

BAB II

KONTEKSTUALISASI ANXIETY PADA MEDIA FILM

2.1 *Anxiety (Kecemasan)*

Priest (1994) menyatakan kecemasan adalah situasi dimana seseorang memikirkan kejadian yang tidak menyenangkan. Menurut Hall dan Lindzey (2001) kecemasan adalah perasaan tegang yang muncul karena merasa keamanannya terancam, baik terjadi di kehidupan nyata atau hanya dalam imajinasi pribadi. Freud (2016) menjelaskan bahwa kecemasan adalah ketika ego dalam kondisi terjepit dan terancam. Ego bisa diartikan sebuah pendeteksi dimana saat seseorang merasa berada dalam kondisi berbahaya, maka ego akan mempertahankan dirinya.

2.1.1 *Jenis – jenis kecemasan*

Freud berpendapat kecemasan terbagi menjadi tiga jenis yaitu kecemasan realistik, kecemasan moral dan kecemasan neurotik.

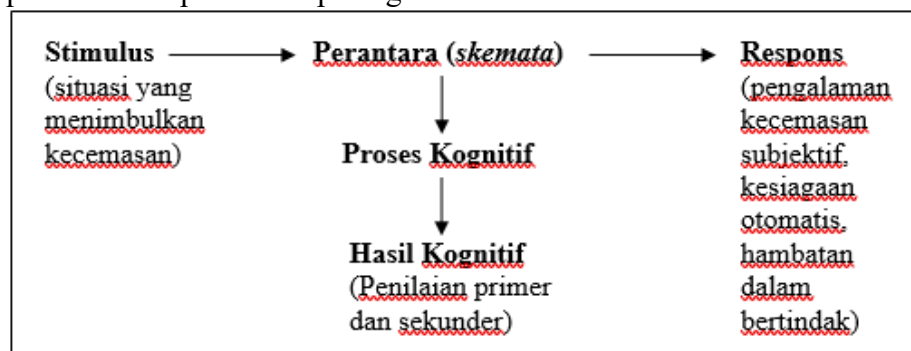
1. *Kecemasan realistic*, adalah kecemasan yang terjadi dalam kehidupan sehari – hari atau biasa disebut rasa takut, kecemasan ini merupakan tipe pokok dari dua kecemasan lainnya (Safaria & Saputra, 2009). Contohnya ketika seseorang melempar ular berbisa kepada temannya, maka teman tersebut akan mengalami kecemasan realistik. Argumen dari sebuah penelitian juga mengungkapkan bahwa anak – anak yang menonton film horor mengalami kecemasan, ketakutan, gangguan tidur, perilaku agresif, dll (Masaoy & Ramdhan, 2024).
2. *Kecemasan moral*, adalah rasa cemas yang muncul dari dalam diri sendiri atau dari dunia sosial superego, dan terinternalisasikan pada diri kita atau rasa takut terhadap suara hati. Kecemasan moral memiliki dasar dalam realitas, pada masa lalu seseorang pernah melanggar norma moral dan dihukum, maka bisa jadi ia mendapat hukuman yang sama jika melanggar untuk kedua kalinya.

Contohnya perasaan malu, bersalah atau takut terhadap sanksi yang akan terjadi. Kasus lain yang terjadi yaitu ketika anak – anak merasa malu saat mendapat kritik yang berlebihan dari lingkungan sekitar, dari pihak orangtua, orang dewasa lainnya, bahkan teman – teman sebaya. Hal ini bisa juga menyebabkan rasa bersalah dan bisa berubah menjadi rasa frustrasi (Oktamarinda, dkk, 2023).

3. *Kecemasan neurotic*, adalah kecemasan yang hadir karena rangsangan dari id. Kecemasan ini adalah kecemasan yang menimbulkan rasa takut jika insting yang dimiliki kehilangan kendali dan mengakibatkan hukuman. Dalam bahasa latin, neurotik berarti gugup. Contohnya tidak mampu mengendalikan diri, perilaku, akal, dan pikiran. Contoh lain yaitu dalam penelitian terhadap anak – anak yang mengalami kecemasan karena pola asuh orangtua yang otoriter atau terlalu mengontrol, dan menyebabkan anak kurang mendapatkan perhatian serta kehangatan (Rachma & Fadilla, 2018). Jenis kecemasan yang ketiga menjadi perhatian Freud, kecemasan inilah yang biasa disebut *kecemasan* saja (Zaviera, 2016:97).

2.1.2 Proses terjadinya kecemasan

Kecemasan berkaitan erat dengan pikiran. Menurut Blackburn dan Davidson (1994), kecemasan terjadi karena melewati serangkaian proses dan dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Proses terjadinya kecemasan

(Safaria & Saputra, 2009:50)

Jika melihat pada skema sebelumnya, proses kecemasan pertama hadir karena dalam diri individu merasakan stimulus berupa situasi yang mengancam dan membentuk kecemasan. Kemudian secara langsung atau tidak langsung melalui skemata (pengetahuan yang dimiliki individu terhadap situasi mengancam atau tidak mengancam serta pengetahuan ketrampilan dalam mengendalikan diri sendiri), proses kognitif akan mengolah hasil pengalaman tersebut. Pada saat individu membuat penilaian (hasil kognitif), pengetahuan (skemata) yang terbentuk dari kepercayaan akan pendapat orang lain atau pribadi dari dunia luar akan mempengaruhi. Selanjutnya, respons yang terjadi berdasarkan seberapa baik individu bisa mengenali situasi dan mengendalikan diri. Jika pengetahuan (skemata) individu bisa mencakup situasi yang mengancam, maka individu tidak merasakan kecemasan, hal ini berlaku sebaliknya.

2.1.3 *Reaksi akibat kecemasan*

Kecemasan bisa menyebabkan reaksi fisik pada individu yang mengalami. Berikut adalah aspek – aspek kecemasan yang terbagi menjadi tiga reaksi, yaitu (Calhoun & Acocella, 1995):

- a. Reaksi emosional, adalah hubungan persepsi individu dengan pengaruh kecemasan dalam psikolog, yaitu perasaan keprihatinan, ketegangan, sedih, mencela diri sendiri bahkan orang lain.
- b. Reaksi kognitif, adalah individu tidak bisa berpikir secara netral karena dipengaruhi ketakutan dan kekhawatiran sehingga hal ini akan mempengaruhi proses mengatasi situasi dan memecahkan masalah.
- c. Reaksi fisiologis, adalah reaksi ketakutan dimana tubuh mengalami dampaknya. Reaksi berhubungan dengan sistem syaraf, dimana mengendalikan otot dan kelenjar tubuh, sehingga muncul reaksi detak jantung dan nafas lebih cepat serta tekanan darah meningkat.

2.2 Keterlibatan Karakter

2.2.1 *Protagonis*

Tokoh protagonis merupakan karakter yang memiliki peran yang positif atau baik, atau bisa memiliki sifat netral. Protagonis sering digambarkan sebagai karakter utama, serta berperan untuk membangkitkan emosi dalam cerita dan menyebabkan penonton bersimpati pada karakter ini (Fayet, dkk, 2024). Perjalanan karakter protagonis untuk mencapai tujuan dibuat untuk melalui beragam rintangan, karena memiliki tujuan mulia. Oleh sebab itu, penonton menjadi terbawa suasana dan secara tidak langsung mendukung karakter agar bisa mencapai tujuannya. Karakter protagonis juga menjadi aspek penentu jalan cerita karena peran sentral yang dimiliki, sehingga akan mempengaruhi rangkaian kejadian dalam cerita.

Pada film *Inside Out 2*, Riley menjadi tokoh protagonis yang menjadi pusat perhatian penonton. Apa saja kegiatan dan keputusan yang dilakukan dan dilaluinya, serta bagaimana cara Riley dalam menghadapi permasalahannya. Terutama ketika Riley menghadapi masa pra remajanya dengan berbagai dinamika persahabatan, perpisahan, dan persiapan untuk memasuki masa remajanya di jenjang SMA (Sekolah Menengah Atas).

2.2.2 *Antagonis*

Tokoh antagonis adalah karakter yang memiliki sifat negatif atau selalu berhubungan dengan hal yang jahat. Peran antagonis adalah bertentangan dengan protagonis, secara verbal atau non verbal. Antagonis memiliki peran yang lebih kompleks daripada sekadar menjadi lawan dari protagonis, melainkan sebagai refleksi dari ketakutan, ketidakpastian, dan dilemma moral yang dihadapi oleh penonton (Anastasia, dkk, 2024). Kebohongan, kesombongan, kecurangan, dendam, iri, dan sifat merugikan lainnya juga merepresentasikan karakter antagonis. Sifat negatif semakin

mendukung penonton untuk membenci karakter ini karena banyaknya konflik yang muncul dalam cerita.

Pada film *Inside Out 2*, karakter antagonis yang dihadirkan ada empat yaitu *Envy* (iri), *Embarrassment* (malu), *Ennui* (bosan), dan *Anxiety* (cemas). Peran antagonis sangat mendominasi terhadap peran protagonis, terutama *Anxiety*.

2.2.3 Tritagonis

Tritagonis adalah karakter yang menjembatani atau menjadi penengah antara karakter protagonis dan antagonis (Yulianawati, dkk, 2023). Walaupun hanya sebagai peran pendukung, namun karakter ini sangat penting. Tritagonis memiliki sifat yang bijaksana dan berwibawa, maka dalam cerita pendapat dan nasihat dari karakter ini sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan konflik yang terjadi dalam cerita. Sehingga, karakter tritagonis menjadi penting agar cerita menjadi sempurna.

Pada film *Inside Out 2*, karakter tritagonis adalah lima emosi pada sekuel pertamanya, yaitu *Joy* (bahagia), *Sadness* (sedih), *Anger* (marah), *Fear* (takut), dan *Disgust* (jijik). Mereka bekerjasama untuk mengembalikan Riley (protagonis) menjadi dirinya sendiri, serta beradu argumen dengan *Anxiety* (antagonis).

2.3 Film *Inside Out 2*

Inside Out merupakan film yang memiliki *genre* fantasi. Film sekuel pertama menceritakan tentang Riley, seorang gadis yang berusia 11 tahun, pindah ke kota San Fransisco karena pekerjaan ayahnya. Proses adaptasi di lingkungan rumah dan sekolah baru memberikan pengalaman emosi yang luar biasa di dalam dirinya. Namun, semua bisa teralui dengan baik karena *Joy*, *Sadness*, *Anger*, *Disgust*, dan *Fear* berusaha hidup berdampingan dan saling menerima kekurangan serta kelebihan masing – masing (Barber, 2024).

Berbeda dengan sekuel pertamanya, *Inside Out 2* menceritakan Riley yang berada dalam masa peralihan anak – anak menjadi remaja (*preteen*). Hidup Riley yang sempurna, semakin perlahan berubah karena datangnya karakter baru yaitu *Anxiety*, *Ennui*, *Envy*, dan *Embarrassment*. Cerita ini dimulai dari Riley Andersen, tokoh utama dalam cerita, yang menjalani kehidupan sehari – harinya dengan bahagia bersama dua orang sahabatnya, yaitu Bree dan Grace. Mereka juga berada dalam satu tim hoki es yang sama saat duduk di bangku SMP. Kehidupan normal yang bahagia ini tidak hanya dialami Riley, tetapi juga dialami oleh kelima emosi yang mengendalikan isi pikiran Riley. Namun, kedamaian ini tidak bertahan lama.

Pagi hari, Riley bangun tidur dengan perasaan yang berbeda. Riley telah masuk ke mode pubertas. Munculnya emosi - emosi baru yang bisa mengubah sudut pandang seseorang dalam menghadapi suatu keadaan. Di ruang kontrol pikiran, *Anxiety* telah mulai sedikit demi sedikit mengambil alih tindakan Riley. Kecemasan pertama yang dirasakannya adalah rasa panik karena ketidakpuasan terhadap dirinya sendiri (bau badan yang dianggap berlebihan). Dia bahkan tidak mendengarkan saran dari kedua orangtuanya. Setelah melewati drama tersebut, Riley melakukan perjalanan darat bersama Bree dan Grace menuju ke Kamp Hoki yang diadakan Fire Hawks. Perasaan kecewa dirasakan Riley karena mengetahui kedua sahabatnya tidak akan melanjutkan ke SMA yang sama. Hanya dia yang berbeda.

Akhirnya Riley sampai di Kamp Hoki, tetapi dia tidak merasakan semangatnya lagi. *Envy* tiba – tiba muncul ketika Riley tidak sengaja bertemu Val (ketua tim Fire Hawks), dan dia terlalu menyanjung Val, hal ini tidak dibenarkan oleh *Joy* dan teman – temannya. Masalah mulai bertambah rumit ketika *Anxiety* menyingkirkan *Joy*, *Sad*, *Disgust*, *Anger*, dan *Fear* dari ruang kontrol pikiran. *Anxiety* merencanakan kehidupan masa SMA Riley yang cemerlang, maka dia menganalisis situasi buruk yang harus dihindari Riley. Jika dia tidak menganggap serius acara *camp* dan hanya mengutamakan kesenangan sesaat bersama Bree dan Grace, dia tidak akan terlihat *cool*. Pilihan ini akan berdampak pada kegagalan dalam mengesankan pelatih dan gagal

diterima menjadi salah satu anggota *Fire Hawks*. Tidak berhenti disitu, Riley akan menjalani masa SMA tanpa teman, makan siang sendiri saat jam istirahat, dan hanya para guru yang akan mengenali namanya. Ini adalah sebuah bencana bagi *Anxiety* yang memiliki pemikiran bahwa hanya dia yang bisa melindungi Riley. Maka dari itu, *Anxiety* membuang kelima *Emotions* menuju ke *The Vault*.

The Vault, mirip seperti penjara dengan keamanan super ketat, adalah tempat dimana *Joy* dan keempat temannya dikurung. Tentu saja dengan beragam usaha mereka bisa lolos dan keluar dari situ. Selanjutnya, mereka tiba di ruang proyeksi mimpi dan para pekerja sedang sibuk mengikuti perintah *Anxiety* untuk menampilkan kemungkinan kegagalan yang akan Riley perbuat, misalnya Riley gagal mencetak gol dan pelatih memarahinya, Bree dan Grace mencetak gol dan Riley terlihat bodoh. Mimpi – mimpi ini ada untuk melawan diri Riley. Di sisi lain, Riley terjaga sepanjang malam karena memikirkan hal – hal yang belum terjadi itu. Melihat semua kekacauan ini, *Joy* menyusup ke salah satu komputer dan mulai menampilkan proyeksi yang positif, seperti Riley dengan tulus memberikan selamat pada Bree dan Grace atas kemenangannya, Riley suka kucing dan ia memeluknya, Riley berfoto dengan sahabatnya, Riley menghabiskan waktu bersama kedua orangtuanya. *Joy* juga memberikan kata penyemangat pada pekerja, akhirnya mereka semua mematikan proyeksi mimpi dan melakukan perang bantal. Semua hal positif ini membawa Riley kepada rasa aman dan nyaman, akhirnya ia bisa menutup matanya dan tidur terlelap.

Anxiety merasa terancam. Besok adalah hari penentuan, permainan besar akan dilaksanakan. Ia ingin pelatih terkesan pada Riley. Tiba – tiba *Envy* ingat buku catatan pelatih. Semua tentang Riley tertulis disana. *Anxiety* memegang kendali. Ia membangunkan Riley untuk pergi diam – diam ke kantor pelatih dan melihat isi catatannya. Tubuh Riley seperti enggan melakukan keputusan tersebut dan *Anxiety* juga menjadi ragu, tetapi *Envy* meyakinkannya bahwa semua ini demi kebaikan Riley. *Sadness* yang menyaksikan semua itu menghubungi *Joy* melalui *walkie talkie*. Tetapi *Joy* sedang berada di tengah badai. Semua keputusan ada di *Sadness*. Ia meminta bantuan *Embarrassment*,

namun ia ketakutan. Pandangan *Sadness* beralih ke remote konsol milik *Ennui*. Diam – diam ia mengambilnya. Riley menuduk dan mulai menangis. *Anxiety* kebingungan akan hal yang terjadi, konsol berwarna biru, artinya *Sadness* ada disitu. *Anxiety*, *Envy*, *Ennui*, dan *Embarrassment* mulai menyisir ruangan untuk mencari *Sadness*. Tidak perlu waktu lama, ia ditemukan meringkuk dalam selimut memancarkan cahaya biru di kamar tidur. *Anxiety* mengambil kendalinya lagi. Ekspresi wajah Riley berubah. Ia membuka catatan pelatih. Ketika ia menemukan namanya yang tertulis adalah “Belum Siap”.

Envy dan *Anxiety* menunjukkan ekspresi kaget, namun mereka berusaha keras untuk memikirkan ide – ide yang bisa mengubah pikiran pelatih. Pilihan *Anxiety* ini menyebabkan Riley melakukan *brainstorming*, ia berpikir sangat keras hingga terjadi badai besar di dunia *Emotions*. Banyak pikiran buruk berterbangan naik ke atas untuk ditangkap oleh *Anxiety*. *Joy*, bersama teman – temannya sedang terbang naik balon udara, mencegahnya dengan memukul semua itu seperti bermain *baseball*. Tetapi teman – temannya meminta *Joy* untuk menangkap salah satu ide besar jadi mereka bisa naik ke atas lagi. *Joy* menolaknya. Ia merasa bahwa itu ide yang buruk, karena Riley akan menerima ide tersebut dan semua akan menjadi kacau. Tetapi mereka mendesak *Joy*, namun *Joy* tidak bergeming dan tetap memukul sebanyak yang ia bisa. Di ruang kendali, *Anxiety* sedang menyortir ide – ide yang dia tangkap. Ia merasa semua itu tidak cukup. Namun, sebuah ide yang besar datang, ia menyukai dan mengambilnya. Seketika badai menghilang dan mereka berempat jatuh. Beruntung, tempat tersebut adalah dimana bola *Sense of Self* milik Riley berada. *Joy* melihat dari kejauhan. Ia menjadi semakin bersemangat untuk kembali ke ruang kendali bersama teman – temannya, untuk menolong Riley. Pada saat yang sama, *Anxiety* merasa bahwa perkataan pelatih terhadap Riley benar bahwa Riley belum cukup siap. Riley harus menjadi dirinya yang baru yaitu menunjukkan kepada semua orang bahwa ia adalah seorang Fire Hawk, seseorang yang rela mengambil resiko demi tujuannya. *Anxiety* memasukkan *Big Idea* kedalam konsol. Seketika Riley menerima ide tersebut dan bersiap.

Riley memulai persiapan bertandingnya dengan mandi air panas dan mencuci rambutnya. Kemudian ia mewarnai beberapa helai poninya dengan warna merah. Ini adalah ciri khas dari Val. Kini ia tampak terlihat menjadi bagian dari Fire Hawk. Saat Riley keluar dari ruang loker, ia berpapasan dengan Bree dan Grace yang sedang berbincang – bincang, mereka mengalihkan pandangan dari Riley. *Envy* dan *Ennui* merasa bahwa Bree dan Grace cemburu akan penampilan Riley yang keren. Selanjutnya, Riley berpapasan dengan Val dan timnya. Val memperhatikan penampilan Riley yang baru dan memujinya, ia juga menanyakan apakah Riley memiliki waktu tidur yang cukup. Riley menjawab dengan nada percaya diri yang tinggi, bahwa ia akan bisa mencetak gol di pertandingan hari ini. Val mempercayainya dan pergi. Di ruang kendali, *Anxiety*, *Envy*, dan *Ennui* membicarakan tentang pentingnya Riley mencetak tiga gol. Hal ini akan memperlihatkan Riley lebih hebat dari Val yang mencetak dua gol pada pertandingan sebelumnya. *Anxiety* merasa perlu ada sentuhan terakhir, ia turun ke bawah menuju *Belief System*.

Di *Belief System*, *Joy* dan teman – temannya sedang berusaha memanjat tebing untuk mengambil *Sense of Self* milik Riley. Mereka terus memanjat. Di sisi lain, *Anxiety* memasukkan semua bola memori berwarna oranye ke kolam keyakinan, dan ia melihat sebuah kejadian, *Sense of Self* baru berwarna oranye terbentuk. Pada waktu yang sama, *Sense of Self* pertama berhasil ada di genggaman *Joy*. Tidak sesuai ekspektasi, kepercayaan Riley akan dirinya sendiri mulai pudar, “*I’m a good person*”.

Anxiety kembali ke atas. Ia mulai bekerja di depan alat kontrol. Ia berharap besar pada Riley, tetapi semua menjadi sirna. Riley memancarkan dirinya yang diselimuti kekhawatiran, “*I’m not good enough*”. Bencana dimulai. *Sadness* menanggapi situasi ini dengan cara tetap berkomunikasi bersama *Joy*. Ia menekan tombol untuk mengeluarkan tabung *Back of The Mind* dari langit. Hal ini bertujuan untuk membawa *Joy* dan teman – temannya kembali ke atas, ke ruang kontrol pikiran.

Joy melihat kilauan *Sense of Self* yang digenggamnya mulai pudar. Ada yang salah. *Joy* berjalan menjauh dari tabung. Ia tidak menghiraukan

perkataan teman – temannya. Ia mulai melihat satu persatu bola *memory* yang selama ini terlupakan. *Joy* merasa bahwa berubah menjadi dewasa akan mulai berkurang kebahagiaan yang dirasakan. Realita yang menyedihkan, tetapi itu adalah kenyataan. *Joy* mulai menjadi bingung dan merasa tidak akan bisa menghadapi *Anxiety*, tetapi dia percaya ada yang harus dilakukan. Ia harus kembali ke markas. Secepatnya.

Hockey Rink, Riley memulai pertandingan terakhirnya di *camp*. Pada awal pertandingan, Riley merasakan kecemasan, dan dalam dirinya muncul lagi keyakinan bahwa dia tidak cukup baik. Ternyata *Anxiety* sedang mengendalikan Riley, dan ia berhasil mencetak gol pertamanya. Riley bermain dengan serius, tetapi tidak menghiraukan sesama timnya, dan ia berhasil mencetak gol keduanya. Kedua memori tersebut berhasil dicetak menjadi bola memori berwarna oranye.

Belief System, *Disgust* dan yang lainnya berusaha memanjat tebing untuk keluar dari sana. *Anger* memiliki ide untuk memanggil *Pouchy*, karena ia bisa memiliki banyak barang dalam tubuhnya. *Anger* mengeluarkan dinamit darinya, dan *Joy* meminta lebih banyak lagi. *Joy* memiliki rencana. Ia menyusun semua dinamit dekat dasar pilar. Ketika semua meledak, akan ada longsor yang bisa mereka gunakan sebagai ombak menuju ruang kontrol.

Sementara itu, Riley bermain dengan tergesa – gesa. Ia bersaing sengit dengan Bree. Pikiran Riley hanya memunculkan bahwa ia tidak cukup baik, hal ini juga didasari tekanan dari *Anxiety* untuk mencetak gol. Tiba – tiba Grace datang, bahu Riley menabraknya keras hingga Grace terjatuh, dan Bree berhasil menghadangnya. Riley melakukan pelanggaran. Pelatih memberinya hukuman masuk ke Kotak Pinalti selama dua menit. Riley duduk dan menggoyangkan kakinya. *Anxiety* terus mengulang bahwa Riley harus bangkit dari keterpurukannya dan kembali bermain untuk mencetak gol. Namun, Riley merasa sangat putus asa dan tidak tenang.

Akhirnya *Joy* berhasil kembali ke ruang kontrol. Ia melihat *Anxiety* terlalu memaksakan kehendaknya hingga ada badai di sekeliling konsol. *Joy* meyakinkannya bahwa semua akan baik – baik saja jika ia merelakan Riley.

Riley harus menjadi dirinya sendiri. Perlahan *Anxiety* mendengarkan perkataan *Joy* dan melepaskan tangannya dari konsol. *Joy* memulai penyelamatan Riley. Pertama *Joy* menarik *Anxiety* dari konsol. Kedua ia mengeluarkan *Sense of Self* yang dibuat oleh *Anxiety*. Ketiga ia mengembalikan *Sense of Self* yang asli. Tetapi tidak ada yang berubah. *Joy* berpikir keras, apa saja yang telah dilewatkannya, dan ia ingat. Riley harus menjadi dirinya sendiri. Maka *Joy* mengeluarkan *Sense of Self* yang asli.

Riley masih mengalami serangan paniknya. Nafasnya pendek. Detak jantung meningkat. Keringat terus mengalir. Tetapi perlahan ada yang berubah dari dalam dirinya. *Sense of Self* yang baru terbentuk dari semua *emotions* yang dimiliki Riley. Ia merasa bahwa dirinya bodoh, baik, ingin menyesuaikan diri, ingin menjadi diri sendiri, berani juga takut, sukses, membuat kesalahan, berarti, teman yang baik juga bermasalah, kuat, lemah, dan terkadang memerlukan bantuan. Riley menerima dirinya apa adanya. Perlahan Riley membaik dan tenang.

Bree dan Grace datang mendekati dan menanyakan perasaan Riley. Merasa bersalah, Riley meminta maaf kepada kedua sahabatnya. Ia mengakui bahwa perbuatannya yang dilakukan selama di camp adalah kebodohan. Bree dan Grace memaafkannya dan mereka kembali bermain lagi. Riley tersenyum untuk pertama kalinya sejak pertandingan pertama dimulai. Ia menikmati permainannya. Para *emotions* yang menyaksikan kejadian tersebut dari ruang kontrol tersenyum bahagia, terutama *Joy*.

Beberapa bulan kemudian, Riley menjadi siswa SMA. Ia berpisah dengan Bree dan Grace karena mereka memilih sekolah yang berbeda, tetapi mereka selalu berhubungan via *chat* dan telepon. Suatu istirahat siang, Riley duduk bersama Val dan anggota Fire Hawks lainnya. Ia sedang menunggu *e-mail* dari pelatih, apakah ia terpilih menjadi salah satu anggota atau tidak. *Anxiety* mulai muncul dengan menampilkan rangkaian kegelisahannya, namun *Joy* menenangkannya dan berhasil. Sekarang, semua *emotions* berkolaborasi menjadi satu untuk menjaga jati diri Riley yang baru. Kehidupan SMA Riley yang indah pun dimulai.