

### **BAB III**

#### **DESKRIPSI PEMAKNAAN TEKS DALAM FILM INSIDE OUT 2**

Berkaitan dengan data yang telah dipaparkan pada Bab I, penelitian ini berfokus pada pemahaman anak – anak terkait kecemasan dalam film *Inside Out 2*. Maka, pada bab ini peneliti akan menguraikan terlebih dahulu data yang dimaknai secara teks pada film *Inside Out 2*. Pengkajian bab ini dimulai dengan tahap pertama yang terdiri dari proses seleksi *scene* yang memiliki makna *anxiety*, pemberian label tema fantasi, dan proses *coding* menggunakan empat elemen pokok atau *dramatic structural element*. Tahap kedua, membagi menjadi kelompok konsep dasar, yaitu *fantasy type*, *saga*, dan *symbolic cue*. Tahap ketiga adalah membentuk visi retorik.

#### **3.1 Analisis elemen – elemen dalam scene film**

Bagian ini akan menyeleksi *scene* yang memiliki makna *anxiety* dan menandai tema fantasi. Tahap pertama analisis yang dilakukan adalah menganalisis masalah yang dihadapi oleh karakter utama dalam film. Pada penelitian ini, *Riley* sebagai karakter utama memiliki permasalahan tentang kecemasan dalam kehidupan sehari – harinya. Karakter *Anxiety* berperan besar dalam menghadirkan gejala kecemasan terhadap *Riley*. Melewati proses seleksi *scene* dengan berfokus pada gejala karakteristik kecemasan, seperti gejala kognitif, fisiologis, perilaku, dan afektif, maka jumlah *scene* yang terdeteksi untuk mengkaji kecemasan adalah 14 *scene*. *Scene* ini tidak hanya berfokus pada kecemasan milik *Riley*, tetapi juga melihat bagaimana karakter lain dalam film menanggapi secara baik atau buruk. Setelah melalui proses pengkajian, maka ditemukan beberapa analisis elemen – elemen yang dimiliki, antara lain tema fantasi, *setting*, karakter, dan alur cerita.

##### **3.1.1 Tema Fantasi**

Tema fantasi yang dikaji dalam penelitian ini berawal dari kecemasan atau *anxiety*. Kecemasan yang digambarkan oleh tokoh *Riley* terdapat pada beberapa tanda – tanda, antara lain tingkah laku berubah

menjadi dramatis, dan banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk memikirkan kemungkinan buruk yang belum terjadi.

*Riley* memiliki kecemasan yang biasa dirasakan oleh remaja, antara lain rasa cemas terhadap reputasinya sebagai pemain hoki, rasa cemas terhadap status sosial kehidupan SMA mendatang, dan rasa cemas pertemanan dalam kelompok barunya (karena kedua sahabatnya berada di SMA yang berbeda). Gambaran kecemasan yang dialami *Riley* adalah ketiga jenis kecemasan milik Freud. **Kecemasan realitas** yang dipicu oleh ancaman nyata yang berasal dari lingkungan luar, misalnya *Riley* cemas tidak akan memiliki teman di bangku SMA dan tidak diterima sebagai anggota *Fire Hawks*. **Kecemasan neurotik** yang dipicu oleh ketakutan yang didorong oleh dirinya sendiri, misalnya saat *Riley* berbicara dengan nada sarkasme ketika membicarakan *boyband Get and Glow* dan terlalu memuji *Val* pada perjumpaan pertama mereka. **Kecemasan moral** yang dipicu oleh nilai – nilai dan hati nurani, misalnya *Riley* merasa bersalah sudah bermain kasar saat pertandingan hoki terakhir dan mencelakai sahabatnya. Semua kecemasan *Riley* ini adalah emosi negatif yang menghasilkan *overthinking* dan menjadi salah satu faktor pengaruh dalam menjalani serangkaian kegiatan *camp* nya.

#### 3.1.1.1 *Overthinking*

Berikut ada enam *scene* yang menyatakan bahwa *overthinking* adalah hasil dari perasaan kecemasan yang dialami.



**Gambar 3.1** *Riley* memberikan penilaian ideal terhadap dirinya sendiri  
(*Scene 00:07:35*)

“Penalti ku hampir buat kita kalah hari ini.” (Mann, 2024).

Berdasarkan tabel analisis tema fantasi (hal.91, no.1), *Riley* mengalami gejala kognitif tentang ingatan buruk dimana ia

menyalahkan dirinya sendiri terhadap kejadian yang berlangsung. Ia terlalu merenungkan kemungkinan buruk dan berpendapat bahwa dia adalah pihak yang harus disalahkan. Ia menuntut dirinya sendiri untuk menjadi sempurna dan tidak mengecewakan orang lain. Masing – masing individu sering membandingkan diri sendiri dengan orang lain, baik ketrampilan, bentuk fisik, gaya hidup, dll (Harnata & Prasetya, 2022). *Riley* juga tidak merasa puas terhadap ketrampilan bermain hoki es saat pertandingan. Bahkan ia memikirkan kesalahannya berulang – ulang. Bagi seseorang yang pernah mengalami kecemasan akan merenungkan kemungkinan buruk, rasa takut terhadap masa depan, atau bahkan khawatir secara berlebihan tentang aspek yang terjadi dalam kehidupan mereka (Arrasyid & Putra, 2024).



**Gambar 3.2** *Anxiety* menunjukkan keterampilannya (Scene 00:22:20)  
 “Pertama, kita tak menganggap kamp ini serius.” (Mann, 2024).

Berdasarkan tabel analisis tema fantasi (hal.91, no.3), *Riley* mengalami gejala perilaku yaitu menghindari situasi yang mengancam. Tanpa persiapan, *Anxiety* menjelaskan rencana yang harus dilakukan *Riley* saat menjalani kamp ini. Hal ini untuk menghindari kecerobohan dan kesalahan yang akan berdampak di kehidupan sekolah menengahnya kelak. Walaupun tindakan *Anxiety* masih berupa dugaan yang belum terbukti kebenarannya di masa depan. Pernyataan ini menunjukkan bahwa keputusan yang diambil saat berada dalam usia remaja adalah berdasarkan emosi (Aulia, dkk, 2026).



**Gambar 3.3 Riley mengalami serangan panik (Scene 01:15:31)**

“[hiperventilasi][jantung berdebar kencang]” (Mann, 2024).

Berdasarkan tabel analisis tema fantasi (hal.94, no.9), *Riley* mengalami gejala fisiologis dan afektif. Gejala – gejala tersebut mengarah pada serangan panik seperti pupil mata melebar, berkeringat, kesulitan bernafas, gemetar, muncul karena ia merasakan tekanan yang hebat dari *Anxiety* dengan memaksanya bermain tanpa memperhatikan hati nuraninya. Hal ini didasari oleh keputusan *Riley* yang mengikuti emosinya (kecemasan) karena ingin mencapai *reward* (Aulia, dkk, 2026). *Reward* yang dimaksud adalah *Riley* diterima sebagai salah satu anggota *Fire Hawks*.



**Gambar 3.4 Anxiety mengalami kecemasan (Scene 01:16:20)**

“[membeku]” (Mann, 2024).

Berdasarkan tabel analisis tema fantasi (hal.94, no.10), *Anxiety* mengalami serangan panik seperti yang terjadi pada *Riley*. *Anxiety* mengalami gejala perilaku dimana tidak bisa menggerakkan anggota tubuhnya dan gejala afektif yaitu ketakutan. Hal ini terjadi karena ia terlalu keras kepala. Ia memaksakan diri mengikuti egonya. Kecemasan tidak bisa dikendalikan diri sendiri, maupun mengendalikan orang lain. Pada bagian ini, kecemasan bersifat defensif (Aulia, dkk, 2026).



**Gambar 3.5 Riley mengaku takut ditinggalkan (Scene 01:20:29)**

*“Ketika kalian bilang akan masuk sekolah yang berbeda, aku panik.”* (Mann, 2024).

Berdasarkan tabel analisis tema fantasi (hal.95, no.11), *Riley* bersikap jujur terhadap kedua sahabatnya. Gejala yang terdeteksi adalah gejala perilaku ketika berusaha melarikan diri dari kenyataan, ia melakukan banyak hal buruk yang melukai orang lain karena pikiran cemas akan ditinggalkan orang yang ia sayangi. Sedangkan gejala afektif dimana hadir perasaan gugup serta putus asa, ia meminta maaf kepada sahabatnya. Remaja cenderung mengikuti keputusan teman – temannya (Setiawan & Musslifah, 2023). Tetapi disini *Riley* tidak bisa mengikuti sahabatnya untuk pindah sekolah, maka ia melakukan tindakan sebaliknya.



**Gambar 3.6 Gambaran kemungkinan masa depan Riley (Scene 01:23:55)**

*“Kita tidak punya teman, dan mati sendirian.”* (Mann, 2024).

Berdasarkan tabel analisis tema fantasi (hal.96, no.13), *Anxiety* menyatakan kemungkinan di masa depan jika *Riley* tidak diterima sebagai anggota *Fire Hawks*, ia akan semakin tua tanpa didampingi orang lain. Gejala kognitif yang dialami adalah persepsi ketidaknyataan. Pemikiran ini ada karena *Anxiety* melihat *Riley* bersikap santai dalam menjalani kehidupan masa sekolah menengahnya. Kecemasan adalah hal normal dalam kehidupan, karena kecemasan dibutuhkan sebagai pertanda akan bahaya

mengancam (Setiawan, Musslifah, 2023). Pemikiran ini juga menjadi titik awal *Riley* dalam mengembangkan kecemasannya yang berlebihan atau *overthinking*. Setelah mengkaji *overthinking* pada karakter, maka hal kedua yang ditemukan sebagai tema fantasi adalah proses penerimaan diri.

### 3.1.1.2 Penerimaan Diri

Tiga *scene* menunjukkan bahwa dalam film terjadilah proses penerimaan diri.



**Gambar 3.7 Joy mendukung Riley (Scene 00:11:04)**

“*Aku kuat. Aku berani.*” (Mann, 2024).

Berdasarkan tabel analisis tema fantasi (hal.91, no.2), *Joy* membantu *Riley* untuk meningkatkan pemikiran positif dalam dirinya, dengan cara menambahkan bola ingatan yang membentuk *Sense of Self* dan menambahkan kepercayaan diri *Riley*. Gagasan ini memperkuat ciri penerimaan diri poin pertama yaitu memiliki harapan yang sesuai realitas (Wijaya&Trihastuti, 2025). Ketika seseorang memiliki keyakinan yang kuat, maka ia bisa mewujudkannya pada kehidupan di dunia nyata.



**Gambar 3.8 Riley menyadari kesalahannya (Scene 01:20:44)**

“*Aku sungguh berharap kalian bisa memaafkanku.*” (Mann, 2024).

Berdasarkan tabel analisis tema fantasi (hal.95, no. 12), *Riley* berhasil menenangkan emosinya, sehingga ia bertindak meminta

maaf dengan tulus, untuk memperbaiki hubungan dengan kedua sahabatnya. Gejala kecemasan yang ditunjukkan adalah gejala kognitif tentang rasa takut kehilangan pengendalian diri. Pernyataan ini berkaitan pada poin kelima tentang memahami diri sendiri tanpa menyalahkan (Wijaya&Trihastuti, 2025), *Riley* mengetahui keterbatasan dirinya sendiri dan tidak memperluas pikiran negatifnya maka ia menghentikan dengan cara mengakui kesalahannya.



**Gambar 3.9 Semua emosi merasa lega (01:25:46)**

*“Tapi setiap bagian dari Riley membuatnya jadi siapa dia.”* (Mann, 2024).

Berdasarkan tabel analisis tema fantasi (hal.96, no.14), sembilan emosi berkumpul dan menyepakati sesuatu, bahwa mereka harus mendukung *Riley* menjadi dirinya yang baru. Hal ini ditunjukkan pada poin kedua, dimana ketika sudah yakin pada diri sendiri maka tidak akan terpengaruh dengan pandangan orang lain (Wijaya&Trihastuti, 2025). *Riley* berada pada tahap menerima kelebihan dan kekurangannya, sehingga ia hanya berfokus pada perkembangan diri sendiri. Ciri – ciri penerimaan diri menurut Jerslid (dalam Wijaya&Trihastuti, 2025) antara lain (a) memiliki harapan yang sesuai dengan realitas, (b) memiliki keyakinan pada standar yang sudah diyakini tanpa terpengaruh pandangan orang lain, (c) mengetahui keterbatasan diri sendiri dan tidak mengembangkan pikiran negatif, (d) mengetahui kelebihan diri sendiri dan bebas mengekspresikan diri, (e) memahami kekurangan diri sendiri tanpa menyalahkan. Berdasarkan ciri – ciri tersebut, penerimaan diri diartikan sebagai cara seseorang dalam mengkaji

kelebihan dan kekurangan diri sendiri dan menjadikannya pedoman berperilaku dalam kegiatan sehari – hari. Pengaruh lingkungan sekitar juga menjadi poin penting yang dikaji terhadap karakter dalam film. Perilaku dari karakter utama sangat berkaitan dengan penilaian sekitarnya, karena penelitian berfokus pada kecemasan, maka sisi negatif yang terbentuk adalah terjadinya tekanan mental.

### 3.1.1.3 Tekanan Mental

Pada pembahasan tema fantasi ini, ada tiga *scene* yang memiliki indikasi tokoh mengalami tekanan mental.



**Gambar 3.10. Riley merasakan takut ditolak (Scene 00:25:52)**

“Dani, kau menempelkan sedotan di hidung. Seperti semalam.” (Mann, 2024).

Berdasarkan tabel analisis tema fantasi (hal.92, no. 4), *Riley* merasa tertekan dengan komentar yang dikatakan oleh salah satu anggota *Fire Hawks*. Mereka meremehkan kemampuan *Riley*, tetapi *Val* membelanya. Gejala kognitif yang muncul adalah takut akan datangnya penilaian negatif. Hal ini diperkuat dengan pernyataan usia masa remaja memiliki tuntutan untuk memenuhi peran sosial dengan teman sebaya dan lawan jenis (Dewi, 2019). *Riley* merasa malu, cemas, dan takut terhadap anggapan di lingkungan sekitarnya, karena merasa berbeda.



**Gambar 3.11 Penayangan kemungkinan di Ruang Proyeksi Mimpi (Scene 00:53:34)**



“*[Kecemasan] Riley gagal mencetak gol,*” (Mann, 2024).

Berdasarkan tabel analisis tema fantasi (hal.92, no.6), saat akan tertidur *Riley* melamun dan melihat beberapa *preview* mimpi yang diatur oleh *Anxiety*. Namun, hal ini justru menciptakan ketegangan bagi *Riley*. Gejala kognitif yang dialami adalah gambaran yang menakutkan. Melihat kemungkinan bahwa dia akan gagal bermain hoki dan mendapatkan penilaian buruk dari pelatih. Pemikiran tersebut berdasarkan pernyataan tentang keadaan memaksa untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan baru (Adiwinata&Winduwati, 2025). Perasaan tertekan hadir karena *Riley* berhasil dipengaruhi oleh *Anxiety*, dimana ia harus beradaptasi dengan sekolah baru, teman baru, dan kegiatan baru.



**Gambar 3.12 *Riley* menyelip masuk ke Ruang Pelatih (Scene 01:00:30)**

“*[terengah]*” (Mann, 2024).

Berdasarkan tabel analisis tema fantasi (hal.93, no.7), *Riley* merasakan depresi karena melihat banyak kemungkinan buruk pada *scene* sebelumnya. Gejala perilaku hadir untuk mengejar kepastian. *Riley* masuk ke Ruang Pelatih tanpa izin. Ia memuaskan ego pribadinya dan melakukan penyimpangan dari norma yang berlaku. Tekanan mental menjadi tema fantasi ketiga dalam penelitian. Usia anak – anak mudah sekali terpengaruh dengan teman sebayanya. Lingkungan yang ada pada kelompok teman sebaya menjadi salah satu faktor yang mendorong perilaku mereka, bahkan sikap, minat, penampilan akan mendorong mereka menjadi sama (dalam Nurhidayah, dkk, 2021). Lingkungan ini yang menciptakan adanya tekanan sosial atau *social pressure*, dimana kelompok tertentu akan memberikan pengaruhnya pada individu guna mematuhi norma

tertentu. Hal ini yang berkontribusi munculnya kecemasan dan depresi (dalam Fitriani & Chusairi, 2024).

#### 3.1.1.4 Kesimpulan Tema Fantasi

Kajian – kajian diatas menunjukkan bahwa ada beberapa tema fantasi yang terbentuk dari kecemasan, yaitu *overthinking*, penerimaan diri dan tekanan mental. Kecemasan Riley dalam film adalah berakar dari ketidakmampuan dalam mengelola emosi dan banyaknya pikiran buruk yang belum terjadi (*overthinking*). Ia sangat tertekan dengan banyaknya stimulus tersebut. Sehingga ia menjadi percaya terhadap keyakinan tersebut hingga jatuh dalam berbagai tindakan buruk yang tidak sesuai hati nuraninya. Namun, *Riley* belajar untuk berubah, ia berhasil menerima seluruh kepribadiannya setelah berada dalam *penalty box*. Titik balik *Riley* yang rapuh dan secara perlahan dibantu *Joy*, *Anxiety* dihentikan. *Riley* berhasil memegang kendala diri sepenuhnya dari yang lama dan bersinergi dengan dirinya yang baru. Riley mulai melakukan proses manajemen diri perlahan untuk mengembalikan keseimbangan emosinya (Emery, dkk, 2025).

Riley yang egois, baik, tidak cukup baik, ingin menyesuaikan diri tetapi juga menjadi diri sendiri, berani juga takut, berhasil dalam segala hal, membuat kesalahan, berarti, teman yang baik juga buruk, kuat juga lemah, dan terkadang memerlukan bantuan. Ketika dia menyelesaikan tahap penerimaan diri, maka berlanjut pada berkurangnya kecemasan yang terjadi. Perlahan semua kecemasan yang telah menjadi sumber dari kacaunya seluruh emosi tersebut memudar. Ia bisa memilah mana yang harus benar – benar ia cemas dan tidak. Kedua hal ini akan membangun kepercayaan dirinya lagi. Riley berani menjalani kehidupannya tanpa ketakutan berlebih. Di akhir cerita digambarkan bahwa Riley memiliki *Sense of Self* yang baru. Melewati masa – masa dimana

emosi menjadi dominan sangat penting, karena semuanya tidak permanen dan menjadi pembelajaran dalam perkembangan hidup seseorang. (Sengkey, dkk, 2025).

### 3.1.2 *Setting*

Film ini menggunakan beberapa tempat sebagai latar tempat kejadian dalam cerita. Namun, ada beberapa indikator dalam memilih *scene* yang memuat kajian *setting*. *Setting* juga berhubungan dengan kelompok atau lembaga yaitu keluarga, kelompok agama, pemerintahan, pengaruh struktur media akan perilaku sosial, nilai dan norma (Praditya, dkk, 2023). Semua ini hadir karena berkaitan dengan ikatan atau hubungan antara tokoh utama dengan tokoh lainnya. Selain itu, pengalaman yang dihadirkan dalam *scene* juga memperkuat suasana dalam kajian *setting*, seperti indera penglihatan, penciuman, pendengaran, dan sentuhan pada *scene* film. Pencahayaan juga mempengaruhi pemaknaan suasana dalam film. Tetapi tidak semua *scene* memiliki indikator tersebut (Shofia & Harani, 2024).

Latar suasana juga menjadi bagian dalam proses analisis *setting*. Latar suasana yang dimaksud adalah pengertian warna dalam *scene*. Warna menjadi bagian penting dalam memaknai suasana yang terjadi dalam *scene*. Ada tiga nuansa warna dalam mengkaji suasana *scene* yaitu *cold light* (warna dingin), *warm light* (warna hangat), dan *white or colorless light* (cahaya putih atau tidak berwarna). *Cold light* yaitu warna biru, hijau, ungu, menampilkan nuansa sedih, misterius, depresi, santai, dan kenangan suatu peristiwa (masa lalu, sekarang, masa depan). *Warm light* yaitu warna merah, oranye, kuning, coklat, menampilkan nuansa semangat, waspada, marah, ambisi, dan kenangan suatu peristiwa (masa lalu, sekarang, masa depan). *White or colorless light* yaitu warna putih atau hitam, menampilkan nuansa santai, waspada, tidak memiliki semangat, dan kenangan suatu peristiwa (masa lalu, sekarang, dan masa depan) (Matbouly, 2020).

Pada bagian ini, akan mengkaji beberapa *scene* film meliputi latar tempat dan latar suasana yang berhubungan dengan tema fantasi.

#### 3.1.2.1 Kamar Tidur



**Gambar 3.13 Scene 00:07:35**

*Riley* merasa nyaman berada dalam kamar tidurnya, karena ia bisa meluapkan emosi dan menjadi dirinya sendiri. Latar tempat kamar tidur *Riley* ditunjukkan pada *scene 14* (Mann, 2024:15). *Riley* menunjukkan ambisinya untuk memenangkan pertandingan secara sempurna. Ada perasaan menyesal terhadap kenangan kekalahan di permainan hoki sebelumnya. Sedangkan untuk latar suasana didominasi oleh warna cokelat (Matbouly, 2020).

#### 3.1.2.2 Belief System



**Gambar 3.14 Scene 00:11:04**

*Joy* terlihat gembira berada di tempat tersebut. *Belief System* adalah akar dari terbentuknya jati diri *Riley*. Latar tempat *Belief System* ditunjukkan pada *scene 15* (Mann, 2024:20). *Joy* dengan santai meletakkan bola kenangan yang menunjukkan *Riley* anak yang percaya diri. Perasaan santai yang dialami *Joy* ada karena ia terbiasa melakukan kegiatan ini setiap hari. Sedangkan untuk latar suasana didominasi oleh warna biru (Matbouly, 2020).

### 3.1.2.3 Ruang Kontrol



**Gambar 3.15 Scene 00:22:20 (kiri) | Gambar 3.16 Scene 01:16:20 (kanan)**

Latar suasana dengan dominasi warna oranye (Matbouly, 2020) ditunjukkan pada latar tempat Ruang Kontrol dalam *scene 23* (Mann, 2024:46) dan *scene 69* (Mann, 2024:145). *Anxiety* yang menjadi fokus dalam *scene* menunjukkan perasaan ambisi. Sebelah kiri adalah tindakan yang mencerminkan ambisinya, dan sebelah kanan adalah akibat dari ambisinya, yaitu sifat keras kepalanya.



**Gambar 3.17 Scene 00:29:13 (kiri) | Gambar 3.18 Scene 01:25:46 (kanan)**

Sedangkan latar suasana dengan dominasi warna biru (Matbouly, 2020) juga ditunjukkan pada latar tempat Ruang Kontrol dalam *scene 27* (Mann, 2024:61) dan *scene 78* (Mann, 2024:158). *Anxiety* dan emosi yang lain mencerminkan perasaan santai yang berbeda. *Anxiety* mencerminkan perasaan santai karena beranggapan bahwa ia sepenuhnya akan membantu *Riley* menjadi lebih baik. Sedangkan sembilan emosi mencerminkan perasaan santai karena *Riley* berada di jalan yang benar, ia sudah mengenal dan menerima diri sepenuhnya.

### 3.1.2.4 Tribun Penonton



**Gambar 3.19 Scene 00:25:52**

Tribun menjadi saksi bisu yang melihat adanya kesedihan mendalam pada diri *Riley*. Latar tempat Tribun Penonton ditunjukkan pada *scene 25* (Mann, 2024:54). *Riley* menunjukkan perasaan marah karena tertekan oleh pendapat orang di sekelilingnya, ia mengungkapkan dengan menangis diam – diam di belakang dinding agar tidak diketahui oleh orang lain. Sedangkan untuk latar suasana didominasi oleh warna cokelat (Matbouly, 2020).

### 3.1.2.5 Ruang Proyeksi Mimpi



**Gambar 3.20 Scene 00:53:34**

Ruangan dimana semua kemungkinan buruk diperlihatkan. Latar tempat Ruang Proyeksi Mimpi ditunjukkan pada *scene 55* (Mann, 2024:109). *Preview* mimpi yang ditampilkan memberikan kesan semangat dan penuh ambisi, dimana gambar pada layar menampilkan konsekuensi jika rencana *Anxiety* tidak dilaksanakan oleh *Riley*. Latar suasana didominasi oleh warna oranye (Matbouly, 2020).

### 3.1.2.6 Ruang Pelatih



**Gambar 3.21 Scene 01:00:30**

Tempat awal dimana *Riley* mulai berubah hanya fokus pada dirinya sendiri dan tidak memperhatikan sekelilingnya. Latar tempat ruang Pelatih ditunjukkan *scene 57* (Mann, 2024:123). Kesan misterius

sangat kuat terasa, dengan *Riley* berada ditengah. Perilaku yang dilakukan *Riley* adalah tindakan yang menyimpang, ia memasuki ruangan dengan cara mengendap-endap. Sedangkan latar suasana didominasi oleh warna biru tua (Matbouly, 2020).

### 3.1.2.7 Labirin Ingatan



Gambar 3.22 Scene 00:35:21

Labirin Ingatan adalah tempat dimana *Joy* beserta teman – temannya memperjuangkan diri *Riley* yang sebelumnya. Latar tempat Labirin Ingatan ditunjukkan pada *scene 33* (Mann, 2024:73). Suasana yang muncul adalah semangat, ambisi, misterius, dan depresi menjadi satu. *Joy*, *Sadness*, *Disgust*, *Fear*, dan *Anger* merasa tertekan karena dibuang oleh *Anxiety*, tetapi juga bersemangat dan berambisi karena mereka akan menjalankan rencana untuk menyelamatkan *Riley*, dengan kesan misterius karena rencana belum diketahui apakah akan berhasil atau tidak. Latar suasana memiliki banyak warna dan tidak ada yang mendominasi, tidak ada yang menonjol (Matbouly, 2020).

### 3.1.2.8 Kotak Pinalti



**Gambar 3.23 Scene 01:15:31 (atas) | Gambar 3.24 Scene 01:20:29 (kiri) | Gambar 3.25 Scene 01:20:44 (kanan)**

Latar tempat ini terdapat tiga *scene* dengan dua latar suasana yang berbeda tetapi memiliki cerita yang sama. Latar tempat Kotak Pinalti ditunjukkan pada *scene 71* dan *scene 73* (Mann, 2024:150). Suasana depresi terlihat menonjol, karena *Riley* sedang duduk dan mengalami serangan panik. *Scene* diatas didominasi oleh nuansa warna biru (Matbouly, 2020). Berbeda dengan latar suasana pada *scene* bawah kiri dan kanan yang didominasi oleh warna oranye (Matbouly, 2020). Suasana semangat ketika *Riley* berbicara jujur akan perasaan dan memiliki keinginan untuk dimaafkan oleh kedua sahabatnya. Selain mengkaji *setting* dalam film, penting untuk mengetahui karakter beserta perannya dalam film.

### **3.1.3 Karakter**

Karakter adalah keadaan asli yang ada dalam diri individu seseorang, dimana membedakan antara dirinya dengan orang lain (Gunawan, 2014). Setiap individu memiliki sifat yang dimiliki sejak lahir, dan akan semakin berkembang karena pengaruh lingkungan, pendidikan, pengalaman. Hal yang digunakan untuk membedakan setiap individu adalah karakteristik atau ciri khas ketika mereka merespon, berpikir, dan bertindak.

Karakter dalam film ditentukan tidak hanya melalui bahasa verbal (dialog), tetapi juga bahasa non verbal (ekspresi wajah, gaya bahasa tubuh, intonasi suara, dan kontak mata). Bahasa non verbal dikatakan bersinggungan dengan psikologi komunikasi karena bisa menyampaikan makna tanpa menggunakan kata – kata (Knapp, dkk, 2013). Terdapat lima kajian komunikasi non verbal yang digunakan untuk mengetahui karakter dalam film (Faiz, 2025), yaitu:

1. Ekspresi wajah, ragam emosi harus terlihat dengan jelas misalnya senyum tipis tanda harapan.



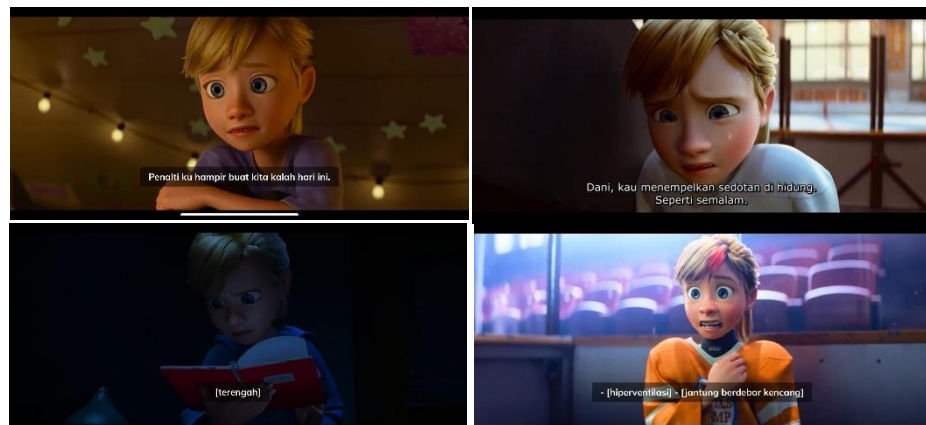
2. Gerakan dan bahasa tubuh, penting untuk melihat apa saja gerakan yang dilakukan oleh tokoh, misalnya meremas kertas sebagai tanda kegelisahan dan kecemasan.
3. Kontak mata, dimana perasaan yang emosional hingga sampai kepada penonton, misalnya mata berbinar karena merasa sendu.
4. Vokal atau *paralanguage*, nada suara menjadi penentu dalam menganalisis psikologi karakter, seperti kepercayaan diri.
5. Simbol dan objek nonverbal, barang yang sederhana bahkan bisa menunjukkan lambang harapan.

Berdasarkan kajian dan non verbal, karakter dikategorikan menjadi tiga peran, yaitu protagonis, antagonis, dan tritagonis. Menurut Nurgiyantoro (dalam Nurain, dkk, 2024:65) peran dikategorikan berdasarkan tujuan dari keberadaannya, yaitu:

1. Tokoh protagonis, disebut sebagai pahlawan yang mewakili norma dan cita – cita ideal bagi penonton
2. Tokoh antagonis, adalah karakter yang banyak menimbulkan konflik dan stres bagi tokoh protagonis.
3. Tokoh tritagonis, adalah karakter yang bertugas untuk membantu hal baik yang dilakukan protagonis, maupun hal buruk yang dilakukan antagonis.

Berikut adalah analisis tokoh protagonis (*Riley*), tokoh antagonis (*Anxiety*), dan tokoh tritagonis (*Joy*) secara verbal dan non verbal:

### 3.1.3.1 Tokoh Protagonis





Fokus alur dalam film ini adalah *Riley*. Hal ini didasari oleh perjalanan perkembangan emosi yang dialami oleh *Riley*, dari awal hingga akhir film. *Riley* diawal adalah tokoh yang selalu bahagia, berubah menjadi tokoh yang penuh dengan kecemasan. Tokoh protagonis secara esensi menjadi penggerak dalam plot film. Tokoh ini berperan penting karena akan menggiring opini penonton untuk bersimpati kepada tokoh. Selain itu protagonis menjadi sorotan utama bagi perkembangan alur cerita dan berdampak pada penonton untuk memahami dan meresapi maknanya (Mario, 2024:12).

Gagasan ini akan diperkuat melalui kajian komunikasi nonverbal (Faiz, 2025) sebagai berikut:

- (a) Ekspresi wajah *Riley* didominasi dengan tanda kesedihan seperti alis yang turun, tetesan air mata, bibir melengkung kebawah. Tanda berpikir keras seperti dahi yang berkerut.
- (b) Bahasa tubuh *Riley* dikaji setengah badan atas. Tanda mengalami kecemasan ditunjukkan melalui tangan dilipat depan dada, tangan mencengkeram kerah baju. Tanda perasaan tertekan melalui badan condong kedepan agak membungkuk. Tanda ketakutan melalui nafas yang tersengal.
- (c) Kontak mata yang digunakan *Riley* beragam, mulai dari tatapan kosong, tangisan, tatapan tajam ketika membaca, melebar karena panik, lurus ke depan karena tulus dalam menjelaskan dan meminta maaf.
- (d) Vokal *Riley* memiliki nada suara tegas yang dinyatakan ketika dia meminta maaf dan menyiratkan ketulusannya, serta nada suara lirih ketika menyalahkan diri sendiri atau tertekan.

(e) Simbol dan objek non verbal pada *Riley* ditunjukkan melalui pewarnaan rambut menjadi merah. Rasa percaya diri ditampilkan sebagai bentuk pantang menyerah.

Data – data diatas menunjukkan benar bahwa *Riley* memiliki karakter tokoh protagonis, dimana dia mengundang empati penonton ketika ia mengalami serangan panik. Tetapi *Riley* juga memberikan nilai pemahaman bahwa ketika seseorang hanya mendengarkan kecemasannya, maka dia bisa melakukan hal – hal buruk, contohnya melihat nilai tanpa izin dan mengabaikan teman – temannya. *Riley* juga menunjukkan sikap tulus dan berbesar hati mengakui kesalahannya dan sikap berani untuk meminta maaf.

### 3.1.3.2 Tokoh Antagonis



*Anxiety* hadir ketika *Riley* memasuki masa remajanya. Ia sangat menyayangi *Riley* dan mengagumi *Joy*. Tetapi dalam perjalanannya, ia menunjukkan bentuk kasih sayang kearah yang berbeda. *Anxiety* mendorong *Riley* selaku tokoh utama untuk melakukan beberapa tindakan buruk. Tokoh antagonis adalah karakter yang secara signifikan memberikan kontribusi untuk menggerakkan konflik utama dalam alur cerita. Tokoh ini memiliki sifat yang ditandai dengan kecerdasan, kelicikan, kemampuan manipulatif, dan keserakahan terhadap kekuasaan. Tokoh antagonis juga memberikan dampak terhadap penontonnya yang ditunjukkan

melalui sikap emosional dan psikologis, dan ditandai melalui dialog, tindakan, dan gestur tokoh (Anastasia, dkk, 2024).

Gagasan tentang *Anxiety* sebagai tokoh antagonis akan diperkuat melalui kajian komunikasi nonverbal (Faiz, 2025) sebagai berikut:

- (a) Ekspresi wajah *Anxiety* sangat mencerminkan ketakutan, dengan bibir terbuka hingga gigi terlihat, alis turun. Ia juga memiliki sifat egois dengan tersenyum lebar saat mengatakan ingin merubah diri *Riley*.
- (b) Bahasa tubuh *Anxiety* terlihat mengepalkan tangan tanda bahwa ia keras kepala saat mengatakan rencananya untuk *Riley*.
- (c) Kontak mata *Anxiety* selalu lurus kedepan, ia tahu apa yang diinginkan dan tidak goyah pada pendapatnya.
- (d) Vokal *Anxiety* terdengar memiliki nada suara yang tinggi dan sangat rendah, bahkan ada nada mengejek ketika dia berbicara.
- (e) Simbol dan objek nonverbal *Anxiety* diperlihatkan melalui gaya rambut keriting, badan pendek, dan bentuk tubuh tidak proporsional, ini menegaskan bahwa *Anxiety* memiliki kepribadian yang tidak terduga dan berantakan.

Data – data diatas menunjukkan bahwa *Anxiety* adalah tokoh antagonis dalam film. Ia memiliki sifat licik dan menguasai yang ditandai secara verbal, seperti dialog dimana ia merencanakan perubahan diri *Riley* dan serangkaian rencana rahasianya untuk diterima sebagai salah satu anggota *Fire Hawks*. Tanda non verbal juga menunjukkan sifat manipulatif, dimana penampilan fisiknya sudah mencerminkan bahwa ia adalah karakter yang keras kepala, tetapi ia selalu berkata dengan nada manis dan merayu dengan dalih semua untuk kebaikan *Riley*.

### 3.1.3.3 Tokoh Tritagonis



*Joy* adalah karakter yang selalu berusaha memastikan bahwa *Riley* merasakan kebaagiaan. *Joy* juga mendapat bantuan dari anggota timnya, antara lain *Sadness*, *Disgust*, *Fear*, dan *Anger*. Tokoh tritagonis adalah tokoh yang menjadi penengah dari tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh ini bisa membantu pihak yang berbuat baik dan pihak yang berbuat jahat. Tetapi dalam film, sering diceritakan untuk lebih berpihak pada tokoh protagonis. Tokoh tritagonis tidak selalu memiliki penampilan baik, bisa dimunculkan sebagai sesosok monster dengan sifat pemarah dan tampak kejam (Nuraeni, dkk, 2022:102-103). Tetapi mayoritas memiliki perilaku kearah baik, seperti peduli, suka menolong, bijaksana, adil, dan bisa menciptakan suasana yang aman dan tentram (Francizcha, dkk, 2022:11).

Gagasan yang memperkuat bahwa *Joy* adalah tokoh tritagonist akan dijelaskan melalui kajian komunikasi nonverbal (Faiz, 2025) sebagai berikut:

- (a) Ekspresi wajah *Joy* selalu menghadirkan senyum di wajahnya, walaupun dalam masalah atau saat bahagia, hal ini menunjukkan dia adalah pribadi yang tegar.
- (b) Bahasa tubuh *Joy* gerakan tangannya saat berlari tegas, posisi tangan yang terlipat secara alami saat berdiri menunjukkan dia sigap dan santai disaat yang bersamaan.
- (c) Kontak mata *Joy* selalu melihat lurus kedepan dan memiliki mata yang lebar menunjukkan semangat dalam menjalani segala hal.
- (d) Vokal *Joy* penuh dengan nada gembira, bahkan disaat sedih suaranya tetap terdengar stabil dan jelas.

(e) Simbol dan objek nonverbal *Joy* ditunjukkan melalui cahaya yang mengelilingi tubuhnya, disaat terang maupun gelap. *Joy* selalu dipenuhi aura positif dimana saja dan kapan saja.

Data – data diatas menunjukkan bahwa *Joy* adalah tokoh tritagonist. Setiap tindakan *Joy* adalah bertujuan memberikan senyum di wajah *Riley* dengan kenyamanannya. Ketika *Riley* merasakan kecemasan dan berjalan ke arah yang salah, *Joy* membuat rencana untuk mengarahkannya kembali menjadi diri *Riley*. *Joy* juga memiliki aura yang positif dan menjadi lambang kepemimpinan bagi teman – temannya. *Joy* selalu memiliki ide cemerlang untuk menyelesaikan masalah. Setelah mengkaji kerakter, selanjutnya adalah mengkaji alur dalam cerita.

#### 3.1.4 Alur Cerita

Alur cerita pada film memiliki dua bagian yang hampir sama, mengkaji melalui *story* dan *plot*. *Story* adalah urutan kronologis kejadian pada film dan menceritakan secara detail baik dialog, gambar, *setting*, dll. Sedangkan *plot* adalah mengkaji kejadian yang hanya ditampilkan dalam *scene* film, serta mengabaikan yang tidak tampak dalam film. Proses menganalisis alur cerita membutuhkan keduanya. Analisis alur cerita pada film *Coco* memiliki pola ***keseimbangan awal, gangguan, dan keseimbangan akhir*** (Ariani, 2019).

Pada film *Inside Out 2* juga terindikasi memiliki alur cerita yang sama, berikut adalah penjelasannya.

##### 3.1.4.1 Keseimbangan awal

Pada awal cerita, *Riley* adalah anak- anak yang hidup dengan kepolosannya. *Riley* menjadi anak yang sangat bahagia karena dia memiliki segalanya. *Riley* hidup tenang bersama kedua orangtuanya tanpa takut memulai kehidupan baru di kota baru. Ia memiliki dua sahabat yang sayang dan memahaminya, yaitu *Bree* dan *Grace*. *Riley* juga menjalani hobi yang sangat digemari bersama

kedua sahabatnya yakni hoki es, bahkan timnya sering memenangkan pertandingan. Kehidupan Riley luar biasa mendekati sempurna, sampai ia belum menyadari perlahan hidupnya mulai berubah.

#### 3.1.4.2 Gangguan

Gangguan awal ditandai masuknya tokoh baru ke dalam cerita yaitu *Anxiety*, *Envy*, *Ennui*, dan *Embarrassment*, dan sedikit demi sedikit *Anxiety* (tokoh antagonis) mulai mengambil alih. Konflik utama dalam film *Inside Out 2* adalah kecemasan berlebihan, yang menimbulkan tekanan mental pada *Riley*. Hal ini diketahui ada karena perdebatan antara keinginan *Riley* dengan perubahan yang dipaksakan oleh *Anxiety*, serta dukungan positif yang tidak berhenti dari *Joy* dan kawan – kawannya. *Riley* adalah pribadi yang lebih sering berpikiran positif, namun *Anxiety* datang menyajikan banyak kemungkinan buruk yang belum terjadi untuk menakuti *Riley*.

Gangguan mencapai klimaks ketika *Riley* mulai bertindak. Jika seseorang diberikan stimulasi kemungkinan buruk secara terus menerus, maka ia mulai merasa bahwa semua itu akan benar – benar terjadi. Adanya fakta bahwa kedua sahabatnya akan memilih sekolah berbeda dan berpisah, menjadi faktor yang memperkuat pikiran *Riley* bahwa zona nyamannya terganggu. Ia menjauhi kedua sahabatnya dan lebih memilih satu tim dengan *Val Ortiz* (Ketua tim *Fire Hawks*, idola *Riley*). Ia menyangkal bahwa ia gemar terhadap *boyband* bernama *Get Up and Glow*, hanya untuk mengesankan *Val*. Tidakan paling tidak terpuji yang dilakukan *Riley* adalah melihat catatan pelatih tentang pemain tanpa izin. Ia juga tidak menghiraukan kerjasama tim dan ingin menang sendiri dalam pertandingan hoki es di hari terakhir. Kedua tindakan ini dilakukan dengan berdasar pada kekhawatiran dan ajakan *Anxiety*.

#### 3.1.4.3 Keseimbangan akhir

Penyelesaian dalam alur cerita pada film ini adalah *Anxiety* kewalahan dengan masalah yang ditimbulkannya dan sadar bahwa selama ini ia memiliki persepsi yang salah. *Riley* harus menjadi dirinya sendiri. *Joy* hadir untuk membantu *Riley* dalam menemukan jati diri. Semua perasaan dan pengakuan diri meluap menghasilkan perasaan lega dan tenang. *Riley* kembali menjadi seseorang yang bisa mengontrol emosi dan perilakunya. *Riley* satu tahap lebih dewasa dari sebelumnya. Alur cerita tokoh *Riley* sudah menggambarkan nilai kecemasan secara keseluruhan, dimulai dari mengenali kecemasan, mengelola kecemasan, dan menghadapi kecemasan.

Film ini memiliki tokoh utama seorang gadis berusia 12 tahun, yang memasuki masa pubertasnya. Berfokus pada waktu kejadian saat ini, dengan menyisipkan beberapa *scene* di masa lalu sebagai objek perbandingan di masa sekarang. Latar tempat yang digunakan yaitu rumah dan kamar tidur *Riley*; *Bay Area High School* (sekolah menengah atas di San Francisco, rumah dari tim *Fire Hawks*) meliputi Ruang Pelatih, Kotak Pinalti, Lapangan Hoki Es, Tribun Penonton, Kantin; dunia pikiran *Riley* (Ruang Kontrol, Labirin Ingatan, *Belief System*, Ruang Proyeksi Mimpi). Latar suasana yang digambarkan dalam film adalah baik, aman, modern, dan tertib. *Setting* yang digunakan memiliki kemiripan dengan kehidupan sehari – hari di dunia nyata. Latar waktu berfokus pada perubahan diri *Riley* di masa sekarang dibandingkan dengan dirinya di masa lalu. *Riley* di masa ini merasakan emosi yang lebih beragam dan menjadi dasar baru baginya untuk bertindak.

### 3.2 Deskripsi Tipe Fantasi

Tipe fantasi yang dimiliki oleh film ini adalah jenis fantasi yang sama, dimana dalam suatu cerita memiliki kerangka narasi yang sama, tetapi tokoh,



karakter, dan *setting* berbeda. Sesuai dengan deskripsi Djalle, dkk (2007) tentang cerita fiksi atau khayalan yang diambil dari kisah nyata. Film *Inside Out 2* juga merupakan film fiksi yang dilatarbelakangi oleh perkembangan psikologis pada remaja. Dr. Lisa Damour, seorang psikolog, mengatakan bahwa kejadian saat *Riley* mengalami serangan panik akibat tekanan *Anxiety* adalah benar. Ketika *Riley* dalam kondisi hiperventilasi (seseorang bernafas sangat cepat dan dalam), ia akan menarik diri dari dunia luar (Barber, dkk, 2024). Maka, hal ini berkaitan dengan tema fantasi yang dijelaskan sebelumnya adalah *overthinking*, penerimaan diri, dan tekanan mental. Pada ketiga tema fantasi ini mengarah pada satu **tipe fantasi** yaitu seorang anak yang memasuki masa remaja dengan dinamika perjalanan emosinya. Hal ini sering ditemukan dalam kehidupan nyata, tentang remaja yang memiliki banyak masalah, seperti kasus *pembullying* di sekolah. Kasus ini terjadi karena seorang anak yang masuk ke tahap remaja, tidak selalu memiliki pendampingan yang baik dan belum bisa melakukan regulasi emosi. Sehingga beberapa akan terjerumus melakukan hal – hal negatif. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang mengkaji perilaku *bullying* muncul karena kemampuan individu tergolong rendah dalam mengontrol emosi sehingga menyebabkan gangguan perilaku kepada teman atau orang lain (Herlidanara, dkk, 2023).

### 3.3 Membentuk Visi Retoris

**Visi retoris** yang terbentuk dari film ini adalah seorang remaja yang berusaha mengenal dirinya sendiri dari pengalamannya tentang kecemasan. Terdapat empat elemen yang muncul sebagai komponen yang harus dipahami.

1. Pertama adalah **people**. Tokoh dijelaskan sebagai seorang anak yang memasuki usia pubertas, dimana ia sedang mencari jati dirinya dan terus berproses untuk mendapat jawabannya.
2. Kedua adalah **values**. Film ini memiliki nilai – nilai tentang penerimaan diri sendiri, hubungan kekeluargaan, hubungan persahabatan, dan perjuangan dalam perubahan yang terjadi, ditengah tekanan dari lingkungan sekitar.

3. Ketiga adalah *time and change*. Dunia pada film digambarkan melewati beberapa fase, dari baik, menuju buruk, sangat buruk, pengulangan, semakin membaik, dan berakhir dengan sangat baik. Fase perubahan ini terjadi karna hasil dari usaha tokoh pendukung dan kesadaran pribadi dari tokoh utama. Hal ini ditunjukkan dengan diawal cerita *Riley* penuh dengan kecemasan dalam menjalani kehidupannya. Tetapi diakhir cerita *Riley* berubah dengan bentuk menerima kelebihan dan kekurangan sebagai bentuk identitas dirinya.
4. Keempat adalah *morality*. Perasaan yang menjadi *highlight* dari film ini adalah kecemasan yang sangat mendominasi. Perasaan ini tidak baik dan tidak wajar untuk dipatuhi. Bahkan perasaan ini menjadi akar dari adanya perilaku menyimpang yang dilakukan tokoh utama, seperti berbuat curang, menyelinap di ruang pelatih, meragukan diri sendiri. Perilaku ini masih dalam tahap wajar untuk dilakukan oleh usia anak – anak yang menuju usia remaja. Tetapi perilaku ini tidak bisa dinormalisasi dalam kehidupan nyata. Dimana sebuah penyimpangan wajar untuk dilakukan sebagai bentuk pengalaman pembelajaran menjadi pribadi yang lebih baik.

Kajian – kajian tersebut berhubungan dengan konteks perkembangan psikologis. Adanya proses berkembangnya seorang anak menjadi remaja, isu – isu kesehatan mental, pencarian identitas diri, regulasi emosi, dan hubungan sosial dengan teman sebayanya.