

BAB IV

DINAMIKA INFORMAN DAN MENENTUKAN RANTAI FANTASI

Bab ini mengkaji tentang dinamika pengalaman masing – masing informan dalam memahami kecemasan pada film *Inside Out 2*. Empat informan memiliki kualifikasi yang memenuhi syarat utama, yaitu menonton film *Inside Out 2* minimal 2 kali dan memahami keseluruhan alur cerita. Semua informan berada di tingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD), berada di rentang usia 7-10 tahun, laki – laki atau perempuan, dan latar belakang hobi berbeda.

Proses terbentuknya rantai fantasi masing – masing informan dilakukan melalui beberapa tahap, mengetahui kebutuhan dan motif informan, Kajian mengenai rantai fantasi seluruh informan dengan film *Inside Out 2* juga akan dijelaskan, serta terbentuknya rantai fantasi secara positif atau negatif.

4.1 Profil Informan

No.	Nama	Kelas
1.	Elby	1 SD
2.	Rachel	2 SD
3.	Benz	1 SD
4.	Alma	4 SD

Tabel 4.1 Data Informan

Informan I bernama Raphael Gibytus A, dengan nama panggilan Elby. Elby berusia 7 tahun, dia bersekolah di SD PL Santo Yusup dan siswa di kelas 1C. Elby tinggal di daerah Gayamsari, Semarang. Kegiatannya sehari – hari sebagai pelajar, aktif di klub sepatu roda, dan memiliki hobi menonton film.

Informan II bernama Rachel Graziella P. R, dengan nama panggilan Rachel. Rachel memiliki usia yang sama dengan Elby, tetapi siswi kelas 2 di SD *Daniel Creatives School*. Rachel tinggal di daerah Sampangan, Semarang. Rachel memiliki banyak hobi di berbagai bidang yaitu berenang, bermain piano, sepatu roda. Dia juga aktif mengikuti lomba mewarnai. Jika memiliki waktu luang, dia suka bermain atau menonton film bersama teman.

Informan III bernama Mikael Benz B, dengan nama panggilan Benz. Benz berusia 7 tahun, dia bersekolah di SD PL Santo Yusup dan siswa di kelas 1C. Benz tinggal di daerah Tlogosari, Semarang. Benz lebih menyukai kegiatan yang berhubungan dengan akademik dibandingkan fisik. Dia mengikuti ekstra sempoa. Benz pernah memenangkan lomba sempoa dengan meraih juara 2, dan lomba olimpiade matematika juara 2. Rata – rata nilai akademiknya juga tinggi. Dia sering menonton film saat libur sekolah.

Informan IV bernama Alma Sri Ratna S, dengan nama panggilan Alma. Alma berusia 10 tahun, dia bersekolah di SD PL Santo Yusup dan siswa kelas 4C. Alma tinggal di daerah Sinar Waluyo, Semarang. Alma memiliki keseimbangan dalam kegiatannya sehari – hari, antara lain *coding*, bina vokalia, sepatu roda, dan ia juga berprestasi di kelas. Ketika bersantai, ia memilih untuk menonton film melalui aplikasi *streaming Netflix* dan *Disney+*.

4.2 Hasil Analisis Informan

Analisis terhadap informan dilakukan secara bertahap sesuai dengan elemen – elemen yang digunakan dalam proses analisis teks.

4.2.1 Tema Fantasi

4.2.1.1 Overthinking

Berdasarkan analisis teks, *Riley* mengalami beberapa gejala kecemasan antara lain gejala kognitif, perilaku, afektif, fisiologis. *Anxiety* juga mengalami gejala kecemasan perilaku dan afektif. Pengalaman kecemasan yang terjadi berulang adalah proses munculnya ingatan buruk yang berulang, menyalahkan diri sendiri, menghindari situasi yang mengancam dengan cara melarikan diri, serangan panik, membeku, ketakutan berlebihan terhadap masa depan. Selanjutnya akan dipaparkan pernyataan dan pengalaman keempat informan terkait *overthinking*.

Sumber	Pernyataan
Informan I	<i>“Gambar nomer 1 cemasnya karena kecewa ya...dapet nilai hampir lolos KKTP”</i>

	<i>“Gambar nomer 4 aku lagi berbuat salah terus minta maaf tapi nggak dimaafin. Rasanya cemas, gimana kalo aku dibenci.”</i>
Informan II	<i>“Gambar ke 4...aku juga pernah merasa sangat cemas saat aku dimarahi Bunda”</i>
	<i>“Gambar ke 2 juga, Riley sampai bersembunyi...aku paling nggak suka jadi bahan gosip temen aku.”</i>
Informan III	<i>“Aku juga pernah ngalamin gambar no 4 sekali, inget banget waktu itu pas aku pertama kali masuk KB, cemas banget karna belum kenal siapa – siapa.”</i>
	<i>“Gambar no 1...Pas aku dapet nilai 90. Kan nggak bagus ya, aku biasanya jadi cemas karna nggak dapet 100.”</i>
	<i>“Jadi menurutku itu perlu banget dipikirin. Kalo bisa besok aku masuk SMP yang ada temenku juga disitu.”</i>
Informan IV	<i>“Gambar nomer 1. Aku sering merasa cemas pada hal – hal yang belum terjadi. Misalnya aja lagi naik pesawat, takut kalo pesawatnya jatuh...Aku juga takut kalo diculik. Pernah takut pas lagi jajan dideket rumah sama tetangga.</i>
	<i>“Dia harus mengikuti kemauan dirinya sendiri. Dia nggak harus ngikutin temennya. Kan bebas dia mau jadi apa. Misalnya sahabatnya beda sekolah...Tetap jadi diri sendiri.”</i>

Tabel 4.2 Pendapat Informan tentang *overthinking*

Hasil dari tabel pernyataan diatas memiliki pemaknaan *overthinking* yang berbeda – beda, tetapi mereka mengalami gejala kecemasan yang sama dengan Riley. Satu dari empat informan

merasa bahwa anak – anak hanya akan mengalami perasaan cemas dalam tahap wajar dan normal. Berbanding terbalik dengan pernyataan satu informan lainnya yang mengaku pernah mengalami *overthinking*. Dua informan setuju perasaan *overthinking* memiliki dua makna, penting sebagai alarm untuk lebih berhati – hati dalam menghadapi masa depan, dan tidak penting karena akan menghabiskan waktu dan tenaga karena terlalu khawatir.

4.2.1.2 Penerimaan Diri

Berdasarkan analisis teks, proses penerimaan diri *Riley* ditunjukkan melalui beberapa hal yaitu meningkatkan pemikiran tentang hal – hal positif, mengetahui kelebihan serta keburukan diri, berhasil mengendalikan emosi, tidak terpengaruh pendapat dan penilaian dari orang lain. Selanjutnya akan dipaparkan pendapat dan pengalaman keempat informan terkait penerimaan diri.

Sumber	Pernyataan
Informan I	<i>“Yang mencerminkan diriku sendiri itu Joy karena aku ketawa, aku juga suka usilin temenku biar aku happy hehe. Kedua Anger karena aku suka marah – marah, apalagi kalo aku laper, atau ada yang marahin aku ya aku marahin balik. Ketiga Fear karena aku takut banget kalo di tempat gelap sendirian...”</i>
	<i>“Aku juga mengenali diriku. Kebaikanku adalah cepat minta maaf, pemaaf, dan jujur. Keburukanku adalah saat main dorong temen, pukul, marah – marah sama orangtua, cepat mengeluh.”</i>
Informan II	<i>“Paling mirip Rachel itu Joy...kayak cerewet - cerewet gitu lah kayak ex-introvert. Terus kalo Anger, Rachel itu suka marah – marah kayak</i>

	<i>bossy...ya nanti aku minta maaf. Terus yang Envy yang iri, itu kadang – kadang aku iri karena ya tante tau lah sesuatu, tapi aku nggak mau nyebutin karna aku malu.”</i>
	<i>Kalo aku, kebaikanku adalah aku sangat sayang Bunda, aku sering banget cium Bunda, tidak memancing emosinya Bunda. Keburukanku aku dorong teman, nakalin adek sepupu, nakalin temen.”</i>
Informan III	<i>“Anger, Joy, Sadness yang mencerminkan diriku sendiri. Sudah jelas aku kan suka marah – marah. Aku suka bahagia terus. Tapi aku juga suka sedih, karena dinakalin sama mas Brava.”</i>
	<i>“Keburukanku gampang sedih kalo dapet nilai jelek, karena nggak sesuai yang tak pengen, suka jahilin temenku. Kalo baikanku suka membantu pekerjaan rumah misalnya nyapu dan ngepel...aku suka bantuin ngambilin barang, misal mama mau tisu aku ambilin. Kan paling enggak baik dan buruk Riley harus sama.”</i>
	<i>“Aku pernah berpikir untuk merubah diriku sendiri, menjadi Benz yang baru. Tapi dulu ya, sekarang sih aku udah nggak pernah mikir untuk berubah, aku suka jadi diriku sendiri.”</i>
Informan IV	<i>“Yang mirip ya Joy. Terus Anger karna aku suka marah – marah emosi sendiri di sekolah. Sama Ennui, karena aku sangat pemalas, aku suka banget bermalas – malasan sambil main HP.”</i>
	<i>“Kalo aku kelebihannya itu suka gerak, misalnya coba salto. Kalo kekuranganku suka pilih – pilih</i>

	<i>kalo belajar, misalnya nilai agamaku bagus karna aku suka, kalo nilai ipasku jelek karna aku nggak suka...aku mudah menyerah, misalnya aku belajar trick Christy sampe sekarang masih belum sempurna karna posisinya kurang duduk.”</i>
--	--

Tabel 4.3 Pendapat Informan tentang penerimaan diri

Hasil dari data diatas memiliki pemaknaan hampir sama terhadap penerimaan diri. Keempat informan setuju bahwa sangat penting untuk mengetahui kebaikan dan keburukan diri sendiri untuk melihat sejauh mana pribadi kita. Mereka juga merasa mirip dengan tokoh – tokoh perasaan yang ada dalam film. Selain itu, Informan III juga menceritakan pengalaman mengurungkan niatnya untuk merubah diri sendiri karena ketidakpuasaan, dan berakhir mencintai diri sendiri. Proses pengendalian diri juga menjadi poin penting bagi keempat informan, karena akan memberikan ketenangan bagi diri sendiri.

4.2.1.3 Tekanan Mental

Berdasarkan analisis teks, tekanan mental pada *Riley* terjadi karena pengaruh dari orang – orang terdekat seperti teman sebaya yang memberikan penilaian negatif, pikiran berlebihan dari diri sendiri, dan mengakibatkan terjadinya perilaku negatif. Selanjutnya akan dipaparkan pendapat dan pengalaman keempat informan terkait terjadinya tekanan mental.

Sumber	Pernyataan
Informan I	<i>“...Tapi kalo udah dipanggil namanya, terus berdiri nunggu lagu diputar, wah ya cemas lagi, tapi nggak boleh kalah sama deg – deg an, kan harus perform. Masa udah latihan hampir setiap hari gagal tampil.”</i>

	<i>“Dia kan terlalu banyak mendengarkan omongan orang lain ya. Terutama si Anxiety. Harusnya dia lebih dengerin diri sendiri...Aku juga kalo sakit hati karena omongan temen, ya marah, tapi tak tinggal temenku yang itu, kalo mau main lagi ya kalo dia udah minta maaf.”</i>
Informan II	<i>“Cara hilangin cemas sebelum lomba aku berdoa...aku berusaha lebih baik agar nggak buat kesalahan misalnya jangan jatuh dan jangan nyenggol cone”</i>
	<i>“Riley harusnya stop melakukan apa pun yang mengganggu pikirannya. Tenangkan diri, pikirkan apapun yang membuatnya senang dan nyaman...Riley bisa melanjutkan kegiatannya lagi. Aku juga kalo diposisi yang sama kayak Riley akan diem dulu...Kalo udah lebih baik, lanjutkan perjuangan dan jangan menyerah.”</i>
Informan III	<i>“Nggak usah dirasain lah paniknya. Dia harus nenangin dirinya sendiri dulu...Kalo dia cemas karena sedih sama perbuatannya, ya jangan terlalu dipikir lah. Dia harus yakin kalo dia itu baik. Baru deh dia akan menemukan kedamaian lagi.”</i>
	<i>“Jangan terlalu dipikir lah. Kita sering buat kesalahan...jadi kita bisa perbaiki hubungan lagi. Riley kan tertekan karna terlalu dengerin kecemasannya ya, padahal itu belum tentu terjadi. Nggak boleh kayak gitu. Nanti kita jadi nggak pernah bahagia karena mikir rasa cemas terus.”</i>
Informan IV	<i>“Jalani hidupmu sendiri sama nggak usah ikuti kecemasanmu. Kamu bebas mau ngapain dan jadi</i>

	<i>apa. Nggak perlu tuh terlalu dengerin Anxiety mau ngomong apa aja.”</i>
	<i>“Pas tunggu aku ngerasa gugup. Biasanya aku tarik nafas dan berdoa, biar gugupnya hilang. Terus hilang. Pas di depan juri dan perform aku udah nggak gugup. Begitu selesai, rasanya seneng soalnya udah lega.”</i>

Tabel 4.4 Pendapat Informan tentang tekanan mental

Hasil dari data diatas menunjukkan bahwa mereka setuju *Riley* untuk tidak terlalu mendengarkan perkataan dan penilaian orang lain. Keempat informan pernah berada dalam situasi dimana merasakan kecemasan karena tekanan dari lingkungan dan orang – orang disekitarnya, tetapi rasa percaya diri harus lebih besar untuk mengalahkan rasa cemas. Pengendalian diri menjadi sangat penting, sama halnya yang dilakukan *Riley* pada akhir cerita, berani mengalahkan rasa cemasnya.

4.2.2 *Setting*

Berdasarkan analisis teks, *setting* berfokus pada latar tempat dan latar suasana dengan melihat pada pemaknaan dari warna. Latar tempat tidak dikaji secara spesifik, hanya menunjukkan nama tempat dalam *scene*. Mayoritas latar suasana dalam cerita menggambarkan kecemasan yang dialami *Riley*, ketegangan ketika *Riley* melakukan perbuatan yang tidak baik, ambisi dari *Anxiety*, dan perasaan semangat dari *Joy*. Selanjutnya akan dipaparkan pendapat dan pengalaman dari informan terkait *setting* dalam cerita.

Sumber	Pernyataan
Informan I	<i>“Kualitas gambar nilainya 9. Musik nilainya 10. Musiknya bagus, aku paling suka sama musiknya”</i>
	<i>“Pas nonton film ini rasanya seneng karena bagus. Tapi juga sedih, soalnya Riley jadi nakal, suka marah</i>

	<i>– marah ke teman dan orangtuanya. Kan jadinya kecewa sikap Riley nggak sopan gitu”</i>
Informan II	<i>“Kualitas gambarnya 10. Musiknya 10, bagus banget aku suka”</i>
	<i>“Kalo Inside Out 2 itu bagus, cuma aku banyak nggak mudengnya. Kayak ini tuh filmnya mau apa sih dan agak membosankan ya, kalo yang pertama aku sih mudeng dan menikmati.”</i>
Informan III	<i>“Kualitas gambarnya 9. Soundtracknya 8.”</i>
	<i>“Nggak suka pas adegan yang nampilin kayak kantor gitu, yang Anxiety ngatur proyeksi mimpi. Soalnya kantornya jelek, layarnya nggak jelas. Sangat membosankan dan tidak ada tantangannya. Selain itu aku juga nggak suka intronya, biasa banget, musiknya kurang meriah.”</i>
Informan IV	<i>“Kualitas gambarnya bagus kalo TVnya nggak rusak, jadi 10. Soundtracknya bagus jadi 9”</i>
	<i>“Kalo Inside Out 2 kurang cocok, karena ada unsur mengkhianati.”</i>

Tabel 4.5 Pendapat Informan tentang *setting* dalam film

Hasil dari data diatas menunjukkan bahwa keempat informan setuju bahwa kualitas gambar yang digunakan dalam film tergolong sangat bagus. Untuk pemaknaan latar suasana dalam film mereka merasakan berbagai macam perasaan, antara lain senang karena film bagus, sedih karena karakter dalam film tidak sesuai ekspektasi, bosan karena musik yang monoton, dan merasa kurang cocok untuk ditonton oleh anak – anak.

4.2.3 Karakter

Berdasarkan analisis teks, penokohan terhadap karakter ditandai secara verbal dan non verbal. Hasil yang didapat adalah Riley

sebagai tokoh protagonis dimana ia mengundang empati dari penonton ketika mengalami serangan panik. *Anxiety* sebagai tokoh antagonis dimana ia memiliki sifat manipulatif dan keras kepala, dengan penampilan yang sangat tertata. *Joy* sebagai tokoh tritagonist yang selalu menjadi penengah untuk memberikan kenyamanan dan kebahagiaan bagi *Riley*. Berikut akan dipaparkan pendapat dan pengalaman informan terkait penokohan sebagai berikut.

Sumber	Pernyataan
Informan I	<i>“Tokoh utamanya ya Riley. Dia yang diceritain dari film pertama dan kedua...Nah tokoh pendukung yang membantu ada Joy, Fear, Anger, Disgust, Sadness, Embarrassment. Mereka selalu membuat Riley bahagia terus, nggak pernah bikin Riley nangis. Kalo tokoh penjahat yang selalu bikin Riley jadi jahat dan nakal, ada Anxiety, Envy, Ennui.”</i>
	<i>“Riley masuk tanpa ijin ke ruang pelatih, menjauhi sahabatnya dan memilih teman lain, nggak sopan dan bicara kasar sama orangtuanya. Itu sikap yang nggak tidak baik...tidak bisa membedakan mana yang baik dan jahat.”</i>
Informan II	<i>“Joy karena dia paling banyak muncul dan warnanya paling gonjreng. Tokoh jahat disini Anger, karena dia agak keras kepala, dia kadang nggak mau diajak kerjasama dan lebih mikirin dirinya sendiri. Tokoh pendukungnya Riley, dia bikin Joy jadi semangat bekerja bersama teman – teman...”</i>
	<i>“Pas Joy berusaha mencari bola Sense of Self. Dia kan sangat berjuang ya bersama teman – temannya. Dari dia dibuang, terus pada kecapekan”</i>

Informan III	<i>“Joy tokoh utamanya, karena dia selalu muncul. Anxiety yang jahat, karena dia ngusir emosi yang lama. Kalo Ennui agak jahat juga karna suka ngatur tapi ya itu dikit aja. Sadness tokoh pendukungnya, karena dia yang bantu Joy untuk menyelamatkan Riley.”</i>
	<i>“Si Anxiety muter – muter jadi gila, Angry marah – marah terus.”</i>
Informan IV	<i>“Tokoh utamanya Joy. Karena dia yang pertama muncul dan paling sering muncul. Dia yang paling berusaha, nggak gampang nyerah, selalu baik, peduli sama orang lain. Tokoh pendukungnya Sadness, Anger, Disgust, Fear, Embarrasment karena bantuin Joy terus. Yang jahat itu Anxiety karena bilang yang buruk – buruk ke Riley, kalo Ennui terlalu pemalas karna dia ngendaliin pake remote mulu.”</i>
	<i>“Padahal yang dia tabrak sahabatnya sendiri, Anxiety yang ngendaliin memang nggak punya otak.”</i>

Tabel 4.6 Pendapat Informan tentang karakter dalam film

Informan I memiliki pendapat yang sama dengan hasil dari analisis teks, yaitu *Riley* sebagai protagonis karena menjadi fokus dalam film pertama dan keduanya. *Anxiety* sebagai antagonis karena menyebabkan kenakalan terhadap tokoh utama. Dan *Joy* beserta keempat temannya sebagai tritagonis. Ketiga informan lainnya berpendapat bahwa *Joy* adalah tokoh utama, karena sangat sering muncul dalam banyak *scene*. *Anger* (berdasarkan Informan II) dan *Anxiety* (berdasarkan Informan III dan IV) diketahui sebagai tokoh antagonis, dimana sifat keras kepala dan ambisinya sangat terlihat kuat. Untuk tokoh tritagonis sepakat bahwa perasaan lainnya sangat banyak membantu *Riley*. Namun, Informan 4 sangat mengkritisi *Anxiety* karena memiliki sifat dan penampilan yang sangat buruk, terlebih

pengaruhnya. Bahkan Informan 4 sedikit mengumpat terhadap tokoh itu, menunjukkan tingkat tidak suka yang tinggi.

4.2.4 Alur Cerita

Berdasarkan data analisis teks, alur cerita menyajikan pembagian alur menjadi tiga pola, keseimbangan awal, gangguan, dan keseimbangan akhir. Cara ini mengetahui apa saja konflik yang terjadi, yaitu *Anxiety* mencoba mempengaruhi *Riley* untuk mendengarkan dan mengikuti kecemasan dalam dirinya. Serta, bagaimana *Riley* menghadapi dan menyelesaikan masalahnya yaitu menerima dirinya sendiri dan tidak mendengarkan keluhan dari lingkungan sekitarnya. Berikut akan dipaparkan pendapat dan pengalaman informan mengenai alur cerita sebagai berikut.

Sumber	Pernyataan
Informan I	<i>“Film Inside Out yang orang kecil warna warni itu kan? Aku suka. Aku nonton di rumah yang pertama dan kedua, masing – masing dua kali. Filmnya seru.”</i>
	<i>“Mereka harus nonton. Filmnya bagus banget. Sangat cocok untuk anak – anak dan sering terjadi dalam kegiatan sehari - hari. Bisa dipahami juga.”</i>
Informan II	<i>“Aku nonton 2 kali. Film yang nyeritain tentang perasaannya Riley. Ada banyak emosi yang bantu Riley untuk nentuin pilihannya. Kalo dia merasa bingung, senang, sedih, cemas, marah, dll. Di film ini juga diceritain tentang hubungan Riley dengan sahabatnya, kalo di film pertama kan hubungan Riley dengan keluarganya ya. Terus juga banyak adegan yang ngajarin kita banyak pelajaran.”</i>

Informan III	<i>“Kalo Inside Out sebenarnya aku nggak terlalu mudeng, kayak ceritanya agak rumit, mungkin anak – anak TK gitu lebih nggak mudeng ya”</i>
	<i>“Aku nonton film ini 3 kali sih. Filmnya ngeri. Si Anxiety muter – muter jadi gila, Angry marah – marah terus. Tapi juga ada seneng – senengnya karna Riley suka memainkan hobinya yang hoki es itu. Terus dia juga jadi punya dua sahabat. Beda sama film pertamanya yang dia sendirian. Tapi ya lumayan lah bisa ditonton.”</i>
Informan IV	<i>“Aku nonton film ini lima atau enam kali. Nontonku terusan sih jadi seminggu aku ulang sehari sekali. Menurutku film ini tentang emosi yang mengendalikan Riley. Di film keduanya ada emosi baru yang datang, Riley juga makin besar. Karena ada emosi baru itu, Riley juga berubah. Dia jadi ngelupain temen lamanya. Awalnya Riley buruk kemudian jadi baik. Pas emosi lama yang dibuang sama emosi baru udah kembali semua, Riley jadi baik lagi. Aku lumayan suka sih sama filmnya.”</i>

Tabel 4.7 Pendapat Informan tentang alur cerita

Tingkat pemahaman informan terhadap alur cerita dipengaruhi oleh intensitas menonton. Informan yang menonton film dua kali, tiga kali dan enam kali memiliki pemahaman yang berbeda. Informan I dan Informan II menonton film dua kali, mereka berfokus pada karakter yang berwarna – warni dan sikapnya, merasa film memiliki cukup pesan yang bisa disampaikan, dan film ini menarik. Informan III menonton sebanyak tiga kali, dan mulai menemukan ada hal yang berbeda dan menyenangkan dari *scene* film, yaitu *scene* aksi seperti meledaknya bom tahanan yang keluar dari penjara. Informan IV yang sudah menonton sebanyak enam kali sangat memahami film ini.

Ceritanya singkat tetapi memiliki banyak poin penting di dalamnya. Ia merasa puas dengan apa yang disajikan dalam film.

4.2.5 *Symbolic Cue*

Symbolic cue terbentuk dari proses pengumpulan data informan. Berikut adalah penanda simbolis yang terbentuk.

Sumber	Pernyataan
Informan I	<i>“Kalo film kedua ini semua bahagia. Riley main hoki es, punya dua sahabat, tapi semua jadi berubah pas 4 emosi baru datang”</i>
	<i>“Terus pas Riley dipeluk sama kedua orangtuanya. Rasanya damai dan hangat. Aku juga sangat suka dipeluk momeku. Saat aku senang, sedih, takut, malas ngapa – ngapain. Aku merasa Riley juga sangat bahagia dan disayang”</i>
Informan II	<i>“Pas Joy berusaha mencari bola Sense of Self.”</i>
	<i>“Rachel nggak suka pas adegan Anxiety masukin bola – bola ke saluran yang paling bawah.”</i>
Informan III	<i>“Aku suka pas ada bom meledak, karna seru. Kan kalo di nyata gini nggak ada kan bom meledak”</i>
Informan IV	<i>“Pas empat emosi lama dikurung di penjara, itu lucu. Kan disitu juga ada si Pouchy pertama kali keluar.”</i>
	<i>“Terus ada lagi adegan pas emosi lama diantara lautan bola ingatan. Ternyata Pouchy dibawa sama Anger. Disitu Pouchy ngeluarin dinamit banyak banget. Terus dinyalain dan BOOMMM. Seru banget hehe.”</i>
	<i>“Bagian pas si Anxiety sok ngatur Riley.”</i>

Tabel 4.8 Pendapat Informan tentang *symbolic cue*

Ketika informan memberikan pendapat dan menceritakan pengalaman mereka, akan ada beberapa kata yang bisa menjadi sebuah “pemicu” antara satu informan dengan yang lain. Sama seperti slogan

atau guyonan, antara lain hoki es, bom meledak, *Anxiety*, bola warna – warni, *Sense of Self*, dan *Pouchy*.

4.2.6 *Visi Retoris*

Visi retoris yang terbentuk dari informan memiliki pandangan yang sedikit berbeda setiap pendapatnya. Informan I menggarisbawahi *Riley*, seorang gadis yang hobi main **hoki es**, tetapi **mudah cemas dan bereaksi sangat berlebihan**. *Riley* hadir sebagai tokoh utama dalam film. Ia mendapat bantuan dari *Joy*, *Sadness*, *Disgust*, *Fear*, *Anger*, dan *Embarrassment* untuk menjaga *Riley* selalu bahagia. Hal ini dilatarbelakangi oleh *Anxiety*, *Envy*, dan *Ennui* yang berperan sebagai tokoh antagonis. Informan I menyebutkan *Riley* terlalu memikirkan tanggapan orang lain, sama sepertinya. Tetapi Informan I paham cara untuk menyelesaikan masalah, *Riley* juga berbuat demikian, yaitu meminta maaf, tidak mengulangi kesalahan, dan berusaha untuk mengenal dirinya sendiri. Informan I menjelaskan film ini hadir untuk melihat **perubahan diri** *Riley*, dari nakal menjadi sosok yang bisa memahami dirinya sendiri, bahkan kecemasannya. Informan I setuju film *Inside Out 2* bisa dinikmati oleh anak – anak.

Informan II memandang *Inside Out 2* sebagai film yang **membosankan** tetapi memiliki **banyak pesan yang bermakna**. Film dengan tokoh utama *Joy* yang selalu bahagia memiliki musuh yaitu *Anger* sebagai tokoh antagonis karena dinilai selalu menciptakan suasana yang penuh dengan kemarahan dan keras kepala. *Riley* hadir sebagai tokoh pendukung, ia memberikan *Joy* dan teman – temannya banyak pekerjaan. Informan II merasakan beberapa kemiripan dengan film ini, terutama tokoh utamanya, *Joy*. **Pengalaman tentang rasa cemas** juga dirasakan oleh Informan II, cemas saat *perform* lomba dan cemas ditinggalkan oleh Bundanya saat bertengkar. Tapi Informan II sadar semua akan baik – baik saja karena bisa **mengendalikan diri** seperti *Riley*. Informan II juga mengajak *Riley* untuk **pantang**

menyerah pada hal yang ia sukai, misalnya **hoki es** sama dengannya yang pantang menyerah terhadap sepatu roda. Hal yang paling diingat tentang film ini adalah **bola ingatan** yang berwarna – warni, serta *Sense of Self* milik *Riley* baik yang lama atau baru. Informan II berpendapat bahwa film ini **kurang cocok** untuk ditonton anak seusianya.

Informan III memiliki visi retorik dengan beberapa detail berbeda dari Informan lainnya. Munculnya *Nostalgia* sebagai salah satu karakter yang ia sukai. Juga *scene* mendebarkan saat **dinamit** meledakkan penyangga. Menjadi salah satu *scene* yang paling disukai dalam film ini. Informan III menyebutkan *Joy* sebagai tokoh utama, *Ennui* sebagai kaki tangan dari *Anxiety* si tokoh antagonis, dan *Sadness* tokoh pendukung tunggal. Informan III tidak terlalu mempermasalahkan ketika *Riley* terlalu **mencemaskan masa depannya**, karena Informan III juga merasakan pengalaman tersebut, misalnya rasa cemas mendapat nilai tidak sempurna, dan nasib **persahabatannya** kelak. Namun, *Riley* diharapkan tetap fokus pada tujuannya bersekolah dibandingkan mencemaskan hobi hoki esnya. Selain itu, Informan III juga memiliki **pengalaman ingin mengubah dirinya** menjadi Benz yang baru, sama seperti *Anxiety* yang ingin mengubah *Riley*. Tetapi sekarang Benz merasa cukup dan menyayangi dirinya sendiri. Informan III merasa film ini **tidak cocok** diberikan label SU, karena menurutnya anak TK akan sangat sulit memahaminya.

Visi retorik milik Informan IV akan sangat berbeda. Ia menyukai film ini hingga menontonnya **5 kali**, karena **ceritanya yang bagus**. Informan IV berpendapat *Joy* adalah tokoh utama karena sering tampil dalam *scene*. Tokoh antagonis adalah *Anxiety* yang sangat suka mengatur dan menyebarkan, dibantu *Ennui* dengan *remote control* nya. Tokoh pendukung adalah *Sadness*, *Disgust*, *Fear*, *Anger*, dan *Embrassment*. Informan IV menilai bahwa ia memiliki sifat yang mirip dengan *Joy*, yaitu cerianya. Tetapi Informan IV adalah anak yang

mudah menyerah, ia juga mudah merasa **cemas terhadap hal – hal yang belum terjadi** seperti kecemasan tentang kecelakaan di perjalanan. Pengertian untuk **memisahkan mana kebaikan dan keburukan** dalam diri sendiri juga yang dialami *Riley*. Informan IV berpendapat tidak harus semua **emosi divalidasi**, hanya yang membantu pribadi kita menjadi lebih baik yang paling penting. Informan IV sangat mengingat *scene* dimana **dinamit** keluar dari *Pouchy* dan meledak, serta menunjukkan bahwa ia sangat tidak menyukai *Anxiety*. Informan IV menyatakan bahwa film ini **tidak akan bisa diterima** dan ditonton oleh kalangan usia anak – anak dibawah enam tahun karena menyiratkan makna tentang berkhianat.

Berdasarkan hasil analisis dari keempat informan diatas, maka **visi retorik** yang terbentuk adalah *Riley* seorang anak – anak yang kalah terhadap kecemasannya sendiri. Berikut beberapa elemen yang menjelaskan visi retorik.

1. Pertama adalah ***people***. Tokoh *Riley* adalah seseorang yang mudah menyerah terhadap keadaan. Dia terlalu bergantung pada tokoh pendukung, yaitu *Joy* dan teman – temannya, untuk menyelesaikan masalah. Kurangnya kedewasaan bagi anak seusianya.
2. Kedua adalah ***values***. Nilai yang terkandung dalam film ini adalah penerimaan diri sendiri, persahabatan yang kuat, pengendalian diri, perasaan cemas hanya membawa dampak negatif.
3. Ketiga adalah ***time and change***. Informan menceritakan pengalamannya bahwa film ini memiliki alur yang membosankan. Ketika seorang karakter dalam film mencoba merubah apa yang sudah tertata rapi, menjadi berantakan dan tidak terkontrol.
4. Keempat adalah ***morality***. Perasaan cemas sangat berpengaruh terhadap keseluruhan film. Informan merasa bahwa perilaku buruk *Riley* tidak bisa dipertanggungjawabkan, dimana anak seusianya dinilai sudah bisa membedakan hal baik dan buruk, serta paam untuk tidak mengulangi kesalahan.

4.3 Rantai Fantasi

4.3.1 *Visi Retoris*

Visi retoris yang terbentuk dalam analisis teks adalah seorang remaja yang berusaha mengenal dirinya sendiri dari pengalamannya tentang kecemasan. Sedangkan *visi retoris* yang terbentuk berdasarkan analisis informan adalah *Riley* seorang anak – anak yang kalah terhadap kecemasannya sendiri. Dari pernyataan tersebut, proses pengenalan terhadap diri sendiri menjadi kunci keberhasilan rantai fantasi, dimana dari kedua sisi mengkaji elemen apa saja yang digunakan untuk mendapatkan hasil.

4.3.2 *Konvergensi Simbolik*

Pada data banyak disajikan pengulangan makna yang sama antar Informan.

- a. Fokus pada tema fantasi Penerimaan Diri.
- b. Sebagian besar berpendapat tokoh utama adalah *Joy*, dimana Informan juga sangat mengidolakan tokoh ini.
- c. Tokoh *Anxiety* dinilai sangat mengganggu, yang ditunjukkan pada pemberian label tokoh antagonis padanya, bahkan ada umpatan dari seorang anak – anak.
- d. Pendapat bahwa mereka tidak setuju film ini diberikan kategori usia SU, karena alur cerita yang rumit dan memiliki bagian yang membosankan, hanya anak dengan usia enam tahun keatas yang mulai bisa memahaminya.
- e. Informan menunjukkan beberapa *symbolic cue* yang sama, yaitu hoki es, emosi baru yang menyebarkan, bola memori warna – warni, dinamit.
- f. Pengalaman kecemasan dengan ciri – ciri yang sama antara tokoh dalam film dan Informan.

4.3.3 *Keberhasilan Rantai Fantasi*

Pada film, penerimaan diri digambarkan ketika *Riley* tersadar pada kesalahan yang telah diperbuatnya, sehingga ia meminta maaf kepada kedua sahabatnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan informan, ditemukan bahwa Informan III mengalami pemikiran untuk merubah dirinya sendiri menjadi sosok yang baru. Dari kedua sudut pandang terdapat proses memaafkan yang sama untuk bisa berdamai dengan lingkungannya. Selain itu, proses penerimaan diri juga ditunjukkan ketika masing - masing informan merasakan kemiripan dengan karakter dalam film bahkan lebih dari satu karakter. Proses dimana informan merasakan kecemasan seperti cemas mendapat nilai ujian yang buruk (Informan III), cemas dimarahi orangtua (Informan II), cemas saat menunggu giliran *perform* (Informan I), dan cemas jika diculik saat jajan (Informan IV). Pengalaman ini sebanding dengan kecemasan yang dirasakan oleh *Riley*, antara lain cemas tidak memiliki teman di sekolah yang baru, cemas tidak diterima sebagai anggota *Fire Hawks*, cemas jika ditinggalkan oleh sahabatnya.

4.3.4 *Kegagalan Rantai Fantasi*

Rantai fantasi dikatakan gagal karena semua informan merasa film ini tidak sesuai umur mereka. Alur cerita dan banyak indikator bisa dipahami, tetapi mereka juga berpikir. Film ini tidak bisa ditonton 1 kali, minimal 2 kali agar mengetahui pesan yang ingin disampaikan. Informan menonton hingga 5 kali, dan dia bisa menjelaskan inti film secara sederhana dan tepat, terlebih umur yang paling dewasa dibandingkan lainnya. Semua setuju inti film sangat berbeda dengan ekspektasi sebelum menonton. Makna yang berat, dan beberapa *scene* membosankan. Sedangkan tujuan film adalah untuk memperlihatkan proses dinamika perasaan yang terjadi ketika peralihan usia dari anak – anak menjadi remaja. Hal ini menegaskan bahwa tujuan dari film tidak

sepenuhnya tersampaikan kepada penonton, terutama anak – anak dengan kategori usia dibawah enam tahun.

4.4 Diskusi Teoritis

4.4.1 Tema Fantasi *Overthinking* sebagai Akibat Kecemasan

Overthinking diketahui sebuah hasil dari gejala kecemasan yang tidak dikelola dengan baik. Ketika seseorang mengalami kecemasan dan merenungkan kemungkinan buruk, rasa takut terhadap masa depan, atau bahkan khawatir secara berlebihan tentang aspek yang terjadi dalam kehidupan mereka (Arrasyid & Putra, 2024). Pada dasarnya setiap manusia merasakan kecemasan pada setiap usia dalam kehidupan, tetapi pengalaman yang membuatnya berbeda. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, informan sudah pernah mengalami *overthinking* di usia yang tergolong muda, yaitu anak – anak. *Overthinking* yang dialami adalah kecemasan tidak akan mendapatkan teman baru, kecemasan diculik saat bermain suatu hari, kecemasan mendapatkan nilai buruk. Pada film juga ditunjukkan *Riley* yang mengalami serangan panik dengan gejala pupil mata melebar, berkeringat, jantung berdebar keras didalam Kotak Pinalti (*Scene 01:15:31*), karena tidak bisa mengendalikan *overthinking* dalam dirinya. Berdasarkan *Anxiety Theory*, kecemasan memang berfungsi untuk mendeteksi adanya bahaya yang muncul (Hall, 1985). Proses rantai fantasi akan menghubungkan pengalaman informan dengan pengalaman *Riley* untuk memaknai kecemasan yang membentuk *overthinking*.

4.4.2 Tema Fantasi Penerimaan Diri sebagai Bentuk Penyelesaian Konflik Kecemasan

Riley menyadari semua yang terjadi padanya adalah serangkaian pengalaman yang membawanya untuk lebih mengenal diri sendiri, seperti kebaikan dan keburukannya. Hal ini ditunjukkan pada

scene dimana ia mengakui kesalahannya terhadap kedua sahabatnya (*Scene 01:20:44*). Penerimaan diri memiliki banyak bentuk, seperti memiliki harapan yang sesuai dengan realitas, tidak terpengaruh orang lain, mengetahui keterbatasan dan tidak mengembangkan pikiran negatif (Wijaya&Trihastuti, 2025). Pada Informan III diketahui mengalami kecemasan akan keraguan terhadap dirinya sendiri dan ingin merubah pribadinya, tetapi ia mengurungkan niat karena sadar bahwa dirinya sangat berharga tanpa membutuhkan pengakuan dari orang lain. Pernyataan dari analisis teks dan pengalaman informan menegaskan bahwa, saat manusia merasakan kecemasan maka ia melakukan upaya untuk menyelesaikan masalah (Freud, 1926). Maka dari kedua pandangan tersebut, tidak perlu berusaha untuk melenyapkan perasaan cemas, tetapi penting untuk diakui dan dikelola selayaknya perasaan yang lain.

4.4.3 *Tema Fantasi Tekanan Mental pada Masa Remaja*

Riley berada dalam situasi yang membingungkan, dimana ia harus bertahan dengan sahabat lamanya atau berusaha diterima dalam lingkungan baru, termasuk menjadi salah satu anggota *Fire Hawks*. Puncak dari rasa tertekannya adalah ketika mendengar anggota *Fire Hawks* yang menyebutnya tidak kompeten untuk masuk ke dalam grup tersebut (*Scene 00:25:52*). Ketika suatu lingkungan memberikan pengaruh kepada individu untuk berubah, dan condong mengikuti peraturan yang mereka tetapkan, maka individu akan mulai merasakan kecemasan dan tertekan (Fitriani&Chusairi, 2024). Hal ini juga dialami oleh Informan II yang merasa sakit hati ketika menjadi bahan gosip temannya di sekolah. Dalam *Anxiety Theory*, individu dengan toleransi moral yang tinggi akan lebih mudah mengalami konflik. Pernyataan ini termasuk untuk individu yang hidup dengan tuntutan pencapaian.