

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, F. Y., & Mulyawati, I. (2022). Analisis Nilai Moral dalam Film *Sultan Agung* Karya Hanung Bramantyo dan Relevansinya dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia di MTs. Disertasi Doktorat. UIN Surakarta.
- Adiwinata, A. E., & Winduwati, S. (2025). Film Animasi “Inside Out 2” Sebagai Media Edukasi Mengenai Kecemasan Remaja. *Koneksi*, 9(2), 422-433. <https://doi.org/10.24912/kn.v9i2.33281>
- Aisyah, N. (2023). Kurang Waktu Bermain Mandiri Tingkatkan Gangguan Mental Anak, Ini Studinya. Jakarta, detikedu. Dalam <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6695590/kurang-waktu-bermain-mandiri-tingkatkan-gangguan-mental-anak-ini-studinya>
- Anastasia, J., Mau, M., Sonni, A. F., & Nugraha, A. (2024). Analisis Penokohan Hans Landa Sebagai Tokoh Antagonis Dalam Film *Inglourious Basterds*. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut*, 10(2), 416-437. <https://doi.org/10.52434/jk.v10i2.41762>
- Ariani, N. K. (2019). Narrative Analysis of Moral Messages Narrated in *Coco* Animation Film. *ISLLAE: Jurnal International Seminar on Languages, Literature, Art and Education*, 1(2), 261-265. <https://doi.org/10.21009/ISLLAE.01238>
- Arrasyid, R. M., & Putra, Z. W. (2024). Dampak Buruk Overthinking Bagi Para Remaja. *Al-Wasathiyah: Journal of Islamic Studies*, 3(1), 29-38. <https://doi.org/10.56672/alwasathiyah.v3i1.147> .
- Aulia, A. P., Fahriza, N. A., Nurfadillah, S., Amadine, N. S., Ningtyas, S. S. A., Prindasari, N. J., & Sipatuhar, D. R. P. (2026). Emosi dan Pengambilan Keputusan Riley dalam Film *Inside Out 2*: Analisis Tentang Pengaruh Emosi Terhadap Keputusan Remaja. *Jurnal Majemuk*, 5(1), 1453-1463. <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/majemuk/article/view/1541/1175>

- Barber, R. G., Carlson, R., & Ramirez, R. (2024, Juni 19). What ‘Inside Out 2’ Got Right About Anxiety, per a Psychologist. *NPR*.
<https://www.npr.org/2024/06/19/1198910281/inside-out-2-pixar-anxiety-puberty-psychology> .
- Blackburns., & Davidson. (1994). *Terapi Kognitif untuk Depresi dan Kecemasan*. (Penerjemah: Rusda Koto Sutadi). Semarang: IKIP Semarang Press.
- Chand, S. P., & Marwaha, R. (2023). *Anxiety*. StatPearls Publishing, Treasure Island (FL).
- Craske, M. G., & Stein, M. B. (2017). Anxiety. *The Lancet*, 388, 3048-3059.
[https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(16\)30381-6](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(16)30381-6)
- Dewi, M. S. (2019). Pengaruh Kecerdasan Emosi dan Coping Stress Terhadap Psychological Distress Pada Remaja. *Takziya Journal of Psychology*, 4(1), 1-15. <https://doi.org/10.15408/tazkiya.v4i1.10835>
- Djalle, Z. G., Purwanto, E., & Dasmana, D. (2007). *The Making of 3D Animation Movie*. Bandung: Informatika.
- Emery, N., Callysta, A. E., Sinulingga, R. A., Dimisyqiyani, E., Amaliyah., & Aji, G. G. (2025). Dinamika Perubahan Emosi Remaja dan Relevansinya Terhadap Kepemimpinan Tokoh Utama dalam Film Inside Out 2. *Jurnal Psikologi Kreatif Inovatif*, 5(3), 45-55.
<https://doi.org/10.37817/psikologikreatifinovatif.v5i3>
- Faiz, A. Z. (2025). Gestur dan Diam: Komunikasi Nonverbal dalam Membangun Karakter Utama pada Film “Titip Surat untuk Tuhan”. *Pawarta*, 3(2), 119-130. <https://doi.org/10.54090/pawarta.896>
- Fatika, S. D. (2021). Konvergensi Simbolik dalam Komunikasi Kelompok *Indonesian Escorting Ambulance*. *Jurnal Komunikasi Massa*, 1, 1-20.
<http://www.jurnalkommas.com/index.php?target=isi&jurnal=KONVERGENSI+SIMBOLIK+DALAM+KOMUNIKASI+KELOMPOK+INDONESIAN+ESCORTING+AMBULANCE>
- Fayet, D. A., Putra, S. J., & Husbuyanti, I. E. (2024). Analisis Semiotika Tentang Nilai – nilai Protagonis Pada Tokoh Arthur di Film Joker (2019).

- JIMAKOM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Komunikasi Universitas Mataram*, 5(1), 59-79. <https://doi.org/10.29303/9acfxz66>
- Fitriani, H., & Chusairi, A. (2024). *Pengaruh Social Pressure (Tekanan Sosial) Terhadap Kesehatan Mental Remaja*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Francizcha, S., Sudarmaji, S., & Anggraini, N. (2022). Analisis Karakteristik dan Amanat pada Tokoh di Dalam Serial Animasi “BoBoiBoy”. *WARAHAN: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 1-13. <https://eskripsi.stkippgribl.ac.id/index.php/warahan/article/view/361>
- Griffin, E. (2003). *A First Look at Communication*. New York: McGraw Gill.
- Gunawan, H. (2014). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Hall, C. S., & Lindzey, G. (1995). *Psikologi Kepribadian*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hall, P. (1985). *A Readers Guide to Contemporary Literary Theory*. Britain: Edinburgh Gate.
- Harnata, A. A., & Prasetya, B. E. A. (2022). Gambaran Perasaan Insecure di Kalangan Mahasiswa yang Mengalami Kecanduan Media Sosial TikTok. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(3), 823-830. <https://doi.org/https://doi.org/10.51214/bocp.v4i3.437>
- Herlidanara, A. J., Suroso., & Arifiana, I. Y. (2023). Perilaku *Bullying* Remaja: Bagaimana Peran Regulasi Emosi? *JIWA : Jurnal Psikologi Indonesia*, 1(2), 455-461. <https://doi.org/10.30996/jiwa.v1i2.9941>
- Hoge, E., Bickham, D., & Cantor, J. (2017). Digital Media and Depression in Children. *Pediatrics*, 140(s2), 76-80. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758G>
- Indriani, S. S., & Prasanti, D. (2020). Analisis Konvergensi Simbolik dalam Media Sosial *Youth Group* Terkait Kasus COVID-19 di Indonesia. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 8(2), 179-193. <https://doi.org/10.24198/jkk.v8i2.27271>
- Inside Out 2 Jadi Animasi Pertama Tembus US\$1M di pasar Internasional. (2024, August 27). CNN Indonesia. Dalam

<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20240826175119-220-1137702/inside-out-2-jadi-animasi-pertama-tembus-us-1-m-di-pasar-internasional>

- Jailani, M. S. (2020). Membangun Kepercayaan Data dalam Penelitian Kualitatif. *Primary Education Journal (PEJ)*, 4(2), 19-23. <https://doi.org/10.30631/pej.v4i2.72>
- Karauwan, M. Z., Wantasen, Isnawaty L., & Rambing, Rosalina R. (2020). Refleksi Kecemasan dalam *Final Destination 3* Karya James Wong. *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas SAM Ratulangi*, 13. Dalam <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jefs/article/view/27776>
- Kartikawangi, D. *Teori Konvergensi Simbolis (Symbolic Convergence Theory)*. Dalam kajian Pustaka, *Interact Jurnal On Communication* II, No. 02 November 2013.
- Knapp, M. L., Hall, J. A., & Horgan, T. G. (2013). *Nonverbal Communication in Human Interaction (8th edition)*. Boston: Cengage Learning.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. California: SAGE Publication.
- Lindo, D. R., Munayang, H., & Kaunang, T. M. D. (2016). Gambaran Tingkat Kecemasan pada Anak yang Mengalami Kekerasan di Sekolah Dasar di Kecamatan Malalayang Kota Manado. *Jurnal e-Clinic*, 4(2). <https://doi.org/10.35790/eci.v4i2.14566>
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2014). *Teori Komunikasi Edisi 9*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Littlejohn, S. W., Foss, K. A., & Oetzel, J. G. (2017). *Theories of Human Communication*. Long Grove: Waveland Press, Inc.
- Lubis, M. A. A. (2022). *Analisis Semiotika Film Thirteen Reasons Why Season 4 (Studi Semiotika Anxiety Disorder pada Serial Drama Thirteen Reasons Why Season 4 Episode 3 di Netflix)*. Skripsi Sarjana. Universitas Medan Area. <https://repositori.uma.ac.id/handle/123456789/18838>
- Maharani, A. E. D., & Alamiyah, S. S. (2025). Resepsi Generasi Z Surabaya Terhadap Konsep Kompleksitas Emosi dalam Film *Inside Out 2*. *Jurnal*

- Komunikasi Universitas Garut*, 11(2), 412-428.
<https://journal.uniga.ac.id/index.php/JK/article/view/42686>
- Mann, K. (Sutradara). (2024, June 14). *Inside Out 2*. [Film]. Disney; Disney+ Hotstar. https://www.apps.disneyplus.com/id/movies/inside-out-2/1271325263/watch?search_query=inside+out+2
- Mann, K. (Sutradara). (2024). *Inside Out 2*. [Naskah Film]. Pixar Animation Studios.
- Marambio, J. L., & Tew, C. (2006). Clash in Paradise: A Fantasy Theme Analysis of A Day Without a Mexican. *The Journal of American Culture*, 29(4), 475-492. <https://doi.org/10.1111/j.1542-734X.2006.00459.x>
- Mario, V. Y. (2024). *Representasi Komunikasi Interpersonal Antarprotagonis Dalam Film Logan*. Skripsi Sarjana. Universitas Hasanuddin Makassar. <https://repository.unhas.ac.id/id/eprint/45161/>
- Masaoy, R. N., & Ramdhan, A. F. (2024). Kultivasi di Era Digital: Studi Kasus Pada Anak – anak yang Gemar Menonton Film Horor di Cijati Majalengka. *Jurnal Mahasiswa Sosial Humaniora*, 1(1), 143-16. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jumash/article/view/11330>
- Matbouly, M. M. Y. (2020). The Effects of Film Illumination Hues – An Exploration Study. *CINEJ : Cinema Journal*, 8(2), 353-376. <https://doi.org/10.5195/cinej.2020.278>
- Melati, C., Prasetya, A. P., & S, M. P. (2015). *Comicos 2015*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Miller, K. (2005). *Communication Theories: Perspectives, Process, and Contexts* (2nd edition). Boston: McGraw-Hill.
- Morissan. (2024). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa (Edisi Revisi)*. Jakarta : Kencana.
- Mullally, W. (2024). Inside Out 2 ending explained: How new mental health research shaped finale. The National. Dalam <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/film-tv/2024/06/17/inside-out-2-ending-explained/>

- NAACP. (2025). *Motion Picture Winners for 56th NAACP Image Awards*.
<https://naacpimageawards.net/winners/>
- Novyana. (2024). 12 Film yang Tayang Juni 2024, Ada Inside Out 2 dan A Quiet Place: Day One. Solo, detikjateng. Dalam
<https://www.detik.com/jateng/budaya/d-7371588/12-film-yang-tayang-juni-2024-ada-inside-out-2-dan-a-quiet-place-day-one>
- Nuraeni, N., Pertala, E. C., & Susilawati, L. (2022). Gambaran Tokoh Tritagonis dalam Novel A Monster Calls Karya Patrick Ness. *Pesona*, 8(1), 98-105.
<https://doi.org/10.52657/jp.v8i1.1652>
- Nurhidayah, I., Aryanti, K. N., Suhendar, I., & Lukman, M. (2021). Hubungan Tekanan Teman Sebaya dengan Perilaku Bullying Pada Anak Usia Remaja Awal. *JNC*, 4(3), 175-183.
<https://doi.org/10.24198/jnc.v4i3.31566>
- Oktamarinda, L., Rahmayanti, I., Lestari, P., Salsabilla, S., & Muslimah. (2023). Emosional pada Anak Usia Dini (Studi di TK Kemala Bhayangkari 01 Palembang). *Significant*, 2(2), 65-77.
<https://doi.org/10.62668/significant.v2i02.851>
- Pelu, D. A. D. P., & Pelu, N. (2024). Pertukaran Tema Fantasi dalam Retorika Visual melalui Media Sosial. *Jurnal ISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 21 (2), 105-125. <https://doi.org/10.36451/jisip.v21i2>
- Praditya, W. A., Suarniti, G. A. M. R., & Kertiasih, N. N. (2023). The Setting Analysis in Derek Kolstad's John Wick. *Klausa: Kajian Linguistik, Pembelajaran Bahasa, dan Sastra*, 7(2), 95-108.
<https://doi.org/10.33479/klausa.v7i2.891>
- Priest, R. (1994). *Bagaimana Cara Mencegah dan Mengatasi Stres dan Depresi*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Rachma, D. N. (2018). Perancangan Aplikasi Sebagai Media Kampanye Sosial untuk Pencegahan *Anxiety* pada Anak – anak Usia 6-12 Tahun di Kota Jakarta. *E-Proceeding of Art & Design*, 5(3), 1301-1311.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/7358>

- Rahardjo, M. (2018). Paradigma Interpretif. Dalam <http://repository.uin-malang.ac.id/2437/> diakses pada 12/06/2024/23:03.
- Rahardjo, T., dkk. (2024). *Memahami Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rosenthal, L. B. W. (2024). “Inside Out 2” is Rated PG – But Here’s Why It’s a Must – See for Parents and Kids. Dalam <https://www.parents.com/inside-out-2-is-rated-pg-but-a-must-see-for-kids-8663351>
- Rosenthal, L. B. W. (2024). Meet the New Emotions Kids Will Learn About in “Inside Out 2”. Dalam <https://www.parents.com/meet-the-new-emotions-from-inside-out-2-8610430>
- Safaria, T., & Saputra, N. E. (2009). *Manajemen Emosi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Salip Frozen II, Inside Out 2 Jadi Film Animasi Terlaris di Box Office. (2024, July 25). CNN Indonesia. Dalam <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20240725073306-220-1125250/salip-frozen-ii-inside-out-2-jadi-film-animasi-terlaris-di-box-office>
- Sengkey, M. M., Sinaulan, N. L., Lantu, G. N., Ginting, H. B., & Sembor, G. S. (2025). Representasi Emosi Remaja dan Pengaruhnya terhadap Hubungan Sosial dalam Film Animasi “Inside Out 2”. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 5713-5721. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1504>
- Setiawan, E. A., & Musslifah, A. R. (2023). Kecemasan Dalam Pengambilan Keputusan Karier Pada Remaja. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*, 1(3), 92-101. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v1i3.326>
- Shofia, G., & Harani, A. R. (2024). A Sensory Reading of Spatial Experience from a Film’s Setting. *Arcade: Jurnal Arsitektur*, 8(2), 105-109. <https://doi.org/10.31848/arcade.v8i2.3839>
- Sobur, A. (2017). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Suci, P. (2018). Penanganan Ujaran Kebencian Terhadap Presiden Jokowi di Media Sosial oleh Tim Komunikasi Presiden dan Kantor Staf Presiden Republik Indonesia. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sulistiyani, H. D. (2016). Pemaknaan Lokal Terhadap Teks Global Melalui Analisis Tema Fantasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 13(2), 201-212. <https://doi.org/10.24002/jik.v13i2.721>
- Supardji, E. N. (2024) “Inside Out 2” Tembus 8 Juta Penonton. Atambua, Radio Republik Indonesia. Dalam <https://www.rri.co.id/hiburan/843214/inside-out-2-tembus-8-juta-penonton>
- Wellek & Warren. (1949). *Theory of Literature*. New York: Harcourt, Brace and Company.
- Widya, A. (2023). Perbedaan Tween dan Ten pada Anak Praremaja dan Remaja, Apa Saja? Dalam <https://www.parapuan.co/read/533935035/perbedaan-tween-dan-teen-pada-anak-praremaja-dan-remaja-apa-saja>
- Wijaya, T. A., & Trihastuti, M. C. W. (2025). Penerimaan Diri dan Keterbukaan Diri Mahasiswa. *Jurnal Psiko Edukasi*, 23(1), 39-57. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v23i1.7069>
- Yulianawati, D., Sudarmaji., & Rohana. (2023). Kemampuan Analisis Unsur Intrinsik Cerpen “Asap – asap Itu Telah Menghilang” Karya Rizqi Turama Siswa Kelas XI SMA Tunas Bangsa. *WARAHAN: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa da Sastra Indonesia*, 5(1), 15-22. <https://eskripsi.stkipgribl.ac.id/index.php/warahan/article/view/648>
- Zaviera, F. (2016). *Teori Kepribadian Sigmund Freud*. Jogjakarta: Prismsophie.