
Analisis Semiotika Barthes Pada Film Inside Out 2 Karya Kelsey Mann

Vivian Nathania¹, Livia Hadi², Viona Vionisa Djojoputro³, Ahmad Toni⁴

^{1,2,3}Prodi Strategic Communication Universitas Multimedia Nusantara

⁴Program Pascasarjana Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur

email: vivian.nathania@student.umn.ac.id, livia.hadi@student.umn.ac.id

viona.vionisa@student.umn.ac.id ahmad.toni@budiluhur.ac.id

Abstrak

Dalam masa pubertas, sangat normal apabila remaja menjadi lebih sensitif terhadap segala sesuatu. Kemunculan emosi-emosi baru yang lebih kompleks tentunya memberikan pengaruh yang besar dalam diri mereka sehingga perlu waktu untuk beradaptasi. Film ini juga mengajarkan bahwa setiap emosi memiliki peran penting terlepas dari label positif maupun negatif yang mereka bawa. Kita harus merangkul setiap emosi dan menerima keberadaan mereka, karena tanpa mereka diri kita tidak bisa berfungsi dengan baik. Hasil Penelitian menemukan terdapat 9 tanda tokoh dan 26 tanda adegan yang menjelaskan tentang perubahan emosi remaja pada masa pubertas.

Kata kunci: Emosi remaja, Semiotika, Film Inside Out

Abstract

During puberty, it is very normal for teenagers to become more sensitive to everything. The emergence of new, more complex emotions certainly has a big influence on them so it takes time to adapt. This film also teaches that every emotion has an important role regardless of the positive or negative labels they carry. We must embrace every emotion and accept their existence, because without them we cannot function properly. This research found 9 character signs and 26 scene signs that explain about the change of emotion in teenagers during puberty.

Keyword: Teenagers emotion, Semiotics, Inside Out Movie

PENDAHULUAN

Salah satu dari berbagai metode yang dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk menyampaikan pesan adalah film. Sebagai media audio-visual, film terbukti sangat efektif dalam mengkomunikasikan pesan kepada audiens (Syahrul Huda & Solli Nafsika, 2023). Berbeda dengan iklan atau promosi yang menyampaikan pesan secara langsung, pesan dalam film disampaikan secara tidak langsung melalui jalan cerita film tersebut (Fahida, 2021) & (Amin et al., 2023). Teknik menyampaikan pesan melalui alur cerita ini membantu audiens agar tidak bosan dan lebih mudah menangkap pesan. Menurut penelitian (Andy Wicaksono

& Qorib, 2019) setiap film membawa pesan atau nilai yang hendak disampaikan melalui cerita yang dibawakan.

Terkadang kita hanya fokus pada pesan atau nilai utama yang dibawakan oleh suatu film dan tidak terlalu memperhatikan elemen-elemen pendukung atau pesan terselubung yang ada dalam film karena terlalu terhanyut dengan cerita (Anggelika et al., 2024.). Padahal, banyak sekali film yang benar-benar detail dalam memilih bagaimana mereka menyampaikan pesan, baik melalui sudut kamera, pemilihan warna, desain atau tampilan tokoh, dan lain-lain (Rengganis & Tjahjodiningrat, 2021). Sayang sekali detail-detail tersebut kerap terlewat oleh mata penonton. Melalui penelitian ini, kami bermaksud menganalisa lebih lanjut detail-detail tersebut karena detail tersebut memerlukan ketelitian lebih untuk dipahami maksudnya.

Dalam penelitian kami, semiotika yang ada dalam *Inside Out 2*, yang disutradarai oleh Kelsey Mann, akan dibahas dan dipelajari lebih lanjut. Semiotika menjelaskan tentang hubungan antara tanda dan makna (Wulansari et al., 2020). Melalui semiotika, kita dapat memahami makna dibalik tanda tersebut sekalipun pesannya tersembunyi atau dibuat tidak terlalu jelas. *Inside Out 2* merupakan film lanjutan dari *Inside Out* yang rilis pada 2015 (Anjasmoro Ningtyas & Priskila, 2024). Mirip seperti *Inside Out*, *Inside Out 2* juga membahas tentang berbagai emosi yang dimiliki oleh seorang gadis bernama Riley. Perbedaan antara kedua film terletak pada usia Riley dimana pada *Inside Out 2* Riley sudah memasuki masa remaja sehingga emosi-emosi yang ia rasakan lebih kompleks (www.disneyplus.com). *Inside Out 2* sejauh ini telah berhasil meraih satu nominasi Oscar yaitu “Best Animated Feature Film” yang membuktikan bahwa sekuel dari film *Inside Out* berhasil memenuhi semua kriteria. (thewaltdisneycompany.com)

Film *Inside Out* awalnya dibuat karena Pete Docter, sutradara film *Inside Out* yang pertama, menyadari adanya perubahan pada sisi emosional putrinya saat putrinya beranjak dewasa. Perubahan pada putrinya itu kemudian menginspirasi Pete untuk membuat film tentang emosi pada diri kita sejak kita kecil hingga beranjak dewasa dan akhirnya dibuatlah film *Inside Out*. Film *Inside Out* merupakan film animasi yang digarap oleh Pixar Animation Studio dan dibuat di Amerika Serikat. Film dibuat dalam format animasi karena film animasi terbukti dapat meningkatkan pemahaman anak sehingga menjadi alat komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan (Rahmadhani, 2024). Film *Inside Out* mengajarkan kita

untuk memeluk semua emosi yang kita miliki karena tidak ada yang namanya emosi baik dan emosi buruk sebab semua emosi memiliki fungsinya masing-masing. *Inside Out* mengajak penontonnya untuk memahami dan mengatur emosi mereka (Bolang et al., 2025). Film *Inside Out* dalam pembuatannya juga dibantu oleh psikolog (Virginia, 2022) untuk memastikan akurasi representasi emosi pada film tersebut. Kesuksesan film *Inside Out* yang pertama memperlihatkan bahwa film animasi dengan konsep edukasi ini laris sehingga Disney memutuskan untuk membuat film *Inside Out 2* (Rosmawati et al., 2024) yang membahas emosi tetapi dengan latar anak yang sudah beranjak remaja.

Seperti bagaimana kompleksnya emosi yang dirasakan oleh Riley (D. Y. Rahayu & Nur, 2025) film ini pun membawa detail-detail yang tidak kalah kompleks dan mungkin tidak disadari oleh para penonton. Penelitian ini akan membahas lebih lanjut tentang detail-detail tersebut melalui pandangan semiotika Roland Barthes. Roland Barthes menyatakan bahwa semiotika adalah bidang yang menyelidiki tanda dan simbol serta cara mereka membawa makna yang ingin disampaikan. Barthes dalam teorinya membagi pertandaan menjadi dua tingkat yakni denotasi dan konotasi dimana denotasi adalah makna nyata dan konotasi adalah signifikansi tingkat kedua. Penelitian (Wulansari et al., 2020) menjelaskan bahwa Barthes menggunakan semiotika untuk menjelaskan mitos-mitos modern dan asumsi masyarakat.

Penelitian ini mengambil referensi dari enam penelitian terdahulu, yakni Analisis Semiotika Roland Barthes pada Film “Agak Laen” Produser Studio Imajinari (Ubaidillah & Patriansah, 2024), Analisis Film Animasi “The Wind Rises” (Las Monika et al., 2024), Keterkaitan Mitos dengan Patriarki dalam Serial “Gadis Kretek” (Sari Gunarti, 2024), Pesan Moral dalam Film “Petualangan Sherina 2” Analisis Semiotika Roland Barthes (Tiara & Rasyid, 2024), Makna Pesan Moral dalam Serial Kartun *Naruto Shippuden* (Astuti et al., 2019), dan Representasi Pernikahan Dini pada Film “Yuni” (Andhika et al., 2023)

METODE PENELITIAN

Menurut Barthes, semiotika mempelajari bagaimana manusia memaknai hal-hal di sekitarnya. Dengan demikian, objek dapat diartikan sebagai tanda yang membawa pesan tersirat. Perbedaan teori semiotika Barthes terletak pada aspek penandaan yang tidak ada

dalam teori lain, yakni mitos. Teori Barthes membahas penandaan melalui makna denotatif, konotatif, dan mitos (Nofia & Bustam, 2022). Mitos disini bukan berarti takhayul atau tidak masuk akal. Mitos disini merupakan sebuah bahasa dan sebuah pesan karena mitos merupakan sistem tanda yang dimaknai manusia sekaligus bentuk pengembangan konotasi. Ketika sebuah konotasi sudah lama terbentuk di masyarakat maka hal tersebut menjadi mitos.

Konotasi sendiri artinya makna yang subjektif. Makna konotatif bersifat variatif karena subjektivitas makna yang bergantung pada interpretasi penerima pesan (Rahayu, 2023). Konotasi merupakan signifikansi pemaknaan tingkat kedua yang berarti dalam signifikansi tersebut diyakini ada makna tersirat dibalik tanda. Sementara denotasi merupakan makna sebenarnya yang bersifat objektif. Denotasi merupakan signifikansi pemaknaan tingkat pertama yang berarti apa yang dilihat itulah yang diyakini. Makna denotasi juga bisa dilihat di kamus (Wulansari et al., 2020).

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber utama (Saleh, 2017). Sumber utama dalam penelitian ini adalah film *Inside Out 2* itu sendiri sehingga data primer pada penelitian ini didapatkan ketika peneliti menonton dan menganalisis film *Inside Out 2*. Peneliti menggunakan layanan Disney+ Hotstar untuk menonton film *Inside Out 2* yang menjadi sumber data (hotstar.com). Disney+ Hotstar adalah layanan streaming film dan acara TV milik Walt Disney. Disney+ Hotstar menawarkan berbagai film dan acara TV keluaran Walt Disney sebagai produk utama. Namun, tontonan yang ditawarkan bukan hanya segala hal berbau Disney (Scortionda et al., 2023.) Disney+ Hotstar juga menawarkan film-film box office, berbagai acara TV amerika, kartun untuk anak-anak, film dan acara TV Indonesia, anime, drama jepang, dan drama-drama korea terbaru.

Berbeda dengan data primer, data sekunder adalah data yang diterima dari pihak ketiga atau perantara (Saleh, 2017). Pada penelitian ini, terdapat dua data sekunder, yakni sinopsis dan ulasan film. Kedua hal tersebut merupakan data yang diperoleh peneliti melalui sumber tidak langsung. *Inside Out 2* merupakan sekuel dari film *Inside Out* yang pertama. Pada *Inside Out 2*, Riley sudah memasuki masa pubertas dan memiliki emosi yang lebih kompleks. Saat Riley mencoba beradaptasi dengan emosi barunya, yakni kecemasan, kebosanan, malu, dan iri hati, emosi-emosi lamanya, yakni kebahagiaan, kesedihan,

kemarahan, jijik, dan takut, mencoba beradaptasi juga dengan keadaan baru Riley. Ternyata emosi-emosi baru tersebut mencoba mengubah Riley dan membatasi emosi-emosi lamanya.

Lima emosi lama Riley dikirim ke bagian belakang pikiran sementara empat emosi barunya memimpin pikiran Riley dan mengubah Riley. Bahkan emosi-emosi baru tersebut mengganggu jati diri Riley dan membuat Riley mempertanyakan tentang dirinya sendiri. Riley dengan kepribadian barunya menyebabkan masalah dengan teman-temannya. Emosi lama Riley berusaha keras mencari jalan kembali ke pikiran utama Riley untuk menyelesaikan masalah tersebut dan mengembalikan jati diri Riley. Kembalinya kontrol emosi lama Riley atas dirinya mengembalikan jati diri Riley. Pada akhirnya, kedua generasi emosi tersebut sepakat untuk berteman dan bekerja sama untuk menjaga Riley (imdb.com).

Ulasan film ini mengatakan bahwa sang sutradara, Kelsey Mann, berhasil mengemas perasaan dan emosi anak remaja pada masa pubertas dalam sebuah cerita yang menegangkan sekaligus seru. *Inside Out 2* juga menjaga aspek visual mereka yang tetap memuaskan ekspektasi penonton dan mengingatkan kembali akan film *Inside Out* yang pertama. Namun, sebagus apapun sebuah karya tentunya tidak lepas dari kritik. Kritik yang diterima oleh *Inside Out 2* membahas tentang dominasi karakter Anxiety yang membuat karakter baru lainnya kurang bersinar. Hal ini sama seperti dominasi karakter Joy pada film *Inside Out* yang pertama (cnnindonesia.com). Terlepas dari kekurangannya, film *Inside Out 2* meraih rating 7,5/10 versi IMDB.

Objek dari penelitian ini adalah film *Inside Out 2*. Film tersebut merupakan objek penelitian sekaligus sumber utama data dalam penelitian ini. Film tersebut merupakan unit analisis utama penelitian ini lantaran keterbatasan dalam penelitian ini yang sumber datanya hanya berasal dari film *Inside Out 2*. Peneliti memilih dua unit analisis untuk mendukung penelitian ini, yakni tokoh dan adegan.

Unit sinematografi	Unit analisis semiotik	Keterangan / Uraian
Tokoh	Denotasi, konotasi, dan mitos	Setiap tokoh dalam film <i>Inside Out 2</i>
Adegan	Denotasi, konotasi, dan mitos	Setiap adegan film <i>Inside Out 2</i> yang mengandung unsur semiotika


Penelitian ini berfokus pada analisis data mengenai tokoh-tokoh yang ada pada film 'Inside Out 2' dan dialog-dialog dalam film yang mengandung unsur semiotika. Peneliti akan menganalisis lebih lanjut tentang penokohan Inside Out 2 dan bagaimana visual dan elemen-elemen yang ada pada tokoh dapat menyimbolkan suatu makna. Untuk memaksimalkan penelitian, peneliti juga menganalisis dialog dari tokoh-tokoh tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN


Tanda Tokoh

Dalam film Inside Out 2 terdapat 9 tokoh yang memiliki makna, emosi tersembunyi pada masing-masing tokoh yaitu, Joy, Anxiety, Envy, Disgust, Anger, Sadness, Ennui, Fear, dan Embarrassment.

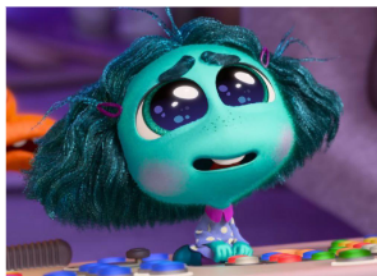
Tokoh pertama yang akan di jelaskan dari film ini adalah Joy atau emosi kebahagiaan.

Tokoh 1	
Tokoh	Tanda Semiotika Roland Barthes
	<p>Denotasi Joy adalah emosi kebahagiaan. Tokoh ini menunjukkan makna tubuh yang memiliki karakter yang selalu bersemangat, lincah, dan optimis. Hal ini diperlihatkan lewat rambut Joy yang berwarna biru muda dan kulit kuning yang melambangkan Joy adalah gadis yang ceria.</p>
	<p>Konotasi Warna biru pada rambut Joy menggambarkan kepercayaan diri. Kulit berwarna kuning menunjukkan rasa selalu positif dan semangat.</p>
	<p>Mitos Dalam hidup ini mempunyai keharusan untuk selalu bahagia.</p>
Hasil Analisis	
<p>Joy adalah tokoh yang merepresentasikan emosi kebahagiaan yang optimis, tidak mudah menyerah, dan memiliki banyak energi yang selalu membuatnya ceria. Keharusan untuk bahagia untuk berbagai keadaan itu tidak sepenuhnya benar, sebagai manusia pasti ada rasa lelah menghadapi keadaan. Maka, tidak apa-apa jika merasakan kesedihan.</p>	


Tokoh kedua yang akan dijelaskan dari film ini adalah Anxiety atau emosi kecemasan

Tokoh 2	
Tokoh	Tanda Semiotika Roland Barthes
	Denotasi Anxiety adalah emosi kecemasan atau kekhawaritan. Dalam film, tokoh ini memiliki rambut yang naik dan berantakan melambangkan stres serta wajah yang terlihat khawatir, gelisah, dan terburu-buru.
	Konotasi Kehadiran Anxiety seringkali dihubungkan dengan perasaan tidak yakin tentang masa depan atau hasil dari suatu tindakan.
	Mitos Ketika seseorang cemas atau stres rambutnya naik dan keriting seperti kesetrum karena stres.
Hasil Analisis	
Anxiety adalah tokoh yang suka cemas sehingga rambutnya selalu naik dan kecemasan itu sebenarnya punya tujuan untuk melindungi diri dari kegagalan atau ancaman.	


Tokoh ketiga yang akan dijelaskan dari film ini adalah Envy atau emosi iri hati

Tokoh 3	
Tokoh	Tanda Semiotika Roland Barthes
	Denotasi Envy adalah emosi iri hati. Tokoh ini memiliki ekspresi yang melambangkan rasa ingin memiliki apa yang dimiliki orang lain.
	Konotasi Envy menggambarkan perasaan yang tidak pernah cukup dengan apa yang dirinya punya.
	Mitos Iri hati itu buruk dan selalu negatif.
Hasil Analisis	
Envy adalah tokoh yang suka iri melihat seseorang yang lebih dari dirinya sehingga Envy ini ingin memiliki apa yang dimiliki orang lain. Nyatanya rasa iri dapat menjadi motivasi untuk berkembang.	


Tokoh keempat yang akan dijelaskan dari film ini adalah Disgust atau emosi jijik

Tokoh 4	
Tokoh	Tanda Semiotika Roland Barthes
	Denotasi Disgust adalah emosi jijik. Tokoh ini memiliki kepribadian centil, ekspresi yang selalu sinis, dan cenderung bersikap hati-hati terhadap sesuatu.
	Konotasi Disgust ditandai dengan suka menolak sesuatu yang dianggap menjijikan dan keputusan yang tidak dapat diterima.
	Mitos Orang yang suka jijik terhadap sesuatu itu takut kotor atau orang yang sensitif.
Hasil Analisis	
<p>Disgust adalah tokoh yang mudah komplek terhadap sesuatu dan sinis. Kenyataannya, rasa jijik itu rasional pada film ini menunjukkan bahwa seringkali ada alasan yang mendasari perasaan jijik baik secara biologis maupun sosial.</p>	


Tokoh kelima yang akan dijelaskan dari film ini adalah Anger atau emosi marah

Tokoh 5	
Tokoh	Tanda Semiotika Roland Barthes
	Denotasi Anger adalah emosi marah. Tokoh ini memiliki tubuh warna merah dan api yang keluar dari kepalanya melambangkan kemarahan yang tak tertahankan.
	Konotasi Anger ditandai dengan ekspresi jengkel dan rasa marah yang muncul untuk melawan situasi yang tidak disukai.
	Mitos Orang yang suka marah itu tidak dewasa.
Hasil Analisis	
<p>Anger adalah tokoh yang suka marah-marah dan tidak dapat mengendalikan diri. Namun, emosi ini dapat menjadi dorongan berani untuk bertindak.</p>	


Tokoh keenam yang akan dijelaskan dari film ini adalah Ennui atau emosi bosan

Tokoh 6	
Tokoh	Tanda Semiotika Roland Barthes
	<p>Denotasi Ennui adalah emosi bosan. Tokoh ini digambarkan dengan sosok yang lesu, lemas, dan tidak peduli dengan orang sekitarnya.</p>
	<p>Konotasi Ennui ditandai dengan gadget yang selalu ia pegang, kurang antusias terhadap suatu hal, dan tidak ada motivasi untuk melakukan apapun.</p>
	<p>Mitos Bosan itu tanda kemalasan.</p>
Hasil Analisis	
<p>Ennui adalah tokoh yang bosan dan terlihat malas. Di sisi lain, Ennui selalu memegang gadget yang selalu ia perhatikan yaitu tombol kontrol emosi Riley.</p>	


Tokoh ketujuh yang akan dijelaskan dari film ini adalah Fear atau emosi takut

Tokoh 7	
Tokoh	Tanda Semiotika Roland Barthes
	<p>Denotasi Fear adalah emosi takut. Tokoh ini digambarkan sebagai sosok berwarna ungu dengan mata lebar yang selalu waspada. Lalu alisnya yang mengkerut melambangkan khawatir.</p>
	<p>Konotasi Fear ditandai dengan gerak-geriknya yang selalu berhati-hati dan rasa takut yang membuatnya ragu untuk bertindak.</p>
	<p>Mitos Orang yang takut itu lemah.</p>
Hasil Analisis	
<p>Fear menjaga Riley dari berbagai hal yang dapat membahayakan Riley dengan membuatnya merasa takut. Rasa takut berfungsi untuk melindungi kita dari bahaya, bukan membuat kita lemah</p>	

Tokoh kedelapan yang akan dijelaskan dari film ini adalah Sadness atau emosi sedih


Tokoh 8	
Tokoh	Tanda Semiotika Roland Barthes
	Denotasi Sadness adalah emosi sedih. Tokoh ini ditandai dengan tubuh berwarna biru, ekspresi matanya yang selalu sendu berair seperti ingin menangis.
	Konotasi Sadness ditandai dengan mulut yang selalu cemberut.
	Mitos Orang yang sering menangis adalah orang yang lemah.
Hasil Analisis	
<p>Sadness adalah tokoh yang selalu menunjukkan ekspresi sedih dan rasa sedih ini tidak selalu menyusahkan, melainkan dapat menimbulkan rasa empati untuk menghadapi suatu hal.</p>	

Tokoh kesembilan yang akan dijelaskan dari film ini adalah Embarrassment atau emosi rasa malu


Tokoh 9	
Tokoh	Tanda Semiotika Roland Barthes
	Denotasi Embarrassment adalah emosi rasa malu. Tokoh ini memiliki ekspresi canggung dan memakai pakaian tertutup (hoodie) untuk menutupi wajahnya.
	Konotasi Embarrassment ditandai dengan karakter yang menutup mukanya dengan hoodie sebagai arti ia merasa malu atau canggung.
	Mitos Orang yang malu adalah orang introvert.
Hasil Analisis	
<p>Embarrassment adalah tokoh yang suka menutup diri dan pendiam, walaupun ia pemalu Embarrassment ini seringkali menutup diri saat situasi yang menantang.</p>	

Tanda Adegan

Pada menit 02:13 terdapat

Adegan 1		
Adegan	Anger marah melihat Riley tidak mendapatkan hockey sehingga ia memegang kendali dan menarik tuas yang membuat Riley jadi marah	
Tanda Semiotika Roland Barthes		
 <p>02:13</p>	Denotasi	Ada api di atas kepala Anger.
	Konotasi	Api di atas kepala Anger menunjukkan betapa panas kepalanya karena ia sangat marah.
	Mitos	Ketika orang marah biasanya kepala terasa panas sehingga pada adegan ini digambarkan kepalanya menghasilkan api.
Hasil Analisis		
Saat kita marah biasanya kepala terasa panas karena emosi kita memuncak. Disini digambarkan bagaimana Anger emosinya sangat memuncak karena ia sangat marah sehingga muncul api pada kepalanya saking panasnya.		

Pada menit 02:33 terdapat


Adegan 2		
Adegan	“Kita sebaiknya menggunakan pelindung lutut”	
Tanda Semiotika Roland Barthes		
 <p>02:33</p>	Denotasi	Fear mengatakan “kita sebaiknya menggunakan pelindung lutut”.
	Konotasi	Fear mengatakan “kita sebaiknya menggunakan pelindung lutut” karena ia takut Riley terjatuh saat bermain hockey.
	Mitos	Es di arena hockey licin sehingga tidak jarang ada pemain yang terjatuh. Pelindung lutut dapat mengurangi efek benturan sehingga dampak yang diterima tidak separah apabila tanpa pelindung.

Hasil Analisis

Dialog ini menggambarkan bagaimana tokoh Fear(takut) menjaga Riley agar tetap waspada sehingga ia tidak terluka. Rasa takut membantu kita untuk melindungi diri kita sendiri karena kita takut akan kemungkinan buruk yang terjadi.

Pada menit 04:02 terdapat

Adegan 3

Adegan	<p>“Tunggu dimana pulau keluarga?” “Itu ada” “Apa yang menghalanginya?” “Itu adalah pulau persahabatan”</p>	
	Tanda Semiotika Roland Barthes	
 04:02	Denotasi	Pulau keluarga yang terlalu kecil sedangkan pulau persahabatan sangat besar
	Konotasi	Pulau keluarga yang tidak terlihat karena terlalu kecil dan tertutup oleh pulau persahabatan, hal ini menggambarkan kepribadian Riley
	Mitos	Pada masa remaja, seorang remaja merasa lebih nyaman terbuka dengan teman-temannya dibandingkan terbuka bersama keluarga. Sehingga pulau pertemanan digambarkan jauh lebih besar hingga pulau keluarga terhalang.


Hasil Analisis

Dialog ini menggambarkan anak remaja yang seringkali lebih senang bersama teman-temannya daripada bersama keluarga karena mereka merasa lebih bebas dan tidak merasakan tekanan dari keluarga. Sehingga pada film Inside Out 2, dijelaskan bahwa pulau menggambarkan kepribadian Riley yang lebih nyaman bersama dengan sahabatnya daripada keluarganya.


Pada menit 08:10 terdapat

Adegan 4


Adegan	<p>“Ini membebani, jadi mari kita ringankan bebannya”</p>
---------------	---

Tanda Semiotika Roland Barthes	
 08:10	Denotasi Kenangan yang ada di belakang pikiran berusaha dibuang sejauh mungkin.
	Konotasi Usaha manusia untuk menghindari kenangan yang menyedihkan sehingga berusaha menyembunyikan kesedihan yang telah dialami sebagai bentuk mekanisme pertahanan diri pada saat ini.
	Mitos Seringkali orang-orang berpikir bahwa untuk menjadi bahagia kita harus menyingkirkan hal-hal menyakitkan dari hidup kita.
Hasil Analisis	
<p>Adegan Joy yang berusaha membuang kenangan menyedihkan Riley sejauh mungkin menunjukkan niat baik Joy yang mau membuat Riley supaya terus bahagia. Namun, kenyataannya emosi negatif perlu dihadapi oleh setiap manusia untuk mencapai kedewasaan terhadap emosionalnya.</p>	


Pada menit 12:14 terdapat

Adegan 5	
Adegan	Alarm “Pubertas” menyala
Tanda Semiotika Roland Barthes	
 12:14	Denotasi Alarm pubertas menyala.
	Konotasi Alarm pubertas menyala menandakan Riley memasuki masa puber.
	Mitos Masa puber adalah masa remaja mencari jati diri dan mengalami berbagai perubahan pada dirinya baik dari segi fisik maupun emosional.
Hasil Analisis	
<p>Saat kita memasuki masa pubertas, kita mulai menjadi dewasa sehingga ada perubahan-perubahan yang terjadi pada diri kita. Akan muncul perasaan-perasaan atau emosi-emosi baru yang kita butuhkan untuk mendukung kehidupan kita di masa mendatang dan terjadi perubahan fisik.</p>	

Pada menit 13:01 terdapat


Adegan 6		
Adegan	Fear berteriak ketakutan saat ada gergaji membelah sofa tempat ia duduk	
Tanda Semiotika Roland Barthes		
 13:01	Denotasi	Fear ketakutan sampai memeluk bonekanya.
	Konotasi	Fear ketakutan karena ada gergaji yang membelah sofa tempat ia duduk.
	Mitos	Orang sering merasa takut akan hal-hal yang terjadi di sekitarnya padahal hal tersebut belum tentu akan menimpa pada mereka.
Hasil Analisis		
Kita seringkali merasa takut akan hal-hal yang belum terjadi atau takut saat melihat hal buruk menimpa orang di sekitar kita. Padahal, hal tersebut belum tentu akan menimpa kita.		

Pada menit 13:03 terdapat

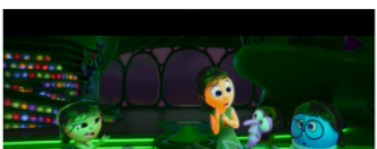
Adegan 7		
Adegan	Papan bertuliskan “Puberty is messy”	
Tanda Semiotika Roland Barthes		
 13:03	Denotasi	“Puberty is messy” atau artinya masa pubertas itu berantakan.
	Konotasi	Pubertas membawa emosi baru yang lebih kompleks sehingga merubah kepribadian Riley dari masa anak-anak ke remaja.
	Mitos	Sebagian orang mungkin berpikir bahwa masa pubertas akan sama dengan masa lainnya, tetapi film ini menunjukkan bahwa pubertas merupakan masa yang penuh tantangan karena timbul emosi yang lebih kompleks.
Hasil Analisis		

Masa pubertas merupakan masa yang akan dialami oleh setiap orang, sehingga hal ini menjadi sangat realistis ketika Riley mengalami pubertas dan dia mengalami banyak tantangan di hidupnya.

Pada menit 16:12 terdapat

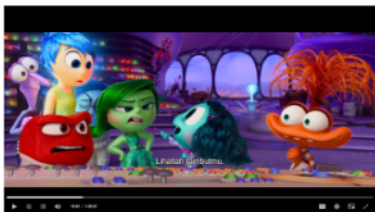
Adegan 8		
Adegan	Emosi-emosi milik teman Riley mendeteksi bahwa ekspresi Riley menunjukkan kecurigaan karena alisnya mengkerut dan wajahnya mengernyit.	
Tanda Semiotika Roland Barthes		
 16:12	Denotasi	Emosi-emosi teman Riley memindai ekspresi Riley.
	Konotasi	Emosi-emosi teman Riley memindai ekspresi Riley dan menyadari ada perbedaan, yakni alisnya mengkerut dan wajahnya mengernyit.
	Mitos	Ketika kita merasa curiga akan seseorang, akan muncul perubahan secara alami pada ekspresi kita.
Hasil Analisis		
Riley merasa curiga dengan temannya sehingga secara tidak sadar ia mengerutkan alisnya dan wajahnya mengernyit. Hal tersebut merupakan respon natural ketika kita merasa curiga dengan seseorang. Teman Riley pun menyadari perubahan ekspresi tersebut karena ia menyembunyikan sesuatu dan sadar mungkin Riley bisa merasakan ia menyembunyikan sesuatu.		

Pada menit 16:25 terdapat

Adegan 9		
Adegan	“Kau menumpahkan tehnya!”	
Tanda Semiotika Roland Barthes		
	Denotasi	Karakter Fear yang ada di dalam tubuh Grace tidak sengaja menumpahkan tehnya
	Konotasi	“Kau menumpahkan tehnya” atau dalam


16:25		bahasa inggris “spill the tea” memiliki makna membocorkan suatu berita yang rahasia
	Mitos	Dalam kalimat “spill the tea” kata “tea” berarti truth yang artinya kita kebenaran
Hasil Analisis		
Grace yang merupakan sahabat Riley akhirnya membocorkan kebenaran yang selama ini dirahasiakan dari Riley karena ia merasa tidak enak menyembunyikan kebenaran itu dari sahabatnya sendiri		

Pada menit 19:45 terdapat


Adegan 10		
Adegan	“Lihatlah rambutmu”	
	Tanda Semiotika Roland Barthes	
 <p>19:45</p>	Denotasi	Envy kagum saat melihat rambut Disgust sehingga ingin menyentuhnya
	Konotasi	Pujian, ekspresi, dan nada suara yang ditunjukkan Envy menyiratkan rasa iri dan keinginan untuk memiliki rambut seperti Disgust
	Mitos	Ketika kita melihat ada seseorang yang terlihat lebih baik daripada kita, secara tidak sadar kita akan mulai merasa iri dan menginginkan hal yang sama dengan orang itu
Hasil Analisis		
Melalui adegan ini terlihat Envy yang merasa iri ketika melihat rambut yang dimiliki oleh Disgust sehingga dia mau mencoba untuk menyentuhnya, tetapi Disgust yang kaget akan perlakuan Envy langsung menghindar dengan cepat.		

Pada menit 20:22 terdapat

Adegan 11	
Adegan	“Telapak tanganmu benar-benar berkeringat di sana, sobat”

Tanda Semiotika Roland Barthes	
 20:22	Denotasi Tangan Embarrassment berkeringat saat diminta tos bersama Joy.
	Konotasi Bahasa tubuh yang ditunjukkan Embarrassment menunjukkan rasa malu dan keringat di tangannya merupakan simbol dari ketegangan yang dialaminya.
	Mitos Ketika kita gugup dan merasa malu, tubuh akan segera merespons dalam berbagai bentuk salah satunya tangan yang berkeringat.
Hasil Analisis	
<p>Embarassment yang merupakan karakter yang memiliki emosi pemalu menunjukkan sifat pemalunya saat diajak berkenalan oleh Joy melalui bahasa tubuhnya yang terlihat gugup, menutup matanya saat tos bersama, dan hal ini juga diperkuat melalui tangan Embarrassment yang berkeringat.</p>	


Pada menit 20:41 terdapat

Adegan 12	
Adegan	“Inilah yang disebut dengan kebosanan”
Tanda Semiotika Roland Barthes	
 20:41	Denotasi Ennui yang hanya tiduran dan mengontrol mesin emosi melalui handphone
	Konotasi Ennui selalu merasa bosan sehingga ia malas melakukan apa-apa dan bergerak
	Mitos Rasa bosan sering dianggap negatif dan tidak produktif
Hasil Analisis	
<p>Meskipun Ennui selalu merasa bosan dan seringkali malas-malasan, ia tetap mengerjakan tugasnya melalui tombol kontrol emosi pada handphonenya</p>	


Pada menit 25:04 terdapat

Adegan 13		
Adegan	“Kerja bagus, Michigan” “Terima kasih banyak, gadis baru”	
Tanda Semiotika Roland Barthes		
 25:04	Denotasi	Pujian untuk Riley
	Konotasi	Sarkasme dari tim Fire Hawk karena Riley membuat mereka semua dihukum
	Mitos	Sarkasme seringkali menggunakan ironi yang lebih tajam untuk menghina
Hasil Analisis		
Ironi yang terjadi pada adegan ini adalah Riley yang terus bermain-main membuat semua peserta bootcamp dihukum, tentunya mereka tidak menyukai hal tersebut dan menggunakan sarkasme kepada Riley dengan mengatakan “kerja bagus”		

Pada menit 26:06 terdapat

Adegan 14		
Adegan	”aku punya ide”	
Tanda Semiotika Roland Barthes		
 26:06	Denotasi	Anxiety mengatakan ia punya ide kepada joy sambil memegang bola lampu
	Konotasi	Bola lampu seringkali melambangkan ide baru atau inspirasi
	Mitos	Bola lampu menjadi lambang inspirasi karena lampu bertugas menerangi, sama seperti inspirasi yang menerangi jalan untuk penemuan baru
Hasil Analisis		
Anxiety yang memiliki ide mengeluarkan idenya dengan simbol bola lampu lalu ia menceritakan idenya kepada Joy		

Pada menit 30:35 terdapat


Adegan 15	
Adegan	Bottled up emotions
Tanda Semiotika Roland Barthes	
 30:35	Denotasi Emosi-emosi pertama Riley dikurung di dalam botol kaca dan dimasukkan ke dalam penjara
	Konotasi Emosi dalam botol kaca ini merupakan bentuk dari suppressed emotions atau penekanan emosi. Hal ini menghambat perasaan yang ada di tubuh kita.
	Mitos "Bottled up emotion" merupakan ungkapan yang diucapkan ketika seseorang menahan perasaannya.
Hasil Analisis	
Emosi-emosi Riley yang dimasukkan ke dalam botol kaca merupakan simbolis dari penahanan emosi yang menyebabkan Riley tidak lagi merasakan senang, marah, sedih, takut, dan jijik karena emosi-emosi itu ditekan	

Pada menit 38:44 terdapat


Adegan 16	
Adegan	Arus Kesadaran
Tanda Semiotika Roland Barthes	
 38:44	Denotasi Emosi-emosi pertama Riley melihat arus kesadaran Riley dipenuhi makanan
	Konotasi Arus kesadaran Riley yang dipenuhi dengan makanan dan minuman menandakan bahwa Riley sedang lapar
	Mitos Ketika lapar, otak secara otomatis akan merespon lebih fokus pada makanan
Hasil Analisis	

Arus kesadaran Riley dipenuhi dengan makanan karena Riley sedang lapar.

Pada menit 52:10 terdapat

Adegan 17		
Adegan	Anxiety meminum energy drink	
Tanda Semiotika Roland Barthes		
 52:10	Denotasi	Anxiety meminum 6 kaleng energy drink
	Konotasi	Ketika Anxiety meminum energy drink rambutnya menjadi naik, hal itu melambangkan energi yang mengalir hingga ke ujung rambut
	Mitos	Ketika kita berenergi rasanya seperti di dalam tubuh ada petir mengalir sehingga rambut terasa lebih mengembang karena aliran listrik
Hasil Analisis		
Rambut Anxiety yang naik merupakan efek samping ia meminum energy drink		

Pada menit 52:22 terdapat


Adegan 18		
Adegan	Imagination Land	
Tanda Semiotika Roland Barthes		
 52:22	Denotasi	Emosi-emosi Riley tiba di pulau imajinasi
	Konotasi	Seperti layaknya imajinasi yang tanpa batas, hal-hal di pulau ini juga sangat imajinatif seperti hutan kentang goreng, kota awan, dan lain-lain
	Mitos	Imajinasi merupakan kemampuan berpikir tanpa batas untuk menciptakan hal baru dan kemampuan ini hanya dimiliki oleh manusia

Hasil Analisis

Sebagai manusia, Riley memiliki kemampuan untuk berimajinasi dan imajinasinya digambarkan dalam “pulau imajinasi” milik Riley dimana ada Hutan Kentang Goreng, Kota Awan, Kincir Angin Rumor, Benteng Bantal

Pada menit 56:45 terdapat

Adegan 19


Adegan	Parade of future career	
	Tanda Semiotika Roland Barthes	
 <p>56:45</p>	Denotasi	Balon-balon berbentuk profesi
	Konotasi	Parade dengan balon-balon berbentuk profesi ini merupakan profesi-profesi yang tertarik untuk dikerjakan Riley di masa depan
	Mitos	Saat masih kecil kita memiliki berbagai cita-cita tetapi semakin dewasa kita semakin tidak tahu mau berkarir sebagai apa

Hasil Analisis

Riley yang masih muda memiliki banyak cita-cita seperti koki, hakim mahkamah agung, guru seni, ahli musik, dan lain-lain

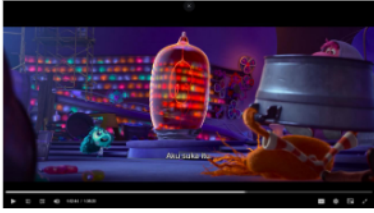
Pada menit 1:00:57 terdapat

Adegan 20


Adegan	Brainstorming	
	Tanda Semiotika Roland Barthes	
 <p>1:00:57</p>	Denotasi	Banyak lampu terjatuh
	Konotasi	Banyaknya lampu yang terjatuh merupakan simbol dari berpikir keras atau brainstorming yang dilakukan oleh emosi-emosi Riley
	Mitos	Bola lampu menjadi lambang inspirasi karena lampu bertugas menerangi, sama seperti inspirasi yang menerangi jalan untuk

	penemuan baru
Hasil Analisis	
Banyaknya lampu yang terjatuh menandakan emosi-emosi Riley yang sedang berpikir keras untuk menemukan solusi terbaik untuk Riley	

Pada menit 1:02:44 terdapat


Adegan 21		
Adegan	”Kita butuh ide yang besar”	
	Tanda Semiotika Roland Barthes	
 1:02:44	Denotasi	Lampu besar
	Konotasi	Lampu merupakan simbol dari ide yang dimiliki oleh emosi-emosi Riley. Lampu yang besar disini artinya sebuah ide yang sangat besar
	Mitos	Bola lampu menjadi lambang inspirasi karena lampu bertugas menerangi, sama seperti inspirasi yang menerangi jalan untuk penemuan baru
Hasil Analisis		
Bola lampu besar yang datang ke headquarter setelah melakukan brainstorming melambangkan ide besar yang muncul di pikiran Riley setelah berpikir keras		

Pada menit 1:15:00 terdapat


Adegan 22		
Adegan	”atau semuanya akan sia-sia”	
	Tanda Semiotika Roland Barthes	
	Denotasi	Anxiety panik menekan semua tombol di kontroler dan berusaha menyadarkan Riley agar semua tidak sia-sia
	Konotasi	Anxiety panik karena Riley mulai tidak terkendali sehingga ia mencoba

1:15:00		mengendalikan Riley kembali dengan menekan semua tombol di kontroler karena ia tidak mau perjuangannya dari kemarin menjadi sia-sia karena Riley hilang kendali
	Mitos	Saat kita merasa terlalu cemas, kita akan hilang fokus dan kesulitan mengendalikan pikiran kita karena banyaknya pikiran dalam satu waktu
Hasil Analisis		
<p>Riley yang terlalu cemas bernafas dengan cepat dan kehilangan fokusnya karena ia terlarut dalam pikirannya sendiri. Hal ini terjadi karena Anxiety terlalu mengendalikan Riley dan menyebabkan Riley mengalami kecemasan tingkat tinggi. Riley yang sedang kalut tidak lagi memikirkan tentang perlombaan dan kehilangan kendali atas dirinya sehingga Anxiety panik takut usahanya selama ini jadi sia-sia karena Riley tidak bisa mengendalikan dirinya.</p>		


Pada menit 1:09:46 terdapat

Adegan 23		
Adegan	”Ketika beranjak dewasa kau akan merasa kurang bahagia”	
	Tanda Semiotika Roland Barthes	
 <p>1:09:46</p>	Denotasi	Joy yang terlihat redup dan acak-acakan
	Konotasi	Joy yang terlihat redup dan acak-acakan karena semakin dewasa emosi senang semakin jarang dirasakan sehingga Joy jadi seperti emosi yang tak diperhatikan
	Mitos	Ketika beranjak dewasa, kita memikirkan begitu banyak hal dan semakin khawatir akan berbagai hal sehingga kita tidak lagi menikmati hidup sepenuhnya dengan bahagia seperti saat kita masih kanak-kanak
Hasil Analisis		
<p>Beranjak remaja, Riley memikirkan banyak hal mulai dari kehidupan sekolahnya, perlombaan hockey, pertemanannya, dan lain-lain. Hal ini menyebabkan dirinya merasa kurang bahagia karena ia memiliki begitu banyak hal untuk dikhawatirkan daripada dinikmati dengan bahagia.</p>		

Pada menit 1:24:04 terdapat


Adegan 24	
Adegan	Tanda Semiotika Roland Barthes
 1:24:04	Denotasi Anxiety duduk di kursi pijat
	Konotasi Anxiety merasa lebih tenang ketika dia duduk di kursi pijat
	Mitos Ketika kita merasa cemas, solusi terbaik yang dapat kita pilih adalah dengan menenangkan diri terlebih dahulu
Hasil Analisis	
<p>Banyak hal di dalam hidup Riley yang tidak bisa dikendalikan, sehingga dia tidak perlu cemas akan hal-hal tersebut. Melainkan fokus terhadap hal-hal kedepannya yang dapat dikendalikan.</p>	

Pada menit 1:26:01 terdapat

Adegan 25	
Adegan	Tanda Semiotika Roland Barthes
 1:26:01	Denotasi Riley tersenyum
	Konotasi Riley tersenyum setelah melihat ponselnya yang mengartikan ia berhasil diterima sebagai anggota Fire Hawk
	Mitos Ketika kita merasa sangat senang wajah kita akan menunjukkan ekspresi tersebut secara natural
Hasil Analisis	
<p>Riley yang merasa sangat senang otomatis tersenyum setelah mengetahui ia berhasil menjadi anggota Fire Hawk</p>	

Pada menit 1:35:05 terdapat

Adegan 26	
Adegan	Tanda Semiotika Roland Barthes

 <p>1:35:05</p>	Denotasi	Rahasia terdalam Riley berkata “kita melubangi karpet”
	Konotasi	Pada audio asli ia mengatakan “we burnt a hole in the rug” yg artinya melubangi karpet dengan api sehingga dapat diartikan Riley merokok dan bara apinya terjatuh ke karpet lalu melubangi karpet tersebut
	Mitos	Ketika merokok kerap kali bara api dari rokok jatuh dan mengenai berbagai macam benda di sekitar, biasanya dapat melubangi benda berbahan dasar kain
Hasil Analisis		
Riley yang merokok diam-diam tidak tahu bahwa bara api rokoknya akan jatuh mengenai karpet dan melubanginya. Mengetahui hal tersebut, Riley mengubur rahasia ini dalam-dalam karena tidak mau ketahuan merokok.		

Setelah menonton film secara keseluruhan dan menganalisis adegan serta tokoh, dapat disimpulkan bahwa setiap tokoh memiliki perannya sendiri dan Riley tidak bisa berfungsi dengan baik apabila kehilangan salah satu emosinya. Pada awal film, Riley belum memasuki masa puber sehingga ia masih seperti anak-anak. Emosinya masih berpusat pada lima emosi utama, yakni kesenangan, kesedihan, kemarahan, ketakutan, dan jijik. Setiap emosi itu dilambangkan dengan karakter Joy, Sadness, Anger, Disgust, dan Fear. Setiap karakter mewakili emosi tersebut dengan kepribadian, warna, dan gerak gerik mereka.

Pada menit 12:14, Riley memasuki masa remaja dan mengalami perubahan emosi. Hal ini dilambangkan dengan alarm pubertas Riley yang menyala dan terjadi rekonstruksi di Headquarter. Setelah adegan tersebut, Riley memasuki masa puber. Terlihat dari bagaimana ia jadi lebih sensitif dan emosional. Menurut Sulhan (Sulhan et al., 2024), remaja puber akan merasakan emosi-emosi baru yang lebih kompleks dan emosi tersebut akan membantu mereka menemukan diri mereka. Emosi yang sangat kuat cenderung terjadi di masa ini. Remaja bisa merasakan kemarahan ekstrim, putus asa, kecemasan, dan stres. Hal tersebut sejalan dengan munculnya empat emosi baru saat Riley menginjak masa puber (Pernandes, 2020). Setelah alarm pubertas menyala, muncul empat karakter baru, yakni kecemasan, iri hati, malu, dan bosan. Emosi-emosi tersebut dilambangkan dengan karakter Anxiety, Envy, Embarrassment, dan Ennui.

Setelah kemunculan empat emosi tersebut, semakin lama emosi-emosi lama Riley semakin tenggelam. Hal tersebut ditandai dengan bagaimana Anxiety mengurung Joy, Sadness, Anger, Fear, dan Disgust ke dalam toples lalu mengirim mereka ke Brankas Rahasia Riley sehingga Riley tidak lagi merasakan kelima emosi tersebut. Setelah kelima emosi awal Riley dikurung, empat emosi yang muncul saat Riley memasuki masa remaja menguasai Headquarter dan mengendalikan Riley seutuhnya. Membuat Riley menjadi orang yang berbeda. Mereka bahkan membuang jati diri Riley ke belakang pikiran dan berusaha menciptakan jati diri yang baru untuk Riley. Hal tersebut sejalan dengan penjelasan Sulhan (Sulhan et al., 2024) tentang bagaimana emosi-emosi baru saat remaja membantu kita menemukan identitas atau jati diri kita.

Dilihat dari menit 52, Anxiety yang meminum energy drink menandakan ia mengumpulkan energi untuk terus bekerja mengendalikan Riley bersama ketiga emosi lainnya. Emosi kecemasan mendominasi Riley karena Anxiety memegang kendali di Headquarter. Anxiety mendominasi Riley hingga Riley berubah menjadi orang yang penuh kecemasan, tidak percaya diri, dan suka overthinking. Bahkan Riley sampai memikirkan berbagai kemungkinan buruk apabila ia gagal masuk ke Fire Hawk. Riley sampai berani menyelip ke kantor pelatih untuk melihat catatan tentang dirinya. Ketika menyadari bahwa pelatih menganggap ia belum siap, ia semakin gelisah dan memikirkan berbagai cara agar ia menjadi cukup di mata pelatih. Hingga pada menit 75, Riley mengalami serangan panik akibat terlalu cemas. Ia tidak lagi bisa berfungsi dengan baik dan bermain hockey dengan gelisah.

Joy, Sadness, Anger, Fear, dan Disgust akhirnya berhasil kembali ke Headquarter dan menyaksikan bagaimana Anxiety kebingungan sendiri bagaimana cara memperbaiki Riley karena situasi sudah sangat kacau. Akhirnya Joy meminta Anxiety melepaskan kendali dan emosi Riley pun mulai stabil kembali karena kontrolnya tidak lagi dikendalikan oleh satu emosi. Riley tiba-tiba sadar dan menginginkan Joy untuk memegang kendali karena ia ingat betapa senangnya ia bermain hockey tanpa tekanan apapun. Joy kemudian memegang kendali dan Riley pun bermain hockey dengan gembira.

Hal tersebut melambangkan bagaimana manusia tidak bisa kehilangan salah satu emosinya lantaran setiap emosi merupakan bagian dari diri mereka dan memiliki perannya masing-masing. Terlihat dari bagaimana saat kelima emosi Riley ditekan dan Anxiety

mendominasi kendali, ia menjadi pribadi lain yang didominasi dengan rasa cemas dan selalu merasa gelisah. Hal tersebut juga melambangkan bagaimana kita beradaptasi akan hal baru yang kita rasakan saat remaja. Saat semua emosi kembali ke Headquarter, menjalankan tugasnya masing-masing sesuai porsi, Riley kembali stabil dan bahagia. Terlihat dari bagaimana Riley kembali menjalankan hari-harinya dengan biasa.

PENUTUP

Dalam masa pubertas, sangat normal apabila remaja menjadi lebih sensitif terhadap segala sesuatu. Hal tersebut terjadi karena mereka merasakan perubahan dalam dirinya dari berbagai segi, salah satunya segi emosi. Kemunculan emosi-emosi baru yang lebih kompleks tentunya memberikan pengaruh yang besar dalam diri mereka sehingga perlu waktu untuk beradaptasi. Perubahan ini membantu remaja mencari jati diri mereka. Hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana Riley menjadi lebih sensitif dan sempat kehilangan jati dirinya akibat perasaan-perasaan baru yang muncul pada dirinya. Setelah beradaptasi akhirnya Riley menemukan jati dirinya yang baru dan menyukai dirinya.

Film ini juga mengajarkan bahwa setiap emosi memiliki peran penting terlepas dari label positif maupun negatif yang mereka bawa. Kita harus merangkul setiap emosi dan menerima keberadaan mereka, karena tanpa mereka diri kita tidak bisa berfungsi dengan baik. Terlihat dari bagaimana tanpa kehadiran Joy, Anger, Sadness, Disgust, dan Fear, Riley tidak merasakan kelima emosi tersebut. Riley hanya merasa cemas karena Anxiety memegang kendali. Ketika semua emosi kembali ke Headquarter dan menjalankan tugasnya, Riley menjadi lebih stabil dan menjalankan hari-harinya dengan berbagai jenis perasaan yang melengkapi dirinya.

Untuk penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya meneliti dari perspektif lain seperti perspektif psikologi atau tetap menggunakan perspektif komunikasi tetapi menggunakan teori lain baik teori semiotika lain atau teori selain semiotika. Bagi sutradara, sebaiknya karakter Ennui, Envy, dan Embarrassment diberi lebih banyak screentime dan kendali atas Riley lantaran selama *Inside Out 2*, dari keempat emosi baru hanya Anxiety yang mendominasi. Bagi penonton, semoga setelah membaca jurnal ini

bisa lebih memahami setiap elemen dan plot inside out dengan lebih baik karena tim produksi sudah melakukan kerja bagus dalam memilih setiap elemen dalam film.

Referensi

- Amin, M. A. S., Sudirman, T. M. H., & Maulida, R. (2023). Analisis Pesan Moral Dalam Film *Bring Thesoul: The Movie* (Pendekatan Analisis Semiotika Model Charles P. Sanders). In *Jurnal Ilmu Komunikasi Andalan* / (Vol. 6, Issue 1). <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jika/>
- Andhika, S., Rani, S., Wijayanti, C. N., & Setiawan, A. A. (2023). REPRESENTASI PERNIKAHAN DINI PADA FILM “YUNI” (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(Desember), 37–47. <https://massive.respati.ac.id>
- Andy Wicaksono, G., & Qorib, F. (2019). Pesan Moral Dalam Film *Yowis Ben*. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 1(2), 72–77. <https://doi.org/10.33366/jkn.v1i2.23>
- Anggelika, L., Robbani, M. A., Sari, M. P., & Multimedia, P. (n.d.). *ANALISIS PERSEPSI EMOSI MANUSIA TERHADAP WARNA DALAM FILM INSIDE OUT* (Vol. 06, Issue 03).
- Anjasmoro Ningtyas, D., & Priskila, O. (2024). Analisis Poster Film *Inside Out 2* dalam Teori Semiotika Roland Barthes. *Jurnal Media Penyiaran*, 4. www.impawards.com
- Astuti, H., Hadi Kurnia, F., Ilmu Komunikasi, F., Bhayangkara Jaya Jln Raya Perjuangan No, U., & Mulya, M. (2019). MAKNA PESAN MORAL DALAM SERIAL KARTUN NARUTO SHIPPUDEN (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES). In *Makna Pesan Moral dalam Serial Kartun Naruto Shippuden* (Vol. 16, Issue 2). <http://www.akibanation.com/berikut-10-perihal->
- Caroline Mathilda V. Bolang, Caroline Sharon Sulimro, & Juventa Arillia Putri. (2025). *Dinamika Emosi Masa Pubertas dalam Film Inside Out 2: Pelajaran dari Dunia Riley*.
- Dita Rahmadhani. (2024). REPRESENTASI PENGENDALIAN EMOSI DASAR DALAM FILM ANIMASI ANAK “INSIDE OUT.” [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/81588/1/DITA RAHMADHANI.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/81588/1/DITA%20RAHMADHANI.pdf)
- Fahida, N. S. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes pada Film “Nanti Kita Cerita Hari Ini”

- (NKCTHI) Karya Angga Dwimas Sasongko. In *Journal Anthology of Film and Television Studies* (Vol. 1, Issue 2).
- Las Monika, U., Kurniawati, J., & Studi Ilmu Komunikasi, P. (2024). ANALISIS FILM ANIMASI THE WIND RISES (semiotika roland barthes). *Jurnal J-SIKOM*, 5(01).
<https://jurnal.umb.ac.id/index.php/jsikom>
- Nofia, V. S. S., & Bustam, M. R. (2022). ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA SAMPUL BUKU FIVE LITTLE PIGS KARYA AGATHA CHRISTIE.
- Pernandes, E. (2020). PENGARUH MASA PUBERTAS TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL SANTRI DI PONDOK PESANTREN SYEKH BURHANUDDIN KUNTU SKRIPSI.
- Rahayu, D. Y., & Nur, T. (2025). PERSPEKTIF PSIKOLINGUISTIK PADA PEMROSESAN EMOSI BARU KARAKTER RILEY DALAM FILM INSIDE OUT 2. 7(1).
<https://doi.org/10.30598/arbitrervol7no1hl>
- Rahayu, I. (2023). ANALISIS MAKNA DENOTATIF DAN KONOTATIF DALAM CERPEN DILARANG MENCINTAI BUNGA-BUNGA KARYA KUNTOWIJOYO (KAJIAN SEMANTIK) (Vol. 1, Issue 3).
- Rengganis, T., & Tjahjodiningrat, H. (2021). Perancangan Film Dokumenter “Living In The Sunlight.” In *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies* (Vol. 1, Issue 1).
- Rosmawati, E., Anggelina, S. E., Rahmayanti, W., & Tanra Azaria, T. (2024). *Literature Review: Pemanfaatan Film Sebagai Media Penguatan Karakter Siswa*.
<https://doi.org/10.22437/jptd.v9i2.38605>
- Saleh, S. (2017). ANALISIS DATA KUALITATIF.
- Sari Gunarti, D. (2024). Keterkaitan Mitos dengan Patriarki dalam Serial “Gadis Kretek” (Related by between Myth and Patriarchy in “Gadis Kretek” series) (Vol. 18, Issue 1).
<http://journal.ubm.ac.id/>
- Scortionda, G., Sari, D. K., & Besra, E. (n.d.). PERILAKU BRAND SWITCHING KONSUMEN YANG BERLANGGANAN DISNEY PLUS HOTSTAR DI KOTA PADANG (Vol. 12, Issue 1).
- Sulhan, N. A. A., Ardaniah, N. H., Rahmadi, M. S., & Nasrullah. (2024). PERIODISASI PERKEMBANGAN ANAK PADA MASA REMAJA: TINJAUAN PSIKOLOGI. In *Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling dan Psikologi* (Vol. 1).
- Syahrul Huda, A., & Solli Nafsika, S. (2023). *Film Sebagai Media dalam Mengubah Cara Pandang Manusia dalam Prinsip Kemanusiaan*.

- Tiara, W., & Rasyid, A. (2024). Pesan Moral Dalam Film Petualangan Sherina 2 Analisis Semiotika Roland Barthes. In *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi (JIMIK)* (Vol. 5, Issue 2). <https://journal.stmiki.ac.id>
- Ubaidillah, M., & Patriansah, M. (2024). *ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA FILM " AGAK LAEN " PRODUSER STUDIO IMAJINARI*. <https://ejournal.lapad.id/index.php/visart>
- Virginia, P. (2022). KARAKTER ANIMASI KECERDASAN EMOSIONAL SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI INTERAKSIONISME SIMBOLIK. *Jurnal Komunikasi Global*, 11(1), 2022.
- Wulansari, R., Abdillah Setiana, R., & Aziza, S. H. (2020). *PEMIKIRAN TOKOH SEMIOTIKA MODERN*. 1(1). <http://journal.piksi.ac.id/index.php/TEXTURA>

