

Representasi Transisi Emosional Karakter dalam Film "Inside Out 2": Analisis Semiotika Roland Barthes

The Representation of Character Emotional Transitions in the Film "Inside Out 2": A Roland Barthes Semiotic Analysis

Sulis Dwi Fadjar Baeda¹, Noval Sufriyanto Talani², La Here Kaharfin³

Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Gorontalo, Kota Gorontalo, Indonesia¹²³

Sulis Dwi Fadjar Baeda, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Gorontalo, Email: sulisbaeda21@gmail.com

Dikirim: 10 Agustus, 2025 | Diterima: 25 Agustus, 2025 | Diterbitkan: 01 Oktober, 2025

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
--------------	---------

Kata Kunci:

Film, *Inside out 2*, Transisi Emosional, Semiotika, Roland Barthes.

Penelitian ini berfokus pada representasi transisi emosional karakter *Riley* dalam film *Inside out 2* (2024). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis semiotika Roland Barthes, yang menafsirkan makna tanda pada tiga tingkatan: denotasi, konotasi, dan mitos. Selain itu, penelitian juga memanfaatkan model Stimulus–Organism–Response (S-O-R) oleh Hovland et al sebagai kerangka psikologi komunikasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana emosi ditandai dalam film *Inside out 2* dan bagaimana transformasi emosi direpresentasikan melalui karakter emosional *Riley*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa transisi emosional *Riley* digambarkan melalui Scene -Scene yang merepresentasikan perubahan emosi dari masa anak-anak menuju remaja. Kemunculan emosi baru seperti *Anxiety*, *Envy*, *Embarrassment*, dan *Ennui* menandai kompleksitas psikologis pada remaja. Analisis semiotika Barthes mengungkap bahwa setiap tanda visual, verbal, dan simbolik dalam film tidak hanya memuat makna literal, tetapi juga mengandung konotasi kultural dan mitos sosial tentang remaja sebagai individu yang mudah cemas, sensitif, dan sedang mencari identitas. Sementara itu, teori S-O-R memperlihatkan bagaimana stimulus sosial dan biologis pada masa pubertas diproses oleh organisme (emosi *Riley*) hingga menghasilkan respons berupa konflik internal dan perilaku sosial.

ARTICLE INFO	ABSTRACT
--------------	----------

Keywords:

Film, *Inside Out 2*, Emotional Transition, Semiotics, Roland Barthes.

This study focuses on the representation of the emotional transition experienced by the character *Riley* in the film *Inside Out 2* (2024). A descriptive qualitative approach is employed using Roland Barthes' semiotic analysis, which interprets signs at three levels: denotation, connotation, and myth. Additionally, the study incorporates the Stimulus–Organism–Response (S-O-R) model by Hovland et al. as a framework from communication psychology. The aim of this study is to analyze how emotions are signified in *Inside Out 2* and how emotional transformation is represented through *Riley's* emotional characters. The findings reveal that *Riley's* emotional transition is portrayed through various scenes that reflect the shift in emotional states from childhood to adolescence. The introduction of new emotions such as *Anxiety*, *Envy*, *Embarrassment*, and *Ennui* highlights the growing psychological complexity of adolescence. Barthes' semiotic analysis shows that each visual, verbal, and symbolic sign in the film carries not only literal meaning but also cultural connotations and social myths, particularly about teenagers as individuals who are anxious, sensitive, and in search of identity. Meanwhile, the S-O-R model illustrates how social and biological stimuli during puberty are processed by the organism (*Riley's* emotions), resulting in internal conflict and social behavior.

PENDAHULUAN

Perkembangan emosional merupakan aspek penting dalam perjalanan kehidupan manusia, terutama dalam masa transisi dari anak-anak menuju remaja. Masa ini ditandai dengan kompleksitas emosi, konflik batin, serta pencarian identitas diri yang lebih dalam. Dalam konteks Indonesia, survei I-NAMHS (Indonesia National Adolescent Mental Health Survey) di tahun 2022 mengindikasikan bahwa sebanyak 34,9% remaja usia 10–17 tahun (sekitar 15,5 juta orang) mengalami setidaknya satu masalah kesehatan mental. Fenomena ini menunjukkan bahwa banyak remaja menghadapi tantangan dalam memahami dan mengelola emosi mereka. Maka dari itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana media, khususnya film, merepresentasikan dinamika emosi remaja.

Pada hal tersebut, film memainkan fungsi vital ketika membentuk persepsi serta pemahaman masyarakat terhadap emosi, baik secara personal maupun kolektif. Melalui cerita dan simbol-simbol visual, film mampu menyampaikan gagasan tentang pentingnya pengakuan dan pengelolaan emosi. Film sebagai media komunikasi visual tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga membentuk dan merekonstruksi realitas sosial serta pengalaman psikologis. Melalui simbol, narasi, dan visual, film mampu menciptakan representasi tentang bagaimana remaja mengalami, memahami, dan merespon perubahan emosionalnya. Salah satu film yang menarik perhatian dalam konteks ini adalah *Inside out 2* (2024), sekuel dari film *Inside out* (2015). Jika film pertama menampilkan emosi dasar *Riley* saat masih anak-anak, film keduanya menyajikan pengalaman emosional yang lebih kompleks seiring pertumbuhannya menjadi remaja. Hadirnya karakter emosi baru seperti *Anxiety*, *Envy*, *Embarrassment*, dan *Ennui* menunjukkan dinamika emosional khas remaja yang mulai mengenal tekanan sosial dan kecemasan terhadap identitas diri.

Transisi emosional yang digambarkan dalam *Inside out 2* menunjukkan pergeseran struktur kepribadian *Riley* dari masa kanak-kanak yang didominasi oleh *Joy* dan *Sadness*, menuju masa remaja yang lebih rumit secara emosional. Representasi ini menjadi penting untuk dianalisis karena dapat merefleksikan bagaimana masyarakat memahami proses tumbuh kembang emosi remaja.

Dalam kajian ilmu komunikasi, representasi dipahami sebagai proses penyampaian makna melalui tanda (sign), baik berupa bahasa, gambar, maupun simbol budaya lainnya. Film sebagai teks budaya membentuk realitas bukan secara objektif, melainkan melalui konstruksi simbolik yang sarat makna. Oleh karena itu, penting untuk menelaah bagaimana representasi emosi dan transisi psikologis *Riley* dikonstruksikan melalui tanda-tanda visual dan naratif. Kajian representasi ini berkaitan erat dengan komunikasi simbolik, di mana tanda-tanda dengan terdapat pada film mencerminkan nilai, pandangan, serta ideologi masyarakat terhadap remaja dan emosinya. Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu Bagaimana representasi emosional karakter ditandai dalam film *Inside out 2*, serta Bagaimana transisi emosional karakter *Riley* direpresentasikan melalui karakter emosional dalam film *Inside out 2*.

Untuk mengkaji makna simbolik ini, penelitian ini mengaplikasikan pendekatan semiotika Roland Barthes dengan mengklasifikasikan makna tanda pada tiga lapisan: denotatif (makna literal), konotatif (makna kultural/psikologis), serta mitos (makna ideologis/sosial). Pendekatan Barthes memungkinkan peneliti mengungkap makna tersembunyi di balik narasi dan simbol visual dalam film, seperti bagaimana kecemasan dalam diri *Riley* tidak sekadar emosi, tetapi juga mitos sosial tentang remaja yang harus "berubah total" untuk diterima. Metode ini juga telah digunakan dalam penelitian terdahulu oleh Salsabila (2023), yang meneliti representasi diri remaja dalam film *Turning Red* melalui semiotika Barthes, dan menemukan bahwa simbol dalam film dapat merepresentasikan konflik identitas dan nilai budaya.

Untuk memahami dinamika ini, penelitian ini juga menggunakan pendekatan psikologi komunikasi, yaitu Model Stimulus–Organism–Response (S-O-R) yang dikemukakan oleh Hovland et al, yang terdapat dalam buku Jalaluddin Rakhmat. Dalam model ini, stimulus eksternal (seperti tekanan sosial atau perubahan fisik) diproses oleh organisme (kondisi psikologis internal seperti emosi dan persepsi), yang kemudian menghasilkan respons (perilaku atau komunikasi). Model ini mendukung analisis tentang bagaimana emosi *Riley* bereaksi terhadap pengalaman pubertas dan tekanan sosial sebagai bentuk komunikasi intrapersonal yang divisualisasikan secara simbolik dalam film.

METODE PENELITIAN

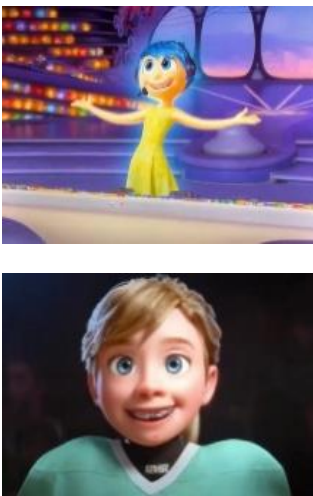
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ditetapkan lantaran memfasilitas peneliti dalam menyelidiki makna simbolik serta interpretasi komprehensif terhadap tanda-tanda visual serta naratif pada film secara kontekstual. Waktu penelitian dimulai dari pengajuan judul, mulai bulan Juli 2024 sampai dengan bulan September 2025, berlokasi di Kota Gorontalo. Teknik analisis data menerapkan tiga tahap signifikasi Barthes, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Unit analisis pada penelitian ini adalah tujuh scene dari film Inside out 2 yang paling merepresentasikan transisi emosional *Riley* dan karakter emosinya. Setiap scene dianalisis dengan memperhatikan tanda visual seperti ekspresi, warna, bola memori, tombol, dan tanda verbal seperti dialog dan monolog, sesuai dengan kerangka semiotika Roland Barthes (denotasi, konotasi, dan mitos). Pemilihan tujuh scene dalam film Inside out 2 dilakukan dengan metode purposive sampling, yaitu memilih adegan-adegan yang secara signifikan menggambarkan transisi emosional karakter *Riley* dan karakter emosi lainnya.

HASIL

a. Representasi Emosi Karakter

Setiap karakter emosi baik *Joy*, *Sadness*, *Anger*, *Fear*, *Disgust*, maupun emosi-emosi baru seperti *Anxiety*, *Envy*, *Embarrassment*, dan *Ennui*, tidak hanya tampil sebagai personifikasi perasaan sesaat, tetapi juga membawa simbol-simbol kultural yang berkaitan dengan pengalaman psikologis remaja. Dengan demikian, analisis tabel yang disajikan berikut bertujuan untuk menelusuri bagaimana tanda-tanda visual (warna, ekspresi wajah, postur tubuh, hingga pakaian) dimaknai sebagai representasi transisi emosional karakter *Riley*.

Tabel 1. Makna Denotatif dan Konotatif Karakter *Joy*

Signifier	Signified
	Karakter 1, dengan tubuh berwarna kuning, rambut biru, ekspresi senyum lebar, gerakan tubuh dengan tangan terangkat dan gaun berwarna hijau cerah dengan motif bintang. Karakter 2, seorang perempuan mengenakan seragam hoki hijau, mata berbinar, mulut tersenyum lebar.
	Denotative Sign
	Karakter emosi bernama <i>Joy</i> dengan kulit kuning bercahaya, rambut biru, mengenakan gaun hijau bermotif, sedang tersenyum bahagia dengan tangan terangkat ke udara di sebuah ruangan futuristik penuh bola bercahaya. Karakter <i>Riley</i> yang sedang bermain hoki dengan wajah penuh antusias menunjukkan kebahagiaan.
	Connotative Signified
	<i>Joy</i> sebagai personifikasi dari “kebahagiaan universal” yang bukan hanya perasaan sesaat, tetapi energi yang mendorong pertumbuhan, pengalaman baru, dan optimisme hidup. Visualisasi warna kuning yang dominan memperkuat <i>Joy</i> sebagai pusat cahaya dan sumber energi emosional <i>Riley</i> . Ekspresi tubuh terbuka menandakan “kebebasan emosional” yang ideal, di mana manusia menerima dan merayakan kehidupan. Ekspresi <i>Riley</i> memperkuat citra kebahagiaan sebagai energi yang menular.
	Connotative Sign
	- Karakter <i>Joy</i> melambangkan kebahagiaan murni yang mendominasi perasaan <i>Riley</i>. - Warna kuning mengasosiasikan kegembiraan dan kebebasan) menunjukkan sifat optimis dan ceria. - Rambut biru memberi kesan penyeimbang: meski penuh semangat, <i>Joy</i> tetap memiliki sisi pengendali yang menenangkan. - Pose tangan terangkat bermakna ekspresi kemenangan, kebebasan, dan keterbukaan terhadap pengalaman baru. - Gaun hijau cerah bermotif bintang mengimplikasikan harapan dan pertumbuhan. - Ekspresi keduanya menandakan sinkronisasi antara emosi internal (<i>Joy</i>) dan ekspresi eksternal (<i>Riley</i>).

Sumber: Film "Inside Out 2" (2024)

Karakter *Joy* dalam film *Inside out 2* digambarkan dengan tubuh bercahaya kuning, rambut biru pendek, serta ekspresi wajah yang ceria dengan senyum lebar dan mata terbuka penuh. Ia mengenakan gaun hijau bermotif bintang dengan kedua tangan terangkat tinggi, seakan sedang merayakan kemenangan atau mengekspresikan kebahagiaan yang meluap. Latar belakang berupa ruang kendali pikiran *Riley* yang dipenuhi bola-bola memori bercahaya semakin menegaskan peran *Joy* sebagai pusat pengendali perasaan positif.

Secara denotatif, gambar ini menampilkan sosok karakter animasi yang sedang menunjukkan kegembiraan. Namun, pada tataran konotatif, keseluruhan tanda tersebut menyampaikan makna yang lebih dalam. Warna kuning pada tubuh *Joy* merepresentasikan energi, optimisme, dan kebahagiaan, sejalan dengan teori psikologi warna yang menyebutkan bahwa kuning melambangkan semangat, vitalitas, dan rasa bebas. Rambut biru memberi keseimbangan visual yang menandakan sisi ketenangan di balik keceriaan. Namun, pada tataran konotatif, keseluruhan tanda tersebut menyampaikan makna yang lebih dalam. Warna kuning, misalnya, secara psikologis dipahami sebagai simbol optimisme, semangat, dan kebahagiaan. Warna kuning memicu gairah dan perhatian, sedangkan biru dan hijau diasosiasikan dengan ketenangan dan keseimbangan (Handayani et al., 2025). Sementara itu, warna hijau kerap dikaitkan dengan harmoni, keseimbangan, dan efek menenangkan, sebagaimana teori warna Goethe yang menafsirkan hijau sebagai simbol harmoni. penggunaan warna cerah dan kombinasi warna seperti hijau, biru, krem, dan ungu pada ruang bermain dan ruang terapi anak mampu menimbulkan rasa aman, nyaman, serta menambah kesan kegembiraan (Arisma et al., 2023).

Dengan demikian, *Joy* tidak hanya tampil sebagai personifikasi emosi bahagia, melainkan juga simbol energi kehidupan yang mendorong *Riley* untuk tetap optimis. Pada tingkat mitos, gambar ini mengonstruksi pandangan budaya bahwa kebahagiaan merupakan emosi ideal dan tujuan utama kehidupan.

b. Representasi Transisi Emosional Karakter *Riley*

Analisis ini menyoroti beberapa adegan kunci (*Scene*) yang menampilkan perubahan besar dalam kehidupan emosional *Riley*, mulai dari munculnya tombol Puberty, kedatangan emosi-emosi baru, hingga pengambilalihan kendali oleh *Anxiety*. Dengan kerangka semiotika Barthes, setiap elemen visual dan verbal dalam *Scene* tersebut dipahami sebagai tanda yang bukan hanya berfungsi secara naratif, tetapi juga konotatif yang membangun makna simbolis tentang dinamika psikologis remaja.

Tabel 2. Makna Denotatif dan Konotatif Film "*Inside Out 2*" scene 3

Signifier	Signified
	Dalam sebuah ruangan bernama headquarters, karakter <i>Anxiety</i> memegang bola kenangan berwarna oranye dengan background bola-bola kenangan.
	Denotative Sign
	Dalam headquarters yang terdapat banyak bola-bola kenangan, karakter <i>Anxiety</i> sedang tersenyum dan memegang bola kenangan berwarna oranye dan mengatakan "Kita bangun jati diri yang baru, dirinya yang baru. Mari kita ubah semua tentang dirimu."
	Connotative Signified
	Karakter <i>Anxiety</i> mewakili rasa cemas yang semakin dominan dalam diri <i>Riley</i> , khususnya pada masa remaja saat identitas sedang dibentuk dan dipertanyakan. Bola kenangan berwarna oranye melambangkan bahwa memori atau pengalaman kini mulai terasosiasi dengan kecemasan, memori tidak lagi netral atau bahagia, tapi membawa beban emosional.
	Connotative Sign
	- Masa remaja adalah fase kritis di mana kecemasan mulai memengaruhi cara individu melihat masa lalunya dan membentuk masa depannya. <i>Anxiety</i> tidak hanya menjadi reaksi emosional, tapi aktor utama dalam pembentukan identitas baru, yang bisa memengaruhi persepsi diri secara negatif bila tidak seimbang.

Sumber: Film "*Inside Out 2*" (2024)

Pada scene ini, karakter *Anxiety* hadir dengan gestur dominan dan energi yang meledak-ledak. Dengan mata membelalak, senyum lebar yang hampir menegangkan, dan suara yang penuh semangat, *Anxiety*

menyatakan keinginannya untuk membangun “Jati diri yang baru” bagi *Riley*. Ia tidak sekadar menyarankan, melainkan menginisiasi proses perubahan tersebut dengan semangat yang tampak “positif” secara permukaan, tetapi menyimpan tekanan secara konotatif. *Anxiety* berhasil mengusir emosi lama dari pusat kendali. Ia menyusun ulang bola-bola kenangan *Riley* dengan warna oranye yang sarat kecemasan. Ucapan “Mari kita bangun jati diri yang baru” menandakan perannya sebagai arsitek identitas baru *Riley*. Adegan ini menandakan dominasi kecemasan dalam pembentukan identitas remaja. Menurut Goleman (1995), kecemasan yang tidak terkelola bisa menghambat regulasi diri dan membuat individu rentan pada krisis identitas.

Fenomena ini sejalan dengan penelitian Zola et al. (2024) yang menemukan bahwa kecemasan umum (*generalized Anxiety disorder*) sering dipicu oleh faktor eksternal, termasuk teknologi dan tekanan sosial. Kecemasan sosial pada remaja muncul sebagai respon terhadap tuntutan untuk diterima dan diakui dalam lingkungannya. Tekanan ini mendorong remaja membentuk citra diri baru yang sering kali tidak sejalan dengan jati diri sebelumnya (Rosawati et al., 2025). Dalam konteks semiotik, *Anxiety* menjadi simbol dari tekanan budaya modern yang menuntut remaja selalu melakukan self-optimization, sebuah dorongan untuk terus memperbaiki diri agar sesuai dengan standar sosial.

Temuan oleh Madani et al. (2023) yang menunjukkan bahwa rendahnya penerimaan diri dan harga diri berhubungan langsung dengan munculnya kecemasan sosial pada remaja. Sama halnya dengan *Riley* yang kehilangan kendali, individu dengan kecemasan tinggi sering kali menyerahkan arah pembentukan identitasnya pada tekanan eksternal, bukan pada eksplorasi diri yang sehat. Krisis identitas remaja kerap dipicu oleh tekanan akademik maupun sosial, sehingga memunculkan kecemasan berlebih (Suralaga, 2021). Hal ini selaras dengan analisis Barthes: apa yang tampak sebagai energi optimistis dari *Anxiety* sebenarnya menyimpan mitos budaya modern tentang remaja yang harus selalu berubah agar dapat diterima. Dengan demikian, *Anxiety* tidak hanya direpresentasikan sebagai emosi, tetapi sebagai metafora ideologis tentang beban sosial remaja.

Tabel 3. Makna Denotatif dan Konotatif Film "Inside Out 2" scene 5

Signifier	Signified
	Terlihat <i>Riley</i> dengan ekspresi cemas dan karakter-karakter emosi yang berada dalam sebuah ruangan yang dipenuhi dengan warna oranye serta terdapat meja konsol.
	Denotative Sign
	Dalam headquarters, terlihat <i>Anxiety</i> yang hilang kendali saat mengendalikan meja konsol sehingga membuat seluruh ruangan dipenuhi warna oranye dan membuat <i>Riley</i> mengalami kecemasan disertai monolog "Aku tidak cukup baik." Di belakang <i>Anxiety</i> terdapat emosi-emosi lain yang memperhatikannya dan mengatakan "Cemas, kau terlalu menekannya."
	Connotative Signified
	<i>Anxiety</i> yang kehilangan kendali serta ruangan yang dipenuhi warna oranye menandai kecemasan telah mendominasi dan mengambil alih kontrol. Emosi-emosi lain yang hanya memperhatikan dari jauh menandai bahwa emosi-emosi lainnya terpinggirkan dan mulai menyadari bahwa dominasi satu emosi (cemas) bisa merusak keseimbangan psikis <i>Riley</i> .
	Connotative Sign
	- Kecemasan yang tidak terkendali bisa menghancurkan persepsi diri remaja dan membuatnya terjebak dalam pikiran negatif - Emosi harus bekerja seimbang, satu emosi yang terlalu dominan bisa merusak keseluruhan sistem pengelolaan emosi seseorang.

Sumber: Film "Inside Out 2" (2024)

Dalam Scene ini, *Riley* mengalami tekanan mental yang intens karena kekhawatiran sosial dan rasa tidak percaya diri. Barthes memetakan ini sebagai proses dari tanda-tanda visual (denotatif) menuju makna-makna simbolik (konotatif) yang menggambarkan kerentanan psikologis *Riley*. Makna denotatif adalah makna harfiah dari tanda atau makna apa adanya sedangkan makna konotatif adalah makna yang dikaitkan dengan aspek di luar tanda yang ada di wilayah kultural, contohnya aspek psikologis, yakni perasaan, sikap, emosi (Talani et. al, 2023).

Anxiety digambarkan sebagai emosi dominan yang mengambil alih kendali dengan cara yang destruktif. Ia terlalu panik dan obsesif dalam mengontrol situasi, sehingga tidak menyadari bahwa aksinya justru menyebabkan instabilitas dalam sistem emosi *Riley*. Ketika karakter emosi lain memperingatkan bahwa "kau terlalu menekannya", itu menandakan adanya dinamika sosial dalam dunia emosi: peran emosi seharusnya saling mendukung, bukan saling menguasai. Perhatikan Tabel 4.2.1 (j), melalui lensa Barthes, ini merupakan tanda konotatif dari kondisi mental yang rusak akibat satu emosi yang mendominasi. Warna-warna panas, ekspresi berlebihan, dan kekacauan tombol menciptakan citra visual dari apa yang dalam psikologi disebut sebagai "emotional flooding", yaitu saat individu tidak mampu lagi menahan gelombang emosinya. Krisis identitas dan kecemasan adalah bagian dari pertumbuhannya, tapi juga menegaskan pentingnya keseimbangan dan dukungan sosial.

Jika dianalisis melalui model Stimulus–Organism–Response (S-O-R), dominasi *Anxiety* ini dapat dipahami sebagai hasil dari stimulus eksternal berupa tekanan sosial dan kecemasan menghadapi perubahan pubertas. Stimulus tersebut diproses oleh organisme, yaitu kondisi psikologis *Riley* yang diwakili oleh *Anxiety* sebagai emosi dominan. Model S-O-R (Stimulus–Organism–Response) menekankan bahwa respon individu tidak hanya ditentukan oleh stimulus, melainkan juga oleh kondisi organisme, baik fisik maupun psikologis. Organisme dapat memperkuat, melemahkan, atau bahkan mengubah efek stimulus yang datang (Rakhmat, 2018). Dengan demikian, kegagalan *Anxiety* dalam mengendalikan situasi merupakan bukti bahwa sistem emosi *Riley* sedang berada dalam siklus stimulus–organism–response yang tidak seimbang.

PEMBAHASAN

a. Emosional Karakter

Dalam *Inside out 2*, emosi divisualisasikan melalui warna, ekspresi, dan gestur. Pada level denotatif menampilkan emosi dasar, sedangkan pada level konotatif menghadirkan makna psikologis dan budaya (Barthes).

Joy divisualisasikan dengan kuning cerah, rambut biru, dan gaun hijau. Warna hijau melambangkan keseimbangan dan pertumbuhan (Itten, 1961). Warna kuning menandakan semangat, vitalitas, dan kebahagiaan (Handayani et al., 2025). *Sadness* digambarkan dengan dominasi biru, postur menunduk, dan ekspresi murung. Warna biru melambangkan ketenangan, kepercayaan, tetapi juga kesedihan (Esa Unggul, 2024). Biru dapat membangkitkan perasaan melankolis dan kesepian (Seiv, 2025). Gestur tertutup menjadi simbol kerentanan (Cantika et al., 2023). *Anger* ditampilkan dengan tubuh merah, bentuk kotak, dan api di kepala. Warna merah meningkatkan kewaspadaan fisiologis (Imam, 2024). Ekspresi marah divisualisasikan melalui mata melotot dan alis tajam (Wibowo, ~2023). *Fear* divisualisasikan dengan tubuh ungu kurus, mata besar, dan ekspresi panik. Warna ungu menandakan kreativitas, spiritualitas, tetapi juga ketidakpastian (Purnomo, 2020). Ekspresi takut ditunjukkan dengan mata melebar, alis terangkat, dan gestur defensif (Ramdani, 2015). *Disgust* digambarkan dengan tubuh hijau dan ekspresi sinis. Hijau sebagai simbol harmoni (Goethe, 1810). Hijau adalah warna keseimbangan (Itten, 1961). Hijau juga dikaitkan dengan relaksasi maupun kecemburuan (Elliot & Maier, 2014).

Sementara itu, emosi baru menandai transisi *Riley* menuju remaja. *Anxiety* divisualisasikan dengan warna oranye, rambut acak, dan ekspresi cemas. Warna cerah dapat meningkatkan kecemasan remaja. Intervensi warna berpengaruh pada tingkat kecemasan (Azzahra et al., 2025). Kecemasan remaja di Indonesia sering muncul dalam perilaku sehari-hari (Florensa et al., 2023). Gejala panic attack pada remaja meningkat karena tekanan sosial (Kurniawan et al., 2024). *Envy* tampil dengan warna hijau cerah kebiruan dan tubuh mungil. Iri muncul melalui perbandingan sosial (Festinger, 1954). Warna hijau historis dipakai untuk menandai kecemburuan. Hijau sebagai keseimbangan sekaligus racun psikologis. Hijau dapat memunculkan asosiasi negatif seperti rasa mual. *Embarrassment* divisualisasikan dengan tubuh pink pucat, hoodie oversized, dan postur menunduk. Warna pink melambangkan kerentanan (Birren, 1988). Pink dikaitkan dengan kelembutan dan proteksi diri (Wright, 1998). Ekspresi malu secara universal ditandai dengan wajah memerah (Ekman, 2003). Rasa malu sering tampak pada remaja melalui gestur menunduk dan menghindari kontak. *Ennui* digambarkan dengan warna nila, wajah datar, dan sikap rebahan. Warna

nila menandakan introspeksi dan jarak emosional (Goethe, 1810). Gradasi biru-keunguan dipakai untuk mengomunikasikan apatisme (Feisner, 2006).

Secara keseluruhan, film ini menegaskan bahwa tiap emosi memiliki fungsi penting, tidak hanya sebagai pengalaman individual tetapi juga sebagai simbol budaya yang mencerminkan dinamika psikologis remaja.

b. Representasi Transisi Emosional Karakter Riley

Transformasi emosional Riley dalam *Inside Out 2* dapat dipahami melalui model Stimulus–Organism–Response (S-O-R). Model ini menjelaskan bahwa emosi terbentuk dari rangsangan (stimulus), diproses oleh organisme (psikologis), dan menghasilkan respons. Stimulus muncul dari perubahan biologis (pubertas), tekanan sosial (penerimaan teman sebaya), dan konflik interpersonal, seperti ditunjukkan pada Scene 1 (tombol pubertas menyala) dan Scene 2 (kemunculan emosi baru). Organism tercermin dari dinamika psikologis Riley yang semakin kompleks dengan hadirnya *Anxiety*, *Envy*, *Embarrassment*, dan *Ennui*, tampak pada Scene 3–4 saat *Anxiety* mendominasi kendali hingga memengaruhi ruang imajinasi.



Sumber: Film "*Inside Out 2*" (2024)
Gambar 1. Scene 6



Sumber: Film "*Inside Out 2*" (2024)
Gambar 2. Scene 7

Response meliputi reaksi maladaptif (serangan kecemasan pada Scene 5) hingga reaksi adaptif berupa rekonsiliasi dan penerimaan diri (Scene 6–7). Proses ini menunjukkan bahwa perkembangan emosi remaja tidak linier: Riley bergerak dari ketidakstabilan menuju kesadaran diri dan penerimaan semua emosi sebagai bagian dari identitasnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan dalam penelitian yang berjudul "Representasi Transisi Emosional pada Karakter dalam Film *Inside out 2*" menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, dapat disimpulkan bahwa film *Inside out 2* merepresentasikan transisi emosional remaja secara visual dan naratif melalui tanda-tanda yang berlapis makna denotatif, konotatif, dan mitos. Emosi, termasuk yang negatif seperti kecemasan, ditampilkan sebagai bagian penting dari pendewasaan emosional dan pembentukan identitas. Analisis dengan model Stimulus–Organism–Response (S-O-R) menunjukkan bahwa perubahan biologis, tekanan sosial, dan konflik interpersonal menjadi stimulus yang diproses melalui dinamika psikologis Riley, menghasilkan respons emosional yang fluktuatif hingga kesadaran diri dan penerimaan emosi. Film ini menegaskan bahwa setiap emosi memiliki peran penting dalam memahami diri dan membentuk identitas remaja pada masa transisi menuju kedewasaan.

Disarankan penelitian lanjutan mengintegrasikan pendekatan semiotika lain, seperti Pierce, dan memperluas fokus studi ke karakter lain atau film animasi serupa untuk memperoleh pemahaman lebih

komprehensif tentang transisi emosional remaja. Bagi industri perfilman, Inside out 2 menjadi contoh media populer yang dapat mengangkat tema psikologis secara edukatif, sementara bagi penonton, film ini berperan sebagai sarana introspeksi dalam mengenali dan mengelola emosi selama proses tumbuh dewasa.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan. Penulis juga menegaskan bahwa tidak terdapat keadaan atau kepentingan pribadi apa pun yang dapat dianggap memengaruhi representasi maupun interpretasi hasil penelitian yang dilaporkan secara tidak tepat. Dalam penelitian ini, pendana tidak memiliki peran dalam perancangan studi; dalam pengumpulan, analisis, atau interpretasi data; dalam penulisan naskah, maupun dalam keputusan untuk menerbitkan hasil penelitian.

REFERENSI

- Badan Kebijakan Pembangunan Kesehatan. (2022). Hasil Survei Nasional Kesehatan Jiwa Remaja Indonesia (I-NAMHS) [Fakta utama]. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Diakses dari : <https://repository.badankebijakan.kemkes.go.id/id/eprint/5532/>
- Birren, F. (1989). *Color psychology and color therapy*. New York: Citadel Press.
- Cantika, N. P., Asyura, I., & Juniar, A. (2023). Representasi emosi melalui gestur dan ekspresi wajah dalam film *Miracle in Cell No. 7* versi Indonesia (Analisis pragmatik). <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2023>
- Didik Kurniawan, Nur Elvi Isnainy Mu'arifah, & Ahmad Robhil Ma'shum. (2024). Analisis eskalasi panic attack and *Anxiety* disorder terhadap kesehatan mental remaja. *Busyro: Jurnal Dakwah dan Komunikasi Islam*, 3(2). <https://doi.org/10.55352/kpi.v3i2.236>
- Ekman, P. (2003). *Emotions revealed: Recognizing faces and feelings to improve communication and emotional life*. New York: Henry Holt and Company.
- Elliot, A. J., & Maier, M. A. (2014). Color psychology: Effects of perceiving color on psychological functioning in humans. *Annual Review of Psychology*, 65, 95–120. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010213-115035>
- Esa Unggul. (2024). Makna warna dalam desain komunikasi visual. Diakses dari : <https://fdik.esaunggul.ac.id/mengenal-warna-dan-emosi-psikologi-warna-dalam-desain-komunikasi-visual/>
- Feisner, E. A. (2006). *Color: How to use color in art and design* (2nd ed.). London: Laurence King Publishing.
- Festinger, L. (1954). A theory of social comparison processes. *Human Relations*, 7(2), 117–140.
- Florensa, F., Hidayah, N., Sari, L., Yousrihatin, F., & Litaqia, W. (2023). Gambaran kesehatan mental emosional remaja. *Jurnal Kesehatan STIKes YARSI Pontianak*, 12(1), 125. <https://doi.org/10.46815/jk.v12i1.125>
- Goethe, J. W. von. (1810). *Theory of colours* (C. L. Eastlake, Trans.). London: John Murray. (Original work published 1810)
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. New York: Bantam Books.
- Handayani, W., Ulum, R., & Khofia, N. (2025). Psikologi warna dalam kehidupan sehari-hari: Pengaruh warna terhadap emosi, persepsi, dan perilaku konsumen. *Jurnal P4I*. Diakses dari : <https://jurnalp4i.com/index.php/psikis/article/view/5184>
- Imam. (2024, Agustus 29). Psikologi warna: Bagaimana warna mempengaruhi emosi dan perilaku. Fakultas Psikologi, Universitas Medan Area. Diakses dari : <https://psikologi.uma.ac.id/psikologi-warna-bagaimana-warna-mempengaruhi-emosi-dan-perilaku/>
- Itten, J. (1961). *The art of color*. New York: Reinhold Publishing Corporation.
- Labrecque, L. I., & Milne, G. R. (2013). To be or not to be different: Exploration of norms and benefits of color differentiation in the marketplace. *Marketing Letters*, 24, 165–176. <https://doi.org/10.1007/s11002-012-9210-5>

- Madani, R., et al. (2023). Harga diri, penerimaan diri, dan kecemasan sosial pada remaja di Panti Asuhan "X" Cirebon. <https://jikm.upnvj.ac.id/index.php/home/article/download/571/178/>
- Purnomo, A. (2020). Pengaruh warna merah terhadap emosi dan perilaku manusia. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 15(2), 123–134. Diakses dari : <https://rsj.babelprov.go.id/content/psikologi-warna-pengaruh-warna-terhadap-emosi-dan-perilaku?>
- Rakhmat, J. (2018). Psikologi komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ramdani, Z. P. (2015). Gesture: Mengungkap makna dibalik bahasa tubuh orang lain dari mikroekspresi hingga makroekspresi. Klaten: Hafamira. Diakses dari : https://www.scribd.com/document/654939572/Gesture-Mengungkap-Makna-Dibalik-Bahasa-Tubuh-Orang-Lain-Zaka-Putra-Ramdani?utm_source=chatgpt.com
- Rosawati, Y. A. O., Winta, M. V. I., & Shinta, M. M. S. P. (2025). Kecemasan sosial pada remaja awal: Sebuah tinjauan literatur tentang faktor penyebab dan dampaknya. *Psikofusi: Jurnal Psikologi Integratif*, 7(6). Diakses dari : <https://ojs.co.id/1/index.php/pjpi/article/download/3275/3939/6905>
- Sabrina Azzahra, S., Masril, S. H., Syafitri, I., Diyanti, S. R., Andiny, A. G., Tilova, T. A., & Damra, H. R. (2025). Pengaruh terapi warna terhadap kecemasan pada siswa SMP Muhammadiyah 6. *Liberosis: Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling*, 13(1). Diakses dari : <https://ejournal.cahayailmubangsa.institute/index.php/liberosis/article/view/1435>
- Seiv. (2025). Psikologi warna: Efek setiap warna dan manfaatnya. Diakses dari : https://www.seiv.co.id/article/2025/07/17/142/psikologi-warna-bagaimana-warna-mempengaruhi-emosi-dan-perilaku-kita?utm_source=chatgpt.com
- Setiyani, A. N. F. R., & Rochman, K. L. (2023). Terapi warna untuk mengurangi kecemasan. Diakses dari : <https://jurnal.idaqu.ac.id/index.php/jiegc/article/download/608/393/2366>
- Sulistyowati, D. A., & Irmansyah, F. (2023). Implementasi warna pada interior pusat komunitas pemerhati kanker pada anak sebagai elemen terapi dan keceriaan. *Open Journal+1*. <https://doi.org/10.34010/desa.v4i1.10167>
- Suralaga, F. (2021). Psikologi Pendidikan. (Solicha,Ed). Depok: Rajawali Pers
- Talani, N. S., Kamuli, S., & Juniarti, G. (2023). Problem tafsir semiotika dalam kajian media dan komunikasi: Sebuah tinjauan kritis. *Bricolage: Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, 9(1), 103–116. Diakses dari : <https://journal.ubm.ac.id/index.php/bricolage/article/view/3407/2590>
- Wibowo, M. C., Wibowo, A., & Santoso, J. T. (2024). Desain karakter tokoh animasi. Semarang: Stekom Press. Diakses dari : https://digi-lib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_BcKCPN_tWQMtmI-eyUPL-KqX7dg-e7JfgDam9z2BkA7Wpd8E-nzRSQ_1724146725.pdf?utm_source=chatgpt.com
- Wright, A. (1995). The beginner's guide to colour psychology. London: Simon & Schuster.
- Zola, N., Ifdil, I., Handayani, P. G., Febriani, R. D., Adlya, S. I., Intan Zulian Apri, L. A., & Ardi, L. A. (2024). Kondisi generalized Anxiety disorder (GAD) pada siswa: Analisis berdasarkan gender, kondisi keluarga, dan teknologi. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 12(3), 166–174. <https://doi.org/10.29210/1122000>