


## Representasi Emosi Remaja dan Pengaruhnya terhadap Hubungan Sosial dalam Film Animasi “*Inside Out 2*”

Marsael Michael Sengkey<sup>1</sup>, Nova Lisyte Sinaulan<sup>2\*</sup>, Gloria Natalie Lantu<sup>3</sup>, Hestria Br Ginting<sup>4</sup>, Giva Syaloom Sembor<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Psikologi, Universitas Negeri Manado, Jln. Kampus Unima, Tonsaru, Kec. Tondano Selatan, Kab. Minahasa, Sulawesi Utara

E-mail: [novalisyel4@gmail.com](mailto:novalisyel4@gmail.com)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1504>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 02 June 2025

Revised: 14 June 2025

Accepted: 28 June 2025

#### Kata Kunci:

Emosi, Remaja, Hubungan Sosial, Film Animasi

#### Keywords:

Emotion, Adolescent, Social Relations, Animated Film

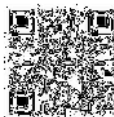
### ABSTRACT

Masa remaja adalah periode penting yang ditandai dengan emosi yang kuat dan pencarian identitas, yang sangat mempengaruhi hubungan sosial. Film *Inside Out 2* memperkenalkan emosi baru seperti kecemasan, iri, malu, dan kebosanan, yang mencerminkan kerumitan emosi yang dialami oleh remaja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana emosi remaja digambarkan dalam film *Inside Out 2* dan bagaimana hal itu mempengaruhi hubungan sosial karakter utama, Riley. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan analisis semiotika visual ala Roland Barthes dan pendekatan psikologi perkembangan. Temuan dari analisis menunjukkan bahwa desain visual serta perilaku karakter emosi secara simbolis menggambarkan dinamika psikologis remaja, serta bagaimana emosi yang tidak terkelola dapat mengganggu hubungan sosial dan mempengaruhi pandangan diri yang negatif. Film ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan yang efektif dalam meningkatkan pemahaman mengenai pentingnya kecerdasan emosional dan pengelolaan emosi pada remaja. Hasil ini mendukung potensi film animasi sebagai alat pembelajaran psikologis yang dapat digunakan dalam berbagai disiplin ilmu.

*Adolescence is a crucial period marked by strong emotions and the search for identity, which greatly affect social relationships. Inside Out 2 introduces new emotions such as anxiety, envy, shame, and boredom, reflecting the complexity of emotions experienced by adolescents. The purpose of this study is to explore how adolescent emotions are depicted in Inside Out 2 and how they affect the social relationships of the main character, Riley. This study uses a descriptive qualitative method with Roland Barthes' visual semiotic analysis and a developmental psychology approach. The findings of the analysis indicate that the visual design and behavior of the emotional characters symbolically depict the psychological dynamics of adolescents, as well as how unmanaged emotions can disrupt social relationships and influence negative self-perceptions. This film not only functions as a means of entertainment, but also as an effective educational medium in increasing understanding of the importance of emotional intelligence and emotional management in adolescents. These results support the potential of animated films as psychological learning tools that can be used in various disciplines.*



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



**How to Cite:** Marsael Michael Sangkey, et al (2025). Representasi Emosi Remaja dan Pengaruhnya terhadap Hubungan Sosial dalam Film Animasi “*Inside Out 2*”, 3(4) 5709-5712. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1504>

### PENDAHULUAN

Remaja adalah masa transisi penting dalam perkembangan manusia, ditandai oleh perubahan biologis, psikologis, dan sosial. (Santrock dalam Mustari et al., 2024) Periode ini, yang secara tradisional disebut sebagai masa "badai dan tekanan", melibatkan perubahan fisik dan kelenjar yang pesat yang

meningkatkan ketegangan emosi. Pada tahap ini, individu cenderung mengalami intensifikasi emosi dan pencarian identitas diri yang mendalam, yang secara signifikan mempengaruhi dinamika hubungan sosial mereka (Erikson dalam Rusuli, 2022). Remaja sangat labil secara emosional, dapat dengan cepat beralih antara kesedihan yang mendalam dan kegembiraan yang luar biasa, sering kali bertindak tanpa mempertimbangkan akibatnya.

Pelepasan yang berlebihan dari hormon *dopamin* dan *oksitosin* pada awal masa remaja mendorong proses pembentukan rasa memiliki dan interaksi sosial yang intens. Sementara *dopamin*, yang disebut sebagai "neurokimia pembelajaran", mengajarkan remaja apa yang terasa baik, *oksitosin*, yang disebut sebagai "hormon ikatan", menimbulkan kompetisi sosial di kalangan remaja untuk menemukan kelompok sosial yang tepat. Interaksi rumit antara perkembangan otak, neurokimia, dan prioritas sosial yang berkembang ini menjelaskan mengapa emosi remaja menjadi lebih intens dan lebih kompleks. (Farih & Wulandari, 2022) Untuk memahami dinamika ini, penting untuk memahami bahwa kondisi emosional remaja yang bergejolak merupakan bagian dari proses adaptasi dan rekonstruksi internal yang kuat. Dalam proses ini, pengelolaan emosi menjadi tugas perkembangan yang penting.

Lingkungan sosial remaja juga mengalami pergeseran besar, beralih dari keluarga ke teman sebaya. Meskipun pergeseran ini merupakan bagian normal dari pertumbuhan, dapat menjadi pengalaman yang membingungkan bagi orang tua dan remaja. Emosi seperti kecemasan, iri hati, dan rasa malu sering kali muncul sebagai hasil dari kesadaran diri yang lebih besar tentang perbedaan orang di sekitar mereka. Kecerdasan emosional didefinisikan oleh (Goleman, 2024) sebagai kemampuan untuk mengelola perasaan dan membangun hubungan interpersonal yang sehat sangat penting dalam situasi ini. Remaja memanfaatkan kecerdasan emosional untuk memahami dan merespons emosi mereka dengan cara yang adaptif, yang membantu mereka menavigasi lanskap sosial yang semakin rumit.

Perubahan lingkungan sosial dan kompleksitas emosi yang dialami remaja menuntut pemahaman yang lebih dalam tentang kecerdasan emosional sebagai alat untuk mengelola perasaan dan hubungan interpersonal. Dalam konteks ini, media seperti film animasi dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan konsep psikologis secara visual dan naratif, membantu remaja memahami bahwa semua emosi memiliki peran penting dalam keseimbangan psikologis mereka, sebagaimana yang digambarkan dalam *Inside Out* (2015).

Film animasi, sebagai media populer, dapat menyampaikan nilai-nilai edukatif secara visual dan naratif dengan sangat baik. (Anggelika et al., 2024) Sangat cocok untuk pendidikan psikologi karena kemampuan untuk menyesuaikan konsep abstrak seperti emosi. Film *Inside Out* (2015) sangat dihargai oleh terapis dan psikolog karena pesannya yang halus dan mudah dipahami yang menunjukkan bahwa semua emosi, termasuk yang sering dianggap sebagai "negatif" seperti kesedihan, harus hidup bersama dan mendorong masing-masing untuk mencapai keseimbangan emosional.

Dalam sekuelnya, *Inside Out 2* (2024), Riley kembali ke usia remaja dan menampilkan emosi-emosi baru yang lebih kompleks, memperluas gagasan ini. Film ini dengan akurat menggambarkan rasa sakit dan peningkatan kesadaran diri yang menghalangi remaja selama fase perkembangan penting ini. *Inside Out 2* adalah "alat pengajaran yang luar biasa" bagi anak-anak dan orang tua karena menunjukkan cara emosi, memori, dan skema berinteraksi secara ilmiah dan akurat, memberikan wawasan penting tentang perkembangan emosional dan kesehatan mental.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis representasi emosi remaja dalam film *Inside Out 2* dan pengaktifan emosi tersebut terhadap hubungan sosial. Dengan menggunakan pendekatan semiotika visual, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penelitian interdisipliner antara psikologi perkembangan dan media kajian.

## METODE

Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif, dan jenis penelitian ini adalah deskriptif-interpretatif. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara menyeluruh representasi emosi dalam film dan bagaimana emosi tersebut berdampak terhadap interaksi sosial tokoh utama dalam film; pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengkaji makna dan simbolisme emosi dalam media visual.

Data dikumpulkan melalui metode dokumentasi non-interaktif dan observasi non-partisipatif pada film *Inside Out 2*. Observasi dilakukan pada adegan penting yang menampilkan konflik emosional Riley,

terutama yang melibatkan emosi baru seperti Anxiety, Envy, Embarrassment, dan Ennui. Selain itu, untuk mendukung analisis, peneliti menggunakan literatur ilmiah, buku tentang psikologi perkembangan, dan artikel jurnal tentang film animasi yang berkaitan dengan emosi remaja.

Teori Roland Barthes, yang membedakan makna simbol visual yang denotatif dan konotatif, menentukan teknik analisis data yang digunakan. Hal ini bertujuan untuk mengeksplorasi makna representasi emosional dalam konteks ini, ekspresi wajah, warna, tata ruang, dan interaksi antar karakter dipelajari. Selain itu, juga untuk memahami dampak emosi terhadap hubungan sosial tokoh utama, analisis semiotik digunakan bersama dengan pendekatan psikologi perkembangan remaja. Hasil interpretasi diuraikan secara deskriptif dan dibandingkan dengan temuan sebelumnya dalam literatur yang relevan.

Metode triangulasi juga digunakan untuk memverifikasi hasil, menghubungkan data dari observasi visual film, studi literatur, dan teori psikologis. Ini dilakukan untuk memastikan validitas dan kedalaman pemahaman fenomena yang dipelajari.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Film Inside Out 2 menyuguhkan emosi-emosi baru yang secara khusus menggambarkan gejala dan peningkatan kesadaran diri yang dialami oleh remaja: Kecemasan, Iri Hati, Rasa Malu, dan Kebosanan. Emosi-emosi ini memperkaya kompleksitas dunia emosional Riley dan mencerminkan krisis emosi yang sering dialami oleh remaja.

### **Representasi Emosi Remaja Baru dan Semiotika Visualnya Anxiety (Kecemasan)**



Gambar 1. Anxiety

*Anxiety* digambarkan sebagai sosok dengan gerakan cepat dan dominasi warna oranye muda, mencerminkan perasaan cemas yang berlebihan. Ini sejalan dengan studi Shaver et al. (1987) tentang hubungan visual dengan jenis emosi. Dari sudut pandang semiotik, warna oranye melambangkan energi, kewaspadaan, dan emosi yang seringkali mendominasi, menyampaikan karakteristik yang mendesak dan mengganggu. (Zhu et al., 2022) Desain karakternya menunjukkan gerakan yang gelisah, rambut yang bergerak layaknya bulu, mata yang besar, dan bentuk yang mencolok, secara semiotik menandakan sifat yang resah dan tidak stabil. Kecemasan menjadi elemen sentral dalam film, dengan cara yang dramatis mengubah suasana emosional Riley dan memengaruhi pengembangan "*Sense of Self*" yang baru.

### **Envy (Iri Hati)**



Gambar 2. Envy

*Envy* ditampilkan dengan warna teal (biru-hijau), yang dapat dipahami sebagai gabungan dari kesedihan (biru) dan rasa jijik (hijau) atau perbandingan. Dalam konteks semiotik, ini mencerminkan rasa ketidakpuasan dan perbandingan sosial yang mendalam. Ukuran kecil dari Iri dan matanya yang besar secara visual melambangkan perasaan rendah diri saat membandingkan diri dengan orang lain,

serta bentuknya yang menyerupai jamur muda. Rasa iri muncul dari perbandingan sosial dan hasrat untuk setara dengan orang lain, sering kali dipicu oleh ketakutan akan tertinggal (FOMO) ketimbang keinginan untuk menyakiti orang lain.

### **Embarrassment (Rasa Malu)**



Gambar 3. Embarrassment

*Embarrassment* berwarna merah muda, menandakan nuansa kemerahan dan ketidakstabilan. Dalam aspek semiotik, ini menunjukkan perasaan malu yang sejati dan keinginan untuk menyembunyikan diri. Kecenderungan *Embarrassment* untuk menutupi wajahnya dengan *hoodie* dan ukuran yang besar secara semiotik menyampaikan kehendak untuk tidak tampak meskipun sangat sulit untuk diabaikan. Rasa malu mencerminkan kesadaran diri yang lebih dalam saat berada di lingkungan sosial, menekankan ketidaknyamanan sosial dan ketidakberdayaan pribadi.

### **Ennui (Kebosanan)**



Gambar 4. Ennui

*Ennui* dengan nuansa abu-abu keunguan melambangkan rasa bosan, ketidakpedulian, dan kurangnya semangat. Sikap *Ennui* yang tidak bertenaga dan penggunaan ponsel untuk mengontrol konsol secara simbolik menggambarkan kebosanan dan ketidakperhatian. *Ennui* mencerminkan perasaan acuh tak acuh dan minimnya rangsangan mental umum di kalangan remaja, yang sering kali terlihat dari sikap mereka yang dingin.

Selain nuansa dan gaya karakter, metode animasi juga berperan dalam semiotika visual. Karakter emosi dalam *Inside Out* dan *Inside Out 2* terdiri dari berbagai elemen yang menciptakan penampilan yang lembut, seperti inti volume yang bercahaya, partikel yang bergerak dengan lembut di sekelilingnya, volume tepi yang diberi warna berbeda tergantung pada arah cahaya, serta untaian titik yang menyerupai rambut. Kulit emosi menutupi lapisan partikel yang berputar secara acak, menambah kualitas tekstur. Emosi juga dikelilingi oleh lapisan aura yang memancarkan energi, menyiratkan "kekuatan hidup" yang halus. Desain elemen ini menciptakan kesan "hidup" dan "eterik" yang secara semiotik membedakan emosi dari karakter manusia biasa, menekankan sifat mereka sebagai entitas.

### **Karakterisasi Emosi Remaja Baru dalam Inside Out 2**

#### **Kecemasan (Anxiety)**

Kecemasan digambarkan dengan warna oranye dan diilustrasikan sebagai sosok yang selalu bergerak, dengan rambut yang seperti serat yang tegang dan tubuh yang lebar serta penuh energi. Emosi ini ditandai dengan kekhawatiran yang terus-menerus dan kecenderungan untuk memperkirakan kemungkinan terburuk, termasuk perencanaan masa depan yang berlebihan. Dari sudut pandang psikologis, kecemasan berfungsi sebagai penggerak perubahan. Dalam alur cerita film, kecemasan mendorong Riley untuk membuat pilihan yang lebih drastis, seperti mencoba mencuri buku pelatih hoki dan meninggalkan sahabat lamanya. Kecemasan ini menyinkronkan emosi-emosi yang sebelumnya ada

dan memengaruhi identitas Riley, yang mengarah pada krisis identitas dengan perasaan “Saya tidak cukup baik” dan memicu serangan panik.

### **Iri (Envy)**

Iri digambarkan dengan warna biru-hijau dan ditampilkan dalam ukuran kecil, memiliki mata yang besar, serta tubuh yang menyerupai jamur yang bertunas. Emosi ini mengungkapkan perasaan ketidakcukupan dan keinginan untuk menyamakan diri dengan orang lain, yang sering kali muncul melalui perbandingan dengan orang lain. Iri dapat meningkatkan interaksi sosial, tetapi juga dapat menyebabkan ketegangan dan perasaan tidak berdaya. Dalam film, hal ini terlihat pada sikap Riley yang mulai mencontoh orang lain dan kehilangan identitas dirinya agar dapat diterima di lingkungan sosial yang baru.

### **Malu (Embarrassement)**

Emosi malu diwakili oleh warna merah muda dan bentuk tubuh yang besar serta bulat, dengan ekspresi wajah yang menunjukkan keinginan untuk bersembunyi, seolah-olah mengenakan *hoodie*. Emosi ini timbul dari perasaan kurang percaya diri dan ketidaknyamanan di lingkungan sosial, serta dorongan untuk mengurungkan diri. Dalam film, rasa malu menghalangi Riley untuk berinteraksi dengan orang lain dan mengurangi rasa percaya dirinya, yang akhirnya semakin memperburuk hubungan sosial Riley.

### **Bosan (Ennui)**

Bosan digambarkan dengan nuansa warna ungu keabu-abuan. Karakteristiknya meliputi sikap tubuh yang lunglai, wajah yang tampak tidak peduli, serta jarang menengokkan kepala. Ia menggunakan ponsel sebagai cara untuk melarikan diri dan mendapatkan kendali. Perasaan ini mencerminkan kekosongan dan kurangnya dorongan. Kebosanan berfungsi untuk mengurangi semangat, sehingga remaja terlihat acuh terhadap sekitarnya. Dalam konteks Riley, perasaan bosan mempengaruhi penurunan minat dan partisipasinya dalam interaksi sosial.

### **Implikasi Emosi Remaja terhadap Hubungan Sosial Riley**

Munculnya perasaan baru dalam *Inside Out 2* secara langsung berdampak pada hubungan sosial Riley dan pilihan-pilihannya, khususnya saat ia berusaha beradaptasi dengan lingkungan sekolah menengah dan dalam tim hoki. Pergeseran perhatian dari keluarga ke teman-teman sebaya diperparah oleh pengaruh *Anxiety*, yang membuat Riley rela mengesampingkan prinsip dan hubungan lamanya demi mencari pengakuan sosial dan diterima oleh kelompok yang dianggap "keren".



Gambar 5. Adegan Riley Dikendalikan Oleh Kecemasan

Pada Gambar 1, kecemasan dengan dorongan untuk "merencanakan masa depan" dan menghindari hasil negatif, menyebabkan Riley membuat pilihan yang berisiko, seperti diam-diam pergi ke kantor pelatih hoki dan berniat mengintip catatan pribadi sang pelatih, dan meninggalkan teman-teman lamanya. Ini mencerminkan bagaimana kecemasan yang tidak terkelola dapat mendistorsi persepsi diri dan mendorong perilaku mencari pendapatan yang merugikan.



Gambar 6. Adegan Riley Mengasingkan Diri

Gambar 6 adalah adegan ketika Riley mengasingkan diri karena dipengaruhi oleh Anxiety dan Envy menggambarkan konflik antara keinginan untuk diterima dan rasa takut gagal. Ini menggambarkan teori konflik intrapersonal oleh Harter (1999), di mana remaja mengalami konflik antara citra ideal dan realitas sosial. Rasa iri memicu perasaan tidak cukup baik dan perbandingan dengan teman sebaya, terutama dalam konteks media sosial dan pencarian validasi eksternal. Rasa malu (*Embarrasement*) merusak kepercayaan diri Riley dan interaksinya, sering kali muncul dari kesadaran diri yang meningkat dalam situasi sosial. Emosi-emosi ini secara kolektif berkontribusi pada perjuangan remaja dengan rasa tidak mampu dan keinginan untuk memiliki.

Konsep "*Sense of Self*" Riley, yang semula berfokus pada keyakinan positif "Saya adalah orang yang baik," mengalami perubahan akibat dominasi kecemasan menjadi "Saya tidak cukup baik". Perubahan mendasar dalam cara pandang terhadap diri ini secara langsung berdampak pada interaksi sosial Riley, mendorongnya untuk menjauh dari keluarga dan teman-teman lama, serta terlalu memikirkan nilai dan status sosial. Film ini menggambarkan bahwa jika emosi-emosi ini tidak ditangani dengan baik, hal itu dapat mengarah pada perilaku yang tidak konstruktif dan hilangnya identitas diri yang sejati. Dalam konteks ini, dominasi Kecemasan menjadi simbol khas ketidakstabilan emosional yang dialami remaja. Pengusiran Joy dari pusat pengendalian mencerminkan pergeseran fokus dari emosi positif menuju kecemasan dan keraguan diri, yang menekankan narasi krisis identitas yang diungkapkan oleh Erikson.

Film ini dengan baik menggambarkan adanya siklus umpan balik negatif yang terjadi antara perasaan remaja, interaksi sosial, dan pembentukan identitas diri. Munculnya rasa *Anxiety*, *Envy*, dan *Embarrasement*, yang dipicu oleh perubahan dalam otak dan pergeseran perhatian kepada teman sebaya, mendorong Riley untuk terlibat dalam tindakan sosial yang tidak sehat, seperti meninggalkan teman-teman lamanya dan mencari pengakuan dari luar melalui perilaku berisiko, demi mendapatkan penerimaan. Tindakan ini pada akhirnya menguatkan rasa tidak mampu dan pandangan diri "Saya tidak layak". Pandangan diri yang salah ini kemudian semakin memperbesar emosi baru, terutama rasa cemas, yang mengendalikan perilaku Riley, dan menciptakan spiral negatif. Pertentangan antara emosi lama dan baru di dalam benak Riley berfungsi sebagai metafora untuk konflik batin yang dialaminya. Dalam kondisi ini, "identitas" Riley yang sejati tertekan, yang berujung pada perilaku yang asing dan tidak dikenali. Ini menekankan betapa rapuhnya pembentukan identitas selama masa remaja. Film ini secara visual menggambarkan bagaimana emosi yang tidak terkelola, yang dipicu oleh tekanan sosial, dapat menghasilkan siklus yang merusak harga diri dan kemampuan untuk beradaptasi secara sosial dengan baik.



Gambar 7. Adegan Penerimaan Diri

Gambar 7 di atas menunjukkan akhir dari masalah tadi, di mana semua emosi harus hidup berdampingan, dan hal itu menyiratkan bahwa memutus siklus ini membutuhkan penerimaan diri secara holistik, termasuk kekurangan yang dirasakan, daripada desakan atau penolakan.

## SIMPULAN

Film *Inside Out 2* merepresentasikan kompleksitas emosi remaja secara visual dan naratif. Representasi tersebut secara efektif menunjukkan bagaimana emosi yang tidak stabil dapat mempengaruhi interaksi sosial dan pembentukan identitas diri. Film ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang dapat membantu remaja dan orang dewasa memahami pentingnya manajemen emosi.

*Inside Out 2* menonjolkan potensi film animasi sebagai alat edukasi yang efektif untuk kecerdasan emosional dan kesehatan mental remaja. Film ini secara akurat menggambarkan bahwa semua emosi, termasuk yang sering dianggap "negatif" seperti kecemasan, rasa malu, dan iri hati, adalah esensial dan memiliki kesamaan masing-masing dalam perkembangan emosional dan kemampuan mengatasi kesulitan. Ini mendukung gagasan bahwa kesehatan mental bukanlah tentang menghilangkan emosi yang dianggap "negatif" tetapi tentang memahami, menerima, dan mengelolanya secara adaptif.

Film ini dapat digunakan sebagai alat praktis untuk menerapkan model kecerdasan emosional seperti model RULER (*Recognizing, Understanding, Labeling, Expressing, Regulate Emotions*) yang dikembangkan oleh *Yale Center for Emotional Intelligence*. Dengan memvisualisasikan emosi sebagai karakter, film ini mempermudah pengenalan, memahami penyebab dan konsekuensi emosi, pelabelan yang akurat, ekspresi yang tepat, dan regulasi emosi yang efektif. Hal ini memberikan panduan berharga bagi orang tua, pendidik, dan psikolog dalam membantu remaja mengembangkan keterampilan emosional yang penting.

Di luar nilai pendidikan langsung, popularitas luas dan akurasi psikologis film ini memiliki fungsi sosial yang krusial: memvalidasi pengalaman emosional remaja yang kompleks dan akhirnya membeku. Banyak remaja yang bergulat dengan perasaan tidak mampu, cemas, dan ingin memiliki. Dengan membuat penonton "merasa memahami perjuangan mereka", *Inside Out 2* menormalkan perasaan-perasaan ini, mengurangi stigma, dan mendorong dialog terbuka tentang kesehatan mental. Penggambaran *Anxiety* sebagai karakter yang mencoba "melindungi" Riley daripada sekadar menjadi "buruk" menawarkan perspektif bernuansa yang dapat mengubah cara individu (dan sistem pendukung mereka) memandang dan mendekati kecemasan. Normalisasi dan penggambaran yang bernuansa ini dapat berfungsi sebagai katalisator untuk percakapan antara remaja, orang tua, dan profesional kesehatan mental, menumbuhkan empati dan menyediakan bahasa umum untuk membahas keadaan internal.

Penelitian ini, dengan menganalisis semiotika dan dasar psikologis film, dapat mengartikulasikan bagaimana film mencapai validasi dan normalisasi ini. Ini berkontribusi tidak hanya pada pemahaman akademis tetapi juga pada aplikasi praktis dalam literasi kesehatan mental, memberdayakan remaja untuk merangkul diri mereka yang multifaset dan mencari dukungan saat dibutuhkan. Pesan film bahwa "gejolak masa remaja tidak permanen" dan bahwa "semua emosi itu penting" menawarkan narasi yang penuh harapan dan pemberdayaan untuk menavigasi tahap perkembangan yang menantang ini.

Penelitian lanjutan dapat menguji dampak film ini terhadap penonton remaja melalui pendekatan kuantitatif atau eksperimental. Selain itu, pendekatan lintas budaya juga penting untuk melihat bagaimana representasi ini diterima dalam konteks masyarakat yang berbeda. Penelitian di masa depan juga dapat mengeksplorasi bagaimana film ini mempengaruhi persepsi orang tua terhadap emosi remaja dan bagaimana hal itu dapat meningkatkan komunikasi dalam keluarga.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

## REFERENSI

Adams, M. (2022, Juni 20). How Pixar's Inside Out Can Help Us to Develop Children's Emotional Intelligence. Diambil kembali dari [aspenpsychologyservices: https://www.aspenpsychologyservices.co.uk/blog/how-pixars-inside-out-can-help-us-to-develop-childrens-emotional-intelligence](https://www.aspenpsychologyservices.co.uk/blog/how-pixars-inside-out-can-help-us-to-develop-childrens-emotional-intelligence)

- A., G. M. (2019). Psikologi Perkembangan Masa Remaja. Tasyri; Jurnal Tarbiah dan Syari'ah Islamiyah, 60-75.
- Anggelika, L., Robbani, M. A., & Sari, M. P. (2024). Analisis Persepsi Emosi Manusia Terhadap Warna Dalam Film Inside Out. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 6(3), 472–481.
- Bythrow, N. (2024, April 16). Look & Color Of Inside Out 2's New Emotions Explained By Designer. Diambil kembali dari *screenrant.com*: <https://screenrant.com/inside-out-2-movie-new-emotions-color-explained-designer/>
- Ciampo, L. A. Del, & Ciampo, I. R. L. Del. (2020). Physical, emotional and social aspects of vulnerability in adolescence. *International Journal of Advanced Community Medicine*, 3(1), 183–190. <https://doi.org/10.33545/comed.2020.v3.i1c.135>
- Criscuolo, I. (2025). What Colors Mean, With the Characters From the Film Inside Out 2. Diambil kembali dari *www.domestika.org*: <https://www.domestika.org/en/blog/4814-what-colors-mean-with-the-characters-from-the-film-inside-out-2>
- David Puder, M. (2024, Oktober 25). Episode 225: Psychology and Inside Out 2: A Breakdown of Adolescent Emotional Lives. Diambil kembali dari *psychiatrypodcast.com*: <https://www.psychiatrypodcast.com/psychiatry-psychotherapy-podcast/episode-225-inside-out-2-adolescent-emotions-psychology-analysis>
- Dwi Yulianti Rahayu, T. N. (2025). Perspektif Psikolinguistik Pada Pemrosesan Emosi Baru Karakter Riley Dalam Film Inside Out 2.
- Emerald, A. M., & Wulandari, E. R. (2024). Representasi Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Film Animasi "Inside Out" Karya Pete Docter. *DIGICOM: Jurnal Komunikasi Dan Media*, 4(3), 212–244.
- Farih, Y. N., & Wulandari, P. Y. (2022). Pengaruh keberfungsian keluarga terhadap regulasi emosi pada remaja awal. *Buletin Penelitian Psikologi Dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 2(1), 445–455.
- Goleman, D. (2024). Kecerdasan emosional. Gramedia Pustaka Utama.
- Idayanti, Z., & Kurniawati, M. S. (2019). Perkembangan Kognitif Anak Usia 10 Tahun Keatas Menurut Pandangan Piaget. *Academia. Edu*.
- Lee, G. (2024, Maret 20). What developmental psychologists think about Inside Out's picture of puberty. Diambil kembali dari *scienceline.org*: <https://scienceline.org/2024/03/inside-out-two/>
- Mistikist. (2024, Agustus 8). Inside Out 2: A Dive into Adolescence and Mental Wellness. Diambil kembali dari *mistikist.com*: <https://mistikist.com/inside-out-2-a-dive-into-adolescence-and-mental-wellness/>
- Mustari, S. F., Sari, A. P., & Yarni, L. (2024). Perkembangan Masa Remaja. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 220–230.
- Nurhabibah, Z. (2024). Perkembangan Moral Dan Psikososial (Emosi) Siswa Di Era Disruptif Serta Perspektif Islam. *Israul Educational Journal: Jurnal Pendidikan (IEJJP)*, 1-14.
- Nusaibah Nur Furqani, Z. A. (2020). The Role of Emotional Intelligence in Adolescent Development. *Proceedings of the 5th ASEAN Conference on Psychology, Counselling, and Humanities (ACPCH 2019)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200120.058>
- Prem Kumar, P. K. (2024). Beyond Entertainment: Examining the Role of Animation in Fostering Emotional . 2nd International Conference on Emerging Trends in Design & Arts (ICETDA) 2024 Proceeding, 73-79.
- Rahmadhani Dita. (2024). Emosi Dasar Dalam Film (Studi Analisa Semiotika dalam Film Animasi "Inside Out")
- Regina G. Barber, R. C. (2024, Juni 19). What 'Inside Out 2' got right about anxiety, per a psychologist. Diambil kembali dari *www.npr.org*: <https://www.npr.org/2024/06/19/1198910281/inside-out-2-pixar-anxiety-puberty-psychology>
- Rodriguez, S. (2024, Oktober 11). 'Inside Out 2' Review: Pixar Once Again Gets Adolescence Right. Diambil kembali dari *breaolindawildcat.com*: <https://breaolindawildcat.com/8351/arts-and-entertainment/movie-reviews/inside-out-2-review-pixar-once-again-gets-adolescence-right/>
- Rusuli, I. (2022). Psikososial remaja: Sebuah sintesa teori erick erikson dengan konsep islam. *Jurnal As-Salam*, 6(1), 75–89.
- Scott, S. (2024). Why Inside Out 2 is my favourite animated movie. Diambil kembali dari *succeedpsychology.com*: <https://www.succeedpsychology.com/blog/insideout2>

- Senkāne, O., & Laganovska, K. (2023). Visual semiotics in the study of art phenomena: symbol and symptom. *Society. Integration. Education. Proceedings of the International Scientific Conference*, 2, 366–377. <https://doi.org/10.17770/sie2023vol2.7148>
- Simonyi, G. (2022). Developing empathy in adolescents with the aid of film art. *Univerzitetska Misao - Casopis Za Nauku, Kulturu i Umjetnost, Novi Pazar*, 21, 253–271. <https://doi.org/10.5937/univmis2221253S>
- Walters, J. (2024, Oktober 1). How Anxiety & The New Emotions Change Riley In Inside Out 2. Diambil kembali dari [screenrant.com](https://screenrant.com/inside-out-2-anxiety-emotions-change-riley/): <https://screenrant.com/inside-out-2-anxiety-emotions-change-riley/>
- Zhu, Y., Zhu, Y., Ge, N., Gao, W., & Zhang, W. (2022). Visual Emotion Analysis via Affective Semantic Concept Discovery. *Scientific Programming*, 2022, 1–13. <https://doi.org/10.1155/2022/6975490>