

EMOSI DASAR DALAM FILM

(Studi Analisa Semiotika dalam Film Animasi “Inside Out”)



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

DYAH AYU RIZKY KUSUMA RAMADHANI

L 100 120 017

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

EMOSI DASAR DALAM FILM

(StudiAnalisaSemiotikadalam Film Animasi “Inside Out”)

PUBLIKASI ILMIAH

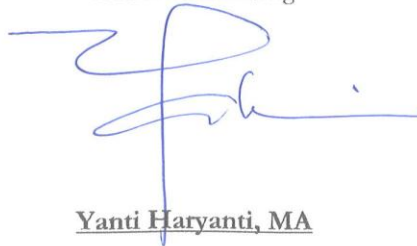
Oleh:

DYAH AYU RIZKY KUSUMA RAMADHANI

L 100 120 017

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Yanti Haryanti, MA

NIK. 851

HALAMAN PENGESAHAN

EMOSI DASAR DALAM FILM

(Studi Analisa Semiotika dalam Film Animasi “Inside Out”)

OLEH

DYAH AYU RIZKY KUSUMA RAMADHANI

L 100 120 017

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari Jum’at, 11 Mei 2018

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Yanti Haryanti, MA
(Ketua Dewan Penguji)
2. Rina Sari Kusuma, M.I.Kom
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Yudha Wirawanda, MA
(Anggota II Dewan Penguji)



Dekan,



Nurgiyatna, Ph.D

NIK. 881

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti adaketidak benaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 11 Mei 2018

Penulis



DYAH AYU RIZKY KUSUMA RAMADHANI

L 100 120 017

EMOSI DASAR DALAM FILM
(Studi Analisa Semiotika dalam Film Animasi “Inside Out”)

ABSTRAK

Film animasi Inside Out menggambarkan tentang berbagai emosi dan diantaranya ada lima karakter emosi dasar seperti Joy (senang), Sadness (sedih), Anger (marah), Fear (takut) dan Disgust (jijik atau benci). Emosi dasar dalam film animasi tersebut akan dimaknai dengan adanya tanda-tanda yang tersirat dalam film. Sifat film yang imajinatif dan kreatif dapat menjadikan industri film sebagai “industri yang dibangun dari mimpi”. Media bukan hanya sumber informasi dan hiburan, melainkan juga dijadikan sarana komunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi emosi dasar dalam film animasi Inside Out. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis semiotik untuk mengungkap makna emosi dasar dalam film. Analisis semiotik digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotik Roland Barthes yang melihat makna denotasi, konotasi dan mitos. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya wujud makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam representasi emosi dasar di film Inside Out. Hasilnya berasal dari tanda dominan dalam memotong adegan yang diambil dengan kriteria yang ditentukan seperti fisik dan pakaian (fashion). Dalam versi karakter emosi joy (kebahagiaan) digambarkan dengan warna kulit kuning terang dan model rambut pendek dengan warna biru. Karakter emosi sadness (sedih) memiliki warna kulit biru. Karakter emosi anger (marah) memiliki warna kulit merah. Karakter emosi fear (takut) memiliki warna kulit ungu. Dan terakhir karakter emosi disgust (jijik atau benci) memiliki warna kulit hijau.

Kata Kunci : Emosi Dasar, Film Animasi, Semiotika, Warna

ABSTRACT

Inside Out animated films depict various emotions and there are five basic emotional characters like Joy, Sadness, Anger, Fear and Disgust. Basic emotions in the animated film will be interpreted by the existence of the signs that are implied in the film. The imaginative and creative nature of film can make the film industry an "industry built of dreams". Media is not only a source of information and entertainment, but also used as a means of communication. This research is determined to know the meaning of representation basic emotional in the animated film Inside Out. The method used in this research is semiotic analysis method to reveal the meaning basic emotional in film. Semiotic analysis used in this research is semiotik analysis Roland Barthes which see the meaning of denotation, connotation and myth. The results of this study indicate that the form of meaning denotation, connotation, and myth in the representation of text in the film Inside Out. Results from voiced signs using physical configuration and mode. In the version of the happy character (happiness) is depicted with a bright yellow skin color and short hairstyle with blue. The sad character (sad) has a blue skin color. Angry characters (angry) has a red skin color. The character of fearlessness

(fear) has a violet skin color. And the last character of the disgusted ball (disgust or hate) has a green skin color.

Keyword : Basic Emotions, Films Animation, Semiotics, Colors

1. PENDAHULUAN

Media massa sebagai alat komunikasi, media massa dalam cangkupan pengertian komunikasi massa adalah radio, surat kabar, majalah, televisi dan film. Tanpa adanya emosi di dalam media massa juga akan sangat membosankan. Emosi merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan. Film memiliki kesanggupan untuk memainkan ruang dan waktu serta mengembangkan dan mempersingkat secara bebas dalam batasan wilayah yang cukup lapang. Dengan adanya media massa penyebaran informasi lebih mudah dan cepat (Sobur, 2009:14). Jangkauan film semakin meluas seiring berkembangnya waktu dan dapat dinikmati oleh siapapun tanpa batasan usia. Film dibedakan menurut sifatnya, yang umumnya terdiri dari jenis-jenis film antara lain : film cerita (*story film*), film berita (*newsreel*), film dokumenter dan film animasi (*animation film*). Salah satunya film animasi sebagai *genre* film yang berfungsi sebagai media sarana untuk anak-anak yang dikemas secara menarik, lucu dan unik. Namun seiring berjalannya waktu, industri film animasi turut memperluas ruang gerak dalam film animasi baik dari segi penceritaan, gambar (*visual*), dan tema sehingga segmen penontonnya semakin meluas yang tidak hanya untuk anak-anak yang dijadikan tujuan utamanya. Sifat film yang imajinatif dan kreatif dapat menjadikan industri film sebagai “Industri yang dibangun dari mimpi” (Biagi, 2010:169). Imajinasi yang tinggi sangat dibutuhkan bagi sutradara dalam pembuatan film untuk dijadikan sebagai bentuk komunikasi dalam penyampaian pesan untuk memaknai tanda.

Film animasi *Inside Out* karya Disney- Pixar Animation di tahun 2015 ini merupakan film yang menceritakan tentang anak perempuan yang berusia 11 tahun bernama Riley Anderson. Riley memiliki berbagai emosi yang ada didalam tubuhnya. Dalam pikiran Riley terdapat lima karakter emosi yaitu joy, sadness, anger, fear dan disgust. Kelima karakter emosi tersebut cukup mewakili

pemaknaan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Film ini disutradarai oleh Pete Docter yang terinspirasi dari anak perempuannya. Dalam menikmati film *Inside Out* penonton akan diajak untuk melihat isi kepala Riley (*Riley mind*). Karakter emosi dasar ini yang akan diteliti lebih lanjut oleh peneliti untuk menggali lebih dalam menggunakan analisa semiotika.



Gambar 1. Lima Karakter Emosi Inside Out.

Sumber: Walt Disney Pictures.

Semiotika merupakan teori yang mempelajari tentang tanda-tanda. Semiotika mengkaji tentang tanda dalam suatu konteks skenario, gambar, teks dan adegan di film menjadi sesuatu yang dapat dimaknai. Semiotika menurut Barthes dalam (Kurniawan, 2001) merupakan semiologi yang pada dasarnya mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa obyek-obyek tidak hanya membawa informasi namun hendak berkomunikasi melalui tanda.

Tanda itu tidak terbatas pada bahasa akan tetapi terdapat pula pada hal-hal yang bukan bahasa. Kehidupan sosial merupakan suatu bentuk tanda, dengan kata lain kehidupan sosial apapun bentuknya merupakan suatu sistem tanda tersendiri. Kehidupan sosial seringkali digambarkan dalam tayangan film. Dengan demikian tanda yang tersirat dalam film dapat diterima oleh penonton kedalam kehidupannya (Kurniawan, 2001).

Penelitian terdahulu yang berfokus ke bahasa warna pernah diteliti oleh Veronika Bernard yang berjudul “*A Semiotic Analysis of Colours and Symbolic Imagery in Francis Ford Coppola’s Bram Stoker’s Dracula*” pada tahun 2011. Penelitian ini ingin meneliti bagaimana warna dan citra dalam keterkaitannya menciptakan koherensi dan kohesi dengan Coppola interpretasi Stoker’s Dracula sebagai drama moralitas yang terinspirasi agama yang diatur dalam konteks Victorian nilai-nilai budaya dan persepsi diri. Analisis yang digunakan penelitian ini adalah analisis semiotic warna dan simbolik. Warna merah dari film Coppola ini sebagai warna yang tidak terkontrol atau ancaman. Makna warna biru dalam film ini melambangkan emosional.

Dalam penelitian ini peneliti ingin melihat bagaimana emosi dasar dipresentasikan di dalam film *Inside Out* dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Peneliti ingin melihat bagaimana emosi dasar dipresentasikan di dalam film animasi melalui tiga pendekatan yakni konotasi, denotasi dan mitos. Mengingat bahwa apa yang ditayangkan dalam *scene-scene* film animasi tersebut menggambarkan emosi dasar manusia. Manfaat penelitian ini untuk mengetahui bagaimana emosi dasar dipresentasikan dalam film animasi.

Film Sebagai Media Massa Komunikasi yang menggunakan media massa disebut komunikasi massa (Effendy, 2002:50). Pada dasarnya komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik). Media massa dalam cakupan pengertian komunikasi massa adalah surat kabar, majalah, radio, televisi dan film (Suherdiana, 2008). Media massa memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Begitu sulit membayangkan dunia tanpa media seperti film yang sebagian besar digunakan setiap harinya. Media bukan hanya sumber informasi dan hiburan, melainkan juga dijadikan sarana komunikasi. Umumnya media dipercaya dapat membantu mengembang pengetahuan (Matyjas, 2015).

Film dibedakan pula menurut sifatnya, yang umumnya terdiri dari jenis-jenis film (Effendy, 1993:210-216) antara lain: film cerita (*story film*), film berita (*newreel*), film dokumenter, dan film animasi. Film animasi merupakan sebuah rangkaian gambar yang bergerak dan seolah-olah hidup (Chandra,

2000:1). Film animasi dikenal juga sebagai film dengan seni membuat gambar objek yang dianimasikan untuk menyajikan cerita atau drama. Film animasi dapat meningkatkan pengetahuan dan mendapatkan kesenangan dari menonton acara tersebut (Yeo, 2017).

Penelitian tentang film sudah banyak diangkat oleh peneliti-peneliti terdahulu sebagai bahan penelitian yang menarik untuk diteliti lebih lanjut. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Kadek Suniarini dari Jurnal Humanis Fakultas Ilmu Budaya Unud pada tahun 2017 yang berjudul "*Semiotic Study on Colour Terms in 'Aquamarine' Film*". Dari penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa setiap warna mempunyai arti tersendiri yang dipertunjukkan dalam film. Di film '*Aquamarine*' menganalisa enam warna kuku yang digunakan tokoh utama seperti warna merah yang mencerminkan kemarahan dan emosi, perak menerangkan perasaan tenang, ungu menyiratkan ambisi cinta, biru digambarkan kesedihan, hijau menandakan rasa gugup dan merah muda mengartikan perasaan cinta atau kasih sayang. Arti setiap warna berkaitan dengan budaya Amerika dalam penelitian ini.

Karakter animasi diciptakan untuk mewujudkan kepribadian. Karakter animasi diproduksi oleh manusia seperti aktor visual, cerita dan juga ikon budaya yang menciptakan nilai-nilai pemaknaan. Banyak film animasi yang diproduksi di Amerika Serikat telah berkembang dengan struktur naratif yang ketat dan karakter utama yang khas dari mitos, legenda dan sumber-sumber fiksi dari belahan dunia (Yeo-jin Yoon, 2017). Bagian terpenting narasi film adalah dengan adanya cerita (Story) dan alur cerita (plot). Animasi juga jauh beragam untuk hanya dikategorikan sebagai satu kesatuan tunggal, dan itu ada di dalam memperhatikan praktik kerja yang spesifik dan pengakuan antara orang-orang yang berbeda-beda terletak bahwa karakter tertentu animasi akan muncul (Ward, 2010).

Menganalisis karakter animasi dengan berbagai sudut pandang termasuk karakter utama yang menggunakan latar belakang budaya dan sosial, sifat, kepribadian, warna dan bentuk pakaian dari pembentukan karakter. Gambar realistik dan perilaku alami karakter animasi disarankan sebagai hal yang terpenting dikarenakan untuk menarik perhatian penonton (Yeo, 2017).

Hubungan Emosi Dengan Komunikasi Antarpribadi Kehidupan tanpa adanya emosi akan sangat terasa membosankan dan hubungan antar manusia berlangsung baik atau buruknya juga tergantung dengan adanya emosi yang diekspresikannya. Dalam jurnal Psikologi Emosi, Latifa menjelaskan tentang emosi “Emosi adalah keadaan internal yang memiliki manifestasi eksternal” (2012:1). Meskipun yang bisa mengerti dan merasakan emosi hanya yang mengalaminya, akan tetapi orang lain juga akan dapat mengetahuinya karena bisa dilihat dari ekspresi berbagai bentuk emosi. Menurut A. Setiono Mangoenprasodjo (2005:34) tiap bentuk emosi pada dasarnya membuat hidup terasa lebih menyenangkan. Komunikasi non-verbal ini digunakan manusia dengan hanya memberikan ekspresi emosi yang dirasakan tanpa harus mengucapkannya. Ekspresi merupakan ungkapan yang datang dari diri seseorang, ungkapan tersebut berkaitan dengan emosi atau perasaan, imajinasi dan keinginan yang bersifat personal (Widia Pekerti, 2008:1-29). Ekspresi wajah untuk memberikan informasi tentang suasana emosi yang sedang dirasakan (Prawitasari, 1995). *Facial Action Coding System (FACS)* merupakan sistem penilaian gerakan-gerakan otot saraf di wajah serta fungsi sistem ini untuk pengungkapan dan pengartian emosi melalui komunikasi non-verbal (Ekman & Friesen, 1978).

Menurut Stewart dalam Ali Nugraha (2008:1-9), menyatakan ada beberapa emosi dasar diantaranya adalah gembira, sedih, marah, takut dan benci atau jijik. Proses terjadinya emosi melalui lima tahapan sebagai berikut: *Elicitors*, adalah adanya dorongan berupa situasi atau peristiwa. *Reseptors*, adalah aktifitas di pusat syaraf setelah indra menerima rangsangan dari luar kemudian indra melanjutkan rangsangan tersebut ke otak sebagai pusat sistem syaraf. *State*, merupakan perubahan spesifik yang terjadi dalam aspek fisiologi. *Expression*, yaitu terjadinya perubahan pada daerah yang dapat diamati misalnya seperti pada wajah, tubuh, suara atau tindakan yang terdorong oleh perubahan fisiologis. *Experience*, adalah persepsi dan interpretasi seseorang pada kondisi emosional (Lewis & Rosenblum dalam Ali Nugraha, 2008: 1-4).



Gambar 2. Emosi dasar dalam film Inside Out

Sumber : Walt Disney Pictures

Komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap orangnya menangkap reaksi orang lain secara langsung baik secara verbal maupun non verbal (Mulyana, 2000:73). Komunikasi antarpribadi merupakan *action oriental* ialah suatu tindakan yang berorientasi pada tujuan tertentu. Tujuan komunikasi antarpribadi adalah mengungkapkan perhatian kepada orang lain, menemukan dunia luar, membangun dan memelihara hubungan yang harmonis, mempengaruhi sikap dan tingkah laku, mencari kesenangan atau sekedar menghabiskan waktu dan memberikan bantuan (Aw Suranto, 2011:19).

Menurut Rakhmat, karakteristik komunikasi interpersonal adalah proses komunikasi terjadi tanpa melalui media komunikasi, sehingga dalam proses komunikasi interpersonal mempunyai ciri sebagai berikut: Pesan dari komunikator tidak terbatas pada pesan *verbal* tetapi juga pesan *nonverbal* seperti ekspresi wajah dan gerakan anggota tubuh sehingga pesan tersebut mempunyai makna dan Komunikate dapat berganti peran sebagai komunikator pada saat bersamaan (selama proses komunikasi berlangsung). Secara Psikologis, selama proses komunikasi interpersonal berlangsung maka dalam diri komunikan akan terjadi proses sensasi, memori, persepsi dan berpikir. Keempat proses ini merupakan tahapan ketika seseorang menerima pesan sehingga dapat menghasilkan respons. Proses persepsi akan melibatkan memori dan proses berpikir, karena persepsi merupakan proses ketika otak memberikan makna.

Proses persepsi juga melibatkan atensi (perhatian), ekspektasi (harapan), motivasi dan memori yang sangat berpengaruh dalam merespons (Rakhmat, 1986).

Sebagai contohnya ketika seorang perempuan putus cinta dapat mengungkapkan emosi kemarahan (kecewa) terdahulu dan selanjutnya mengungkapkan emosi kesedihan (menangis) atau mengungkapkan emosi kemarahan dan kesedihan (kecewa dan menangis) dalam bersamaan yang disebut emosi campuran (*blended*). Maka persepsi perempuan dalam mengelola stimulus tersebut sangat tergantung pada memorinya. Hal ini sangat menentukan dalam menciptakan makna pesan pada proses persepsinya.

Warna secara psikologis dapat diartikan sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan dan secara fisik dapat diartikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan (Sanyoto (2005: 9). Warna memiliki kekuatan untuk menyeimbangkan emosi. Warna seringkali menunjukkan suasana emosional dan cita rasa (Mulyana, 2007). Kemampuan untuk mempersepsikan warna sebagai wujud dasar dari banyak aktivitas pembuatan dan penggunaan tanda di seluruh dunia (Danesi, 2012:80). Warna sangat penting untuk ditampilkan dalam film seperti salah satu contohnya warna pakaian memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia dengan adanya keterkaitan yang kuat dengan emosi yang dirasakan pemakai dan dapat menimbulkan perasaan (mood) tertentu bahkan dapat untuk mengungkapkan kepribadian seseorang dalam pemakaian warna pakaian yang sedang digunakan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis Semiotika Roland Barthes. Pendekatan kualitatif dapat membantu peneliti dalam memahami dan menguraikan suatu fenomena yang dialami oleh subjek secara mendalam yakni tentang perilaku, satu individu ataupun kelompok dalam konteks tertentu secara utuh (Rahmat, 2009:2-3). Penelitian kualitatif lebih banyak mementingkan segi “proses” daripada “hasil”. Bogdan dan Taylor mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang

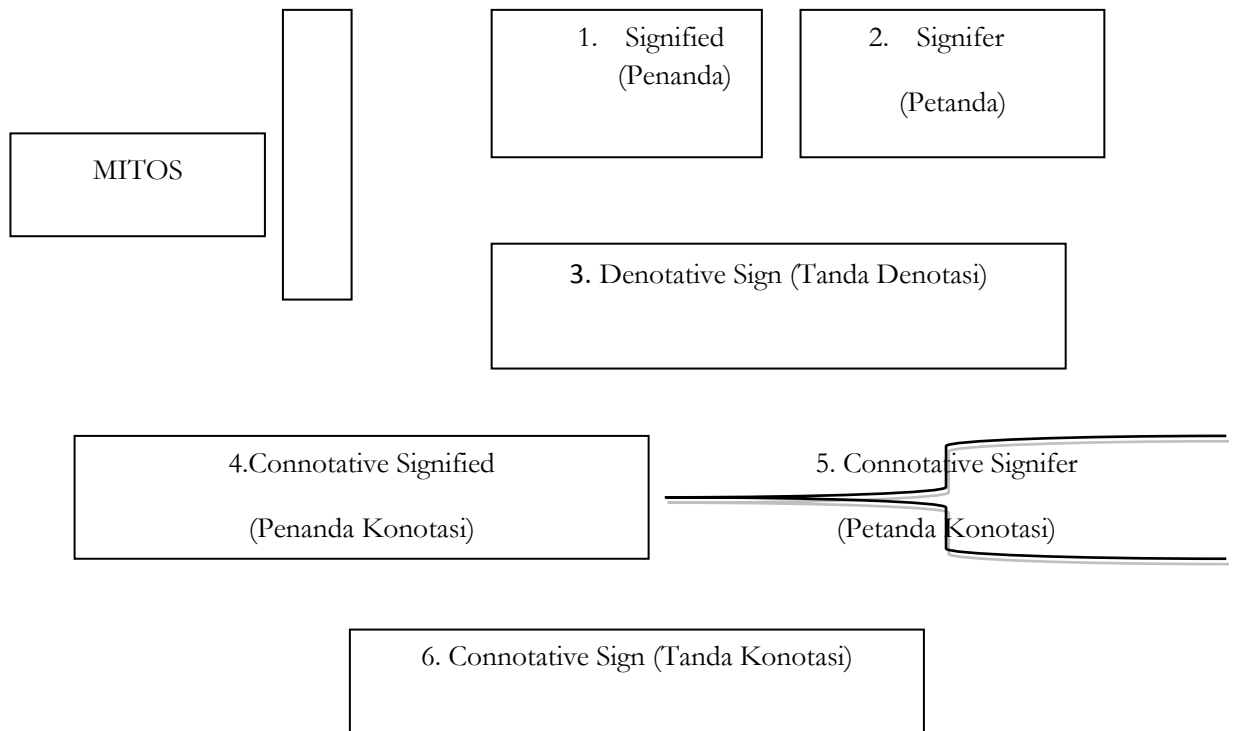
menghasilkan data deskriptif. Data yang dikumpulkan dalam penelitian kualitatif berupa kata-kata, gambar dan bukan angka (Moleong, 2000).

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes melalui tiga pendekatan yakni konotasi, denotasi dan mitos pada film animasi Inside Out. Film animasi 3D Inside Out ditayangkan pada tahun 2015 dan diproduksi oleh Jonas Rivera. Film yang berdurasi 94 menit dengan bersubtitle Bahasa Inggris ini didistribusikan oleh Walt Disney Studios Motion Pictures. Tanda semiotika terlihat pada tayangan film animasi Inside Out, dari fisik (penampilan) dan pakaian (*fashion*) karakter emosi dasar yang akan dipresentasikan dalam film animasi. Oleh karena itu peneliti memilih menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, karena pemaknaan akan suatu tanda mempunyai keterkaitan dengan mitos.

Gambar 3.

Peta tanda Roland Barthes

Mitologi Roland Barthes



Sumber : Sobur: 2009.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa dokumentasi DVD film *Inside Out*. Teknik ini yakni dengan menonton dan mengamati film animasi yang telah dipilih sesuai kategori. Selanjutnya peneliti akan melakukan dokumentasi dengan *capture* (memotong) beberapa adegan. Teknik pengambilan sample yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini berupa non-probabilitas sampling, yaitu memilih sample dengan berdasarkan pada pertimbangan-pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini memilih sampel dengan pertimbangan film tersebut membahas tentang bagaimana emosi dasar dipresentasikan di dalam film. Untuk menguji keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi teori, yaitu dimana pemeriksaan kredibilitas data dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teori untuk memeriksa temuan data penelitian (Prabowo, 2012). Langkah yang akan dilakukan peneliti dengan dasar triangulasi teori yakni peneliti dapat menarik mitos melalui film animasi yang diteliti, selanjutnya maka akan dilakukan pengecekan terhadap teori yang digunakan dengan melihat sumber-sumber seperti web, buku dan literature lainnya yang mengarah pada kasus yang berhubungan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menjelaskan bagaimana emosi dasar dipresentasikan di dalam film berdasarkan kriteria fisik (penampilan) dan pakaian (*fashion*). Dari scene-scene yang menampilkan representasi emosi dasar dalam film *Inside Out* tersebut akan dianalisis menggunakan pemaknaan aspek konotasi, denotasi dan mitos. Konotasi mengungkapkan makna yang tersembunyi di balik tanda yang tersirat dalam sebuah hal. Denotasi menurut Berger yakni makna khusus yang terdapat dalam sebuah tanda dan pada intinya dapat disebut sebagai gambaran sebuah petanda (Sobur 2003). Penelitian ini dapat dilihat dari potongan scene yang menjelaskan tentang bagaimana emosi dasar dipresentasikan di dalam film berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan oleh peneliti. Lima karakter emosi dasar dalam film *Inside Out* yaitu *Joy* (Kebahagiaan), *Sadness* (Kesedihan), *Anger* (Kemarahan), *Disgust* (Kebencian) dan *Fear* (Ketakutan). Terdapat dua bagian

kriteria penting yang akan menjelaskan bagaimana emosi dasar dipresentasikan dalam film, yaitu sebagai berikut :

3.1 Fisik

Nampaknya kesan-kesan yang diperoleh melalui gesture maupun postur fisik dapat mempengaruhi orang lain. Oleh sebab itu komunikasi non verbal dapat digunakan untuk mengelola kesan bagi orang lain (Patterson, 1990). Penampilan fisik sangat penting untuk dimaknai dalam film. Postur tubuh harus tampil dengan citra yang menarik perhatian.

3.1.1 Joy



Gambar 4.

Dapat dilihat dari bentuk gambar diatas, karakter emosi joy sebagai karakter yang ceria, optimis dan selalu berusaha mencari kesenangan dalam segala situasi. Salah satu ciri penampilan fisik joy yang ditampilkan untuk mempresentasikan emosi dasar kebahagiaan dalam film animasi Inside Out yakni memiliki postur tubuh yang tinggi serta langsing, berkulit kuning terang, mata berbinar-binar dan rambut pendek berwarna biru. Postur tubuh yang tinggi digambarkan sebagai karakter yang lincah (Rusianti & Legowo, 2015). Tubuh langsing sendiri menurut Barker (2004) yakni kondisi ideal terkini bagi daya tarik seseorang perempuan. Warna kuning memiliki makna menyenangkan, riang dan gembira (Mulyana, 2007). Warna biru yang digambarkan sebagai warna rambut karakter joy memiliki makna kelembutan (Nugroho, 2008). Ekpresi tersenyum lebar menunjukkan emosi bahagia. Sosok karakter joy yang ingin ditujukan kepada penonton yakni sebagai perempuan yang lincah, aktif dan selalu optimis.

Denotasi pada gambar 4. tersebut jika dilihat dari *signified* (petanda) yaitu tubuh tinggi dimaknai sebagai karakter yang lincah dan aktif, warna kulit kuning terang atau bercahaya dimaknai sebagai keceriaan dan warna rambut biru ingin menunjukkan kepada penonton jika karakter joy memiliki sisi kelembutan sedangkan *signifier* (penanda) yaitu ekspresi tersenyum merupakan bentuk simbol keceriaan.

Konotasi pada gambar diatas adalah postur tubuh tinggi dan langsing merupakan bentuk tubuh ideal bagi perempuan. Warna biru pada rambut karakter joy, warna biru biasanya dimaknai sebagai warna kesedihan, namun nyatanya jika digambarkan di karakter joy akan mampu menghilangkan pemikiran tersebut. Model rambut pendek biasanya hanya dimiliki oleh seorang laki-laki. Salah satunya warna kombinasi (kuning dan biru) hanya ditampilkan di karakter joy, kuning yang digambarkan sebagai warna kulit dan biru yang digambarkan sebagai warna rambut. Mitos pada karakter joy pada umumnya adalah dengan adanya warna kombinasi (kuning dan biru), kuning dimaknai dengan keceriaan dan biru dimaknai dengan kesedihan. Keceriaan yang datang bersama dengan kesedihan akan lebih membahagiakan dibanding dengan kebahagiaan yang datang sendirian. Keceriaan sering disimbolkan dengan senyuman dan kesedihan disimbolkan dengan tangisan.

3.1.2 Sadness



Gambar 5.

Dapat dilihat dari gambar yang menampilkan karakter sadness dengan postur tubuh pendek, berkulit biru dengan tatapan mata sayu dan model rambut bob dengan warna biru. Sadness yang digambarkan sebagai karakter yang selalu mudah putus asa. Sadness memiliki kaitan dengan perasaan kekecewaan, ketidakberdayaan dan kesedihan yang kemudian ditunjukkan dengan raut muka murung atau tangisan. Sadness di film animasi Inside Out selalu disuruh karakter lainnya untuk tetap diam dan tidak melakukan apapun agar Riley tidak merasakan kesedihan. Namun pada akhirnya karakter joy menyadari tanpa adanya sadness, Riley tidak bisa memberikan tanda bagi orang sekitarnya bahwa dia membutuhkan bantuan.

Denotasi pada gambar 5. diatas jika dilihat dari *signified* (petanda) yaitu memiliki tubuh pendek, tubuh pendek sering digambarkan sebagai sosok perempuan dan warna kulit yang ditampilkan dimaknai sebagai kelembutan (Nugroho, 2008). Sedangkan *signifier* (penanda) yaitu ekspresi murung atau sedih merupakan bentuk simbol ketidakberdayaan atau kesedihan.

Konotasi pada gambar diatas adalah postur tubuh pendek dan *cubby* merupakan sosok yang menggambarkan sebagai seorang perempuan yang imut. Model rambut bob dipersepsikan masyarakat sebagai model rambut seorang perempuan yang memiliki kepintaran.

3.1.3 Anger



Gambar 6.

Penampilan fisik karakter anger digambarkan dengan bertubuh pendek berkulit merah dan tidak memiliki rambut dikarenakan karakter anger jika emosi sering mengeluarkan api diatas kepalanya. Anger merupakan karakter yang tidak memiliki kesabaran. Karakter anger menampilkan sosok laki-laki dengan karakteristik fisik yang dilihat sebagai karakter yang emosional dan agresif. Konstruksi tersebut dibentuk dari warna kulit merah anger memiliki makna konotasi merujuk kepada nilai-nilai emosional dan agresif. Warna merah melambangkan kekuatan dan memiliki sifat agresif sehingga memiliki pengaruh berkemauan keras dan penuh dengan gairah (Synnot, 2003).

Denotasi pada gambar 5 diatas jika dilihat dari *signified* (petanda) yaitu memiliki tubuh pendek dan warna kulit merah, merah memiliki makna nilai-nilai maskulinitas seperti agresivitas, percaya diri, kemandirian dan emosional (Spence & Buchner dalam Hyde, 2007). Sedangkan *signifier* (penanda) yaitu ekspresi mengertakkan gigi merupakan bentuk simbol kemarahan.

Konotasi dari gambar 6. tersebut adalah sosok laki-laki yang mengertakkan gigi sebagai wujud ekspresi kekesalan dengan mata melotot.

3.1.4 Fear

Fear digambarkan sebagai karakter yang selalu melindungi Riley dan selalu memastikan Riley dalam keadaan yang aman. Dalam segala aktivitas Riley, fear akan selalu memikirkan berbagai kemungkinan yang membahayakan dan hal terburuk yang akan dihadapi Riley. Salah satu ciri fisik karakter fear yakni memiliki tubuh tinggi, alis tebal dan model rambut yang hanya tumbuh sehelai rambut.

Denotasi pada gambar 7. jika dilihat dari *signified* (petanda) yaitu memiliki tubuh terlalu tinggi serta kurus merupakan sosok yang mempunyai sindrom tertentu.

Konotasi dari gambar 7 tersebut adalah sosok laki-laki yang mempunyai perilaku menghindar dan melarikan diri dari bahaya atau ancaman merupakan sosok laki-laki penakut atau tidak *gentlemen*.



Gambar 7.

3.1.5 Disgust

Berbeda dengan fear yang selalu melindungi Riley dari ancaman dan bencana, karakter disgust didalam film animasi Inside out digambarkan sebagai karakter yang selalu mencegah Riley mendapatkan “racun” baik secara fisik maupun sosial. Sosok yang digambarkan karakter disgust merupakan sosok perempuan yang berpegang teguh akan pendapatnya. Disgust akan selalu memperhatikan segala hal yang akan dilakukannya baik dalam segi kontak komunikasi yang akan dilakukan Riley, pemilihan makanan dan bahkan pemilihan tempat yang harus sesuai dengan apa yang diinginkannya. Ciri fisik karakter disgust adalah memiliki postur tubuh ideal bagi sosok perempuan dengan badan tidak terlalu kurus, model rambut bob, warna rambut hijau senada dengan warna kulit disgust dan pipi merona serta bulu mata lentik. Karakter disgust merupakan sosok perempuan yang centil. Warna hijau bisa diartikan sebagai lambang kemudaan dan kesegaran agar terlihat menarik dan percaya diri.



Gambar 8.

Denotasi pada bentuk fisik disgust adalah pipi merona, lipstick merah muda (*pink*), bulu mata lentik, model rambut bob dan postur tubuh perempuan ideal.

Konotasi yang menggambarkan karakter disgust merupakan karakter yang mempunyai ciri fisik perempuan ideal dengan dandanan yang menor agar terlihat menarik perhatian atau centil.

3.2 Pakaian (*fashion*)

Mengenakan pakaian (*fashion*) bukan lagi hanya untuk perlindungan akan tetapi juga bisa digunakan untuk mengidentifikasi jati diri. Pakaian mampu mengungkapkan kepercayaan dan emosi. Pakaian (*fashion*) sebagai penampilan yang paling mudah diamati, bagaimana perkembangan mode dan apa makna yang disampaikan melalui pakaian tersebut. Pakaian yang dikenakan setiap karakter dalam film juga sangat penting untuk kita lihat dalam menikmati film. Pakaian (*fashion*) merupakan semacam kode “makna” yang menetapkan standar gaya menurut usia, *gender*, kelas sosial dan sebagainya (Danesi, 2010). Dari pakaian yang dilihat melalui gambar kelima karakter emosi mengenakan bentuk pakaian (*fashion*) yang berbeda-beda dalam tayangan film *Inside Out*. Setiap bentuk pakaian yang dikenakan setiap karakter emosi dapat menyampaikan pesan atau makna tertentu. Setiap bentuk pakaian yang dikenakan baik secara langsung atau tidak langsung. Perbedaan dalam berpakaian ditemukan dalam makna yang berasal dari satu budaya untuk memunculkan atau tidak memunculkan

karakteristik (Barnard, 1996). Bentuk pakaian yang dikenakan dalam setiap karakter emosi dasar di film tersebut menurut peneliti dapat dianalisis dengan sebuah makna semiotika Roland Barthes seperti konotasi, denotasi dan mitos.

3.2.1 Joy

Karakter *joy* mengenakan jenis pakaian dress bercorak matahari. Dari persepsi masyarakat model pakaian dress hanya akan dikenakan oleh perempuan. Dress merupakan jenis pakaian yang menggambarkan sosok perempuan yang feminin. Corak matahari berwarna biru dimaknai dengan cahaya keceriaan. Warna kuning dari dress *joy* sering dihubungkan dengan keceriaan dan kebahagiaan, warna kuning yang cerah juga merupakan warna “penyerap perhatian”. Jika dilihat dari segi pakaian dapat menimbulkan persepsi bahwa karakter *joy* merupakan karakter yang enerjik dan selalu optimis, makna warna kuning yang dikenakan *joy* bermakna keceriaan.

Denotasi pada bentuk pakaian yang dikenakan karakter *joy* adalah dress tanpa menggunakan alas kaki dan aksesoris tambahan.

Konotasi dalam cara berpakaian karakter *joy* adalah sosok perempuan yang simple dan apa adanya dalam berpenampilan.



Gambar 9.

3.2.2 Sadness

Karakter *sadness* ingin menunjukkan sebagai karakter yang selalu mudah putus asa atau tidak memiliki semangat yang tinggi seperti karakter

lainnya. Dapat dilihat dari bentuk pakaian yang mengenakan sweater rajut yang dipadupadankan dengan celana jeans serta flat shoes yang berwarna senada dengan warna kulit karakter sadness dapat menimbulkan pemaknaan bahwa karakter sadness merupakan karakter yang selalu dingin akan sekitarnya atau selalu merasa sedih di setiap keadaan. Goanga, seorang psikolog warna awal abad ke-20 menjelaskan bahwa warna biru berartikan dengan adanya kesedih (Kress, 2002). Makna konotasi warna biru juga diartikan sebagai perasaan dramatis (Kadek, 2017).

Denotasi pada bentuk pakaian yang dikenakan karakter *sadness* yang hanya menggunakan pakaian sweater dan celana panjang yang dipadupadankan dengan aksesoris kaca mata bulat.

Konotasi dalam cara berpakaian karakter *sadness* adalah sosok perempuan yang merasa kesepian dan rapuh jika dilihat dari cara berpakaian.



Gambar 10.

3.2.3 Anger



Gambar 11.

Bisa dilihat dari gambar karakter *anger* mengenakan kemeja pendek dipadupadankan dengan dasi dan celana panjang coklat dipadupadankan dengan aksesoris ikat pinggang. Warna putih kemeja dimaknai dengan warna kesempurnaan, warna coklat celana panjang dan warna abu-abu untuk celana dan alas kaki dimaknai dengan formal dan elegan (Anggrahaeni, 2012) dan warna merah untuk aksesoris dasi dapat menyimbolkan warna seksualitas atau hasrat (Danesi, 2010). Aksesoris ikat pinggang yang dikenakan *anger* bisa diartikan sebagai kerapian atau kedisiplinan. Jika dilihat dari segi berpakaian dalam masyarakat berpendapat karakter *anger* merupakan karakter yang harus sempurna dalam hal apapun dan harus sesuai dengan apa yang diinginkannya.

Denotasi pada bentuk pakaian yang dikenakan karakter *anger* adalah kemeja pendek, celana panjang dan ditambahkan aksesoris seperti ikat pinggang dan dasi. Kemeja pendek merupakan pakaian formal yang biasa digunakan laki-laki untuk pergi ke kantor, ke kampus dan ke acara yang mengharuskan berpakaian formal. Aksesoris yang digunakan laki-laki pada umumnya adalah ikat pinggang dan dasi agar memberikan kesan kerapian dalam berpakaian.

Konotasi dalam cara berpakaian karakter *anger* adalah berpakaian rapi biasanya dilakukan oleh seorang perempuan, karena laki-laki terkesan cuek dalam berpenampilan. Mitos yang lahir dari masyarakat berpakaian sesuai *mood* atau emosi sering dilakukan oleh laki-laki yang memberikan kesan cuek dalam berpenampilan namun berbeda pada karakter yang menggambarkan karakter *anger*. Berdandan rapi bukan merupakan sebuah kodrat yang harus dikekalkan bagi perempuan namun laki-laki juga bisa berdandan rapi dan berpakaian rapi.

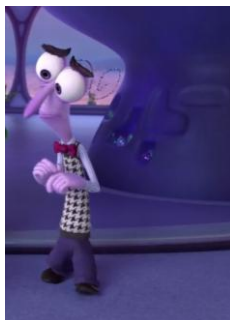
3.2.4 Fear

Karakter *fear* digambarkan mengenakan pakaian kemeja panjang dipadupadankan dengan rompi rajut serta dasi kupu dan sepatu warna hitam. Warna ungu pada kemeja yang digunakan karakter *fear* memiliki kesan kelembutan. Corak garis pada bentuk pakaian yang digunakan

karakter *fear* adalah selalu berfikir lurus kedepannya. Celana panjang berwarna ungu tua melambangkan frustrasi atau kesuraman. Aksesoris dasi kupu yang digunakan karakter *fear* berwarna ungu ini memiliki daya tarik untuk menarik perhatian. Sepatu formal dengan warna hitam melambangkan formalitas atau ketidaktahuan. Dari segi bentuk dan model pakaian yang digunakan karakter ini dapat disimpulkan bahwa karakter *fear* ingin menunjukkan kepada penonton karakter yang memiliki sisi kelembutan sebagai seorang laki-laki, dengan adanya kelembutan di karakter ini menjadikan karakter *fear* sebagai karakter yang penuh kekhawatiran dengan apa yang akan dilakukannya atau kurang percaya diri.

Denotasi pada bentuk pakaian yang dikenakan karakter *fear* adalah kemeja panjang, celana panjang dan ditambahkan aksesoris seperti dasi kupu. Kemeja panjang merupakan pakaian formal yang biasa digunakan laki-laki untuk pergi ke kantor, ke kampus dan ke acara yang mengharuskan berpakaian formal. Aksesoris yang digunakan laki-laki pada umumnya adalah dasi kupu yang akan digunakan sosok laki-laki yang ingin terlihat rapi dan sopan.

Konotasi dalam cara berpakaian karakter *fear* adalah berpakaian rapi dan sopan jarang dilakukan seorang laki-laki, laki-laki terkenal dengan kesan apa adanya atau cuek dalam berpenampilan. Berdandan rapi yang digambarkan sosok laki-laki seperti *anger* dan *fear* merupakan bentuk penyangkalan mitos jika laki-laki tidak bisa berpakaian rapi dan sopan.



Gambar 12.

3.2.5 Disgust

Gambar 13. karakter disgust yang mengenakan bentuk pakaian yang menggambarkan sosok perempuan. Warna hijau pada bentuk pakaian yang dikenakan karakter disgust memiliki makna sebagai perasaan tidak nyaman (Kadek, 2017). Corak bunga di dress yang digunakan disgust menandakan sebagai sosok perempuan yang menyukai keindahan. Warna hijau tua yang digunakan karakter disgust melambangkan kecemburuan. *Flat shoes* warna merah muda (*pink*) menunjukkan sosok perempuan yang sensitif. Dilihat dari segi pakaian yang digunakan karakter disgust dapat disimpulkan bahwa karakter ini ingin menunjukkan kepada penonton sebagai karakter emosi yang sensitif dan terlalu pemilih akan segala sesuatu.



Gambar 13.

Bagi wanita *fashion* menyebabkan munculnya standar yang dlebih-lebihkan dan sewenang-wenang atas “kecantikan” (Wilson, 1992).

Denotasi pada bentuk pakaian yang dikenakan karakter disgust adalah dress, celana legging, flat shoes dan ditambahkan aksesoris syal dan ikat pinggang. Aksesoris syal yang digunakan berwarna merah muda (*pink*) melambangkan keanggunan dan ikat pinggang yang digunakan di dress dimaknai dengan adanya kerapian.

Konotasi dalam cara berpakaian karakter disgust adalah cara berpakaian yang ingin menunjukkan kepada masyarakat merupakan sosok perempuan yang centil. Kepercayaan diri yang tinggi menimbulkan persepsi jika perempuan mampu berpresiasikan diri.

Berdasarkan tanda-tanda diatas dapat disimpulkan bahwa pakaian mampu merepresentasikan sesuatu makna atau menyampaikan pesan dari pakaian yang digunakan. Dilihat dari bentuk pakaian dan warna pakaian yang digunakan mampu merepresentasikan emosi dasar dalam film Inside Out. Emosi dasar dapat dipresentasikan dalam film melalui kriteria pakaian yang digunakan sehari-hari. Karakter *joy*, *sadness* dan *disgust* merupakan karakter yang digambarkan sebagai sosok perempuan yang bentuk pakaian yang dikenakan lebih kearah feminin karena perempuan yang lebih sering mengalami emosi senang, sedih dan benci atau jijik. Namun karakter disgust dan anger digambarkan sebagai sosok laki-laki yang dilihat cara berpakaian lebih ke maskulinitas. Emosi marah dan takut sering dirasakan sosok laki-laki dibandingkan perempuan.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti ditemukan bagaimana merepresentasikan emosi dasar dalam film animasi Inside Out. Karakter emosi dasar seperti *joy* (kebahagiaan), *sadness* (kesedihan) dan *disgust* (kebencian atau kejiikan) yang ada dalam film animasi tersebut memiliki ciri fisik dan berpakaian yang menggambarkan sosok perempuan. Karakter *anger* (kemarahan) dan *fear* (ketakutan) memiliki ciri fisik dan cara berpakaian lebih menggambarkan sosok maskulinitas seorang laki-laki. Laki-laki yang digambarkan di film animasi Inside Out ini lebih peduli akan penampilannya dan *fashionable*. Saran penelitian ini adalah harus disadari bahwa konsep perbedaan representasi emosi bahagia, sedih, marah, takut dan benci atau jijik dalam film animasi Inside Out memberikan pemaknaan yang dilihat dari segi fisik (penampilan) dan berpakaian yang menggambarkan karakter emosi. Melihat mitos yang hampir serupa di setiap Negara bisa dijadikan keuntungan untuk memaknai segala hal.

Film perlu diketahui merupakan media massa yang mampu menjangkau seluruh dunia, memberikan informasi yang sangat cepat dan memaknai berbagai tanda yang terkandung di dalam film. Karena itu film harus memberikan pemaknaan-pemaknaan dalam bentuk hiburan yang mendidik.. Penelitian tentang film sudah banyak dilakukan peneliti-peneliti terdahulu dengan menjadikannya pisau bedah untuk memberikan sedikit kemudahan dalam melakukan penelitian. Analisis semiotika begitu luas dan banyak namun bisa digunakan untuk pemaknaan dengan apa yang film ingin sampaikan kepada penonton. Penelitian tentang makna yang terkandung dalam film juga tidak hanya menggunakan teori semiotika namun juga harus menggunakan teori tambahan untuk lebih memperjelas penelitian.

Terimakasih kepada Allah SWT yang telah melimpahkan banyak rahmat dan ridhonya sehingga publikasi penelitian ini dapat terselesaikan. Terimakasih kepada kedua orangtua saya yang sangat saya cintai yang selalu memberikan doa dan bantuan segi finansial maupun dorongan untuk semangat menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih banyak juga saya ucapkan kepada dosen pembimbing tercantik Ibu Yanti Haryanti, MA yang selalu sabar menuntun, memberi banyak saran serta motivasi yang sangat banyak dan dapat membagi waktu serta ilmunya kepada saya dalam penyelesaian publikasi penelitian ini. Terakhir saya juga akan berterimakasih kepada sahabat terdekat saya yang selalu meluangkan waktu untuk menemani kapan pun dan dimanapun saya membutuhkan serta teman-teman seangkatan saya yang selalu memberikan saran untuk lebih semangat, selalu optimis dan tidak mudah putus asa. Untuk selanjutnya saya berharap semoga publikasi penelitian sahabat terdekat saya di fakultas komunikasi angkatan 2012 dimudahkan dan dilancarkan sama Allah SWT dan dosen-dosen tercinta fakultas ilmu komunikasi ☺

DAFTAR PUSTAKA

Aart, Van Zoest. (2003). *Semantik: Pengantar Studi tentang Makna*. Yogyakarta: Tiara wacana.

Aw, Suranto. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Biagi, Shirley. (2010). *Media/Impact Pengantar Media Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Chandra, Hadi. (2000). *Membuat Sendiri Animasi Profesional dengan 3D Studio Max 3.1*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Suherdiana, Dadan. (2008). *Konsep Dasar Semiotik Dalam Komunikasi Massa Menurut Charles Sanders Peirce*. *Journal Ilmu Dakwah*. Vol. 4.No. 12. Bandung.
- Danesi, Marcel. (2010). *Pesan, Tanda, Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Danesi, Marcel. (2012). *Pesan, Tanda, Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Effendy, Onong Uchjana. (2002). *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT.Citra Aditya Bakti.
- Effendy, Onong Uchjana. (1993). *Ilmu Komunikasi: Teori dan praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fiske, John. (2007). *Cultural and Communication Studies*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Kriyantoro, Rachmat. (2009). *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Kress, Gunther., Theo Van Leeuwen. (2002). *Colours as a Semiotic Mode: Notes for a Grammar of colour*. *Journal University of Southern Denmark*.
- Kurniawan. (2001). *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: Yayasan Indonesiatera.
- Marliana, S. D. (2013). *Identitas seksual Remaja Dalam Film (Analisis Semiotika Representasi Pencarian Identitas Homoseksual oleh Remaja dalam Film The Love Siam)*. *Journal of KominiTi*, Vol. V, No. 2, 82-89.
- Matyjas, Bozena. (2105). *Mass Media and Children. Globality in everyday life*. *Journal ScienceDirect. Social and Behavioral Science* 174.
- Moleong, Lexy. (2000). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Dedy. (2007). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Paul, Ward. (2010). *Animation with Facts: The Performative Process of Documentary Animation in the ten mark*. *An Interdisciplinary Journal*, 6(3), 293-305.

- Pekerti, Widia. (2008). *Metode Pengembangan Seni*. Universitas Terbuka Pendidikan Nasional.
- Pilliang, Yasraf Amir. (2010). *Hipersemiotika (Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sobur, Alex. (2001). *Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika, Analisis Framing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex. (2003). *Psikolog Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sobur, Alex. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suniarini, Kadek, Sukarini, Ni Wayan & Budiasa, I Gede. (2017). *Semiotic Study on Colour Terms in "Aquamarine" Film*. Journal Humas. Vol. 18, Issue 2/386-395.
- Veronika. (2011). *"A Semiotic Analysis of Colours and Symbolic Imagery in Francis Ford Coppola's Bram Stoker's Dracula"*. University of Innsbruck.
- Yakin, Mohd Sendera Halina, Andreas Totu. (2014). *The Semiotic Perspectives of Pierce and Saussure: A Brief Comparative Study*. University Malaysia Sabah.
- Yingliang., et.al. (2006). *A Motion Capture Library for Study of Identity, Gender, and Emotion perception from biological Motion*. Journal University of Glasgow Scotland.
- Yeo, Jin Yoon., et.al . (2017). *Analysis of Seven animation characters in Pororo the Little Penguin with Sasang typology*. Journal homepage: [www..imr-journal.com](http://www.imr-journal.com).

Website:

(<http://www.nytimes.com/2015/07/05/opinion/sunday/the-science-of-inside-out.html>.2016).