

REPRESENTASI IDENTITAS TOMBOY DALAM FILM *INSIDE OUT*

Sinta Paramita¹ dan Aileen Zeneta Chaniago²

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara

¹sintap@fikom.untar.ac.id, ²aileenchaniago@yahoo.com

Abstract

This research discusses about the representation of tomboy identity in the film Inside Out. The film made by two of the greatest animators, Walt Disney and Pixar attracted much public attention, especially the children. The film tells the story of how a girl named Riley has to adapt to a new neighborhood in San Francisco. In the adjustment itself Riley experienced different emotional problems with the visualization of emotional characters such as Joy (Glad), Anger (Anger), evil (Disgust), fear (Fear), and (Sadness). Theories used to dissect research are communication theory, representation, and gender. This research was conducted by using semiotic qualitative methodology, with the aim to know the meaning behind the film. The methodology used in this research is Semiotic with Charles Sanders Peirce thinking. The result of this research is there is representation of tomboy identity at main character that is Riley through emotional characters. The Inside Out movie represents the tomboy identity as a form of feminine female identity change with the characters (beautiful, white, slim, and a princess) into a masculine woman with character (brave, tough, adventurous and capable).

Keywords: Representation, Identity, Tomboy, Film

Abstrak

Penelitian ini membahas representasi tentang identitas tomboy dalam film *Inside Out*. Film yang dibuat oleh dua animator terbesar yaitu *Walt Disney* dan *Pixar* banyak menarik perhatian publik, terutama anak-anak. Film tersebut bercerita tentang bagaimana seorang anak perempuan bernama Riley yang harus menyesuaikan diri dengan lingkungan baru di San Francisco. Dalam penyesuaian diri tersebut Riley mengalami masalah emosional yang berbeda-beda dengan visualisasi berupa karakter-karakter emosional seperti yaitu Joy (*Glad*), Anger (*Anger*), jahat (*Disgust*), takut (*Fear*), dan (*Sadness*). Teori yang digunakan untuk membedah penelitian adalah teori komunikasi, representasi, dan gender. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metodologi kualitatif semiotik, dengan tujuan untuk mengetahui makna dibalik film. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Semiotik yang mengabdopsi pemikiran Charles Sanders Peirce. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat representasi identitas tomboy pada tokoh utama yaitu Riley melalui karakter-karakter emosional. Film *Inside Out* merepresentasi identitas tomboy sebagai bentuk perubahan identitas perempuan yang feminim dengan karakter (cantik, putih, langsing, dan seorang puteri) menjadi perempuan yang maskulin dengan karakter (pemberani, tangguh, petualang dan memiliki kemampuan).

Kata kunci: Representasi, Identitas, Tomboy, Film

PENDAHULUAN

Film merupakan salah satu bentuk komunikasi massa adalah alat presntasi dan distribusi dari tradisi hiburan yang menawarkan cerita, panggung, musik, drama, humor, dan trik teknis pagi konsumsi populer (McQuali, 2011: 35). Selain itu film juga merupakan salah satu medium komunikasi massa untuk menyampaikan pesan yang digambarkan melalui sebuah adegan. Film tidak hanya dinikmati oleh kalangan menengah ke atas, tetapi dilm bisa dinikmati oleh seluruh lapisan masyarakat (Nurul, 2017: 3).

Selain sebagai sarana hiburan film mampu menularkan ideologi atau persuasi kepada penontonnya dalam melihat realitas sosial. Terdapat dua elemen penting lainnya terkait film dalam perkembangannya menurut (McQuail, 2001: 35). Pertama, film dipergunakan untuk propaganda dengan tujuan tertentu sehingga membangunkan rasa nasionalisme atau emosional dari popilaritas. Kedua, film memiliki hubungan dengan krisis sosial terkait ideologi populer dan politik yang menunjukkan bahwa masih adanya campur tangan kekuasaan untuk mengkontrol sosial kepada masyarakat.

Cerita di dalam film mengandung unsur-unsur yang sudah ada di dalam kehidupan masyarakat, dikarenakan cerita dalam film biasanya merupakan cermin dari representasi diri seseorang dalam kehidupan di dunia ini atau keinginan serta impian

yang ingin dicapai dari kehidupan ini yang dibuat sebaik mungkin agar bisa diterima dan menarik perhatian masyarakat luas. Setiap representasi yang ada di setiap film memperlihatkan tanda-tanda dan menjelaskan identitas diri dari karakter yang ada di dalam film tersebut yang biasanya ada diri setiap orang.

Di antara banyaknya tema yang diterapkan dalam pembuatan film, ada salah satu tema film yang dapat dinikmati dan dapat menarik perhatian segala usia yaitu film animasi. Film dengan tema animasi lebih mudah diterima oleh setiap orang karena jalan ceritanya yang ringan dan penuh dengan pesan moral yang ditambahkan dengan karakter animasi yang mirip seperti manusia itu sendiri ataupun karakter yang sengaja dibuat semenarik mungkin untuk bisa menjadi *icon* dari film tersebut. Dalam menyampaikan pesan moral tersebut, film animasi sengaja dibuat berbeda untuk mendapatkan kesan unik dalam alur ceritanya agar dapat menarik perhatian khalayak luas khususnya anak-anak.

Di dalam film animasi juga terdapat beberapa pesan yang tidak terlihat secara langsung. Pesan secara tidak langsung tersebut biasanya mengandung pesan perbedaan sosial, kekerasan, ataupun percintaan antara sesama jenis. Salah satu film animasi yang banyak di nikmati oleh masyarakat dunia adalah *Inside Out*. Menurut www.rollingstone.com Film

Inside Out ini merupakan salah satu film animasi yang masuk kedalam 40 film animasi terbaik yang pernah ada.

Di dalam film ini terdapat beberapa bentuk-bentuk representasi identitas tomboy yang akan dikaji lebih mendalam. Permasalahan yang akan dalam penelitian ini adalah bagaimana representasi identitas gender diperlihatkan dalam film animasi *Inside Out*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana representasi identitas gender dalam film *Inside Out*.

TINJUAN TEORI & KONSEP

Seperi peraturan perundang-undangan yang diupload oleh www.kpi.go.id pasal 1 ayat (1) UU Nomor 8 Tahun 1992 Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya.

Dalam ilmu komunikasi film mengandung pesan-pesan moral yang disampaikan kepada khalyak. Dalam kajian film representasi merupakan perwujudan dari symbol-

simbol yang mengandung makna tertentu. Menurut Marcel Danesi (dalam Wibowo, 2013: 148) representasi adalah proses merekam ide, pengetahuan, atau pesan dalam beberapa cara fisik. Hal ini dapat didefinisikan lebih tepat sebagai kegunaan dari tanda yaitu untuk menyambungkan, melukikas, meniru sesuatu yang dirasa, dimengerti, diimajinasikan atau dirasakan dalam beberapa bentuk fisik.

Hartley (2010: 265) juga berpendapat bahwa representasi berarti menggunakan bahasa untuk menyatakan sesuatu secara bermakna, atau mempresentasikan kepada orang lain. Representasi dapat berwujud kata, gambar, sekuen, cerita, dan sebagainya yang 'mewakili' ide, emosi, fakta, dan sebagainya. Representasi bergantung pada tanda dan citra yang sudah ada dan dipahami secara kultural, dalam pembelajaran bahasa dan penandaan yang bermacam-macam atau sistem tekstual secara timbal balik. Hal ini melalui fungsi tanda 'mewakili' yang kita tahu dan mempelajari realitas. Sedangkan David Croteau dan William Hoynes (Wibowo, 2013: 149) menyatakan bahwa representasi merupakan hasil dari suatu proses penyeleksiaan yang menggaris bawahi hal-hal tertentu dan hal-hal yang diabadikan. Dalam representasi media, tanda yang akan digunakan untuk melakukan representasi tentang suatu mengalami proses seleksi. Proses yang dimaksud adalah proses yang sesuai dengan kepentingan-kepentingan dan

pencapaian tujuan-tujuan ideology komunikasi yang digunakan, sementara tanda-tanda lain diabaikan. Selama realitas, representasi harus memasukkan atau mengeluarkan komponennya dan melakukan pembatasan pada isu-isu tertentu sehingga mendapatkan realitas yang nyata terutama dalam media.

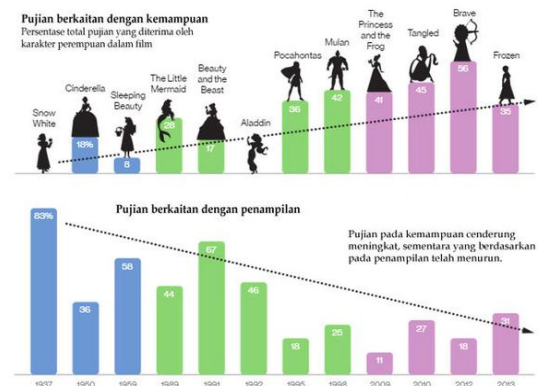
Perkembangan teknologi membuat film animasi semakin berkembang. Perusahaan film animasi terbesar di dunia yaitu *Walt Disney* memiliki sejarah bergengsi di industri hiburan, selama lebih dari 75 tahun. Semua berawal pada tanggal 16 Oktober 1923 sebagai *Disney Brothers Cartoon Studio*, perusahaan gabungan *Walt Disney* dan saudaranya, Roy. Tiga tahun kemudian perusahaan tersebut telah menghasilkan dua film dan membeli sebuah studio di Hollywood, California. Masalah dalam hak distribusi hampir membuat *Walt Disney* dan perusahaannya bangkrut, tetapi kelahiran *Mickey Mouse* menyelamatkan perusahaan tersebut. Sampai saat ini *Walt Disney* masih memproduksi film-film animasi termasuk film *Inside Out*.

Berdasarkan riset- terdahulu yang dikeluarkan oleh North Carlifornia University yang dipublikasi oleh National Geographic dalam www.nationalgeographic.co.id.

menjelaskan terkait film - film yang dibuat oleh Walt Disney menjelaskan bahwa. Trend film animasi *Walt Disney* mengalami perubahan tertama pada tokoh utama.

Film animasi *Walt Disney* biasanya menggambarkan sosok putri yang sangat cantik, baik hati, dan tidak berdaya yang divisualisasikan melalui film Putri Salju, Cinderella, Sleeping Beauty, Aladin, dan lain-lain

Namun semenjak tahun 2009, *Walt Disney* merubah karakter tokoh utama dalam film animasinya menjadi sosok perempuan yang berani, pemberontak, tangguh, dan memiliki kemampuan seperti (berkuda, memanah, atau kekuatan-keuatan tertentu). Hingga tahun 2003, *Walt Disney* masih membuat film dengan sosok tokoh utama seorang perempuan yang kuat. Berikut ini adalah perubahan karakter pada tokoh utama.



Gambar 1: Pujian Berkaitan dengan Kemampuan (Sumber: www.nationalgeographic.co.id)

Dalam ilmu komunikasi film mengandung pesan-pesan moral yang disampaikan kepada khalyak. Dalam kajian film representasi merupakan perwujudan dari symbol-symbol yang mengandung makna

tertentu. Menurut Marcel Danesi (dalam Wibowo, 2013: 148) representasi adalah proses merekam ide, pengetahuan, atau pesan dalam beberapa cara fisik. Hal ini dapat didefinisikan lebih tepat sebagai kegunaan dari tanda yaitu untuk menyambungkan, melukikas, meniru sesuatu yang dirasa, dimengerti, diimajinasikan atau dirasakan dalam beberapa bentuk fisik.

Hartley (2010: 265) juga berpendapat bahwa representasi berarti menggunakan bahasa untuk menyatakan sesuatu secara bermakna, atau mempresentasikan kepada orang lain. Representasi dapat berwujud kata, gambar, sekuen, cerita, dan sebagainya yang 'mewakili' ide, emosi, fakta, dan sebagainya. Representasi bergantung pada tanda dan citra yang sudah ada dan dipahami secara kultural, dalam pembelajaran bahasa dan penandaan yang bermacam-macam atau sistem tekstual secara timbal balik. Hal ini melalui fungsi tanda 'mewakili' yang kita tahu dan mempelajari realitas.

Sedangkan David Croteau dan William Hoynes (Wibowo, 2013: 149) menyatakan bahwa representasi merupakan hasil dari suatu proses penyeleksiaan yang menggaris bawahi hal-hal tertentu dan hal-hal yang diabadikan. Dalam representasi media, tanda yang akan digunakan untuk melakukan representasi tentang suatu mengalami proses seleksi. Proses yang dimaksud adalah proses yang sesuai dengan kepentingan-kepentingan dan pencapaian tujuan-tujuan ideology

komunikasi yang digunakan, sementara tanda-tanda lain diabaikan. Selama realitas, representasi harus memasukkan atau mengeluarkan komponennya dan melakukan pembatasan pada isu-isu tertentu sehingga mendapatkan realitas yang nyata terutama dalam media.

Hall (1996) menyatakan identitas adalah sebuah konsep yang berjalan pada kondisi yang tidak stabil. Identitas bisa menjadi cair dan berubah sesuai dengan kondisi yang dipahami oleh masyarakat di tempat empunya identitas itu tinggal. Maka Hall mengusulkan pendekatan agensi dan politik untuk dilekatkan pada konsep identitas supaya orang bisa menemukan maknanya kemudian.

Grossberg (Dalam Hall, 1996) menyepakati Hall soal kecairan dari konsep identitas. Grossberg menuliskan bahwa identitas selalu bersifat relasional dan selalu tidak lengkap (incomplete). Artinya, identitas selalu berada dalam hubungan, keterkaitan, serta proses komunikasi yang menjadi proses pembentukan identitas itu sendiri. Selain itu Grossberg juga menekankan pandangan bahwa identitas adalah sebuah konstruksi sosial.

MEMAHAMI TANDA BEKERJA

Tanda adalah sesuatu yang terdiri pada sesuatu yang lain atau menambah dimensi yang berbeda pada sesuatu, dengan memakai apa pun yang dapat dipakai untuk mengartikan sesuatu hal lain C.S.

Pierce menyebutkan tanda sebagai suatu pegangan seseorang akibat keterkaitan dengan tanggapan atau kapasitasnya (Berger: 2015: 1). Lebih lanjut Berger menjelaskan bahwa diantara semua jenis tanda, yang terpenting adalah kata-kata. Kata “pohon” berbeda artinya dengan apa yang dimaksud sebagai tumbuhan hutan menjalar yang hanya memiliki batang tunggal tanpa memiliki satu cabang pun di bawahnya. Kata-kata dipakai sebagai tanda dari sebuah konsep atau ide. Dalam hal ini, ada suatu tujuan komunikasi yang harus diingat, yakni bahwa tanda “bermakna” sesuatu. Apa yang dimaksud dengan tanda-tanda, bagaimana orang menggeneralisir artinya, dan bagaimana orang menggunakan tanda-tanda tersebut (Berger, 2015: 1).

Pokok perhatian disini adalah tanda. Studi tentang tanda dan cara tanda-tanda itu bekerja dinamakan semiotika atau semiologi, dan ini akan memberikan fokus alternatif yaitu:

1. Tanda itu sendiri, hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara tanda-tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna, dan cara tanda-tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
2. Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Studi

ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mengtransmisikannya.

3. Kebudayaan tempat kode dan tanda berkerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda untuk keberadaan dan bentuk sendiri (Fiske, 2015: 60).

Istilah semiotik atau semiologi digunakan untuk mempelajari makna atau arti dari suatu tanda atau lambang (Sobur, 2004: 11). Menurut Eco sampai saat ini terdapat dua jenis semiotik dalam perkembangan ilmu, pertama semiotik komunikasi dan semiotik signifikansi (Sobur, 2004: 15). Lebih lanjut lagi Sobur menjelaskan semiotik komunikasi menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu diantaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi yaitu pengirim, penerima kode, pesan, saluran komunikasi, dan acuan. Semiotik signifikansi, tidak dipersoalkan adanya tujuan berkomunikasi, sebaliknya, yang diutamakan adalah segi pemahaman suatu tanda sehingga proses kognisinya pada penerima tanda lebih diperhatikan dari pada proses komunikasinya (Sobur, 2014: 15).

Semiotik sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang

memiliki unit dasar yang disebut dengan 'tanda'. Dengan demikian semiotik mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda. Umberto Eco menyebut tanda tersebut sebagai "kebohongan", dalam tanda ada sesuatu yang tersembunyi di baliknya dan bukan merupakan tanda itu sendiri (Sobur, 2009: 87). Sedangkan secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani Semeion yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai suatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Tanda pada awalnya dimaknai sebagai suatu hal yang menunjuk pada adanya hal lain (Wibowo, 2013: 7).

Ada dua pendekatan ketika memahami bagaimana tanda bekerja. Pertama adalah pendekatan yang didasarkan pada pandangan Ferdinand de Saussure yang mengatakan bahwa tanda-tanda disusun dari dua elemen, yaitu aspek citra tentang bunyi (semacam kata atau representasi visual) dan sebuah konsep dimana citra bunyi disandarkan. Lebih lanjut lagi Saussure menyatakan tanda itu sendiri, merupakan manifest konkret dari citra bunyi dan sering diidentifikasi dengan rupa unsur-unsur mentalistik. Dengan kata lain di dalam tanda terungkap citra bunyi ataupun konsep sebagai dua komponen yang tak terpisahkan (Sobur, 2004: 31-32).

Kedua adalah pendekatan tanda didasarkan pada pandangan,

menyatakan bahwa tanda-tanda berkaitan dengan objek-objek yang menyerupainya, keberadaannya memiliki hubungan sebab-akibat dengan tanda-tanda atau dengan ikatan konvensional dengan tanda-tanda tersebut. Lebih lanjut Pierce memaparkan istilah *ikon* untuk kesamaannya. *Indeks* untuk hubungan sebab-akibat, dan *simbol* untuk asosiasi konvensional. Menurut Pierce, analisis tanda mengarah pada pembuktian bahwa setiap tanda ditentukan oleh objeknya. Pertama, dengan mengikuti sifat objeknya, ketika kita menyebut tanda sebuah *ikon*. Kedua, menjadi kenyataan dan keberadaannya berkaitan dengan objek individual, ketika kita menyebut tanda indeks. Ketika, kurang lebih, perkiraan yang pasti bahwa hal itu diinterpretasikan sebagai objek denotatif sebagai akibat dari suatu kebiasaan ketika kita menyebut tanda sebuah simbol (Sobur, 2004: 35).

Dari penjelasan terkait semiotik di atas, jenis penelitian yang dilakukan ini adalah melakukan penelitian adalah metode penelitian kualitatif. Penulis menggunakan penelitian kualitatif karena data penelitian yang dilakukan penulis merupakan data berupa kata-kata dan juga gambar, bukan data berupa angka.

ASPEK VISUAL DALAM TANDA

Menurut Arthur Asa Berger, tidak semua tanda terlihat suara dapat

menjadi suatu tanda, begitu juga dengan bau, rasa, dan bentuk. Tetapi beberapa tanda mempunyai dimensi visual, dan karenanya amat penting untuk mengetahui atau memahami variasi aspek visual dari tanda-tanda yang mungkin bisa terjadi menjadi pertimbangan analisis yang akan dijabarkan sebagai berikut: (Berger, 2015: 47).

1. Penggunaan warna: cenderung menimbulkan perbedaan emosi. Warna merah memberikan kesan nafsu, bahaya, panas, dan terkait emosi. Warna biru menunjukkan suasana dingin, tenang, dan halus. Warna violet berhubungan dengan kekayaan dan kerajaan. Namun demikian, tidak ada hubungan alamiah antara warna dan perasaan digambarkan oleh warna itu.
2. Ukuran: berbicara mengenai ukuran, perhatian kita tidak hanya pada dimensi-dimensi yang diberikan tetapi juga pada unsur-unsur keterikatan antara tanda dan sistem tanda. Tanda – tanda memiliki variasi bentuk, mulai dari ukuran terkecil hingga terbesar. Perubahan skala ukuran lebih menekankan nilai keindahan daripada fungsinya sebagai sarana komunikasi.
3. Ruang Lingkup: hubungan antara unsur dalam sistem tanda, dalam periklanan. Berbagai tanda dan memiliki tampilan realtif sedikit dan kurang kontras. Tanda-tanda yang lain seperti iklan kosmetik dalam majalah. Ruang kosong itu

sendiri merupakan tanda tentang keanggunan kualitas dan selera tinggi

4. Kontras: kontras digunakan untuk ketelitian persepsi dan karenanya menimbulkan tampilan, kesemerawutan dalam lawan dari kontras.
5. Bentuk: bentuk memainkan peran penting untuk memunculkan arti di dalam iklan. Sebagai contoh garis besar untuk berbentuk jantung yang dipakai pada hari Valentine harus diasosiasikan sebagai “cinta”. Sekarang, warna merah pada jantung yang berarti cinta banyak dijumpai dalam banyak iklan, stiker, dan sebagainya.
6. Detail: Detail juga merupakan suatu tanda dari sejumlah manfaat atau tepatnya, merupakan sebuah simbol. Detail menyarankan kesepakatan ihwal ketidak sempurnaan atau kecepatan. Misalnya pada suatu foto. Bila kita hendak mengkaji lebih jauh tentang fokus lembut untuk melihat detail, maka kita akan memperhatikan citra fokus lembut yang dihubungkan dengan emosi, impian, khalayak, dan lain sebagainya.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian kualitatif sesuai dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang digunakan peneliti dalam melakukan analisis film. Peneliti mencoba untuk menggambarkan sejelas mungkin tanda-tanda yang

ada di dalam film animasi *Inside Out* untuk menjawab rumusan masalah yang ada di film tersebut. Dengan demikian penelitian semiotika ini merupakan penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dengan tujuan untuk mencari penjelasan rinci tentang tanda yang ada di setiap adegan atau potongan gambar dari film animasi *Inside Out*.

Data kualitatif merujuk pada data kualitas objek penelitian, yaitu data berupa non angka. penelitian ini peneliti fokuskan pada visual dan audio dari film animasi *Inside Out*. visual dan audio yang akan dianalisis antara lain visual: merupakan apa saja yang terlihat dalam film yaitu; karakter dalam film, penggambaran lokasi dalam film, gambar dan teks.audio: merupakan apa saja yang di dengar dari film tersebut. dubbing karakter yang dimainkan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis sumber data, yaitu data primer dan data skunder. Data primer merupakan fotografi sebagai pesan yang tak berkode. Fotografi mengungkapkan semua komponen dunia yang dapat diidentifikasi, namun untuk dapat interpretasi haruslah memiliki pengetahuan yang cukup. Bahan fotografi saat ini jenisnya bermacam-macam seperti foto, grafis, film, video, kartun, microfilm, *slide*, dan sebagainya sehingga disebut saja semuanya sebagai bahan visual (Bungin, 2011: 126). Sumber data yang menjadi sumber data utama dalam penelitian ini diperoleh dari

potngan-potongan gambar dari DVD film animasi *Inside Out*.

Data sekunder Sumber data sekunder penelitian ini diambil dari buku referensi, jurnal, internet, dan sebagainya. Data sekunder ini berfungsi sebagai data pendukung untuk data primer yang digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model *triadic* dan konsep *trikotominya*. Model *triadic* dari Peirce sering juga disebut sebagai “*triangle meaning semiotics*” atau dikenal dengan teori segitiga makna, yang terdiri dari atas berikut ini (Vera, 2014: 21): (1) *Representamen* adalah bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda (Saussure menamakannya *signifier*). Representamen kadang diistilahkan juga menjadi *sign*, (2) *Interpretant* adalah bukan penafsir tanda, tetapi lebih merujuk pada makna dari tanda, (3) *Object* adalah sesuatu yang merujuk pada tanda. Sesuatu yang diwakili oleh representamen yang berkaitan dengan acuan. Objek dapat berupa representasi mental (ada dalam pikiran), dapat juga sesuatu yang nyata di luar tanda.

SEKILAS TENTANG SINOPSIS FILM

Kisah film *Inside Out* dimulai saat pertama kali Riley membuka matanya di dunia ini. Dalam ruangan yang sangat gelap, muncul seseorang berwarna kuning yang sangat terang dan sebuah tombol dengan layar

nampak ayah dan ibu dari Riley. Seseorang bewarna kuning tersebut adalah *Joy* yang merupakan emosi pertama dan utama dalam kehidupan Riley. Ketika *Joy* menekan tombol yang ada dihadapannya, Riley mulai tertawa dan muncul memori inti dari kehidupan Riley berbentuk bola yang membuat ruangan yang sebelumnya gelap gulita menjadi terang dan bewarna. Kemudian muncul emosi kedua Riley yaitu *Sadness* yang membuat Riley menangis. Setelah melihat hal tersebut akhirnya *Joy* dan *Sadness* berebut untuk menekan tombol yang ada di dalam ruangan tersebut.

Kemudian Riley sudah bisa berjalan dan sedang bermain riang sambil berlari-lari membawa kereta mainan di dia. Hingga tiba-tiba dia berhenti dan berjalan pelan melewati kabel yang leintas dijalur dia berlari dan muncul *Fear* sebagai emosi ketiga. Lalu Riley diangkat oleh ayahnya untuk duduk ditempat makan dan disajikan brokoli. Lalu muncul *Disgust* sebagai emosi keempat, yang selalu menyelamatkan Riley dari makanan-makanan yang dia tidak suka. Kemudian Riley tidak mau memakannya dan ayah Riley memaksanya untuk makan dan tidak akan memberikan makanan penutup bila Riley tidak mau memakan brokoli. Setelah mendengar hal tersebut muncul *Anger* sebagai emosi terakhir dalam kehidupan Riley yang marah akan ancaman yang diberikan dari ayah Riley. Kemudian ayah Riley memberikan brokoli dengan cara seperti pesawat terbang.

Kemudian para emosi melihat keluar dari jendela belakang ruangan yang bisa disebut markas ke pulau-pulau kepribadian Riley. Pulau-pulau itulah yang menjadikan siapa itu Riley. Setiap pulau mewakili bagian penting dari kepribadian Riley. Pulau-pulau tersebut adalah pulau keluarga, pulau *Goofball* atau yang sering disebut pulau kekonyolan, pulau kejujuran, dan pulau persahabatan.

Riley sudah beranjak besar, usia Riley sudah memasuki 11 tahun dan semua emosinya berpikir tidak akan terjadi apa-apa dan semua akan berjalan normal. Hingga suatu saat, Riley dan keluarganya harus pindah dari Minnesota menuju San Francisco mengikuti sang ayah yang memulai bisnis yang baru. Perpindahan itu sangat mengejutkan, karena di Minnesota Riley mempunyai banyak memori yang sangat indah.

Ketika sampai dirumah barunya di San Francisco, Riley merasa tidak terlalu senang, karena rumahnya berbeda dengan yang dia bayangkan sebelumnya. Ketika memasuki rumah tersebut, Riley sangat kaget dan kondisi rumahnya dan melihat ada tikus yang sudah tidak bernyawa. Kemudian Riley naik ke lantai kedua untuk melihat kamarnya yang menurut ayahnya ketika dalam perjalanan menuju rumah barunya sangat menyenangkan. Riley pertama agak kecewa dengan kondisi kamarnya, lalu dia mulai memikirkan apa saja yang akan dia letakan dikamar barunya itu.

Riley turun kebawah untuk mengambil barang-barangnya. Kemudian dia mendengar orang tuanya berbicara bahwa pengantar barang tersebut baru akan mengirimkan barang-barang mereka besok kamis, padahal seharusnya sudah datang dari kemarin. Perpindahan ke rumah baru itu awal yang tidak begitu bagus. Kemudian Riley mencoba mencairkan suasana dengan cara mengajak ayah dan ibunya bermain hoki didalam rumah. Ketika sedang asik bermain hoki , sang ayah mendapatkan telepon yang membuatnya harus pergi dari rumah karena harus mengurus keperluan dari usaha barunya tersebut. Riley beserta semua emosinya merasa kecewa, hingga Joy mempunyai ide bahwa mereka belum makan siang dan mengingat ada toko pizza yang mereka lewati.

Sesampainya di toko pizza, mereka dikejutkan akan pizza yang dijual dengan hanya satu topping yaitu brokoli. Brokoli adalah makanan yang Riley tidak suka. Suasana kembali menjadi muram. Kemudian sang ibu mulai membuka pembicaraan dengan Riley dan membuat suasana kembali gembira lagi dengan mengingat kejadian yang terjadi ketika dalam perjalanan menuju rumah baru mereka. Tiba-tiba memori yang sebelumnya berwarna keemasan berubah menjadi biru dan membuat senyum Riley memudar. Ternyata, *Sadness* menyentuh memori tersebut sehingga memori tersebut menjadi bercampur antara keemasan dan biru. Semua

emosi menjadi terkejut dengan kelakuan *Sadness*, kemudian hal tersebut terjadi lagi di saat Riley sedang dalam keadaan konyol dan pulau kekonyolan sedang menyala hingga *Sadness* menjatuhkan salah satu memori inti dalam di Riley dan membuat pulau kekonyolan menjadi tidak hidup. Lalu *Joy* mencoba untuk menemukan keasikan untuk *Sadness* dengan cara menyuruh *Sadness* untuk membaca buku panduan untuk pikiran dan kemudian *Joy* kembali ke panel untuk bekerja.

Malam pertama di rumah baru itu terasa sangat tidak nyaman dan menyeramkan, dan membuat semua emosi tertekan dengan memberikan pendapat kepada Joy bahwa perpindahan tersebut tidak menyenangkan. Kemudian masuk sang ibu yang memberikan kabar buruk mengenai mobil pindahan dan membuat *Anger* hampir mengambil alih panel hingga tiba-tiba sang ibu berterima kasih kepada Riley yang membuat *Joy* mengambil alih kembali panel. Dan akhirnya Riley tertidur dan produksi mimpi sudah siap untuk menampilkan mimpi dalam tidur Riley. Ternyata mimpi tersebut memperlihatkan bagaimana tidak menyenangkannya perpindahan Riley kerumah barunya, sehingga *Joy* mengambil ahli mimpi tersebut dan menampilkan mimpi dari memori indah Riley yang sedang berseluncur bersama kedua orangtuanya. Kemudian *Joy* berjanji akan membuat Riley mendapatkan hari yang luar biasa esok hari.

Esok harinya, Riley akan masuk ke sekolah barunya. *Joy* sudah membuat rencana yang sudah disiapkan semalaman agar kehidupan pertama Riley berjalan sempurna. *Joy* memberikan tugas yang berbeda kepada semua emosi agar Riley dapat melewati hari yang sempurna. Semua emosi mendapatkan banyak tugas, sedangkan *Sadness* mempunyai tugas untuk berada di dalam lingkaran yang digambarkan *Joy* untuknya. Riley akhirnya tiba disekolah dan harus memperkenalkan dirinya, Riley memperkenalkan dirinya dengan tersenyum dan menceritakan mengenai Minnesota terhadap teman-temannya. Kemudian mendadak Riley menjadi sedih dan ternyata *Sadness* menyentuh kembali memori tersebut. *Joy* berusaha melepaskan memori tersebut dan *Sadness* mencoba untuk mengambil alih panel sehingga suasana menjadi tidak terkendali. Dan tiba-tiba muncul bola memori berwarna biru terang yang merupakan memori inti. *Joy* dan *Sadness* berebut dalam meletakkan memori tersebut, sehingga dengan tidak sengaja *Joy* dan *Sadness* tersedot masuk kedalam sebuah pipa yang membawa mereka ke memori jangka panjang. Dalam memori jangka panjang tersebut *Joy* berusaha agar bisa kembali dan memperbaiki sebelumnya karena *Joy* merupakan inti dari kehidupan Riley. Menghilangnya *Joy* dari pusat pikiran Riley membuat Riley tidak bisa berinteraksi seperti biasanya.

Perjalanan yang panjang untuk kembali itu *Joy* tempuh bersama *Sadness* yang mengetahui seluk beluk memori jangka panjang.

Dalam perjalanan yang panjang tersebut *Joy* dan *Sadness* bertemu dengan Bing Bong teman imajinasi Riley, perjalanan yang mereka lalui semakin menarik dan penuh dengan tantangan-tantangan yang menantang. Dalam perjalanan itu pula pulau-pulau dalam kehidupan Riley satu persatu mulai hancur karena Riley melakukan hal-hal yang tidak pernah dia lakukan sebelumnya. Dalam memori jangka panjang tersebut juga ada beberapa ruangan yang merupakan bagian dari diri Riley perlahan-lahan mulai dihancurkan.

Joy, *Sadness*, dan Bing Bong harus menaiki kereta api pikiran untuk sampai ke pusat pikiran. Perjalanan menuju kereta api pikiran itu tidak semudah yang dibayangkan, *Joy* dan kawan-kawan harus terjebak kedalam ruangan pikiran abstrak yang hampir menghilangkan mereka, melewati perjalanan yang jauh hingga sampailah mereka ke kereta api pikiran. Sesampainya mereka di kereta api pikiran, Riley tertidur yang menyebabkan semua aktifitas berhenti. Karena tidak mau menunggu lama, mereka berusaha membangunkan Riley dengan berbagai cara hingga akhirnya Riley terbangun dari tidurnya setelah melihat mimpi yang menakutkan. *Joy* dan kawan-kawan bergegas menuju kereta api pikiran dan ternyata pulau kejujuran hancur yang

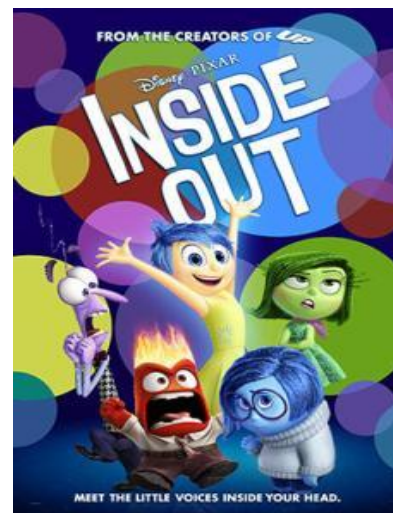
disebabkan karena Riley ingin pindah ke Minnesota dengan cara menaiki bus menggunakan uang yang dia curi dari dompet sang ibu. Hal itu membuat Joy dan kawan-kawan hampir terjatuh kedalam jurang yang berisi memori yang memudar.

Setelah memperhatikan dengan seksama Joy menemukan tabung yang akan membawa mereka ke pusat pikiran. Lalu Joy bersama kawan-kawan akan memasuki tabung tersebut, tetapi setelah sadness mendekati Joy, memori yang Joy bawa berubah menjadi biru. Dan akhirnya Joy meninggalkan Sadness dan Bing Bong dan ingin pergi sendiri ke pusat pikiran. Tetapi, tabung itu pecah dan membuat Joy jatuh dan Bing Bong berusaha menyelamatkannya tetapi Bing Bong juga terseret jatuh ke dalam jurang berisi memori yang memudar.

Joy dan Bing Bong berusaha untuk bisa kembali lagi keatas dengan menggunakan berbagai cara, hingga akhirnya Joy harus merelakan Bing Bong yang hilang karena memori tentang Bing Bong sudah terlupakan. Joy kemudian mencari Sadness dan menuju pusat pikiran dengan cara yang berbeda dari yang sebelumnya dia lakukan. Akhirnya Joy dan Sadness kembali ke pusat pikiran, dan Joy mengajak Sadness untuk memegang kendali bersama-sama.

Beberapa hari kemudian, dunia dalam pikiran Riley terlihat sangat berbeda dengan adanya panel kendali yang lebih banyak, pulau-pulau yang semakin banyak, dan memori-

memori yang sebelumnya hanya berwarna satu warna menjadi gabungan dari berbagai warna. Riley menjadi anak yang ceria kembali dan dia mulai bermain hoki lagi bersama dengan teman-temannya yang baru dan didukung oleh kedua orang tuanya



Gambar 2: Poster *Inside Out*

Film animasi *Inside Out* karya Walt Disney dan Pixar ini terdapat beberapa identitas tomboy yang ditujukan kepada penonton yang mayoritas adalah anak-anak, berdasarkan analisis semiotik yang penulis lakukan, penulis dapat melihat bagaimana identitas tomboy yang disampaikan dengan sangat halus, tidak terlalu terlihat oleh orang banyak, dan sangat dinikmati oleh orang banyak. Terbukti dari pencapaian film *Inside Out* menjadi salah satu film animasi terbaik yang dibuat oleh Walt Disney dan Pixar. Berikut ini adalah poster film *Inside Out*. Gambar 2 di atas merupakan poster film *Inside Out*. Dalam film "*Inside Out*" terdapat banyak

karakter yang berperan dalam membangun jalan cerita dan jua memperkuat jalannya cerita sehingga membentuk sebuah film yang menarik dan sukses. Berikut karakter yang terdapat dalam film “*Inside Out*”:

Sutradara yang membawa keberhasilan dalam film *Inside Out* ini adalah Pete Docter dan Co-sutradara Ronnie Del Carmen. Pete Hans Docter adalah seorang sutradara film, penulis, produser, animator, serta pengisi suara dalam beberapa film yang ia buat. Ia lahir di Minnesota, Amerika Serikat pada tanggal 9 Oktober 1968 dari pasangan Rita Margaret (Kanne) and David Reinhardt Docter. Kedua orang tuanya bekerja dibidang pendidikan musik, ibunya Rita Margaret mengajarkan pendidikan mengenai musik dan ayahnya adalah seorang *choral director* di Normandale Community College. Docter tidak seperti saudara-saudaranya yang lain, dia tidak terlalu tertarik dengan dunia musik. Docter lebih tertarik dengan dunia animasi. Dia menghabiskan waktu sekitar satu tahun di University of Minnesota mempelajari filsafat dan seni sebelum pindah ke California Institute of the Arts, di mana ia memenangkan Student Academy Award untuk produksinya *Next Door* dan lulus pada tahun 1990. Meskipun Docter telah merencanakan untuk bekerja di Disney Corporation, penawaran terbaiknya datang dari Pixar yaitu produksi *The Simpsons*. Dia tidak berpikir banyak dari Pixar

pada waktu itu, dan kemudian dianggap pilihannya untuk bekerja di sana pilihan yang aneh dan tidak biasa.

Sebelum bergabung dengan Pixar, Docter sudah membuat tiga animasi tanpa menggunakan komputer yaitu, *Next Door*, *Palm Springs*, dan *Winter*. Setelah bergabung dengan Pixar, Docter sudah terlibat kedalam banyak film animasi yang sudah dikenal luas oleh masyarakat di seluruh dunia. Film animasi tersebut diantaranya *Toy Story*, *A Bugs's Life*, *Toy Story 2*, *Toy Story 3*, *Monsters, Inc.*, *WALL-E*, *Brave*, *Monster Univesity*, dan yang paling terbaru adalah *Inside Out*. Dalam film *Inside Out*, Docter menjadi seorang sutradara, penulis naskah, serta pengisi suara.

Pete Docter juga dibantu oleh Co-sutradara, yaitu Ronnie Del Carmen. Ronnie lahir di Filipina pada tanggal 31 Desember 1959. Dia merupakan alumni dari University of Santo Tomas. Ronnie meninggalkan Filipina diusia 29 tahun untuk mengejar mimpinya bekerja di industri perfilman. Ronnie pernah bekerja di DreamWorks dan Warner Bros sebelum bergabung dengan Pixar. Ronnie terlibat dalam banyak film animasi, diantaranya yaitu *Finding Nemo*, *Ratatouille*, *Up*, dan *Inside Out*. Dalam film *Inside Out*, Ronnie menjadi seorang sutradara dan penulis naskah.



Gambar 2: Ronnie Del Carmen dan Pete Docter *Sumber: philstar.com*

Berikut ini adalah karakter-karakter yang ada dalam film *Inside Out* yang akan dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 3: Riley

Karakter pada gambar 3 diceritakan sebagai anak perempuan yang menjadi pemeran utama dalam film *Inside Out*. Dalam film *Inside Out* dijelaskan bagaimana Riley semenjak membuka mata hingga Riley di usia ke 11 tahun yang mengalami perubahan emosi. Perubahan emosi atau kebiasaan Riley berawal dari hilangnya emosi utama dari pusat pemikiran Riley, yaitu Joy dan Sadness. Hal tersebut yang menjadi permasalahan utama yang dibahas dalam film *Inside Out*



Gambar 4: Karakter Joy

Karakter pada gambar 4 di atas disebut *Joy* merupakan salah satu emosi yang berada di dalam diri Riley yang digambarkan dalam wujud perempuan dan berwarna kuning berkilauan. Joy adalah emosi utama dalam diri Riley. Dalam karakter Joy digambarkan bahwa dirinya adalah merupakan emosi yang selalu bahagia dan mempunyai impian agar Riley selalu melewati hari-harinya dengan perasaan bahagia. Joy tidak ingin Riley melewati hari-harinya dengan perasaan tidak bahagia.



Gambar 5: Karakter Anger

Gambar 5 di atas menunjukkan Karakter *Anger*. Karakter ini merupakan wujud kemarahan dari Riley yang digambar dalam wujud laki-laki dan berwarna merah. Anger ingin memastikan bahwa Riley selalu mendapatkan keadilan dalam

berbagai hal. Anger merupakan salah satu emosi yang berperan besar dalam perubahan emosi dalam diri Riley, hal itu terlihat dari ide yang dikeluarkan oleh Anger agar menyalahkan kedua orang tua Riley yang membuat mereka sekeluarga pindah ke San Francisco dan membuat Riley berpikir untuk kembali kerumah asalnya di Minnesota.



Gambar 6: Karakter *Disgust*

Karakter pada gambar 6 di atas disebut *Disgust* merupakan wujud yang memperlihatkan standart dalam kehidupan Riley, baik itu soal makanan, berpakaian, baik dalam berhubungan sosial dengan orang lain. Disgust selalu menjauhkan hal-hal yang dianggap menjijikan agar Riley terbebas dari hal-hal yang dia tidak suka. Disgust ditampilkan dalam bentuk perempuan dan berwarna hijau. *Disgust* menjadi orang kedua yang setuju agar Riley kembali kerumah asalnya di Minnesota mendukung ide dari Anger yang mengakibatkan perubahan dalam kehidupan.

Karakter selanjutnya adalah Karakter pada gambar 6 di atas

disebut *Sadness*. Karakter ini merupakan wujud kesedihan dalam kehidupan Riley. Emosi ini sebenarnya yang paling ingin dijauhkan dalam kehidupan Riley. Karena semua emosi dalam diri Riley menginginkan Riley selalu hidup bahagia. Ini merupakan hal yang bertolak belakang dengan emosi *Sadness*.



Gambar 7: Karakter *Sadness*

Tetapi *sadness* juga merupakan emosi utama setelah Joy dalam diri Riley. *Sadness* merupakan emosi yang mempunyai peran penting dalam perubahan emosi yang terjadi dalam diri Riley.



Gambar 8: Karakter *Fear*

Karakter pada gambar 8 di atas disebut *Fear*. *Fear* merupakan

perwujudan dari emosi ketakutan dalam diri Riley. *Fear* digambarkan dalam wujud laki-laki bewarna ungu. Karakter ini mempunyai tugas untuk menjaga Riley agar dia tetap aman dan terlindungi. *Fear* selalu memberikan kewaspadaan akan potensi insiden dan bencana yang mungkin akan terjadi dalam diri Riley. Banyak hal dilakukan Joy yang sangat membuat *Fear* merasa ketakutan akan insiden yang mungkin akan terjadi pada diri Riley.



Gambar 9: Karakter Bing Bong

Karakter pada gambar 9 di atas disebut *Bing Bong* adalah teman imajinasi Riley disaat dia masih kecil. Disaat Riley sudah beranjak besar, sudah tidak ada panggilan untuk teman imajinasi, sehingga Bing Bong merasa kesepian dan dia bertemu dengan dia Joy dan Sadness di tempat memori jangka panjang dan membantu mereka menuju pusat pikiran agar bisa mengajak Riley bermain kembali bersamanya.



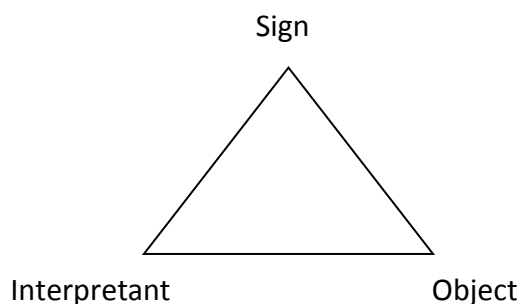
Gambar 10: Karakter Ayah Riley (Mr. Andersen)

Karakter pada gambar 10 di atas Pengisi suara Mr. Andersen adalah Kyle MacLachlan. Karakter Mr. Andersen digambarkan sebagai orang yang selalu ceria terhadap Riley. Mr. Andersen selalu melakukan hal-hal yang konyol dengan Riley dan ingin agar Riley selalu mendapatkan kehidupan yang menyenangkan.



Gambar 11: Karakter Ibu Riley (Mrs. Andersen)

Karakter pada gambar 11 Pengisi suara Mrs. Andersen adalah Diane Lane. Karakter Mrs. Andersen digambarkan sebagai orang yang sangat perhatian dengan keluarga kecilnya, terlihat dalam adegan disaat mereka harus pindah dari rumah lama mereka yang mempunyai banyak kenangan indah. Berdasarkan semiotik Peirce, digambarkan bahwa setiap pesan memiliki *sign* (tanda), objek, dan pengertian dari simbol tersebut (interpretan). Tanda juga bisa disebut sebagai *representament* yang merupakan bagian tanda yang merujuk pada sesuatu menurut cara atau berdasarkan kapasitas tertentu. Peirce mengistilahkan *representament* sebagai tanda atau objek yang berfungsi sebagai tanda (Sobur, 2009: 30). Sedangkan objek adalah sesuatu yang dirujuk oleh tanda. Biasanya objek merupakan sesuatu yang lain dari tanda itu sendiri atau objek dan tanda bisa jadi merupakan entitas yang sama. Interpretant merupakan efek yang ditimbulkan dari proses penandaan atau bisa juga interpretant adalah tanda sebagaimana dicerap oleh benak kita, sebagai hasil penghadapan kita dengan tanda itu sendiri (Wibowo, 2013: 170).



Gambar 12: Segitiga Elemen Makna Peirce Sumber: Semiotika Komunikasi (Wibowo, 2013: 169).

ANALISIS HASIL



Gambar 13: Riley Berlari

Dari gambar 13 di atas Riley Berlari dalam scene 03:00 menunjukkan sebagai berikut:

- 1) *Sign*: Seorang anak yang sedang berlari sambil menarik kereta dorong
- 2) *Object*: Seorang anak perempuan yang menggunakan overall jumpsuit berwarna jeans dengan dalaman berwarna merah dengan motif bunga-bunga dan kunciran rambut berbentuk bola dengan warna pink
- 3) *Interpretant*: Memperkuat identitas Riley sebagai seorang anak perempuan

Pada *scene* ini muncul seorang anak yang berlari-lari dengan menarik kereta dorong berwarna merah dengan adanya motif tiga garis putih, diatas kereta dorong tersebut terdapat dua jenis boneka yaitu beruang yang berwarna coklat dan gajah yang tubuhnya berwarna hijau dan kuping

bewarna ungu. Anak tersebut menggunakan baju overall jumpsuit dengan warna biru tua seperti warna jeans dan baju dalamnya yang bewarna merah dengan warna list merah yang lebih tua dan motif bunga. Rambut sang anak diikat dua dengan menggunakan ikatan rambut berbentuk bola-bola kecil bewarna pink.

Anak kecil yang berlari tersebut adalah Riley. Terlihat dalam *scene* tersebut Riley digambarkan sebagai seorang anak perempuan yang sangat aktif, terlihat dari pakaian yang dia gunakan. Riley juga merupakan anak perempuan yang sedikit tomboy (seperti laki-laki), terlihat dari kegiatan yang sedang dilakukannya. Representasi identitas gender Riley sebagai seorang anak perempuan terlihat jelas dari pakaian yang bewarna merah dengan motif bunga yang menggambarkan seorang perempuan dan dua ikatan rambut yang sangat mencerminkan seorang perempuan.



Gambar 114: Joy Sedang Mengendalikan Pikiran Riley

Dari gambar 14 di atas Joy Sedang Mengendalikan Pikiran Riley dalam scene 03:03 menunjukkan sebagai berikut:

- 1) *Sign*: Muncul seorang laki-laki dalam pusat pikiran Riley.
- 2) *Object*: Terlihat seorang laki-laki disebelah Joy dengan mengenakan dasi kupu-kupu dalam pusat pikiran Riley.
- 3) *Interpretant*: Adanya karakter laki-laki dalam pikiran anak perempuan

Pada *scene* ini muncul seorang karakter laki-laki disamping Joy dalam pusat pikiran Riley. Karakter laki-laki ini memiliki warna kulit ungu, mengenakan kemejabergaris putih dan abu-abu dengan dilapiskan sweater putih bercorak hitam dan menggunakan dasi kupu-kupu bewarna merah. Karakter laki-laki ini bernama *Fear* yang selalu menjaga Riley untuk tetap aman.

Kemunculan karakter *Fear* ini membuat identitas Riley sebagai seorang anak perempuan menjadi goyah karena adanya kemunculan karakter laki-laki dalam pusat pikiran Riley. Karakter laki-laki di dalam pikiran anak perempuan ini dapat

dimakna sebagai salah bentuk representasi identitas baru dari anak perempuan yang berperilaku seperti anak laki-laki. Adanya karakter laki-laki dalam pikiran anak perempuan bisa menjadi satu penyebab anak tomboy.

Anak perempuan yang berperilaku seperti laki-laki atau tomboy dalam budaya timur merupakan hal yang biasa saja, namun beberapa masyarakat Indonesia masih menganggap hal tersebut tabu dan kurang cocok untuk budaya Indonesia.

Seperti laki-laki yang suka memakai baju perempuan atau perempuan yang menyukai memakai baju lelaki atau berpernampilan seperti laki-laki. Di Indonesia belum diterima secara baik oleh masyarakat Indonesia yang sangat kental dengan budaya timurnya.



Gambar 15: Disgust. Sedang Mengendalikan Pikiran Riley

Dari gambar 15 di atas, Disgust. Sedang Mengendalikan Pikiran Riley dalam scene 03:31 menunjukkan sebagai berikut:

- 1) *Sign:* Muncul karakter perempuan baru di pusat pikiran Riley
- 2) *Object:* Seorang karakter bewarna hijau yang terlihat gaya
- 3) *Interpretant:* Memperkuat kembali identitas Riley sebagai seorang anak perempuan

Pada *scene* ini muncul seorang karakter baru, yaitu seorang perempuan. Karakter ini memakai pakaian bewarna hijau dan ikat pinggang yang bewarna hijau. Karakter ini juga menggunakan syal bewarna pink yang diikat dilehernya. Bibir yang bewarna merah muda dengan hiasan perona wajah bewarna pink dan bulu mata yang sangat panjang ini menggambarkan karakter ini adalah seorang karakter perempuan. Karakter perempuan ini bernama Disgust.

Kemunculan karakter ini kembali memperkuat identitas Riley sebagai seorang anak perempuan, yang dimana sebelumnya muncul karakter laki-laki bewarna ungu yang membuat identitas Riley sebagai seorang anak perempuan secara utuh dalam pikiran sedikit tergoyahkan. Tetapi karena adanya kemunculan dari Disgust, dapat disimpulkan sementara bahwa karakter dalam pikiran Riley lebih condong untuk perempuan karena adanya tiga karakter perempuan dan satu laki-laki dalam pikiran Riley.



Gambar 16: Anger Sedang Mengendalikan Pikiran Riley

Dari gambar 16 di atas, *Anger*. Sedang Mengendalikan Pikiran Riley dalam scene 03:53 menunjukkan sebagai berikut:

- 1) *Sign*: Munculnya karakter laki-laki baru yang sedang membaca koran
- 2) *Object*: Karakter laki-laki yang baru didalam pikiran Riley yang sedang membaca koran
- 3) *Interpretant*: Adanya karakter laki-laki dalam pikiran anak perempuan

Pada *scene* ini muncul seorang karakter baru yang sedang membaca Koran. Karakter ini menggunakan kemeja bewarna putih dengan dasi bewarna merah dengan garis putih serta celana panjang bewarna coklat yang dilengkapi dengan ikat pinggang. Karakter ini bernama *Anger* dan merupakan karakter seorang laki-laki. Kemunculan karakter ini semakin memperkuat identitas Riley yang mungkin sebagai anak perempuan yang tomboy. Hal ini bisa terjadi terhadap Riley karena adanya dua karakter laki-laki didalam pikiran Riley yang akan mempengaruhi pemikiran Riley

terhadap lawan jenis. Riley bisa tumbuh menjadi anak perempuan yang tomboy.

Anger dan *Fear* menjadi bentuk representasi dalam pikiran Riley yang mungkin akan menjadi seorang anak perempuan yang tomboy. mempunyai kepribadian laki-laki ataupun perempuan, karena seorang transgender adalah orang yang suka untuk berpenampilan dan berperilaku seperti lawan jenisnya dan seorang biseksual yang menyukai semua orang tanpa memperdulikan gender. Dari kondisi ini dapat ditarik kesimpulan bahwa seseorang yang menjadi transgender dan juga biseksual mempunyai karakter laki-laki dan perempuan didalam pikirannya dan juga menimbulkan pemikiran bahwa anak-anak mempunyai pemikiran yang tercampur antara anak laki-laki dan perempuan ketika belum beranjak dewasa karena mereka belum mengerti perbedaan gender.

Bentuk representasi identitas tomboy yang diperlihatkan dalam film ini sangat baik untuk para orang tua agar menjadi pembekalan dalam melihat tumbuh kembang anak, agar anak tidak menjadi menyimpang terutama untuk anak-anak yang tinggal di Indonesia.



Gambar 17: Riley Kecil Sedang Menangis

Dari gambar 17 di atas, Riley kecil sedang menangis yang menggunakan baju pelangi dalam scene 04:29 menunjukkan sebagai berikut:

- 1) *Sign*: Anak perempuan yang menangis dan menggunakan baju dengan motif pelangi
- 2) *Object*: Baju dengan motif berbentuk pelangi berwarna merah, oranye, kuning, hijau, biru, dan ungu
- 3) *Interpretant*: Melambangkan bendera LGBT



Gambar 18: Riley Yang Menggunakan Baju Pelangi

Dari gambar 18 di atas, Riley yang menggunakan baju pelangi dalam scene 08:48 menunjukkan sebagai berikut:

- 1) *Sign*: Riley keluar dari mobil untuk melihat rumah barunya

dengan menggunakan pakaian yang berwarna

- 2) *Object*: Pakaian yang digunakan Riley mempunyai banyak warna yaitu, ungu, kuning, oranye, hijau, biru, dan merah
- 3) *Interpretant*: Melambangkan anak yang ceria.

Pada *scene* ini diperlihatkan Riley baru sampai ke rumah barunya di San Francisco, Riley dengan perasaan senang langsung keluar dari mobilnya untuk melihat rumah barunya. Riley keluar dari mobilnya dengan menggunakan baju bergaris-garis dengan banyak warna. Warna-warna yang terdapat dalam baju Riley adalah ungu, kuning, oranye, hijau, biru, dan merah.

Penggunaan warna-warna tersebut pada pakaian Riley dapat diartikan bahwa Riley adalah anak yang ceria dan aktif, terlihat dari warna pakaian yang Riley pakai mempunyai warna-warna terang dan berwarna. Menggunakan warna terang dan berwarna seperti itu bisa dimaknai sebagai warna keceriaan, bila menggunakan warna yang terang maka orang tersebut sedang berbahagia atau senang, sedangkan warna gelap menandakan bahwa orang tersebut sedang bersedih atau tidak senang. Hal tersebut sering sekali menjadi panduan seseorang dalam melihat orang lain dari pakaian yang dia gunakan.

Warna dalam pakaian Riley ternyata memiliki dua makna, selain makna mengenai representasi mengenai kepribadian yang ceria, tetapi ada juga representasi tomboy dalam

penggunaan warna tersebut. Warna-warni dalam pakaian Riley bisa juga bisa pandang sebagai warna-warni bendera yang identik dengan simbol LGBT.



Gambar 19: Gilbert Baker

Seperti yang dilansir oleh www.bbc.com bendera warna-warni LGBT di gagas oleh Gilbert Baker pada tahun 1978 sebagai bentuk kebebasan kaum gay di San Francisco. Warna dalam bendera LGBT meliputi warna ungu, kuning, oranye, hijau, biru, dan merah. Penggunaan warna dalam pakaian Riley bisa menjadi satu bentuk representasi mengenai identitas Riley yang mempunyai peluang menjadi seorang LGBT.



Gambar 20: Karakter Mrs Andresen

Dari gambar 20 di atas Karakter Mrs Andresen dalam scene 27:39 menunjukkan sebagai berikut:

- 4) *Sign:* Karakter perempuan didalam pusat pikiran Mrs. Andersen
- 5) *Object:* Semua karakter perempuan yang ada didalam pusat pikiran Mrs. Andersen yang semua mempunyai rambut panjang dan menggunakan kacamata
- 6) *Interpretant:* Bentuk representasi identitas seorang perempuan

Pada *scene* ini terlihat bahwa Mrs. Andersen atau ibu Riley juga mempunyai lima karakter dalam pusat pikiran miliknya seperti sang anak, yaitu karakter *Joy*, *Anger*, *Sadness*, *Disgust*, dan *Fear*. Tetapi karakter utama dalam diri Mrs. Andersen adalah *Sadness*, berbeda dengan Riley yang karakter utamanya adalah *Joy*. Terlihat bahwa Mrs. Andersen memiliki lima karakter yang semuanya perempuan. Terlihat dari semua karakter tersebut mempunyai rambut panjang berwarna coklat yang diikat seperti Mrs. Andersen dan juga memakai kacamata berwarna merah persis seperti yang dipakai oleh Mrs. Andersen.

Scene tersebut memperlihatkan akan identitas Mrs. Andersen sebagai seorang wanita, terlihat dari seluruh karakter dalam pikiran Mrs. Andersen adalah seorang perempuan. Gambar 15 dengan Karakter Mrs Andresen menjadi kontradiktif dengan dengan Gambar 11 Karakter Riley yang diperlihatkan bahwa

Riley mempunyai dua karakter laki-laki dalam pikirannya. *Scene* ini yang menjadi pemicu bahwa karakter Riley ternyata mempunyai makna yang lain, yaitu representasi identitas tomboy bahkan Gambar 15 bisa memicu pemaknaan Riley sebagai anak yang memiliki potensi untuk menyimpang orientasi seksualitas seperti kasus LGBT.



Gambar 17: Karakter Mr Andresen

Dari gambar 17 di atas Karakter Mr Andresen dalam scene 28:13 menunjukkan sebagai berikut:

- 1) *Sign*: Karakter laki-laki dalam pikiran Mr. Andersen
- 2) *Object*: Semua karakter laki-laki dalam pikiran Mr. Andersen semua mempunyai kumis
- 3) *Interpretant*: Bentuk representasi identitas seorang laki-laki.

Pada *scene* ini terlihat bahwa Mr. Andersen atau ayah Riley juga mempunyai lima karakter dalam pusat pikiran miliknya seperti sang istri dan sang anak, yaitu karakter *Joy*, *Anger*, *Sadness*, *Disgust*, dan *Fear*. Tetapi karakter utama dalam diri Mr. Andersen adalah *Anger*, berbeda dengan sang istri yang karakter utamanya adalah *Sadness* dan Riley yang karakter utamanya

adalah *Joy*. Terlihat bahwa Mr. Andersen memiliki lima karakter yang semuanya laki-laki. Terlihat dari semua karakter tersebut mempunyai kumis seperti laki-laki yang dimiliki juga oleh Mr. Andersen. Setiap karakter mengenakan kemeja putih dengan dasi warna hitam, dipadukan dengan celana berwarna abu-abu seperti celana bahan yang sering dikenakan laki-laki untuk pergi bekerja.

Scene tersebut memperlihatkan identitas Mr. Andersen sebagai seorang laki-laki, terlihat dari seluruh karakter dalam pikiran Mr. Andersen adalah seorang laki-laki. Sama seperti karakter dalam pikiran Mrs. Andersen yang semuanya perempuan, *scene* ini kembali menjadi perbandingan dengan gambar 11, dimana pada tabel tersebut diperlihatkan bahwa Riley mempunyai dua karakter laki-laki dalam pikirannya. Pada *scene* ini memperkuat gambar 13 bahwa adanya representasi tomboy lewat karakter-karakter dalam pikiran Riley.

DISKUSI DAN PEMBAHASAN

Film ini sangat baik karena memperlihatkan bagaimana perubahan emosi seorang anak kecil menjadi anak remaja yang biasanya tidak diperhatikan oleh orang tua. Karena di masa remaja transisi dari kanak-kanak menuju dewasa. Pesan-pesan yang diberikan dalam film animasi ini sangatlah baik dan bermanfaat. Tetapi yang membuat

film ini menjadi kurang layak dikonsumsi oleh anak-anak ataupun remaja adalah adanya identitas tomboy dalam memrepresentasikan Identitas setiap karakter lewat karakter-karakter emosi dalam pikiran. Hal ini terlihat dari karakter pikiran yang dimiliki oleh Riley berbeda dengan karakter pikiran dari ayah maupun ibu Riley. Ayah Riley mempunyai lima karakter laki-laki sebagai karakter emosi dalam pikiran dan Ibu Riley mempunyai lima karakter perempuan sebagai karakter emosi dalam pikiran, hal tersebut sangat berbeda dengan Riley yang memiliki tiga karakter perempuan dan dua karakter laki-laki sebagai karakter emosi dalam pikiran.

Karakter-karakter emosi dalam pikiran adalah sebagai salah satu bentuk representasi identitas laki-laki dan perempuan. Terlihat bahwa ayah dan ibu Riley mempunyai karakter pikiran yang sesuai dengan diri mereka masing-masing, yaitu seorang laki-laki dan perempuan. Sedangkan Riley mempunyai karakter campuran yang dapat diartikan bahwa hal tersebut merupakan bentuk representasi identitas tomboy, hal tersebut juga didukung dari olahraga hoki yang sangat disukai Riley, tingkah laku Riley yang tomboy dan penghancuran bentuk-bentuk identitas Riley sebagai perempuan dalam pikiran jangka panjang Riley. Keadaan Riley ini juga didukung oleh karakter-karakter pemain lainnya didalam film animasi *Inside Out* ini, yaitu karakter penjaga toko

pizza dan badut. Selain itu dalam film animasi *Inside Out* ini juga memberikan beberapa unsur-unsur identitas yang diperlihatkan secara jelas dalam bentuk-bentuk warna yang digunakan komunitas LGBT yang ada dalam film ini terlihat dari baju yang dipakai Riley ketika masih kecil dan baju yang dipakai Riley ketika berumur 11 tahun.

Film merupakan bagian dari komunikasi massa. Komunikasi massa itu sendiri menurut Effendy (2007: 18) mempunyai fungsi sebagai pemberi informasi, pendidikan, dan mempengaruhi. Hal tersebut membuat film haruslah memberitahukan hal-hal yang positif karena film dapat mempengaruhi orang-orang yang menikmatinya. Terlebih lagi untuk film animasi yang mempunyai konsumen anak-anak terbesar. Karena sudah menjadi pandangan umum bahwa film animasi merupakan film untuk anak-anak serta selalu mendapatkan rating Semua Umur (SU). Film animasi ini memberikan informasi yang sangat berguna untuk para orang tua dan juga anak-anak yang mengerti, tetapi adanya identitas tomboy atau unsur LGBT dalam film ini ditakutkan akan mempengaruhi anak-anak dan remaja yang sedang mencari jati dirinya. tanggal peresmian disetiap Negara) Amerika yang menjadi pusat pembuatan film *Inside Out* ini melegalkan pernikahan sejenis pada bulan Juni 2015.

MEMAKNAI IDENTITAS TOMBOI DALAM INSIDE OUT

Penelitian yang dibuat oleh peneliti lain mengenai bentuk-bentuk representasi identitas yang dikhususkan mengenai hal perbedaan gender mendapatkan referensi dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Fitri Tambunan dalam penelitiannya yang berjudul *Gender Construction and Identity: the Image of a Woman in the movie Confession of a Shopaholic*, yang mencoba menjelaskan bahwa hubungan antara laki-laki dan perempuan ketika kita sedang mencoba menjelaskan mengenai gender. Gender lebih kepada bagaimana seseorang menciptakan opini mereka atau persepsi mengenai kebiasaan atau tingkah laku laki-laki dan perempuan.

Gender adalah stuktur sosial dimana bila seseorang menyatakan hal tersebut adalah kebiasaan gender dari perempuan ataupun laki-laki maka hal tersebut akan diyakinin benar adanya. Menurut penelitian yang dikembangkan di Amerika Serikat terkait masalah identitas mengungkapkan bawah.

(Craig, 2011: 450) memaparkan bawah Tomboi dalam budaya A.S. kontemporer adalah identitas kompleks, yang memberi makna bagi banyak gadis dan wanita. Penelitian ini berpendapat bahwa tomboy sebagai identitas sosial gender juga memberi "perlindungan" sementara bagi anak perempuan dan perempuan dalam tiga cara utama.

Perdebatan identitas gender tidak hanya di pahami sebagai masalah sosial lebih dalam Foucault Foucault dideskripsikan dalam relasi antara *pleasure power knowledge* (Setyorini, 2011: 122) memaparkan Seksualitas adalah nama yang diberikan pada sebuah konstruksi sejarah bukan realitas tersembunyi yang susah untuk dipahami, tetapi merupakan sebuah jaringan luas yang tampak jelas dimana stimulasi atas tubuh, intensifikasi kenikmatan, pembentukan terhadap diskursus, pembentukan pengetahuan tertentu, penguatan terhadap kontrol dan resistensi, dikaitkan antara satu dengan yang lainnya. Lebih lanjut Pemikiran Foucault ini, kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Judith (1990) Butler dalam bukunya *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Sex, bagi Butler dipahami bukan hanya sebagai sebagai fenomena biologis, melainkan sebuah kostruk ideal yang dimaterialkan oleh waktu dengan cara memaksa dan terus-menerus melalui norma-norma pengaturan. Sehingga, di dalam sex terdapat *regulatory practice* yang mendisiplinkan tubuh. Jika Foucault menempatkan seksualitas sebagai sesuatu yang terkonstruksi, maka Butler menarik konsep ini lebih jauh dalam termaterialisasikannya seksualitas dalam tubuh, *the materiality of sex*. Tubuh tidak hanya dipahami sebagai plat yang di atasnya kemudian dibentuk seksualitas dan gender, namun gender dan seksualitas itu sendiri

yang dimateriikan menjadi tubuh (Setyorini, 2011: 122).

Pertama, identitas tomboy dapat menimbulkan perilaku maskulin pada anak perempuan dan wanita dan, dengan berbuat demikian, melindungi wanita dari anggapan tentang reputasi seksual dan orientasi seksual. Kedua, identitas tomboi bisa memberi perlindungan bagi gadis lesbian dan wanita yang lebih memilih untuk tidak membocorkan orientasi seksual mereka. Terakhir identitas tomboi bisa memberi perempuan hak istimewa terbatas pada ruang yang maskulinitasnya merupakan persyaratan yang tidak terucapkan. Sifat sementara dari perlindungan yang diberikan kepada tomboi merusak kemampuan tomboi untuk benar-benar melampaui sistem gender biner (Craig, 2011: 450).

Penelitian lain terkait identitas Tomboy juga pernah dilakukan di London Inggris oleh Samantha Holland. Penelitian yang dilakukan oleh (Holland, 2015: 293) didasarkan pada penelitian yang berfokus pada gadis tomboy dan waktu senggang bersama ibu mereka. Dalam penelitian ini, kita mengeksplorasi nuansa dan ambiguitas seputar tomboi atau "gadis girly" hasil sirest tersebut menyimpulkan bahwa "gadis girly" adalah tokoh budaya yang hebat, bagian dari narasi di mana wanita melakukan seksualitas dan diobjekkan tapi dia juga merupakan bentuk polemik; Dia dibikin menjadi penanda seks terburuk hegemonik 'feminitas'. Melalui lensa inilah kita

dapat melihat dan memahami tomboi, dan kecemasan akan tomboi yang dialami orang-orang di sekitarnya.

Dari penelitian terhadulu ketika dikaitkan dengan hasil analisis terhadap film *Inside Out* terlihat bawah Riley sebagai tokoh utama merepresentasikan identitas tomboy, sebagai bentuk perlindungan yang diberikan kepada diri Riley sendiri ketidak mereka berpindah dari rumah kesayangannya di Minnesota ke rumah baru mereka di San Fransisco. Untuk bertahan dari lingkungan baru yang tidak sesuai dengan keingin Riley, suasana hati dan pikirannya dipenuhi dengan karakter *Anger* (marah), *Sadness* (sedih), dan *Fear* (Ketakutan).

Temuan menarik lainnya yang didapat dari hasil penelitian adalah Riley ingin tinggal di San Fransisco. Jika kita lihat kembali pada Gambar 14. San Fransisco merupakan kota pencetus kebebasan LGBT. Gilbert Baker sebagai seorang gay yang tingak di San Fransisco menjadi inspirasi bagi kaum LGBT untuk terus memperjuangkan hak-hak azasi manusia. Kematian Gilbert Baker pada tahun 2017, membangkitkan semangat kaum LGBT untuk terus memperjuangkan kebebasannya.

Menurt informasi yang di unggah oleh www.bbc.com menjelaskan bahwa lambang LGBT Dipamerkan untuk pertama kalinya di Plaza PBBdi pusat kota San Francisco pada Juni 1978, versi delapan garis ini diproduksi oleh sebuah tim yang

beranggotakan 30 sukarelawan yang menguasai mesin-mesin cuci di tempat cuci umum agar dapat membilas pewarna kain dan loteng yang luas di pusat komunitas gay, tempat masing-masing pita disetrika dan dijahit. Ini versi yang seharusnya sudah diketahui oleh Harvey Milk, dalam beberapa bulan sebelum dia dan Walikota San Francisco, George Moscone, ditembak mati di City Hall pada 27 November oleh mantan rekan milk yang terganggu pikirannya. Permintaan akan bendera pelangi meningkat setelah peristiwa pembunuhan tersebut untuk ditampilkan pada parade gay pride dan pada acara-acara yang diadakan untuk menghormati pahlawan hak-hak LGBT yang tewas.

Bentuk realitas LGBT dalam kehidupan nyata di Indonesia tidak diterima dengan baik. Menteri agama Lukman Hakim mengatakan bahwa Indonesia sulit untuk menerima pernikahan sejenis dan juga LGBT karena masyarakat Indonesia merupakan negara yang religius. Ketua Komisi VIII DPR RI Saleh Partaonan Daulay juga mengatakan bahwa belum ada satu agama pun yang melegalisasi pernikahan sejenis dan pernikahan sejenis hanyalah mengganggu tatanan kehidupan sosial, keyakinan, dan nilai-nilai spiritual masyarakat dalam www.nasional.kompas.com.

Melihat berbagai hasil analisis semiotik film *Inside Out* ini dan kaitannya dengan realitas yang ada pada Negara Indonesia, peneliti mendapatkan adanya identitas

tomboy dan diskusi gender dalam film *insite out* yang diselipkan dalam film ini bahwa pembuat film yang berasal dari negeri yang menyetujui LGBT ingin memperlihatkan dan memperkenalkan LGBT serta ingin menyampaikan pesan bahwa tidak ada masalah adanya orang-orang LGBT ataupun pemikiran LGBT yang terdapat didalam pikiran kita. Hasil ini didukung dari penelitian yang sudah dibahas sebelumnya oleh Zainal Abidin dalam Propaganda Media dalam Bentuk Representasi Dominasi Kaum Yahudi-Amerika Terhadap Amerika Serikat dalam Bidang Keuangan bahwa propaganda digunakan dalam film *The Battle of Midway* yang walaupun sutradaranya tidak menyetujui adanya kata-kata propaganda tetapi tetap persepsi penonton dibentuk dan diarahkan oleh maksud-maksud film dari di pembuat film yang menggambarkan sisi negatif musuh serta membangkitkan rasa patriotism orang Amerika.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah melalui gambar, teks, dan audio film *Inside Out* ingin memperlihatkan konsep dan juga ingin memrepresentasikan identitas setiap karakter lewat simbol-simbol, lisan, dan gambar. Analisis semiotika yang telah penulis lakukan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa film ini memperlihatkan banyak bentuk representasi identitas lewat setiap karakter-karakter pikiran

maupun karakter pemeran utama. Penyampaian bentuk representasi identitas dalam film *Inside Out* menampilkan identitas tomboy. Unsur-unsur LGBT yang dimaksud antara lain penggambaran karakter dalam pikiran Riley sebagai pemeran utama, penjaga toko pizza, serta badut yang mempunyai karakter pikiran campur yaitu laki-laki dan perempuan, penggambaran tingkah laku karakter Riley, dan penggunaan warna yang identik dengan LGBT. Segala bentuk unsur LGBT tidak dapat diterima di Indonesia, terlebih bila penayangannya menggunakan media massa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal. (2010). *Propaganda Media Dalam Bentuk Representasi Dominasi Kaum Yahudi-Amerika Terhadap Amerika Serikat dalam Bidang Keuangan (Studi Analisis Semiotika Terhadap Serial Film Kartun Family Guy Episode When You Wish Upon a Weinstein*. Tesis Depok: Universitas Indonesia.
- Bendera Pelangi LGBT Yang Berkibar Di Seluruh Dunia*. (2017). Data diakses pada 1 Maret 2018. Dari: <http://www.bbc.com/indonesia/majalah-39470818>
- Bungin, Burhan. (2011). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Bramesco, Charles dkk. (2016). *40 Greatest Animated Movies Ever*. Diakses pada 28 Februari 2018. Dari: <http://www.rollingstone.com/movies/pictures/40-greatest-animated-movies-ever-20160628/34-up-2009-20160627>
- Berger, Asa Arthur. (2015). *Pengantar Semiotik Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer*. Yogyakarta: Penerbit Tiara Wacana.
- Effendy, O. U. (2007). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT Buku Citra Bakti.
- Traci, Craig & Jessica LaCroix. (2011). *Tomboy as Protective Identity*. *Journal of Lesbian Studies*. Vol: 15 (2011), Hal 450-465. Dari: <https://doi.org/10.1080/10894160.2011.532030>
- Setyorini, Ari. (2011). *Performativitas Gender Dan Seksualitas Dalam Weblog Lesbian Di Indonesia*. *Kawistara Jurnal Sosial dan Humaniora*. Vol: 1, No: 2 Agustus (2011). Hal 119 – 131. Dari: <https://journal.ugm.ac.id/kawistara/article/view/3913/3196>
- Gabrillin, Abba. (2016). *Sikap PBNU Soal LGBT*. Diakses Pada 13 Desember 2016. Dari: <http://nasional.kompas.com/read/2016/02/26/11554431/Ini.Sikap.PBNU.soal.LGBT?page=all>
- Holland, Samantha & Julie Harpin. (2015). *Who is the 'girly' girl? Tomboys, hyper-femininity and gender*. *Journal of Gender Studies*. Vol. 24 (2015). Hal 293-309. Dari: <https://doi.org/10.1080/09589236.2013.841570>
- Fiske, John. (2015). *Cultural and Communications Studies Sebuah Pengantar Paling Komperhensif*. Yogyakarta: Jalasutra
- McQuail, Dennis. (2011). *Teori Komunikasi Massa McQuail*. Jakarta: Penerbit Salemba

- Nurul, K. Aisyah & Catur Nugroho. (2017). *Representasi Pemikiran Marxisme Dalam Film Biografi Studi Semiotika John Fiske Mengenai Pertentangan Kelas Sosial Karl Marx Pada Film Guru Bangsa Tjokroaminoto*. *Jurnal Semiotik*. Vol: 11, No: 1 (2017). Hal 1-33. Dari: <https://journal.ubm.ac.id/index.php/semiotika/article/view/947/837>
- Hartley, J. (2010). *Communication, Cultural, and Media Studies: Konsep Kunci*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Siapa Yang Paling Cantik?. (2016) . Data diakses pada 1 Maret 2018. Dari: <http://nationalgeographic.co.id/berita/2016/12/siapa-yang-paling-cantik>
- Tambunan, Fitri. (2013). *Gender Construction and Identity: the Image of a Woman in the Movie Confession of a Shopaholic*. Depok. Tesis Universitas Indonesia.
- Undang-Undang Perfilman. (2016). Diakses pada 28 Februari 2018. Dari: <https://www.kpi.go.id/download/regulasi/UU%20No.%208%20Tahun%201992%20tentang%20Perfilman.pdf>
- Hall, Stuart & Paul Gay. (1996). *Questions Of Cultural Identity*. London: Sage
- Wibowo, I. S. (2013). *Semiotika Komunikasi-Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi komunikasi Edisi 2*. Jakarta: Mitra Wacana media.
- Vera, Nawiroh. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.