

Konflik Interpersonal Keluarga dalam Film Inside Out

Devin¹⁾, I Dewa Ayu Sugiatica Joni²⁾, Ade Devia Pradipta³⁾, Calvin Damasemil⁴⁾

^{1,2,3,4)} Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana

Email: devinj181@gmail.com¹, idajoni@unud.ac.id², deviapradipta88@unud.ac.id³,
calvin@unud.ac.id⁴

ABSTRACT

Life and interactions between humans have been depicted by various works such as movies. The animated film titled "Inside Out" directed by Pete Docter is adapted from a description of the social reality that often occurs between children who are in the puberty phase and their parents. This descriptive research with a constructivist paradigm aims to identify how interpersonal communication conflicts occur in Riley's family in the Inside Out animated film. Through sources obtained from the content of images and videos from the 95-minute Inside Out film, the findings in this film research found that there are nine scenes that can be categorized as interpersonal conflict situations and the forms of interpersonal conflicts in Inside Out films are divided into several types of interpersonal conflicts, namely pseudo-conflicts, fact conflicts, value conflicts, and policy conflicts.

Keywords: *Animated Film, Family, Inside Out, Interpersonal Conflict*

1. PENDAHULUAN

Cara pandang yang berbeda terlihat pada interaksi antara dua atau lebih individu pada faktor personal dan situasional. Soekanto (2006) menjelaskan istilah *gregariousness*, yang berarti manusia memiliki naluri untuk hidup berdampingan dengan orang lain. Dalam teori Zoon Politicon, Aristoteles menerangkan bahwa manusia digariskan untuk hidup di dalam kelompok masyarakat dan melakukan interaksi antara satu manusia dengan yang lainnya. Teori ini terbukti hingga saat ini,

terlebih dalam era digitalisasi yang membuat individu semakin dimudahkan dengan penggunaan media-media lain (dilansir dari wacana.info).

Secara lebih lanjut, interaksi antarsesama tidak hanya dapat terlihat pada kehidupan sehari-hari, melainkan juga tercermin melalui karya-karya fiksi, salah satunya adalah film. Salah satu genre yang mewarnai industri perfilman adalah genre animasi. Diawali sejak tahun 1900-an, pembuatan film animasi telah berkembang mengikuti perkembangan teknologi yang

semakin berkembang dengan menghasilkan gambar dalam bentuk 2D, 3D, hingga menggunakan efek CGI (*Computer Generated Imagery*) untuk menghasilkan gambar yang hidup dan lebih menarik.

Film animasi yang berjudul "*The Adventures of Andre and Wally B*" adalah film animasi pertama yang diproduksi menggunakan efek CGI pada tahun 1984, diikuti dengan rumah produksi Pixar yang menghasilkan film animasi "*Toy Story*" pada tahun 1995 dalam bentuk 3D (dilansir dari kompas.com). Pada tahun 2015, rumah produksi Disney/Pixar kembali merilis film animasi berjudul "*Inside Out*". Berbeda dari film animasi lainnya, film karya Pete Docter ini menggambarkan adanya lima jenis karakter yang kuat, yaitu *Joy* atau kegembiraan, *Sadness* atau kesedihan, *Fear* atau ketakutan, *Disgust* atau ke jijikan, dan *Anger* atau amarah dalam diri seorang anak bernama Riley. Konflik yang terjadi di dalam film memperlihatkan adanya permasalahan komunikasi interpersonal yang disebabkan oleh cara pandang yang berbeda antara Riley dan kedua orang tuanya.

Menurut alur cerita film animasi ini, Riley mengalami semua pengalaman itu saat ia berumur 11 tahun. Apabila dikaitkan dengan proses pertumbuhan dan perkembangan seseorang, Riley

dikategorikan sedang mengalami fase pubertas. World Health Organization (WHO) memberikan pernyataan bahwa masa pubertas terjadi dalam rentang usia 10 hingga 19 tahun (dilansir dari alodokter.com). Hal ini yang kemudian memperlihatkan adanya perubahan emosional pada anak perempuan yang diakibatkan oleh siklus *hormone estrogen* dan *progesterone* (dilansir dari alodokter.com).

Faktor personal Riley memiliki peran yang besar dalam cara Riley memandang segala sesuatu hingga munculnya permasalahan-permasalahan komunikasi interpersonal yang terjadi antara Riley dan orang tuanya. Di mana salah satu ciri dari komunikasi interpersonal adalah adanya interaksi antara dua, tiga, atau empat orang yang terjadi secara spontan (Wiryanto, 2004:13) dan terjadi umpan balik secara langsung (Suranto, 2011:14). Berdasarkan wawancara di Ballroom Djakarta Theater XXI pada tahun 2015 (dilansir dari artikel kompas.com berjudul Pete Docter: "Inside Out" Dibuat Lima Tahun, 2015), Pete Docter menyatakan bahwa penggarapan film *Inside Out* terinspirasi pada cara menghadapi Ellie, anaknya yang berusia 11 tahun. Pete Docter secara lebih lanjut menjelaskan bahwa ia melakukan penelitian selama lima tahun dengan para pakar psikologi untuk

mengetahui lebih dalam sisi psikologis dari anak yang sedang mengalami pubertas, selain itu pengembangan film *Inside Out* juga dibantu oleh sejumlah ilmuwan psikologis. Hal ini menggambarkan adanya realita sosial yang terjadi antara anak yang sedang berada dalam fase pubertas dan orang tuanya yang menjadi hal menarik untuk diteliti.

Rumusan Masalah

Didasari oleh latar belakang tersebut, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana konflik komunikasi interpersonal yang terjadi di dalam keluarga Riley pada film animasi *Inside Out*?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana konflik komunikasi interpersonal yang terjadi di dalam keluarga Riley pada film animasi *Inside Out*.

2. KAJIAN PUSTAKA

Film sebagai Bentuk Komunikasi Massa

Pearce (2009) mengungkapkan bahwa komunikasi massa merupakan sebuah proses yang melibatkan seseorang, satu kelompok orang, maupun sebuah organisasi membuat pesan dan mengirimnya melalui

berbagai jenis media yang ditujukan kepada khalayak yang besar, anonim, dan heterogen. Hal ini juga terlihat pada sebuah film. Effendy (1986) menyebutkan bahwa film merupakan sebuah media komunikasi dengan mengambil bentuk audio visual yang mengandung sebuah pesan untuk disampaikan kepada sebuah kelompok orang yang berada di suatu tempat tertentu.

Film dapat menjangkau masyarakat secara luas dan dapat memengaruhi masyarakat dalam berbagai aspek. Sesuai dengan uraian Effendy (dalam Elvinaro, 2007), media massa memiliki tiga fungsi, yaitu fungsi informasi, fungsi pendidikan, dan fungsi memengaruhi. Pengaruh yang diberikan oleh masing-masing film kepada masyarakat berbeda-beda tergantung kepada jenis pesan yang disampaikan. Melalui hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa film menjadi salah satu bentuk dari komunikasi massa yang mengandung pesan-pesan tertentu dan dapat memengaruhi masyarakat secara luas melalui pesan yang disampaikan.

Film sebagai Representasi Sosial

Representasi digambarkan oleh Stuart Hall (2005: 18-20) sebagai sebuah keahlian atau kemampuan untuk menggambarkan atau mencerminkan. Hall (1997: 15) menyebutkan terdapat tiga

bentuk representasi, yakni representasi reflektif, representasi intensional dan representasi konstruksionis.

Gagasan dari sebuah film dapat diangkat dari kejadian-kejadian yang terkonstruksi di alam semesta, sehingga memicu sebuah ide untuk menghasilkan sebuah karya yang objektif. Dengan kata lain, film merupakan hasil rekaman dari realitas yang tumbuh dan mengalami perkembangan di dalam lingkungan masyarakat. Hasil rekaman ini kemudian diproyeksikan ke dalam sebuah hasil karya berupa film.

Persepsi dalam Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal didefinisikan sebagai sebuah proses atau sebuah rangkaian sistematis dari perilaku seseorang dengan sebuah tujuan yang hendak dicapai dan mengalami repetisi atau terjadi secara berulang (Kathleen S. Verderber *et al*, 2007). Hubungan tidak akan terbentuk tanpa terjadinya sebuah proses interaksi yang mengandung makna-makna tertentu, sehingga proses interaksi harus terjadi secara berulang-ulang sebelum terbentuknya sebuah hubungan di antara individu-individu yang terlibat.

Proses interaksi yang terjadi sebagai bentuk dari implementasi komunikasi interpersonal

bergantung kepada persepsi dari sang penerima pesan. Menurut Kory Floyd (2009) dalam buku berjudul “*Interpersonal Communication*”, persepsi adalah sebuah proses mengartikan sebuah kejadian yang dialami dalam situasi tertentu. Terdapat tiga tahapan menurut Floyd (2009) dalam proses pembentukan persepsi, yaitu (1) *selection*, (2) *organization*, dan (3) *interpretation*.

Komunikasi Interpersonal dalam Interaksi Keluarga

DeVito (1989) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal merupakan sebuah proses penyampaian pesan dan penerimaan pesan antara dua orang atau sekelompok kecil orang dengan adanya umpan balik secara langsung. Menurut Salvicion dan Celis (1998), keluarga memiliki dua atau lebih dari dua pribadi yang tergabung karena hubungan darah, hubungan perkawinan atau pengangkatan dalam satu rumah tangga, melakukan interaksi satu dengan yang lain berdasarkan peran masing-masing. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam sebuah keluarga, komunikasi yang terjadi dapat digolongkan sebagai komunikasi interpersonal.

DeVito kembali menambahkan dalam bukunya yang berjudul *The Interpersonal Communication Book, 14th Edition* (2016) bahwa adanya hubungan

yang erat antara interaksi dalam keluarga dengan komunikasi interpersonal. Terdapat tiga tujuan utama dari interaksi melalui komunikasi yang terjadi di dalam keluarga bagi setiap anggota keluarga secara individual menurut Verderber *et al.*(2007), diantaranya berkontribusi bagi pembentukan konsep diri, memberikan pengakuan dan dukungan yang diperlukan dan menciptakan model- model.

Konflik Komunikasi Interpersonal

Konflik yang terjadi dalam hubungan interpersonal sendiri didefinisikan sebagai perjuangan yang dinyatakan antara paling tidak dua pihak yang saling bergantung yang memersepsikan tujuan- tujuan yang tidak selaras atau *incompatible goals*, sumber- sumber yang langka, dan campur tangan pihak lain dalam mencapai tujuan-tujuan mereka (Hocker dan Wilmot, 1995). Myers & Myers (1992) mengungkapkan adanya sumber dari setiap konflik interpersonal yang terjadi dalam sebuah situasi, yaitu:

- a. Perbedaan individual yang dimiliki oleh setiap orang, seperti usia, sikap, pengalaman, keahlian, kecerdasan, dll.
- b. Keterbatasan sumber daya masing- masing pihak, seperti uang, waktu, perhatian, perasaan, ataupun materi lainnya yang harus dibagi dalam sebuah

hubungan.

- c. Keseimbangan peran yang ada di antara sebuah hubungan. Hal ini mencakup pihak yang memegang kendali (kontrol), pihak yang mendapatkan kehormatan, dsb.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif, dengan paradigma konstruktivis. Sugiyono (2012: 9) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti sebuah objek dalam kondisi yang alamiah. Hal ini selaras dengan tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk meneliti sebuah film secara alamiah dan menghasilkan kalimat- kalimat yang mendeskripsikan hasil dari penelitian ini.

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan observasi dengan melakukan analisis konten pada data primer yang diperoleh dari isi yang berupa dialog, gambar, dan video dari film *Inside Out* dengan kisaran durasi 95 menit. Langkah- langkah analisis data dalam penelitian ini mengikuti tahapan yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum

Film “*Inside Out*” adalah sebuah film animasi hasil garapan rumah produksi Disney / Pixar (dilansir dari kompas.com). Dengan durasi tayang selama satu jam dan tiga puluh lima menit, film ini disutradarai oleh Pete Docter. Film *Inside Out* memiliki genre animasi yang menceritakan tentang kehidupan sehari-hari sebuah keluarga dicampur dengansedikit komedi dan fantasi.

Film Animasi ini menceritakan tentang Riley yang harus bermigrasi ke kota San Fransisco karena pekerjaan baru ayahnya. Ia mendapati perubahan lingkungan dan kehidupan yang tidak adadi dalam bayangannya. Bahkan, hari pertama Riley bersekolah tidak berjalan dengan baik. Ketika Riley sedang memperkenalkan diri, *Joy* berusaha memutarakan memori yang dikategorikan sebagai kebahagiaan untuk Riley. Namun, *Sadness* tiba-tiba menyentuh ingatan tersebut dan mengubah suasananya menjadi sedih hingga membuat Riley menangis di depan teman-teman barunya.

Dilansir dari imdb.com, *Inside Out* memperlihatkan lima jenis karakter, yakni *Joy* atau kegembiraan, *Sadness* atau kesedihan, *Fear* atau ketakutan, *Disgust* atau kejjjikan, dan *Anger* atau amarah yang berada di sebuah tempat bernama

headquarters dan bertugas untuk mengoperasikan pusat kontrol dari pikiran Riley. Film yang dirilis pada tahun 2015 ini berhasil beberapa penghargaan dari ajang bergengsi Academy Awards dengan kategori “*Best Animated Feature Film of The Year*”, yang diraih pada tahun 2016, serta mendapat ulasan 8.9 dari 10 dalam situs Rotten Tomatoes (dilansir dari rottentomatoes.com). Selanjutnya, secara total film *Inside Out* memenangkan 101 penghargaan dan masuk ke dalam 118 daftar nominasi.

Tidak hanya memenangkan dan juga masuk dalam daftar nominasi beberapa penghargaan dari ajang-ajang yang bergengsi, film *Inside Out* juga meraih keuntungan yang sangat besar. Keuntungan yang didapatkan oleh film ini mencapai US\$600 juta atau setara dengan Rp7,8 triliun di seluruh dunia. Pencapaian ini membuat film *Inside Out* menjadi salah satu film terlaris pada tahun 2015 yang lalu (dilansir dari inilah.com).

Analisis Hasil Temuan Konflik Interpersonal Keluarga dalam Film *Inside Out*

Berdasarkan film *Inside Out*, konflik interpersonal keluarga yang terjadi antara tokoh Riley dan orang tua terlihat dalam lima adegan secara garis besar, yaitu pada

saat di meja makan, kamar Riley, arena hoki, saat Riley keluar dari rumah untuk kabur, dan saat Riley kembali ke rumah dari usahanya untuk kabur ke Kota Minnesota.

1. Adegan di Meja Makan

Konflik interpersonal keluarga yang terjadi dalam film *Inside Out* terjadi pertama kali pada saat Riley, ayah, dan ibu sedang berada di meja makan setelah hari pertama Riley bersekolah di Kota San Fransisco. Adegan yang mengambil latar di mejamakan ini kemudian dibagi menjadi empat bagian.

a. Konflik Interpersonal di Meja Makan, Bagian I (0.27.13 –0.27.32)

Adegan ini memperlihatkan ibu yang berusaha menghibur Riley bahwa adanya uji coba untuk bermain bersama tim olahraga bola hoki. Namun, Riley merespon ibu dengan nada yang sarkastis. Hal ini disebabkan oleh kejadian kurang menyenangkan yang Riley alami saat di sekolah.

Adegan yang terjadi di meja makan tersebut sesuai dengan situasi konflik yang dijelaskan oleh Wiyono (1993: 37), di mana konflik terjadi sekurang-kurangnya oleh dua buah pihak dalam sebuah interaksi. Kemudian, sesuai dengan ciri yang kedua, yaitu adanya pertentangan antara kedua belah pihak dalam mencapai sebuah tujuan. Tujuan

ibu yang menghibur Riley untuk membuat anaknya lebih bahagia meski sudah tidak berada di Kota Minnesota tidak tercapai dengan Riley yang tidak menganggapnya sebagai sebuah hiburan. Kejadian memalukan yang ia alami di sekolah semakin membuatnya ingin kembali ke Kota Minnesota.

Secara lebih lanjut, respon atau reaksi yang diberikan oleh Riley dapat dikategorikan sebagai reaksi *interpersonal aggressive* yang dikemukakan oleh Sadli (dalam Rostiana, 1999). Hal ini terlihat dalam dialog Riley yang mengatakan “*Oh, yeah, that sounds fantastic,*” (“Oh, ya, kedengarannya menyenangkan,”), tetapi dengan nada yang sarkastik. Sumber konflik yang muncul dalam adegan ini juga terlihat karena adanya perbedaan usia yang terpaut cukup jauh antara ibu dan Riley.

Untuk kategori konflik yang terjadi di adegan meja makan, bagian I ini termasuk ke dalam konflik semu. Verderber *et al.* (2007) menyebutkan konflik semu terjadi karena adanya ketidakcocokan antara kebutuhan atau gagasan dari kedua belah pihak, dan ditandai dengan adanya ejekan ringan, renekan, atau perilaku menghina. Konflik yang muncul dalam adegan tersebut terlihat dengan respon sarkastik Riley, di mana sarkastis menurut KBBI berarti bersifat mengejek.

b. Konflik Interpersonal di Meja Makan, Bagian II (0.27.47 – 0.27.57)

Ibu yang melihat respon yang kurang menyenangkan dari Riley, coba mengajukan pertanyaan tentang bagaimana hari pertama Riley di sekolah barunya, namun Riley menjawab dengan nada yang sedikit merengek karena saat itu, yang mengendalikan pikiran Riley adalah emosi *Fear*. Situasi ini memperlihatkan ciri sebuah konflik dengan adanya interaksi dua buah pihak. Selain itu, diidentifikasi adanya pertentangan yang terjadi antara Riley dan ibu dalam hal mencapai sebuah tujuan. Pertanyaan ibu tentang keadaan Riley saat di sekolah tidak terjawab karena respon Riley yang mengatakan “*It was fine, I guess, I don’t know,*” (“Cukup baik, sepertinya, aku tidak tahu,”) dengan nada yang sedikit merengek. Reaksi ini dikategorikan sebagai reaksi *interpersonal detachment* yang ditandai dengan adanya sikap menjaga jarak atau menghindari dari orang lain.

Secara lebih lanjut, sumber konflik interpersonal antara Riley dan ibu ini masih diidentifikasi karena adanya perbedaan usia antara ibu dan Riley. Kategori konflik yang terjadi ini termasuk ke dalam konflik semu (*pseudoconflict*), karena adanya hal yang tidak cocok antarkebutuhan ibu untuk mengetahui kabar Riley di sekolah dan Riley

yang menganggap pertanyaan itu kurang menyenangkan baginya. Diikuti dengan cara Riley menjawab dengan nada yang sedikit merengek; di mana dalam KBBI, merengek diambil dari kata dasar renek, yang berarti meminta sesuatu dengan mendesak (sambil menangis- nangis kecil dan sebagainya).

c. Konflik Interpersonal di Meja Makan, Bagian III (0.28.38 – 0.28.53)

Ibu yang melihat kondisi tersebut, kemudian meminta bantuan kepada ayah untuk berinteraksi dengan Riley, namun pertanyaan ayah dibalas dengan nada kesal dan marah oleh Riley.

Riley juga membalas dengan hembusan nafas dan memutar matanya. Interaksi antara ayah, ibu dan Riley diidentifikasi ke dalam sebuah konflik. Selain itu, ciri-ciri konflik yang dikemukakan oleh Wiyono (1993: 37) juga terlihat dalam adegan ini dengan sikap menekan yang dilakukan oleh Riley. Hal ini juga didukung dengan kalimat Riley, “*School was great, all right?*” (“Sekolah baik- baik saja, mengerti?,”) dengan nada yang kesal dan sedikit marah. Selanjutnya, saat ibu memastikan keadaan Riley, ia kembali dengan ekspresi “*Ugh!*” sambil memutar matanya. Reaksi tersebut termasuk ke dalam reaksi *interpersonal aggressive* karena Riley memberikan sebuah sikap yang bermusuhan

dengan ayah dan ibu.

Dilihat pada sumber konflik, terlihat adanya keterbatasan sumber daya masing-masing pihak, yaitu keterbatasan perasaan yang ditunjukkan oleh Riley. Konflik interpersonal keluarga yang terjadi pada bagian ini juga dikategorikan sebagai konflik semu.

d. Konflik Interpersonal di Meja Makan, Bagian IV (0.29.03 – 0.29.48)

Ayah mulai merespon dengan cukup tegas untuk memperjelas bahwa sikap Riley tidak baik. Namun, Riley menganggap bahwa respon tegas dari ayah sebagai sebuah ancaman, hingga akhirnya ayah dengan tegas menyuruh Riley untuk pergi ke kamarnya saat itu juga. Riley mendorong meja dan akhirnya pergi ke kamar dengan perasaan marah. Konflik interpersonal kali ini terlihat dengan interaksi antara Riley dan ayah. Reaksi yang ditunjukkan oleh Riley dan ayah termasuk ke dalam reaksi *interpersonal aggressive*, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Sadli (dalam Rostiana, 1999) karena kedua belah pihak saling menentang satu sama lain.

Konflik interpersonal yang terjadi pada adegan di meja makan, bagian yang keempat ini bersumber dari perbedaan individual antara ayah dan Riley, yang berhubungan dengan perbedaan usia. Tidak

hanya itu, keseimbangan peran yang ada dalam sebuah hubungan juga menjadi sumber konflik. Untuk kategori konflik interpersonal dari adegan ini adalah konflik kebijakan (*policy conflict*), yaitu sebuah konflik yang terjadi pada saat dua orang yang berada dalam sebuah hubungan tidak setuju dengan perilaku yang berkenaan dengan sebuah masalah. Selain itu, konflik ini juga dapat dikategorikan sebagai konflik nilai (*value conflict*) karena ayah menganggap Riley memberikan respon yang kurang sopan terhadap ayah dan ibunya, sedangkan Riley merasa hal tersebut bukan sebuah tindakan yang tidak bermoral, sehingga bertentangan dengan nilai yang dianut oleh sang ayah.

2. Adegan di Kamar Riley (0.30.50 – 0.32.17)

Setelah pertikaian di meja makan, ayah mencoba menghampiri Riley yang sedang berbaring di kamarnya dengan menghibur Riley dengan mencoba melucu, namun Riley hanya menatap ayahnya dan kembali memalingkan mukanya. Melihat sikap Riley yang seperti itu, ayah pada akhirnya mencoba memberikan waktusendiri kepada Riley dan meninggalkan kamar Riley. Adegan ini masuk ke dalam ciri sebuah konflik dengan adanya interaksi antara ayah dan Riley. Sikap Riley yang memalingkan wajahnya termasuk ke dalam reaksi

interpersonal detachment, karena termasuk sikap menjaga jarak atau menghindari dari orang lain.

Sumber dari konflik interpersonal yang terjadi antara Riley dan ayah dalam adegan ini adalah keterbatasan sumber daya masing-masing pihak. Kali ini, keterbatasannya datang dari Riley yang terbatas untuk memberikan perhatian kepada apa yang dikatakan ayahnya. Konflik yang terjadi dengan mengambil latar tempat di kamar Riley ini kemudian dapat digolongkan sebagai konflik nilai. Hal ini dapat dilihat ketika Riley memilih untuk tidak menjawab perkataan ataupun bujukan dari ayahnya untuk membicarakan pertikaian yang terjadi di meja makan, sehingga dapat disimpulkan bahwa Riley tidak menganggap tindakan ayahnya sebagai sebuah hal yang berguna pada saat itu.

3. Adegan di Arena Hoki (0.46.35 – 0.46.45)

Setelah kejadian di meja makan, ibu menemani Riley ke salah satu arena hoki untuk melakukan uji coba bermain permainan hoki dengan pemain yang lain. Saat itu, Riley berada di posisi depan untuk membawa bola hoki, namun gerakan Riley menjadi tidak stabil dan kesusahan untuk mengontrol bola yang ia bawa, hingga saat Riley mencoba

memukul bola untuk memasukkannya ke gawang, pukulan Riley meleset. Kejadian tersebut membuat Riley marah dan membanting tongkatnya. Ia kemudian keluar dari arena hoki. Ibu kemudian bertanya dan menenangkan Riley dengan mengatakan semua akan baik-baik saja, namun Riley segera memotong dengan mengatakan, “Berhenti mengatakan bahwa semuanya akan baik-baik saja!”. Situasi ini masih dikategorikan sebagai sebuah konflik dengan adanya interaksi antara ibu dan Riley, juga tujuan yang bertentangan diantara keduanya.

Secara lebih mendalam, Reaksi yang diberikan Riley terhadap perkataan ibu termasuk ke dalam reaksi *interpersonal aggressive* dengan amarah dan bentakan yang dikeluarkan olehnya. Selain itu, sumber konflik interpersonal yang terjadi antara Riley dan ibu terlihat dengan keterbatasan Riley dalam memiliki perasaan bahwa semuanya akan baik-baik saja. Konflik di arena hoki ini diidentifikasi ke dalam konflik fakta, di mana ibu mengatakan bahwa semuanya akan baik-baik saja, sedangkan kenyataan yang dihadapi oleh Riley berkata sebaliknya. Selain itu, konflik nilai juga dapat ditemukan dalam adegan ini. Ibu masih memiliki sikap positif dan menilai segala sesuatu dengan baik, sedangkan Riley menilai bahwa yang terjadi kepadanya

sejauh ini hanyalah hal yang buruk.

4. Adegan Riley Keluar dari Rumah untuk Kabur (1.05.10 – 1.05.17)

Setelah melalui kejadian-kejadian tidak menyenangkan di Kota San Fransisco, Riley memiliki ide untuk kembali ke Kota Minnesota. Ia kemudian mengemas barang-barang seperlunya dan bersiap untuk kabur ke Kota Minnesota. Saat Riley hendak keluar dari rumah, ayah dan ibu menyemangati Riley dengan harapan bahwa ia akan lebih bersemangat menjalani hari tersebut. (pada saat itu, mereka tidak tahu bahwa Riley sebenarnya akan kabur ke Kota Minnesota). Namun, Riley tidak memberikan respon apa-apa terhadap perkataan dari ayah dan ibunya. Ia hanya memalingkan muka dan keluar dari rumah. Meskipun tidak memberikan jawaban, adegan tersebut masuk ke dalam sebuah interaksi yang didukung dengan respon gestur Riley yang memalingkan muka terhadap kedua orang tuanya.

Secara lebih lanjut, sikap memalingkan wajah yang dilakukan Riley ini masuk ke dalam dalam reaksi *interpersonal detachment* yang ditandai dengan sikap menjaga jarak atau menghindar dari orang lain (Sadli dalam Rosiana, 1999). Pada adegan ini, sumber dari konflik interpersonal yang terjadi adalah keterbatasan sumber daya dari pihak Riley dan keputusannya untuk

kabur dikategorikan sebagai konflik nilai, karena menganggap bahwa hal yang terbaik dan berguna baginya adalah kembali ke Kota Minnesota.

5. Adegan Riley Kembali ke Rumah

a. Adegan Riley Kembali ke Rumah, Bagian I (1.20.07 – 1.21.32)

Dalam perjalanan Riley di dalam bis menuju Kota Minnesota, Riley tiba-tiba tersadar dan ingin turun dari bis. Ia kemudian berjalan pulang dan bertemu dengan ayah dan ibu. Orang tuanya yang begitu khawatir karena tidak mendapat kabar seharian dari Riley, mencoba menanyakan beberapa pertanyaan, namun Riley memilih untuk diam beberapa saat. Konflik yang terjadi pada adegan ini terlihat dengan tujuan dari ayah dan ibu yang tidak tercapai karena tidak mendapatkan jawaban dari Riley, sedangkan reaksi Riley yang memilih diam beberapa saat masuk ke dalam reaksi *interpersonal detachment* karena ia memilih untuk menjaga jarak terlebih dahulu dari orang tuanya dengan cara diam dan tidak memberitahukan ke mana ia pergi pada hari itu.

Sumber konflik pada adegan ini terlihat pada perbedaan usia antara Riley dan orang tuanya. Tidak hanya itu, keterbatasan perasaan Riley untuk menjelaskan ke mana ia pergi pada hari itu,

juga menjadi sumber dari konflik interpersonal keluarga yang terjadi pada adegan ini. Konflik yang terjadi juga dikategorikan sebagai konflik nilai, karena ayah dan ibu berpikir bahwa mengetahui keberadaan Riley pada hari itu lebih baik, sedangkan Riley berpikir sebaliknya.

b. Adegan Riley Kembali ke Rumah, Bagian II (1.21.32 – 1.22.24)

Selama Riley mengambil waktu untuk diam, ia mengingat kembali setiap kenangan-kenangan yang ia miliki ketika berada di Kota Minnesota. Riley kemudian menangis dan mengutarakan isi hatinya selama ini kepada ayah dan ibu. Ciri-ciri konflik yang terjadi pada adegan ini terlihat dengan adanya perbedaan tujuan, di mana Riley ingin menetap di Kota Minnesota sedangkan tujuan orang tuanya adalah untuk pindah ke San Francisco. Secara lebih lanjut, reaksi dalam situasi konflik kali ini diberikan oleh ayah dan ibu yang memilih untuk mengalah terhadap Riley dan mendengarkan ceritanya sampai selesai, tanpa memberikan sanggahan. Hal ini digolongkan ke dalam reaksi *interpersonal compliant*.

Situasi yang dialami oleh Riley dan orang tuanya pada adegan ini dapat dikategorikan sebagai konflik kebijakan, yang merupakan adanya pertentangan terhadap sebuah perencanaan (Verderber *et*

al, 2007).

Berdasarkan penjabaran dari setiap adegan tersebut, terlihat terdapat sembilan adegan konflik interpersonal pada film *Inside Out*, dengan kategori konflik interpersonal yang berbeda, diantaranya adalah konflik semu (*pseudoconflict*) yang terjadi sebanyak 3 kali, konflik fakta (*fact conflict*) yang terjadi 1 kali, konflik nilai (*value conflict*) yang terjadi sebanyak 5 kali dan konflik kebijakan (*policy conflict*) yang terjadi sebanyak 2 kali.

Secara keseluruhan konflik yang paling sering muncul adalah konflik nilai yang menunjukkan bahwa konflik yang paling banyak terjadi dan menggambarkan pertentangan antara orang tua dan seorang anak yang masuk dalam kategori pubertas adalah berkaitan dengan adanya perbedaan pandangan atau sebuah nilai yang dianut oleh seseorang.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan film *Inside Out*, konflik interpersonal keluarga yang terjadi antara Riley dan orang tua terlihat dengan penarikan kesimpulan bahwa:

1. Konflik yang terjadi antara orang tua Riley dengan Riley terbagi ke dalam 4 jenis konflik yaitu konflik semu, konflik kebijakan, konflik nilai, dan konflik

- fakta melalui 9 adegan konflik yang ditunjukkan ke dalam film *Inside Out*.
2. Film ini menunjukkan bahwa konflik nilai menjadi bentuk konflik yang paling sering terjadi pada pertentangan antara orang tua dengan seorang anak yang berada pada masa puber
 3. Terdapat sebanyak 5 adegan yang memperlihatkan adanya konflik nilai pada film *Inside Out*, yakni pada adegan konflik di meja makan bagian IV, konflik antara Ayah dengan Riley di kamar Riley, konflik antara Ibu dengan Riley ketika Ibu berusaha menenangkan Riley atas kekalahan Riley saat bermain Hoki, ketika Riley berusaha pergi dari rumah, dan ketika Riley kembali ke rumah.

Adapun saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi orang tua yang berada pada kondisi serupa dan memiliki anak yang berada pada masa pubertas, film ini dapat menjadi referensi dalam mendidik dan menghadapi anak di masa pubertas karena terdapat pesan-pesan yang dapat disampaikan terkait dengan karakter anak di masa pubertasnya.
2. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggunakan metode analisis

yang lain untuk melihat konflik yang terjadi dalam sebuah film secara lebih rinci.

3. Disarankan untuk peneliti selanjutnya untuk dapat meneliti bagaimana proses komunikasi interpersonal dapat diimplementasikan sebagai penanganan konflik interpersonal keluarga yang terjadi dalam sebuah hubungan keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

- Arafat, G. Y. (2019). Membongkar Isi pesan Dan Media Dengan Content Analysis. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 32. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2370>
- Bimo. (2017, September 22). 15 Hambatan Komunikasi Antar Pribadi. *PakarKomunikasi.com*. Diakses pada 11 Oktober 2022, dari <https://pakarkomunikasi.com/hambatan-komunikasi-antar-pribadi>, pukul 13.27 WITA.
- Bimo. (2018, Januari 17). Teori Persepsi Dalam Komunikasi interpersonal. *PakarKomunikasi.com*. Diakses pada 11 Oktober 2022, dari <https://pakarkomunikasi.com/teori-persepsi-dalam-komunikasi->

- interpersonal, pukul 13.15 WITA.
- Bittner, J. R. (1989). *Mass communication: An introduction*. Prentice-Hall.
- Budyatna, M. (2011). *Teori Komunikasi Antarpribadi*. Kencana Prenada Media Group.
- DeVito, J. A. (2016). *The Interpersonal Communication Book*, 14th Edition. Pearson Education Limited.
- Docter, P., LeFauve, M., & Cooley, J. (n.d.). *Inside out*. Rotten Tomatoes. Diakses pada 10 Juni 2023, dari https://www.rottentomatoes.com/m/inside_out_2015, pukul 10.23 WITA
- Floyd, K. (2021). *Interpersonal Communication*. McGraw-Hill Education.
- IMDb.com. (n.d.). *Inside out*. IMDb. Diakses pada 10 Juni 2023, dari https://www.imdb.com/title/tt2096673/plotsummary/?ref_=tt_ov_pl, pukul 10.35 WITA
- IMDb. (n.d.). *Pete Docter*. IMDb. Diakses pada 10 Juni 2023, dari <https://www.imdb.com/name/nm0230032/bio/>, pukul 10.11 WITA.
- Inside out* untung RP7,8 triliun. Inilah.com. (2015, Agustus 4). <https://www.inilah.com/inside-out-untung-rp78-triliun>
- Kamil, A. (2015, Agustus 16). *Pete Docter: "Inside out" Dibuat Lima tahun*. KOMPAS.com. Diakses pada 13 Januari 2023, dari <https://entertainment.kompas.com/read/2015/08/16/233308010/Pete.Docter.Inside.Out.Dibuat.Lima.Tahun>, pukul 15.14 WITA.
- Na. (n.d.). *Inside out*. Rotten Tomatoes. Diakses pada 13 Oktober 2022, dari https://www.rottentomatoes.com/m/inside_out_2015, pukul 14.55 WITA.
- Pubertas Dan Perubahan Yang terjadi Pada Tubuh. Alodokter. (2022, September 26). Diakses pada 13 Oktober 2022, dari <https://www.alodokter.com/pubertas-mengubah-tubuhku>, pukul 14.03 WITA.
- Pustikom-Ung. (n.d.). *Komunikasi interpersonal -moh.Hazrin Pongoliu- Universitas negeri gorontalo.mahasiswa.ung.ac.id*. Diakses pada 13 Januari 2023, dari <https://mahasiswa.ung.ac.id/111413020/home/2017/9/28/komunikasi-interpersonal-siswa.html>, pukul 15.18 WITA.
- Putri, A. S. (2020, Oktober 12). *Sejarah Singkat Animasi* Halaman all. KOMPAS.com. Diakses pada 13

- Oktober 2022, dari <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/12/090000069/sejarah-singkat-animasi?page=all>, pukul 12.27 WITA.
- Ramdhani, A. (2023, April 13). Pengertian Konflik interpersonal, Ciri, Tujuan, Dan 5 Contohnya. Pinhome. Diakses pada 10 Mei 2023, dari https://www.pinhome.id/blog/konflik-interpersonal/#Pengertian_Konflik_Interpersonal_Menurut_Para_Ahli, pukul 10.38 WITA.
- Rivera J. (Produser) & Docter P. (Sutradara). (2015). Inside Out. Amerika Serikat: Walt Disney.
- Romeltea. (2022, Januari 26). Pengertian komunikasi Massa, Karakteristik, Fungsi, proses, Dan Model " Romeltea Online. Diakses pada 15 Oktober 2022, dari <https://romeltea.com/pengertian-komunikasi-massa/>, pukul 13.16 WITA.
- Sekilas "representasi" menurut stuart hall. SANGLAH INSTITUTE. (n.d.). Diakses pada 16 Oktober 2022, dari <https://www.sanglah-institute.org/2020/04/sekilas-representasi-menurut-stuart-hall.html>, pukul 12.45 WITA.
- Setiawan, E. (n.d.-a). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Arti kata regek - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Diakses pada 13 Juni 2023, dari <https://kbbi.web.id/regek>, pukul 13.47 WITA.
- Setiawan, E. (n.d.). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Arti kata sarkastis- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Diakses pada 13 Juni 2023, dari <https://kbbi.web.id/sarkastis>, pukul 13.33 WITA.
- Soekanto, S. (2007). Sosiologi: Suatu Pengantar. RajaGrafindo Persada. www.nsd.co.id. (n.d.). Film sebagai media Komunikasi Massa. E. Diakses pada 15 Oktober 2022, dari <https://www.e-jurnal.com/2014/01/film-sebagai-media-komunikasi-massa.html>, pukul 13.24 WITA.
- Yazid, : A. M. (n.d.). Aristoteles Tentang Zoon politicon. Wacana.info - Lebih Fresh Lebih Inspiratif. Diakses pada 11 Oktober 2022, dari <https://wacana.info/berita/3243/aristoteles-tentang-zoon-politicon>, pukul 14.21 WITA.