

KARAKTER ANIMASI KECERDASAN EMOSIONAL SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI INTERAKSIONISME SIMBOLIK

Prima Virginia

Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Indonesia

Email: prima.virginia@ui.ac.id

Diterima: 7 Februari 2022; Direvisi: 28 Maret 2022; Disetujui: 13 Juni 2022

Abstrak

Animasi tidak lagi sekedar menampilkan karikatur lucu berteknologi 3D, tapi juga karakter yang biasanya sulit dilihat kasat mata, yakni *Emotional Intelligence* atau kecerdasan emosional yang digambarkan di film animasi *Inside Out* dan drama Korea Selatan *Yumi's Cells*. Karakter animasi kecerdasan emosional yang menghuni otak manusia mampu divisualisasikan saling berkomunikasi dan berinteraksi sehingga merepresentasikan konsep teori Interaksionisme Simbolik. Penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis percakapan ini menawarkan hal baru tentang hubungan dan urutan proses terbentuknya komunikasi interaksionisme simbolik dari tiga konsep dalam teori interaksionisme simbolik dari dua versi yakni George Herbert Mead dan Herbert Blummer melalui interaksi karakter animasi dalam film *Inside Out* dan drama *Yumi's Cells*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter animasi sel kecerdasan emosional yang digambarkan pada film *Inside Out* dan drama *Yumi's Cells* mampu mendominasi representasi konsep interaksionis simbolik dengan memberikan visualisasi perasaan dan emosi.

Kata Kunci: Animasi, Kecerdasan Emosional, Interaksionisme Simbolik

Abstract

Animation is not only about the presentation of 3D caricatures but also about something beyond the scope of aesthetics, such as *Emotional Intelligence* which is portrayed in the animated film *Inside Out* and South Korean drama series *Yumi's Cells*. The animated emotional intelligence characters who 'lives inside the human brain' are visualized as communicating and interacting with each other, representing the concept of Symbolic Interactionism Theory. This qualitative research, with a conversation analysis approach, offered a new point about the relationship and sequence process in the formation of three concepts in symbolic interactionism theory from George Herbert Mead and Herbert Blummer through the interactions of the animated characters in the film *Inside Out* and drama *Yumi's Cells*. The results of the study showed that the characters of animated cells with emotional intelligence in the animated films *Inside Out* and *Yumi's Cells* could dominate the representation of the symbolic interactionist concepts by visualizing emotions and feelings.

Keywords: Animation, Emotional Intelligence, Symbolic Interactionism

Pendahuluan

Upaya menghidupkan gambar mati lewat animasi bukanlah proses yang sederhana (Kurnianto, 2015) dan dipandang sebagai kompleksitas animasi dari realitas. Dalam jurnalnya tentang sejarah animasi dunia, Kurnianto (2015) melihat penemuan teknologi digital mempengaruhi perkembangan animasi dalam banyak aspek terutama saat menghadirkan animasi 3D dalam bentuk film berdurasi panjang. Selain teknologi, karakter dalam animasi berkembang dengan mulai menghadirkan karakter selain makhluk hidup, seperti sel-sel emosional mewakili perasaan yang terpusat otak manusia. Emosi merujuk pada perasaan tentang suatu hubungan (Ibrahim & Junaid, 2021), sementara sel otak erat kaitannya dengan kecerdasan (*intelligence*). Ketika keduanya digabungkan menjadi kecerdasan emosional, Daiton dan Zelley (2017) menyebutnya sebagai interaksi berkualitas individu dan sosial.

Kecerdasan emosional atau *Emotional Intelligence* (EI) merupakan kemampuan memantau emosi diri sendiri dan orang lain (Goleman, 1995, dalam Daiton & Zelley, 2017) sehingga mampu menjelaskan perbedaan dan pemecahan masalah individu (Salovey et al., 2004). Penelitian Ibrahim dan Junaid (2021) menjelaskan EI sebagai sebuah kondisi seseorang mampu mengenali dan mengendalikan emosinya, yang divisualisasikan lewat karakter animasi sel-sel emosional dalam film animasi *Inside Out*. Hanya saja penelitian tersebut fokus pada pengenalan diri, perasaan dan emosional anak dan remaja dari perspektif pendekatan bahasa dan psikologi (Ibrahim & Junaid, 2021). Penampilan karakter EI animasi sel-sel emosional yang lebih beragam muncul pada drama asal Korea Selatan Yumi's *Cells* (2021). Sehingga karakter animasi EI pada Film *Inside Out* dan Drama Yumi's *Cells* memberikan gambaran berbeda tentang interaksi simbolik komunikasi intrapersonal dan interpersonal seseorang lewat animasi sel-sel emosional dalam otak, yang tampilan visualnya disesuaikan dengan identitas dan representasi budaya masing-masing kreator (Wikayanto et al., 2019).

Film animasi *Inside Out* berkisah tentang anak perempuan berusia 11 tahun bernama Riley Andersen, ditemani lima karakter animasi EI yang mewakili perasaan emosional yang menghuni otak Riley, yakni *Joy* (rasa bahagia), *Sadness* (rasa sedih), *Fear* (rasa takut), *Anger* (marah), dan *Disgust* (rasa benci). Riley berpetualang dengan perasaan dan emosi yang diatur dalam sebuah pesawat pusat panel kontrol di dalam otaknya, menciptakan dan menyimpan bola kristal ingatan ke markas *Headquarters*

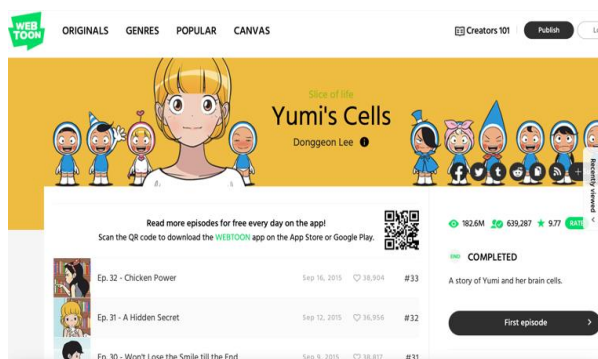
dalam benak pikirannya. Dirilis tahun 2015, *co-director* Ronnie del Carmen mengakui pengembangan cerita berdasarkan pengalaman anak-anak mereka di berbagai usia dengan berbagai permasalahan, sehingga film animasi ingin menampilkan representasi emosi secara akurat (Blair, 2015).

Pembentukan dan interaksi kelima karakter yang tinggal di kepala Riley, tidak lepas dari konsultasi dan rekomendasi Psikolog dari *University of California*, Profesor Dacher Keltner, yang menjelaskan pentingnya peran setiap karakter emosi ditunjukkan secara seimbang, saling berhubungan, sekaligus menemukan variasi emosional yang memiliki afeksi positif dalam kehidupan sehari-hari anak-anak. Profesor Keltner percaya, animasi kelima karakter emosi yang ditampilkan dalam film animasi *Inside Out*, bisa membantu memandu pikiran dan interaksi sosial dengan pembuktian visualisasi sekaligus pembelajaran bagi penonton film animasi yang rata-rata didominasi anak di usia remaja, misalnya membuat anak mampu melabeli emosi mereka dan belajar berinteraksi dengan konsep diri (Mottram & Bevan, 2015).



Gambar 1. Lima Karakter Animasi Emosi film Inside Out (Pixar.com)

Sementara Yumi's *Cells* awalnya dikisahkan melalui animasi bergambar di internet, *webtoon*, oleh Lee Dong Geon yang dirilis pada 27 Mei 2014 dengan total 32 episode. Bercerita tentang pekerja perempuan berusia 32 tahun bernama Kim Yumi, kisah *iswebtoon* ini diangkat ke layar kaca dalam serial drama Korea Selatan dan telah ditayangkan melalui saluran tvN sebanyak 12 episode pada 17 September hingga 30 Oktober 2021.



Gambar 2. Yumi's Cells versi Webtoons (Webtoons.com)



Gambar 3. Yumi's Cells versi Drama (tvN)

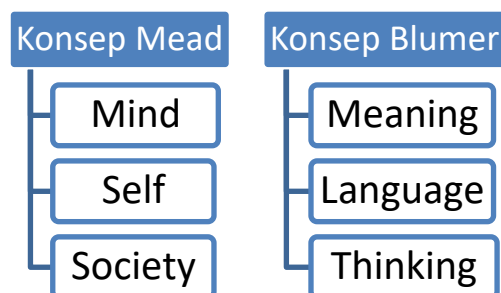
Karakter animasi sel emosional dalam Yumi's Cells lebih beragam daripada karakter animasi EI di film *Inside Out*. Setidaknya ada 13 karakter sel emosional Yumi yang menjadi sorotan (Sarkar, 2021), di antaranya: *The Bulletin Board Manager Cell* (bertugas mengatur papan bulletin), *Hysterius Cell* (histeria), *Heart Fluttering Cell* (rasa berdebar), *Rampage Cell* (sumbu pendek), *Detective Cell* (rasa penasaran), *Anxiety Cell* (cemas), *Cleaning Cell* (bersih), *Hungry Cell* (lapar), *Naughty Cell* (nakal/penggoda), *Fashion Cell* (penampilan), *Love Cell* (cinta), *Rational Cell* (logis/rasional), *Emotional Cell* (emosi). Karakter animasi sel emosional juga muncul pada pemeran selain Yumi.

Berbeda dengan film *Inside Out*, sel-sel emosional dalam otak Yumi digambarkan menggunakan seragam jubah warna biru (kecuali sel cinta), dilengkapi penampilan, ukuran tinggi badan, orientasi gender hingga intonasi suara setiap sel, yang tinggal bersama dalam sebuah desa bernama *Cell Village* dan berada di bagian otak kepala Yumi. Menurut Anime Planet (2021) setidaknya ada 17 karakter animasi sel emosional dalam *webtoon*, namun tidak semua karakter sel ditampilkan dalam drama, misalnya *Racing Cell* yang menentukan 'kecepatan' melakukan tindakan, *True Intention Cell* yang berhubungan dengan 'niat asli', *Courtesy Cell* yang selalu berusaha 'sopan' atau *Confidence Cell* yang bertanggung jawab meningkatkan kepercayaan diri Yumi (Putong, 2021). Interaksi antar sel kecerdasan emosional dalam film *Inside Out* dan drama *Yumi's Cells* merupakan bagian dari interaksionisme simbolik yang merupakan gagasan George Herbert Mead dan dikenalkan Herbert Blumer (Griffin et al., 2019). Hanya saja Mead dan Blumer menampilkan konsep berbeda.

Mead percaya, konstruksi sosial menjelaskan pentingnya bahasa bagi tiga karakteristik manusia kritis yakni Pikiran (*Mind*), Diri (*Self*) dan Masyarakat (*Society*)

(Griffin et al., 2019). Konsep Pikiran digambarkan berhubungan dengan gagasan pemikiran (*thought*) sebagai percakapan batin (*inner conversation*) sekaligus didefinisikan sebagai bentuk *mind*. Di sini individu dianggap sudah memahami makna, bahasa dan pemikiran sehingga melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu konsep Diri. Mead menolak gagasan individu melihat dirinya lewat introspeksi karena potret diri seseorang berasal dari cermin diri (*Looking-glass Self*) yang dipengaruhi *self-talk* berdasarkan ekspektasi orang lain lewat *Pygmalion effect* (West & Turner, 2021). Argumentasi Mead, “*We are not born with the senses of self*”, sehingga konsep Diri merupakan kelanjutan proses penggabungan “I” (tidak bisa diprediksi dan tidak terorganisir) dan “me” (pantulan diri) (Griffin et al., 2019) yang erat dengan masyarakat dan peradaban (*society*). Dalam konsep Masyarakat (*Society*), ‘Penamaan’ (*Labelling*) merupakan cara menyampaikan makna dari pilihan individu. Dari sini muncul konsep “*Generalized Other*” yang merujuk pada perilaku individu saat mengevaluasi diri dari situasi sosial di sekitarnya sehingga mendapat harapan dan tanggapan dari *society* (Griffin et al., 2019).

Herbert Blumer kemudian menginterpretasikan tiga konsep Mead lewat tiga prinsip inti interaksionisme simbolik yang mengarah kepada penciptaan diri seseorang dan sosialisasi ke masyarakat lewat Pemaknaan (*Meaning*), Bahasa (*Language*), dan Berpikir (*Thinking*). Pemaknaan dianggap sebagai sebuah proses manusia bertindak terhadap orang atau benda dengan konsekuensi situasi “*real*” atau nyata. Konsep Bahasa diyakini sebagai sistem membagikan simbol verbal dan nonverbal, sekaligus tergantung pada simbol yang memiliki makna bagi kebanyakan orang, saat individu berinteraksi dan berpikir. Blummer berargumen, konsep Berpikir (*Thinking*) sebagai kemampuan menggunakan berbagai simbol yang memiliki makna sosial yang sama (West & Turner, 2021). Griffin et al. (2019) menambahkan, dalam proses Berpikir ada tahapan mengambil peran (*Role Taking*) terkait interpretasi simbol yang dimodifikasi pikiran individu itu sendiri. West dan Turner (2021) berasumsi konsep kunci teori interaksionisme simbolik adalah gabungan dari gagasan Pikiran (*Mind*), Bahasa (*Language*), dan Simbol Signifikan (*Significant Symbols*). Seluruh premis dalam teori interaksionisme simbolik muncul dari interaksi antar individu yang kemudian mempengaruhi kehidupan seseorang (Littlejohn & Foss, 2017).



Gambar 4. Perbedaan Konsep Interaksionisme Simbolik (Griffin et al., 2019)

Dalam penelitian sebelumnya, interaksionisme simbolik digambarkan dengan subjek dan objek penelitian berupa interaksi interpersonal antar manusia, seperti antara pengajar dan siswa dalam suatu komunitas (Maghfira & Mahadian, 2018) atau komunikasi antarpribadi ibu dan anak (Yanuar et al., 2019). Kedua penelitian tersebut juga hanya mengambil konsep dari George Herbert Mead berupa *mind*, *self* dan *society*. Sementara penelitian ini menggabungkan konsep George Herbert Mead dengan konsep interaksionisme simbolik gagasan Herbert Blumer, sekaligus mencari benang merah yang menjelaskan bagaimana dua versi konsep teori interaksionisme simbolik ini bisa digambarkan dengan visualisasi EI melalui karakter animasi sel-sel emosional pada film *Inside Out* dan drama *Yumi's Cells*.

Penelitian tentang animasi EI sebelumnya menghadirkan pendekatan penelitian dari perspektif psikologi dan pengelolaan emosi anak, seperti penggunaan alat peraga animasi untuk pembelajaran konsep kecerdasan emosional kepada anak usia prasekolah sehingga bisa mengontrol emosinya (Rohaizad et al., 2017), atau penggunaan *software* animasi model kecerdasan emosional dari Mayer dan Salovey untuk membimbing anak usia 8 hingga 12 tahun bisa menggunakan, memahami, dan mengelola emosi (D'Amico, 2018). Karakter animasi sel kecerdasan emosional dalam film *Inside Out* dibahas dalam jurnal Ibrahim dan Junaid (2021), namun melalui pendekatan psikologi dan literatur, yang diklasifikasikan berdasarkan teori kecerdasan emosional dari Daniel Goleman. Sedangkan karakter animasi sel kecerdasan emosional dalam drama *Yumi's Cells*, belum ada penelitiannya. Sejauh ini, penelitian terkait *Yumi's Cells* cenderung terkait teknik animasi, komik atau *webtoon*, seperti membahas teknik pewarnaan animasi pada komik *webtoon* (Furusawa et al., 2017) atau dampak ketenaran *webtoon Yumi's Cells* dengan perilaku pengunjung di sebuah pameran (Rhee et al., 2022), bukan penelitian tentang

drama *hybrid* animasi, tokoh manusia, atau pembahasan karakter animasi EI dari sel-sel emosional yang dihadirkan dalam drama *Yumi's Cells*.

Film dianggap sebagai media dan produk budaya yang bisa mengonstruksikan realitas yang terjadi di masyarakat (Bahruddin et al., 2021) seperti halnya film animasi dianggap memiliki pesan dari setiap tampilan karakter animasi (Nuha et al., 2021) seolah-olah setiap karakter animasi memiliki nyawa lewat interaksi secara simbol, bahasa dan pemaknaan. Sementara dalam penelitian bahasa dan interaksi sosial (Cantarutti, 2022), *animation* dianggap sebagai tindakan seseorang menghadapi diri dan orang lain sebagai reaksi dari perasaan yang muncul lewat respons *co-animation*.

Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud menggambarkan bagaimana karakter animasi EI dari sel-sel emosional dalam film *Inside Out* dan drama *Yumi's Cells* mampu memvisualisasikan representasi berbagai karakter emosi yang ada dalam diri seseorang, dengan asumsi interaksionisme simbolik berperan besar untuk dijadikan konsep menonjol studi komunikasi dan media baru (Alver & Caglar, 2015) sesuai konsep pemikiran dari Mead dan Blumer.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif analisis percakapan (*conversation analysis*) yang merupakan metode menyelidiki struktur dan proses interaksi sosial antar manusia (Perakyla & Johanna, 2011), dengan menggunakan bahan empiris seperti rekaman video atau audio yang menggambarkan struktur interaksional (Denzin & Lincoln, 2011). Pada penelitian ini, analisis percakapan digunakan untuk melihat proses komunikasi dan struktur interaksi simbolik yang divisualisasikan lewat karakter animasi sel-sel kecerdasan emosional. Cuplikan percakapan pada satu hingga tiga *scene* visual animasi dari film dan drama kemudian dianalisis dengan narasi deskriptif menggambarkan alur cerita dan keterkaitannya dengan tiga unsur dalam dua konsep interaksionisme simbolik Mead dan Blummer.

Selanjutnya analisis pembahasan diperkuat dengan wawancara tiga informan sebagai data sekunder dan penguat argumentasi, yang dipilih berdasarkan latar belakang profesi yang berbeda namun diidentifikasi memahami tentang seluk beluk animasi. Berikut adalah ketiga informan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Profil Informan

No	Nama	Pekerjaan
1	Ayu Pratama	Scriptwriter & Director film animasi Silver Lining
2	Halwasyah	Mahasiswa Animasi Limkokwing University of Creative Technology, Malaysia
3	Banung Grahita	Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual FSRD ITB

Dalam metode penelitian kualitatif, wawancara digunakan untuk menjangkau area realitas yang tidak dapat diakses, seperti pengalaman subjektif dan sikap seseorang, sekaligus cara aman untuk mengatasi jarak dalam ruang dan waktu (Perakyla & Johanna, 2011) sehingga tanggapan dari ketiga informan bisa memperkaya dan memperkuat argumentasi penelitian dari narasi dan wacana tentang karakter animasi sebagai visualisasi dan representasi konsep interaksionisme simbolik.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini membandingkan konsep interaksionisme simbolik versi George Herbert Mead (*Mind, Self, & Society*) dan versi Herbert Blumer (*Meaning, Language, Thinking*) dengan membandingkan penggunaan peran dari karakter EI animasi sel-sel emosional dalam film *Inside Out* dan drama *Yumi's Cells*. Analisis dan pembahasan perbandingan dua versi konsep interaksionisme simbolik dibagi ke dalam tiga poin yakni: Konsep Pikiran (*Mind*) versus Berpikir (*Thinking*), Konsep Diri (*Self*) versus Pemaknaan (*Meaning*), dan Konsep Masyarakat (*Society*) versus Bahasa (*Language*) yang kemudian dikaitkan dengan cuplikan satu hingga tiga *scene* percakapan dan penjelasan narasi deskriptif analisis perbandingan peran karakter EI dari animasi sel-sel emosional yang diperkuat dengan informasi dari tiga informan penelitian.

Konsep Pikiran (*Mind*) dan Berpikir (*Thinking*)

Inner conversation atau *inner dialog*, menjadi kata kunci dari konsep yang bertumpu pada otak sebagai gambaran tempat pikiran dan pemikiran setiap manusia terjadi. Ada perbedaan gambaran tentang pikiran manusia bila dilihat dari Film animasi *Inside Out* dan drama *Yumi's Cells* yang bisa dilihat lewat visualisasi karakter EI animasi bagaimana sel-sel emosional hadir dan menghuni otak manusia, yang ditampilkan di awal alur cerita film dan drama.

Film *Inside Out* diawali dengan kelahiran Riley Andersen dan kehadiran sel emosional pertama, *Joy*, karena kelahiran Riley dianggap sebagai pembawa kebahagiaan. Memori pertama di benak Riley kemudian digambarkan sebagai bola kristal berwarna keemasan yang mewakili rasa bahagia. *Joy* yang mengira menguasai pesawat panel kontrol otak Riley sendirian, harus menerima keberadaan sel emosional lain diantaranya; *Sadness* (rasa sedih), *Anger* (rasa marah), *Fear* (rasa takut), dan *Disgust* (rasa jijik/benci). *Joy* merasa bisa mengontrol empat sel emosional lain dan memenuhi lemari memori otak Riley dengan dominasi bola kristal kebahagiaan. Keempat sel setelah Riley muncul dalam waktu yang berbeda. Sel *Sadness* muncul 30 detik setelah *Joy*. Sementara sel *Fear*, *Disgust* dan *Anger* muncul seiring pertambahan umur dan aktivitas Riley. Penggalan 10 menit cerita awal film *Inside Out* ini mewakili konsep pikiran (*mind*) dan berpikir (*thinking*). Di mana Riley berusaha berdialog dengan batin dan pikirannya, yang divisualisasikan dengan interaksi simbolik kelima sel emosi, termasuk upaya sel *Joy* mengambil peran (*role taking*) (Griffin et al., 2019) untuk meredam *Sadness*, *Anger*, *Fear* dan *Disgust*, agar Riley tetap bahagia. Film juga menggunakan visualisasi animasi bola kristal sebagai simbol signifikan atas memori yang tercipta dan dikunci dalam inti otak yang sewaktu-waktu bisa dipanggil bila diperlukan.



Gambar 5. Kelahiran Riley dan Lima Sel Kecerdasan Emosional
(Film *Inside Out*)

Sementara pada episode pertama drama *Yumi's Cells*, diawali dengan suara dialog karakter sel emosional, sel rasional, yang mengenalkan Kim Yumi sebagai wanita pekerja berusia 32 tahun, tinggal sendiri dan belum menikah. Para sel ini menghuni sebuah desa di otak Yumi. Dialog Yumi dengan animasi sel diawali dengan sel rasional dan sel emosional yang berdebat sebelum Yumi mengambil keputusan. Tidak seperti film *Inside Out* yang menggambarkan kelahiran Riley dan para sel, drama *Yumi's Cells* langsung bercerita tentang belasan sel otak Yumi dengan beragam permasalahan dan perdebatan

antar sel. Sesuai konsep Blumer & Mead, bahwa harus ada hubungan timbal balik dalam pikiran (West & Turner, 2021), direpresentasikan drama *Yumi's Cells* lewat dialog para sel-sel emosional di otak, baik berupa suara tunggal dan tampilan visual animasi, yakni suara dan ekspresi para sel. Sementara di dunia nyata manusia, Yumi berperan memutuskan ekspresi dan tindakan yang diambil selanjutnya.



Gambar 6. Sel Kecerdasan Emosional Bercerita tentang Yumi
(Drama *Yumi's Cells*, Ep.1)

Visualisasi pertarungan sel-sel yang ada dalam pikiran (*mind*) Riley dan Yumi dengan bantuan visual animasi 3D, mampu menghadirkan gambaran bagaimana dialog batin, pertarungan perasaan, berkecamuk dalam pikiran manusia untuk hadirnya simbol, label/nama, dan makna, yang saling berinteraksi dalam dialog batin dan pikiran (Griffin et al., 2019) terjadi, sebelum akhirnya Riley dan Yumi membuat keputusan dan tindakan. Gambaran animasi karakter sel-sel emosional dalam otak mendominasi representasi perasaan manusia pada umumnya.

Informan Ayu Pratama berpendapat, manusia adalah spesies kompleks.

“Bahkan psychology saja setiap tahun terus berkembang untuk bisa memahami lebih dalam soal tingkah dan pikiran manusia.” (AP, wawancara, 15 Desember 2021)

Sehingga akan sulit untuk film, drama atau media audio visual untuk bisa memvisualisasikan kompleksitas manusia secara menyeluruh. Informan Halwasyah beranggapan, drama *Yumi's Cells* berhasil menarik minat penonton lewat drama psikologi ringan dengan menunjukkan perasaan ke dalam banyak karakter, ketimbang karakter animasi kecerdasan emosional dalam film *Inside Out*. Informan Banung Grahita menambahkan,

“Kekuatan animasi adalah pada sifat plastisnya, artinya sangat mudah dan dapat dibentuk menjadi apapun sehingga bisa memperlihatkan hal-hal yang tidak terlihat di dunia nyata.” (BG, wawancara, 19 Desember 2021)

Sehingga pendapat ketiga informan ini menguatkan asumsi peneliti bahwa karakter animasi kecerdasan emosional bisa mewakili gambaran dari dominasi ragam perasaan individu yang sedang sibuk dalam pikirannya sendiri, sebelum berinteraksi dan membuat keputusan dengan orang lain dan sekitarnya.



Gambar 7. Sel Otak Riley sedang Berdebat (Film *Inside Out*)



Gambar 8. Sel Rasional vs Sel Cemas (Drama *Yumi's Cells* Ep.1)

Penulis berargumen film *Inside Out* diawali dengan baik lewat visualisasi kelahiran Riley dan sel Joy, bukan sel Sadness atau Anger, sehingga memberikan kesan kepada penonton, khususnya anak-anak, sebagai representasi kebahagiaan atas lahirnya manusia ke dunia ini. Sementara karakter animasi sel-sel otak Yumi, sudah mengarah kepada kompleksitas pikiran manusia yang setiap hari, setiap menit, berupaya bertarung dengan pikirannya sendiri sebelum menentukan tindakan interaksi dan keputusan terhadap individu lain dan lingkungan sekitarnya. Sehingga tampilan karakter animasi sel-sel kecerdasan emosional di kedua media tersebut mewakili perbedaan pikiran manusia di usia 32 tahun dan 11 tahun, sekaligus menjadi gambaran bagaimana seseorang berkomunikasi dengan dirinya sendiri dan kecerdasan emosional yang divisualisasikan dengan animasi interaksi simbolik dan komunikasi antar sel-sel emosional sebelum menuju tahap konsep interaksionisme simbolik berikutnya yakni Diri dan Pemaknaan.

Konsep Diri (Self) dan Pemaknaan (Meaning)

Dalam film *Inside Out*, berbagai makna di masa lalu dan yang baru saja dibuat oleh Riley, tersimpan dalam bola kristal bernama memori yang kemudian dikirim dan disimpan di beberapa ruangan di antaranya, ruang memori inti (*core*), ruang kepribadian dan ruang jangka panjang. Ketiga ruang utama yang digambarkan lewat animasi pada otak Riley ini menurut penulis berkaitan dengan konsep Diri dan Pemaknaan. Sementara

di drama *Yumi's Cells*, konsep Diri dan pemaknaan ditampilkan oleh masing-masing sel otak, yang divisualisasikan dengan animasi belasan sel berjubah biru penghuni *Cell Village* di otak Yumi, di mana masing-masing sel punya pemaknaan sendiri terkait interaksi emosi yang sedang dihadapi pemilik sel. Berbeda dengan tiga ruang dalam otak Riley, di *Cell Village* setiap sel emosi punya tempat tinggal sendiri yang bisa berbentuk ruangan atau rumah layaknya sebuah desa.

Permasalahan perasaan dari lima sel emosi Riley, diceritakan terjadi saat keluarga Riley memutuskan pindah ke kota lain dan membuat Riley harus berhadapan dengan lingkungan baru, serta berbagai ekspektasi yang tidak sesuai harapannya. Misalnya saat sel *Joy* mencoba meyakinkan Riley bahwa rumah barunya akan lebih baik, kenyataannya rumah baru malah terkesan kumuh dan tidak terawat, Riley berada dalam kondisi bercermin melihat kembali karakter dirinya yang ingin ditampilkan (*looking-glass self*). Sel *Sadness*, *Anger*, *Fear* dan *Disgust* secara bergantian merekamnya dan memasukkannya ke dalam bola kristal benak Riley. *Joy* pun mengambil alih dengan memberikan sejumlah ide kebahagiaan untuk mengambil alih kendali perasaan. Mulai dari mengambil inti memori tentang 'bahagia bermain hokey bersama ayah', atau mencoba restoran Pizza dekat rumah bersama ibu Riley. Di sini sel *Joy* berusaha melakukan *role taking* agar Riley tidak larut dengan sel emosional sedih, amarah, benci dan takut. Termasuk mengendalikan dan mengambil peran perasaan Riley saat efek *Pygmalion* terjadi, karena tidak sesuai harapan awal. Sel *Joy* juga berupaya melakukan *labelling* dengan bertindak cepat menghalau sel *Sadness* agar tidak lagi menyentuh bola kristal memori bahagia, atau menenangkan sel *Anger* yang kesal dengan keadaan yang berubah dari biasanya. Di sini terlihat konsep "I" merupakan interaksi para sel dan peran kendali *Joy*, di mana konsep "*me*" mewakili reaksi Riley saat berdialog dengan dirinya sendiri. Pada akhirnya konsep *I* dan *me* mendominasi konsep Diri dan Pemaknaan pada Riley yang harus berdamai segera karena aksi dan reaksi Riley lewat tindakannya ditunggu dan dimaknai oleh manusia dan lingkungan sekitarnya yang baru.



Gambar 9. Riley Berdamai Dengan Lingkungan Baru (Film *Inside Out*)

Sementara perdebatan sel-sel dalam otak Yumi tentang permasalahan yang dihadapi sudah digambarkan sejak di episode pertama drama *Yumi's Cells*. Seperti saat sel emosional mendapat stimulus ketika Yumi tiba-tiba diajak bicara rekan kerja pria, Woogi. Stimulus ini memunculkan sederet alasan sel Emosi untuk meyakinkan sel Rasional agar Yumi bertanya kepada Woogi, untuk menegaskan benarkah ada perasaan yang tersembunyi dan alasan tindakan Woogi yang tiba-tiba. Sel Emosi mendominasi sel Rasional dengan memunculkan respons di benak Yumi lewat kalimat, “Wajar jika saling tertarik.” Respons ini membuat Yumi mendatangi Woogi di ruang rapat untuk mengupayakan klarifikasi sikap perhatian Woogi kepada Yumi. Di perjalanan, muncul sel Cemas (*anxiety cell*) yang memberikan stimulus pandangan tentang kekhawatiran munculnya pendapat aneh bila Yumi sedang berusaha mendekati rekan kantor yang lebih muda lima tahun dibanding dirinya. Sel Cemas mendominasi interpretasi benak menggoyahkan konsep Diri dan Pemaknaan Yumi, sehingga ketika Woogi menghampirinya suara-suara para sel otak beramai-ramai mencegah Yumi untuk bertanya dan membuat Yumi kebingungan sehingga mengeluarkan respons kalimat aneh, “Coba tebak kenapa aku memanggilmu? Tebaklah!” Yumi pun meminta Woogi kembali ke ruang rapat dan segera kabur.



Gambar 10. Konsep Diri vs Konsep Pemaknaan (Drama *Yumi's Cells*, Ep.1)

Cuplikan *scene* ini mewakili konsep *Meaning* pikiran (Griffin et al., 2019) dari Blumer, saat makna dimunculkan dari interaksi usaha bersama para sel otak Yumi. Sejalan dengan konsep Pemaknaan, Yumi juga melakukan konsep diri (*self*) dengan bercermin (*looking-glass effect*) menyetujui sel emosional dengan *labelling* bahwa wajar bila ada rasa saling tertarik dengan rekan kerjanya, Woogi. Kemudian Yumi pun melakukan reaksi atas munculnya efek Pygmalion, saat sel cemas datang dan mengingatkan tentang kekhawatiran atas cara pandang orang lain terhadap Yumi yang memanggil Woogi di jam kantor. Pembentukan konsep “*I*” dan “*me*” versi Griffin et al. (2019), “*If the ‘I’ speaks, the ‘me’ hears.*” Konsep “*I*” terlihat saat interaksi sel-sel otak Yumi, yakni saat sel emosional dan sel cemas yang berbicara mengamati kondisi terkini dan mengambil alih perasaan Yumi, sementara sel rasional dan Yumi sebagai “*me*” mendengarkan dan menyetujui tindakan sel emosional dan sel cemas.

Dari sisi animasi dan kreator, menurut informan Banung Grahita,

“Latar belakang kreator atau desainer (karakter) akan sangat berpengaruh. Terutama terkait pengalaman dan referensi animasi yang dia miliki.” (BG, Wawancara, 19 Desember 2021)

Dari perspektif informan Halwasyah, butuh waktu untuk memastikan karakter itu tepat atau tidak untuk cerita yang dibuat karena,

“Kadang (kreator) berpikir bahwa karakter dengan emosi dan pikiran yang dibuat adalah yang terbaik yang pernah dipikirkan, namun bisa jadi itu mimpi buruk ilustrator.” (H, Wawancara, 16 Desember 2021)

Informan Ayu Pratama menambahkan,

“Karakter yang sudah diciptakan (kreator), punya nyawa sendiri. Terkadang sebagai penulis menentukan jalan pikiran mereka adalah hal yang sangat sulit.” (AP, Wawancara, 15 Desember 2021)

Pendapat ketiga informan ini menguatkan argumentasi bagaimana konsep Diri dan konsep Pemaknaan (termasuk cerminan diri, efek *Pygmalion*, serta konsep “*I*” dan “*me*”), menjadi bagian dari kreator saat membuat dan menghasilkan karakter animasi. Mulai dari pengaruh pengalaman dan latar belakang kreator, pergulatan pikiran dan emosi kreator saat membuat karakter, ekspektasi terhadap hasil karakter yang diciptakan, hingga penekanan makna bahwa kreator pasti berusaha sekuat tenaga memberi ‘nyawa’ terhadap karakter yang dibuatnya. Psikolog Profesor Dacher Keltner (Mottram & Bevan, 2015) berargumen, meski emosi tertentu mungkin dominan di masa kanak-kanak, penelitian menunjukkan semua emosi sama pentingnya saat seseorang menjadi dewasa, karena

Keltner menemukan keragaman emosi punya pengaruh positif dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi pemandu pemikiran dan interaksi sosial manusia. Dan keragaman emosi yang diyakini peneliti lebih dari lima karakter animasi dalam film *Inside Out* digambarkan lebih jelas dan rinci dalam belasan karakter animasi sel kecerdasan emosional yang ada dalam drama *Yumi's Cells*. Dengan kata lain, interaksi dan komunikasi antar sel-sel emosional yang membentuk konsep Diri dan Pemaknaan pada pikiran seseorang akan mempengaruhi interaksi simbolik dan komunikasi interpersonal dengan sekitarnya lewat konsep Bahasa dan Masyarakat.

Konsep Masyarakat (Society) dan Bahasa (Language)

Markas besar pikiran bernama *Headquarters*, di dalam otak dan pikiran Riley, terdapat beberapa bola kristal ingatan inti yang dikoordinasi dan didominasi sel *Joy*, pulau-pulau kepribadian Riley dan sebuah perpustakaan penyimpan bola-bola kristal dalam ruangan *long-term memory*. Permasalahan muncul saat sel *Joy* dan sel *Sadness* bertengkar memperebutkan tempat pada memori inti Riley. Di dunia nyata digambarkan Riley mencoba tetap ceria saat datang di hari pertama sekolah barunya. Upaya Riley untuk beradaptasi dengan teman dan lingkungan baru, di koordinir oleh sel *Joy* dengan menugaskan empat sel lain untuk bersiaga. Sementara sel *Sadness* dikurung sel *Joy* dalam sebuah lingkaran agar tidak mengacaukan keadaan. Namun di tengah keceriaan, sel *Sadness* secara tidak sadar kabur dari lingkaran batasan dan menyentuh momen inti Riley sehingga membuat Riley seketika menangis saat memperkenalkan diri di kelas. Sel *Joy* mati-matian menghalangi sel *Sadness* yang bersikukuh mendominasi pikiran Riley namun warna pikiran Riley sudah berubah dari kuning keemasan ke warna biru yang semakin gelap. Pertengkar sel *Joy* dan sel *Sadness* membuat keduanya tersedot masuk ke dalam ruang perpustakaan memori jangka panjang Riley, yang membuat Riley kehilangan makna bahagia dan sedih di dunia nyata, untuk sementara waktu.



Gambar 11. Perubahan Emosi Riley Saat Pindah Sekolah (Film *Inside Out*)

Upaya sel *Joy* dan sel *Sadness* kembali ke *Headquarters* untuk mengendalikan otak Riley kemudian mendominasi separuh skenario Film *Inside Out*, sekaligus mewakili konsep pencarian jati diri Riley lewat pengenalan diri (*self*), makna, bahasa dan berakibat pada interaksi *society* Riley dengan sekitarnya. Pertengkaran sel *Joy* dan sel *Sadness* adalah bentuk hubungan timbal balik saat individu sedang berpikir dan melakukan pemaknaan sebelum mengeluarkan keputusan dan tindakan lewat konsep Bahasa dan *Society*. Seberapa besar pengaruh sel *Joy* mengendalikan sel emosional lain dengan menggunakan simbol koordinasi penugasan sebagai bentuk antisipasi dan reaksi terhadap respons orang atau sesuatu hal. Ketika Riley memutuskan ceria dan mencoba beradaptasi dengan pikiran sel *Joy*, Riley membuat pilihan dengan mengeneralisir keadaan sekitarnya. Sebagai antisipasi, sel *Fear* sudah menyiapkan catatan kemungkinan timbulnya rasa takut, sel *Disgust* mempersiapkan penampilan terbaik Riley agar diterima teman-teman sekolahnya, dan sel *Anger* diminta merinci berbagai lamunan tentang kelas yang membosankan dan tidak berguna. Ketika sel *Joy* dan sel *Sadness* tersesat di ruang memori jangka panjang Riley, seakan merepresentasikan pergantian perasaan sekaligus mewakili pencarian jati diri atau identitas Riley yang beranjak ke usia remaja dengan lingkungan baru yang terkadang bingung dengan perasaannya sendiri. Riley membuat pilihan sendiri, sementara sel *Joy* dan sel *Sadness* berusaha bisa kembali ke *Headquarters*.

Long Term Memory is a vast floor-to-very-high-ceiling storage facility that houses millions of Riley's memories. Long Term Memory is staffed by Mind Workers, including the Forgetters, who evaluate the usefulness of each memory and eliminate those that no longer seem relevant.



Gambar 12. Lokasi Memori Jangka Panjang milik Riley (Pixar.com)

Kisah kesedihan dan pergulatan emosi diri Riley saat pindah sekolah diakui *co-director* film *Inside Out*, Ronnie del Carmen (Blair, 2015), berdasarkan kisah nyata anak perempuannya saat harus pindah sekolah, tidak memiliki teman dan sendiri saat di

sekolah. Karakter animasi sel kecerdasan emosional dalam film *Inside Out* membuat Carmen memahami bahwa mengingat kenangan akan lebih baik bila dilakukan dengan berbagai emosi. Namun film *Inside Out* hanya menampilkan karakter animasi kecerdasan emosional dari sisi Riley saja. Tidak dijelaskan lebih lanjut tentang visualisasi sel kecerdasan emosional dari lawan bicara Riley seperti orang tua atau teman sekolahnya. Sehingga penonton hanya ditampilkan visualisasi bagaimana pergulatan batin, pikiran dan emosi seorang remaja bernama Riley menghadapi lingkungan barunya.

Di sini letak perbedaan Film *Inside Out* dengan drama *Yumi's Cells*. Dalam episode ketiga drama *Yumi's Cells*, animasi sel-sel kecerdasan emosional dalam otak tidak hanya diceritakan versi Yumi, tapi juga versi Woong, pria yang sedang mendekati Yumi lewat kencan buta perjodohan yang disponsori rekan kerja mereka. Sel Rasional milik Woong awalnya dikendalikan sel Humor untuk mendekati Yumi, namun diinterpretasikan sebagai lelucon yang aneh oleh sel Emosi Yumi. Untuk menghargai Woong, sel Emosi Yumi memasang wajah palsu 'boneka ceria' untuk menutupi rasa bosan terhadap celotehan humor Woong. Kebosanan sel Emosi yang sedang ditenangkan sel Rasional Yumi, diinterupsi dengan aksi unjuk rasa sel Lapar yang memberikan kenyataan bahwa Yumi belum sarapan dan makan siang. Meski berusaha ditenangkan dan dicegah oleh sel Rasional dan sel Emosi, sel Lapar kemudian mengeluarkan 'seruling' dan meniupnya sehingga mengeluarkan suara perut keroncongan Yumi di hadapan Woong. Di sini para sel di benak Yumi dan Woong membuat pilihan sebagai bentuk evaluasi terhadap interaksi simbolik yang berlangsung. Pikiran Yumi dan Woong merupakan hasil dari bahasa dan interaksi individu lewat penciptaan makna dan simbol verbal dan nonverbal yang diutarakan para sel otak keduanya. Sel Humor aneh milik Woong merasa mendominasi sel Rasional dan membuatkan pilihan humor lewat bahasa yang dilontarkan Woong kepada Yumi. Sementara sel Lapar Yumi mampu mendominasi sel Rasional dan sel Emosi dengan mengeluarkan putusan bunyi perut keroncongan Yumi, sebagai wujud bahasa sedang kelaparan, saat berdialog dengan Woong.



Gambar 13. Beda Karakter Sel Woong (kiri) dan Sel Yumi (kanan)
(Drama *Yumi's Cells*, Ep.3)

Cerita diperkaya dengan interaksi antar sel-sel dalam otak Yumi dan Woong, yang dikisahkan dalam episode keempat, saat perwakilan sel Rasional Woong mencoba menembus gerbang Yumi yang dijaga dua sel. Interaksi sel Rasional Woong dan penjaga gerbang desa sel Yumi ini merepresentasikan simbol individu (Woong) yang berusaha mendekati individu (Yumi) lain. Perlahan setiap sel emosional saling berinteraksi lewat dialog, melakukan evaluasi, saling memperbaiki dan membuatkan pilihan seperti halnya konsep *society* dan *language*.



Gambar 14. Sel milik Woong Dihadang Penjaga Sel milik Yumi
(Drama *Yumi's Cells*, Ep.3)

Untuk memperlihatkan perbedaan sel-sel dalam tubuh setiap manusia, animasi sel-sel dalam otak Woong digambarkan berbeda dengan sel-sel milik Yumi. Para sel kecerdasan emosional penghuni otak Woong berada di dalam pesawat kontrol, mirip sel otak Riley di film *Inside Out*. Komandonya ada pada sel rasional Woong yang mendata secara rinci kejadian di sekitar dan simbol yang muncul lewat algoritma berpikir Woong sebelum mengeluarkan respons tindakan. Misalnya saat Woong bertemu Yumi yang tiba-tiba pingsan di halte bus, sel otak Woong bekerja melihat sekitar mencari klinik atau

rumah sakit terdekat, lalu para sel mendata kemungkinan cara membawa Yumi ke rumah sakit karena kondisi cuaca sedang hujan dan susah taksi. Ini mewakili konsep *mind* dan *thinking* dari Woong. Dengan memperhitungkan jarak dan cuaca, sel-sel dalam otak Woong mengerahkan seluruh tenaga karbohidrat untuk mendukung tindakan Woong berlari menggendong Yumi di tengah hujan menuju Rumah Sakit. Bagian ini merepresentasikan konsep pemaknaan (*meaning*) dan konsep Diri (*self*). Hasilnya, muncul mode ‘kesombongan’ pada pikiran dan konsep Diri Woong karena telah berhasil menggendong Yumi selama 10 menit hingga tiba di Rumah Sakit. Munculnya mode ‘kesombongan’ dan tindakan Woong berhasil membawa Yumi ke Rumah sakit, menjadi bagian dari *language* dan pilihan *society* yang ingin disampaikan Woong kepada Yumi. Maka bisa disimpulkan cuplikan adegan Yumi, Woong dan interaksi bersama animasi sel-sel otak keduanya, menjadi bagian dari pendekatan interaksionisme simbolik meliputi semua konsep dari Mead dan Blumer.



Gambar 15. *Headquarters & Riley's Islands* (kiri) VS Penghuni *Cells Village* (kanan) (Pixar.com, dan Drama *Yumi's Cells*)

Kemudian muncul pertanyaan, apakah setiap karakter animasi sel emosional dalam otak mewakili sosok individu? Di luar perbedaan usia yang jauh antara Riley dan Yumi, gambaran animasi karakter sel-sel emosional keduanya terlihat berbeda secara ukuran, bentuk, gender, penampilan dan warna. Misal, karakter sel *Angry* pada film *Inside Out* digambarkan sebagai sosok pria pendek, celana panjang, kemeja putih, berdas, dan dikelilingi warna merah. Sementara pada drama *Yumi's Cells*, karakter sel Emosi digambarkan lewat perempuan berambut panjang, yang hobi berargumentasi dengan emosi daripada mengedepankan rasio, fakta, data dan realita karena ada sel lain yang memiliki peran tersebut. Karakter sel otak Yumi dan Woong pun berbeda, mulai dari

lokasi tempat tinggal para sel hingga karakter beberapa sel. Sel humor Yumi digambarkan sulit berkembang, beda dengan sel humor Woong yang suka mendominasi meski memberikan kesan aneh. Atau sel Nakal (*naughty cell*) Yumi digambarkan suka berpenampilan ‘sesukanya’ dan sering bertentangan dengan sel Etika, sementara pada Woong sel tersebut digambarkan sebagai sel Nafsusaurus yang berwujud dinosaurus.

Penelitian Alsaraireh et al. (2021) mengindikasikan ada perbedaan gender antara pria dan wanita yang dilakukan dalam film animasi. Jurnal ini meneliti film animasi Frozen, sebagai studi kasus dengan temuan, kesetaraan perempuan dan laki-laki dalam film tergantung pada kekuasaan, dan perbedaan gaya bicara antara pria dan wanita. Namun perbedaan gambaran karakter sel emosional dalam otak manusia lewat animasi ini, ditanggapi informan Halwasyah dengan pendapat, animasi bisa merealisasikan imajinasi tanpa batas, dengan kata lain animasi bisa merealisasikan khayalan seseorang. Pendapat ini ditegaskan oleh informan Ayu Pratama yang mengutip guru jurusan Film di Universitasnya, Hussein Kamil,

“No art is unbiased. If you create an unbiased art you lied to yourself along the way, so what are you making really?” (AP, wawancara, 15 Desember 2021)

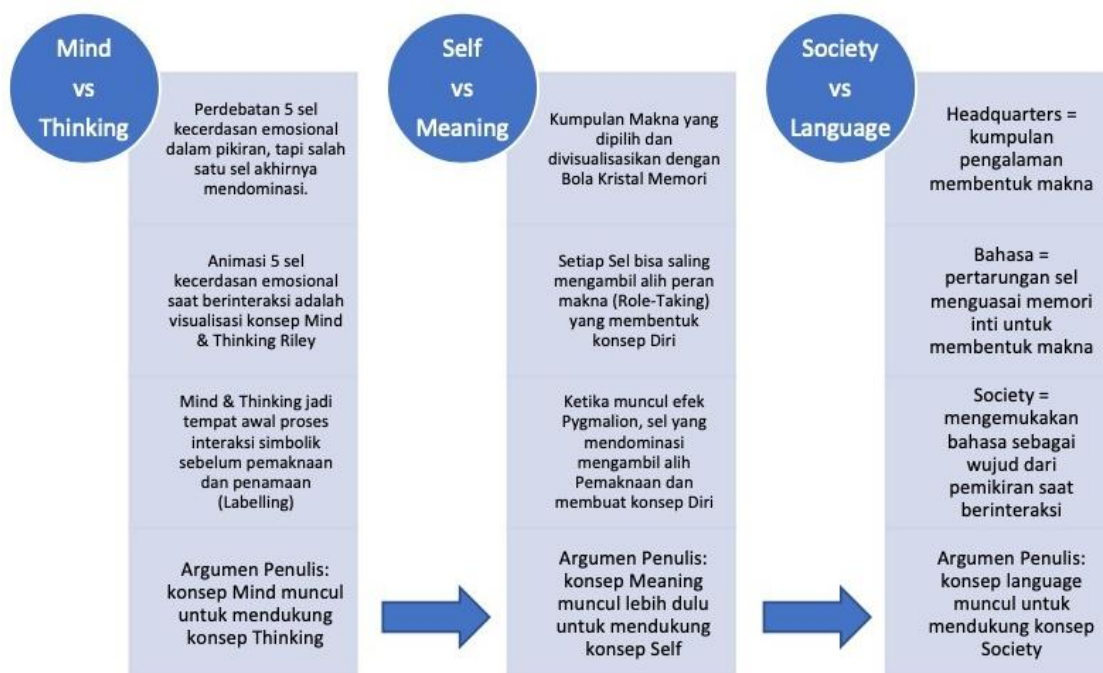
Informan Banung Grahita berpendapat,

“Kreativitas seorang Desainer Karakter bertugas melayani kebutuhan cerita. Jadi batasannya adalah apa saja yang dibutuhkan cerita dan pesan dalam cerita tersebut. Bagaimana caranya agar pesan tersebut bisa sampai dengan efektif dan dipahami penonton. Tentunya untuk bisa menerjemahkan pesan tentang hal-hal tertentu, soal emosi misalnya, dibutuhkan riset yang cukup oleh seorang desainer atau kreator”. (BG, wawancara, 19 Desember 2021)

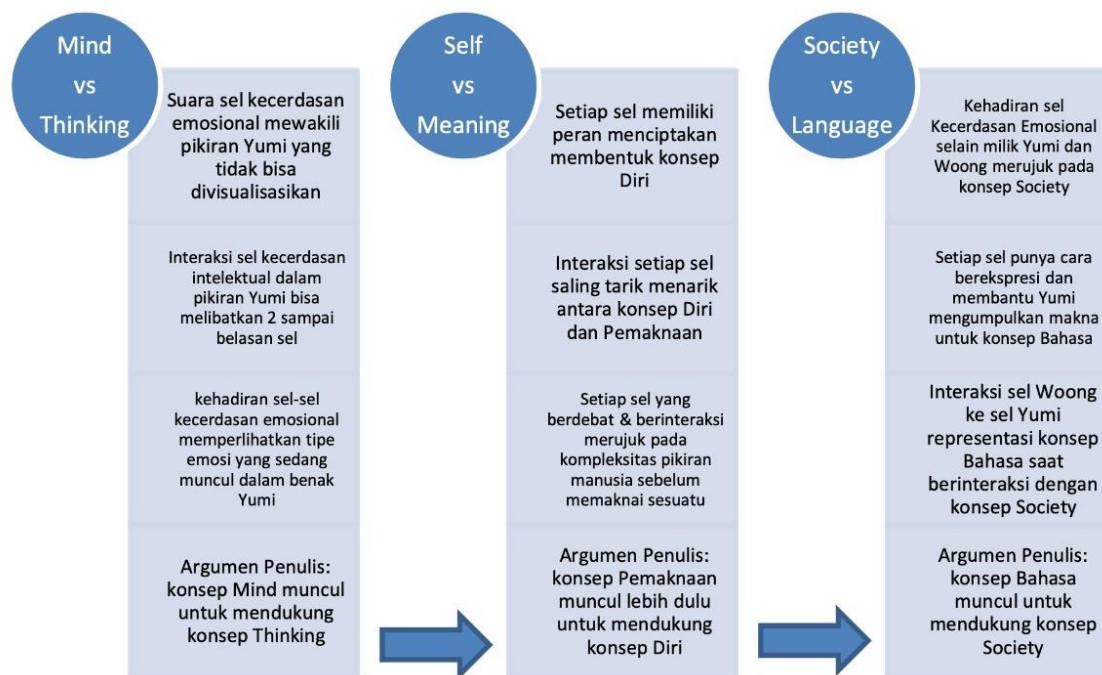
Riset tentang karakter animasi emosi ini telah dilakukan para kreator film *Inside Out* dengan konsultasi bersama Psikolog Profesor Dacher Keltner (Mottram & Bevan, 2015) yang mengaku dihubungi langsung sutradara film untuk berkonsultasi untuk mewujudkan visualisasi dari isi kepala dan emosi anak perempuan usia 11 tahun. Identifikasi esensi pengalaman manusia tentang fenomena yang terjadi, menurut Creswell (2013) dilakukan dengan mempelajari subjek dan objek penelitian untuk pengembangan pola dan hubungan makna yang bisa dijelaskan lewat pendekatan interaksionisme simbolik. Carter dan Fuller (2015) mencatat, selama beberapa dekade terakhir studi kerangka interaksionisme simbolik untuk memahami diri dan proses identitas, biasanya terkait bidang teori peran, teori kontrol pengaruh dan teori identitas (Littlejohn & Foss, 2017). Sehingga ketika peneliti berpendapat penggambaran karakter animasi pada sel-sel

kecerdasan emosional Yumi mewakili gender tertentu, adalah hal yang wajar karena tidak hanya sebagai pembeda tapi sekaligus penekanan dan faktor penguat ‘nyawa’ dari sebuah karakter animasi yang ditampilkan sehingga secara audio dan visual terlihat lebih menarik dan hidup untuk menggambarkan sebuah situasi emosional dari diri seseorang.

Dari interaksi animasi karakter sel-sel kecerdasan Riley dan Yumi, terlihat perbedaan dalam sisi jumlah sel yang berinteraksi dan berperan mempengaruhi pikiran, diri dan interaksi sosial Riley dan Yumi. Dua konsep teori Interaksionisme Simbolik versi Mead dan Blumer jelas terbaca dari setiap interaksi para sel kecerdasan emosional saat berusaha mempengaruhi pikiran, bahasa dan tindakan karakter. Animasi karakter sel kecerdasan memudahkan kita memahami cara kerja emosional di balik layar seseorang. Argumentasi penulis, konsep *mind* dan *thinking* menghasilkan konsep Pemaknaan yang kemudian membentuk konsep Diri. Dari konsep Diri inilah individu melanjutkannya dengan konsep Bahasa untuk berinteraksi dengan konsep *Society*.



Gambar 16. Ringkasan Analisis Interaksi Simbolik pada film *Inside Out*



Gambar 17. Ringkasan Analisis Interaksi Simbolik drama *Yumi's Cells*

Visualisasi Kecerdasan Emosional Melalui Animasi dan Webtoon

Animasi adalah medium yang kompleks dan mahal (Kurnianto, 2015). Dalam jurnalnya, Wikayanto et al. (2019) berpendapat, identitas budaya lokal bisa menjadi ciri khas animasi para kreator agar membentuk persepsi di benak penonton tentang identitas budaya lokal. Narasi fiktif dalam animasi bisa terdiri dari ide, karakter, *setting*, *storyboard*, komposisi, teknik dan warna, yang memberikan representasi visual berdasarkan logika *storytelling* atau mendongeng (Buehring & Vittachi, 2020).

Lebih rinci, informan Ayu Pratama bercerita tentang proses pembuatan film animasinya yang berjudul *Silver Lining*.

"Aku menulis karakter yang akan berperan di film. Aku membuat profil mereka, karakteristik fisik dan sifat, tanggal lahir, lagu kesukaan, warna kesukaan, kebiasaan dan hal detail lain sebelum membuat naskah. Dari sini animator melakukan world building untuk fase menggambar dan membuat storyboard berdasarkan naskah." (AP, wawancara, 15 Desember 2021)

Sementara informan Halwansyah menekankan pentingnya riset saat membuat *storyline*,

"Salah satu kesalahan paling umum bagi pemula adalah mulai membuat sketsa karakter tanpa merencanakan kepribadian, alur cerita, bahkan melakukan riset. Untuk mengatasinya perlu penyesuaian baju, bahasa, dll sesuai tema dan lokasi." (H, wawancara, 16 Desember 2021)

Informan Banung Grahita menggarisbawahi bahwa perancangan karakter dalam animasi bukan tanggung jawab animator tapi desainer karakter,

“Fokus seorang desainer karakter adalah bagaimana membuat karakter yang menarik (appealing) dan believable bagi penonton. Untuk itu yang harus dipertimbangkan, pertama adalah target audience dari animasinya sendiri. Siapa segmen yang disasar dan bagaimana preferensinya. Preferensi ini utamanya terkait dengan peran, persona, dan visual style karakter yang akan dibuat, tentunya harus yang bisa terasa dekat dan sesuai selera dengan target. Kemudian yang kedua, adalah kebutuhan cerita dan visi atau rencana sutradara atau kreator terhadap animasi tersebut. Mood atau nuansa cerita apa yang ingin dibangun. Ini tentunya akan berpengaruh pada desain karakter, karena karakter yang akan membawakan cerita dalam film.” (BG, wawancara, 19 Desember 2021)

Lalu bagaimana dengan *webtoon*, yang dianggap menjadi *genre* baru dalam komik online Korea dan menjadi *new Korean wave* dalam proses *Glocalization*? *Webtoon*, merupakan kombinasi kata *web* dan *toon*, menjadi tipe baru dari konten digital (Jang & Song, 2017) yang menjadi bagian dari *hybridity* dan karakter lokal representasi dari budaya pop Korea. *Webtoon* dianggap mampu menyeimbangkan faktor global dan karakteristik lokal dengan memunculkan istilah *glocalization* yaitu gabungan dari aspek *global factors* dan *local characteristics*. *Webtoon* terus berkembang dengan teknik digital, untuk pengembangan *storytelling* dan bahkan berkolaborasi dengan diadaptasi dalam bentuk media lain seperti drama dan film (Jin, 2019a).

Webtoon membuka luas imajinasi yang membuat khalayak berpikir tipis antara fiksi dan realitas. Tidak sekedar menggambarkan makhluk hidup, kreator *webtoon* juga mampu menuangkan imajinasi perasaan yang selama ini tak berwujud seperti kecerdasan emosional atau *Emotional Intelligence* yang didefinisikan sebagai perspektif “model kemampuan” (*capability model*) (Weinberger, 2009) yang mampu menciptakan suasana, perasaan atau emosi khusus (Ibrahim & Junaid, 2021), bila diambil alih oleh media visual seperti film dan animasi. Bila Amerika memiliki film animasi *Inside Out* sebagai representasi animasi kecerdasan emosional, Korea Selatan membuat drama berjudul *Yumi’s Cells* yang diadaptasi dari *webtoon* dengan judul yang sama (*Yumi’s Cells*, 2015), dengan konsep *hybrid* menggabungkan unsur animasi 3D sebagai bagian dari rangkaian *scene* dalam setiap episode drama. (Jin, 2019b) menulis, *webtoon* Korea menggunakan *transmedia storytelling* sebagai strategi konvergensi media dan menjadi bagian dari *snack culture’s dream* yang di kemudian hari bisa saja menjadi *big-screen culture* dan lebih dari sekedar camilan atau kudapan.

Penutup

Bentuk visualisasi perasaan dan emosi lewat karakter animasi sel-sel kecerdasan emosional dalam otak manusia di film *Inside Out* dan drama *Yumi's Cells*, terlihat dominan mewakili konsep interaksionisme simbolik sesuai gagasan Mead dan Blumer, terutama konsep Pikiran (*mind*), Berpikir (*thinking*), Diri (*self*) dan Pemaknaan (*meaning*), yang sekaligus mewakili gambaran perbedaan konsep komunikasi intrapersonal manusia di usia remaja 11 tahun dan dewasa 32 tahun. Produk media animasi karakter sel-sel kecerdasan emosional terlihat kuat mendominasi dalam konsep diri (*self*) dan Pemaknaan (*meaning*) lewat interaksi simbolik dari dialektika 'I' dan 'me' yang saling berinteraksi, berkomunikasi, dalam sebuah dialog batin. Namun, karakter EI animasi sel-sel emosional hanya gambaran manusia pada umumnya, bukan secara keseluruhan karena setiap manusia itu unik dan punya kepribadian sendiri.

Teori interaksionisme simbolik punya dasar menerangkan bagaimana manusia memahami diri sendiri dan orang lain lewat komunikasi interaksi simbolik, namun tetap saja butuh penelitian dan literatur lebih lanjut untuk melengkapinya, termasuk keterkaitan dengan produk atau artefak media dan latar belakang kreator desain karakter animasi EI. Sebab sebuah produk media seperti film animasi dan drama *hybrid* animasi, bisa dianggap sukses dan jauh dari cercaan khalayak ketika dianggap mewakili masyarakat pada umumnya. Patut digarisbawahi, animasi adalah hasil karya subjektivitas kreator yang mencoba memvisualisasikan imajinasi terhadap objek dan subjek yang abstrak. Termasuk penguatan identitas lewat bahasa dan *society* yang tervisualisasi lewat audio visual melalui aktor atau animasi, harus bisa melengkapi dan menjadi batasan komunikasi interaksionisme simbolik.

Terkait konsep Mead dan Blumer dalam interaksionisme simbolik, peneliti berpendapat ketiga unsur dalam konsep Mead dan Blumer saling berhubungan dan terkait dengan pengenalan diri seseorang melalui interaksionisme simbolik lewat komunikasi intrapersonal dan interpersonal. Dengan Pikiran (*mind*) maka seseorang Berpikir (*thinking*) yang kemudian menimbulkan pemaknaan diri setelah melewati konsep Diri (*self*) dan Pemaknaan (*meaning*), yang diungkapkan lewat Bahasa (*language*) kepada orang lain (*society*). Alur pemaknaan diri dalam komunikasi interaksionisme simbolik ini tervisualisasi lewat gambaran karakter animasi sel-sel kecerdasan emosional pada film *Inside Out* dan drama *Yumi's Cells* yang sekaligus mewakili gambaran umum emosional

dan pemaknaan diri dari anak-anak dan dewasa. Penelitian ini bisa menjadi rekomendasi bagaimana media komunikasi animasi bukan sekedar menjadi tontonan edukasi, tapi juga menampilkan visualisasi komunikasi intrapersonal yang terkadang sulit untuk diungkapkan dan bisa menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya terkait komunikasi intrapersonal, komunikasi interpersonal, interaksi simbolik dan sosial, serta penelitian terkait budaya baru dan perilaku komunikasi.

Daftar Pustaka

- Alsaraireh, M. Y., Singh, M. K. S., & Hajimia, H. (2021). Critical discourse analysis of gender representation of male and female characters in the animation movie, Frozen. *Linguistica Antverpiensia*, 1, 104–121.
- Alver, F., & Caglar, S. (2015). The impact of symbolic interactionism on research studies about communication science. *International Journal of Arts and Sciences*, 8(7), 479–484.
- Anime Planet. (2021). *Characters appearing in Yumi's cells Manga*. Anime-Planet. <https://www.anime-planet.com/manga/yumis-cells/characters>
- Bahrudin, M., Hamad, I., & Triputra, P. (2021). The representation of social changes in Indonesian muslim society: A semiotic analysis of 'ketika Mas Gagah Pergi.' *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 37(2), 68–82. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2021-3702-05>
- Blair, A. (2015). *Inside out: Co-director Ronnie del Carmen interview*. Den of Geek. <https://www.denofgeek.com/movies/inside-out-co-director-ronnie-del-carmen-interview/>
- Buehring, J., & Vittachi, N. (2020). Transmedia storytelling: Addressing futures communication challenges with video animation. *Journal of Futures Studies*, 25(1), 65–78. [https://doi.org/10.6531/JFS.202009_25\(1\).0007](https://doi.org/10.6531/JFS.202009_25(1).0007)
- Cantarutti, M. N. (2022). Co-animation in troubles-talk. *Research on Language and Social Interaction*, 55(1), 37–58. <https://doi.org/10.1080/08351813.2022.2026169>
- Carter, M. J., & Fuller, C. (2015). Symbolic interactionism. *Sociopedia*, 1(1), 1–17. <https://doi.org/10.1177/205684601561>
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). Sage publications.
- D'Amico, A. (2018). The use of technology in the promotion of children's emotional intelligence: The multimedia program "Developing Emotional Intelligence." *International Journal of Emotional Education*, 10(1), 47–67.
- Daiton, M., & Zelle, E. (2017). *Applying communication theory for professional life : A practical introduction*. Sage Publications.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2011). *The Sage handbook of qualitative research*. Sage Publications.
- Furusawa, C., Hiroshiba, K., Ogaki, K., & Odagiri, Y. (2017). Comicolorization: Semi-automatic manga colorization. *SIGGRAPH Asia 2017 Technical Briefs*, 1–4. <https://doi.org/10.1145/3145749.3149430>
- Griffin, E., Ledbetter, A., & Sparks, G. G. (2019). *A first look at communication theory*

- (10th ed.). McGraw-Hill.
- Ibrahim, W. A., & Junaid, S. (2021). Emotional intelligence in “Inside Out” movie. *Journal of Advanced English Studies*, 4(2), 46–51.
- Jang, W., & Song, J. E. (2017). Webtoon as a new Korean wave in the process of glocalization. *Kritika Kultura*, 29, 167–187. <https://doi.org/10.13185/KK2017.02908>
- Jin, D. Y. (2019a). Korean Webtoonist Yoon Tae Ho: History, webtoon industry, and transmedia storytelling. *International Journal of Communication*, 13, 2216–2230.
- Jin, D. Y. (2019b). Snack culture’s dream of big-screen culture: Korean webtoons’ transmedia storytelling. *International Journal of Communication*, 13, 2094–2115.
- Kurnianto, A. (2015). Tinjauan singkat perkembangan animasi Indonesia dalam konteks animasi dunia. *Humaniora*, 6(2), 147–290. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i2.3335>
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2017). *Theories of human communication* (11th ed.). Waveland press.
- Maghfira, T. A., & Mahadian, A. B. (2018). Interaksi simbolik pengajar dan siswa di Komunitas Matahari Kecil. *Jurnal Komunikasi Global*, 7(1), 87–104. <https://doi.org/10.24815/jkg.v7i1.10540>
- Mottram, L., & Bevan, M. (2015). *Inside Out film psychologist says emotional range more important happiness*. ABC News. <https://www.abc.net.au/news/2015-07-01/inside-out-contributor-says-we-need-emotional-range/6584260>
- Nuha, S. U., Ismaya, E. A., & Fardani, M. A. (2021). Nilai peduli sosial pada film animasi Nussa dan Rara. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1), 17–23.
- Perakyla, A., & Johanna, R. (2011). Analyzing talk and text. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Collecting and interpreting qualitative materials* (4th ed., pp. 277–298). Sage Publications.
- Putong, R. C. (2021). *5 perbedaan drama Korea Yumi’s cells dan versi aslinya dalam Webtoon*. Wolipop. <https://wolipop.detik.com/entertainment-news/d-5774151/5-perbedaan-drama-korea-yumis-cells-dan-versi-aslinya-dalam-webtoon>
- Rhee, B. A., Pianzola, F., Choi, J., Hyung, W., & Hwang, J. (2022). Visual content analysis of visitors’ engagement with an instagrammable exhibition. *Museum Management and Curatorship*, 1–15. <https://doi.org/10.1080/09647775.2021.2023902>
- Rohaizad, N. A. A. B., Jamil, N. B., Osman, Z. B., & Kosnin, A. B. M. (2017). The important of teaching and learning module assisted with animation to enhance children’s emotional intelligent. *International Journal of Advanced Biotechnology and Research*, 8(Special Issue-3), 137–143.
- Salovey, P., Caruso, D., & Mayer, J. D. (2004). Emotional intelligence in practice. In P. A. Linley & S. Joseph (Eds.), *Positive psychology in practice* (pp. 447–463). John Wiley & Sons.
- Sarkar, I. (2021). *Here’s everything you need to know about the Cells from “Yumi’s cells.”* Kpopmap. <https://www.kpopmap.com/heres-everything-you-need-to-know-about-the-cells-from-yumis-cells/>
- Weinberger, L. A. (2009). Emotional intelligence, leadership style, and perceived leadership effectiveness. *Advances in Developing Human Resources*, 11(6), 747–772. <https://doi.org/10.1177/1523422309360811>
- West, R., & Turner, L. H. (2021). *Introducing communication theory: Analysis and application* (7th ed.). McGraw-Hill.

- Wikayanto, A., Grahita, B., & Darmawan, R. (2019). Unsur-unsur budaya lokal dalam karya animasi Indonesia periode tahun 2014-2018. *REKAM*, 15(2), 83–102. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3003>
- Yanuar, D., Azman, Z., & Retnaningsih, E. T. (2019). Komunikasi Interpersonal Ibu Tunggal dan Anak Penyandang Disabilitas. *Jurnal Komunikasi Global*, 8(2), 240–257.
- Yumi's cells*. (2015). Webtoon.