

## ANALISIS TINDAKAN AGRESI DALAM FILM ANIMASI DISNEY

Luthfia Nur Alyssa<sup>1</sup>, Ikhsan Fuady<sup>2</sup>, S. Kunto Adi Wibowo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Ilmu Komunikasi, Universitas Padjajaran, Jl. Raya  
Bandung Sumedang KM. 21, Jatinangor, Kabupaten  
Sumedang, Jawa Barat, Indonesia

email coresponding author: [luthfia20002@mail.unpad.ac.id](mailto:luthfia20002@mail.unpad.ac.id)

**Submitted:** 12 Juni 2022| **Accepted:** 20 Agustus 2022| **Published:** 30 Desember 2022

Website: <https://e-journal.umc.ac.id/index.php/jike/index>

DOI: <https://doi.org/10.32534/jike.v6i1.2898>

### Abstract

*Film since decades ago has become one of the media consumed by many people to fulfill various needs, from education to entertainment. However, in reality there are many films that feature acts of aggression, one of which is animated films. This study aims to determine what acts of aggression are shown in Disney animated films, whether there are acts of physical, verbal, and indirect aggression, how often acts of physical, indirect, and verbal aggression are shown, what acts of aggression are most often shown, and whether there is a difference in the amount of physical, indirect, and verbal aggression in Disney animated films. This research was conducted using a quantitative approach and content analysis method. All scenes in the Disney animated film Tangled and Luca, totaling 100 scenes, were used as population and samples. Data collection is done by using a coding book. The data that had been coded were analyzed using descriptive statistics and comparatively using the Kruskal Wallis test. This study found that there were acts of physical, indirect, and verbal aggression in Disney animated films with indirect aggression in the form of dirty stares as the most displayed acts of aggression. In addition, this study also found that there was no significant difference in the amount of physical, indirect, and verbal aggressions in Disney animated films.*

*Keywords:* Film, Aggression, Content Analysis

### A. PENDAHULUAN

Sejak puluhan tahun yang lalu, media menjadi salah satu alat yang dikonsumsi oleh individu untuk berbagai kebutuhan, mulai dari hiburan sampai dengan edukasi. Salah satu media yang banyak dikonsumsi adalah film. Sejak awal kemunculannya, film telah banyak dikritik perihal penggambaran terhadap kekerasan (Zulfikar, 2018). Dalam hal ini, konten kekerasan di media seringkali ditemukan pada program acara anak-anak. Menurut National Television Violence Study dan beberapa penelitian yang telah dilakukan, konten kekerasan jauh lebih banyak muncul dalam program anak-anak daripada program dewasa (Wilson et al., 2002).

Dalam media salah satunya film, bentuk agresi yang ditampilkan sangat beragam. Agresi tersebut dapat berupa penyerangan, pencurian, perusakan, penyerangan bersenjata, *bullying*, meninju, mengancam, menyebut nama, menyebarkan rumor, pemerasan, dan ejekan (Turkmen, 2016). Pemunculan konten atau adegan kekerasan di dalam film dapat memengaruhi perilaku para audiensnya. Penelitian terdahulu membuktikan bahwa *exposure* konten kekerasan dari media menjadi faktor yang kuat terhadap meningkatnya perilaku agresi dan menurunnya rasa empati serta interaksi sosial (Zulfikar, 2018).

Dari fakta-fakta yang telah disajikan di atas, analisis terkait konten agresi yang dimuat dalam film terutama yang berkategori anak-anak sangat penting untuk dilakukan

mengingat film merupakan salah satu media terpopuler dan banyak disaksikan oleh-anak-anak. Dalam hal ini, terlebih di masa pandemi kegiatan anak-anak lebih banyak dilakukan di dalam rumah daripada di luar rumah. Film menjadi salah satu pilihan bagi orang tua untuk memenuhi kebutuhan hiburan anak mereka. Maka dari itu, dalam penelitian ini digunakan film animasi *Tangled* dan *Luca* yang merupakan film animasi anak populer produksi Disney dengan *rating* yang cukup tinggi. *Tangled* memiliki *rating* imdb sebesar 7.7/10 sedangkan *Luca* memiliki *rating* imdb sebesar 7.4/10.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui tindakan agresi apa saja yang ditampilkan dalam film animasi Disney, apakah terdapat tindakan agresi fisik, tidak langsung, dan verbal, seberapa sering tindakan agresi fisik, tidak langsung, dan verbal ditampilkan, tindakan agresi apa yang paling sering ditampilkan, serta apakah ada perbedaan frekuensi pada setiap jenis agresi dalam film animasi Disney.

RQ 1 : Seberapa sering tindakan agresi fisik, tidak langsung, dan verbal ditampilkan dalam film animasi Disney?

RQ 2 : Tindakan agresi apa saja yang terdapat dalam film animasi Disney?

RQ 3 : Tindakan agresi apa yang paling sering ditampilkan dalam film animasi Disney?

H1 : Diduga terdapat perbedaan jumlah agresi fisik, tidak langsung, dan verbal dalam film animasi Disney.

## B. TINJAUAN PUSTAKA

### Media dan Agresi

Dalam beberapa tahun terakhir, kemunculan konten kekerasan di media baik itu televisi, film, internet, dsb semakin mencolok (Turkmen, 2016). Berbagai studi telah dilakukan terhadap media dengan mayoritas berfokus terhadap kekerasan fisik serta sebagian kecil kekerasan verbal (Coyne & Archer, 2004). Menurut National Television Violence Study (1998), dari berbagai studi yang telah dilakukan salah satunya terhadap media televisi ditemukan bahwa sebanyak 60% program di televisi mengandung kekerasan. Linder & Gentile (2009) menyatakan bahwa program televisi yang diperuntukan bagi anak-anak mengandung lebih banyak konten kekerasan dibandingkan dengan program yang diperuntukan bagi orang dewasa. Selaras dengan televisi, konten kekerasan juga banyak ditemukan pada media film.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yokota & Thompson (2000) menyatakan bahwa konten kekerasan dalam film dengan *rating* G yang berarti bisa disaksikan oleh semua umur seiring berjalannya waktu semakin meningkat. Selain itu dalam temuan lain juga dinyatakan bahwa film dengan *rating* PG yang berarti butuh pendampingan orang tua serta PG-13 yang berarti butuh pendampingan orang tua untuk anak di bawah 13 tahun mengandung konten kekerasan fisik setara dengan film *rating* remaja (Jenkins et al., 2005). Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa keberadaan *age rating* sebagai suatu komponen yang bisa dijadikan pedoman dalam menentukan film yang sesuai untuk disaksikan oleh kelompok umur tertentu sejatinya sudah tidak terlalu memiliki *power* dan arti yang kuat. Hal ini dapat dicermati dari kehadiran konten kekerasan dalam film dengan *rating* semua umur ataupun pendampingan orang tua dimana film-film tersebut sejatinya diperuntukan bagi audiens yang termasuk ke dalam kategori anak-anak.

Kehadiran konten kekerasan pada media anak-anak tentu memiliki dampak terhadap perilaku anak-anak yang menyaksikan tayangan tersebut di dunia nyata. Menurut Groves & Anderson (2015), *exposure* kekerasan dari media dapat meningkatkan perilaku agresi melalui tahapan pembelajaran yang menciptakan perubahan aspek pikiran dan sikap,

termasuk juga berkembangnya skrip tentang agresi. Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian (Anderson et al., 2017) yang membuktikan bahwa konsumsi konten kekerasan di media, baik itu televisi, film, maupun *video games* memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap agresi fisik, verbal, dan relasional para penontonnya.

### **Agresi Fisik dalam Media**

Agresi fisik mengacu kepada kegiatan yang dilakukan dengan tujuan menyakiti orang lain melalui kontak fisik secara langsung (National Television Violence Study, 1998). Bentuk agresi fisik yang sering muncul di media anak-anak meliputi aksi memukul, menendang, menjambak rambut, mendorong, menusuk, membunuh atau melakukan percobaan pembunuhan, mencekik, menampar, menghancurkan benda, melempar benda, dsb (Coyne & Archer 2004). Agresi fisik merupakan jenis agresi yang paling populer apabila dibandingkan dengan jenis agresi lainnya. Hal ini sejalan dengan kenyataan bahwa hampir seluruh penelitian terkait kekerasan di media menjadikan kekerasan fisik sebagai konten yang diteliti (Coyne & Archer, 2004). Agresi fisik seringkali ditemukan dalam media terutama pada program yang ditujukan untuk anak-anak (Zulfikar, 2018). Merujuk kepada Linder & Lyle (2011), konten agresi fisik yang ditampilkan di media seringkali digambarkan dengan cara yang dapat meningkatkan audiensnya untuk mempelajari tindakan agresi tersebut.

Penelitian oleh Martins & Wilson (2012) membuktikan bahwa sebanyak 81% program televisi yang ditujukan untuk anak-anak mengandung konten agresi fisik di dalamnya. Selain itu, Turkmen (2016) yang mengkaji tentang agresi dalam film animasi anak-anak menemukan bahwa jenis kekerasan atau agresi yang paling banyak ditemukan adalah kekerasan fisik, yaitu sebanyak 72,4% dari 23 film animasi anak-anak yang diteliti. Dari hasil-hasil tersebut, dapat dilihat bahwa konten agresi fisik masih menjadi salah satu jenis agresi yang banyak dimuat di media anak-anak, baik televisi maupun film. Selain itu, dalam beberapa penelitian ditemukan bahwa laki-laki lebih banyak melakukan agresi fisik daripada perempuan (Coyne & Archer, 2004; Glascock, 2008; Linder & Lyle, 2011; Zulfikar, 2018).

### **Agresi Tidak Langsung dalam Media**

Agresi tidak langsung dalam beberapa literatur juga disebut sebagai agresi sosial atau relasional. Dalam hal ini, literatur yang berusaha untuk meneliti agresi sosial atau tidak langsung masih terbilang jarang apabila dibandingkan dengan agresi fisik. Padahal agresi sosial memiliki efek yang tidak bisa dianggap remeh terhadap korbannya, seperti di jauhi oleh teman sebaya, masalah psikologis, atau bahkan bunuh diri (Crick & Grotpeter, 1995). Agresi sosial atau tidak langsung sendiri mengacu kepada segala perbuatan atau tindakan yang dapat menghancurkan kepercayaan diri dan keberadaan sosial korban, baik dalam bentuk verbal maupun nonverbal (Galen & Underwood, 1997) (Coyne et al., 2006; Martins & Wilson, 2012). Dalam media, baik itu televisi atau film tindakan agresi tidak langsung atau sosial yang muncul dapat berupa gosip, menyebarkan rumor, membuat catatan jahat kepada orang lain, membuat orang lain tidak dianggap dalam suatu kelompok, tatapan tidak enak, memutar bola mata, mengabaikan orang lain, dsb (Coyne et al., 2006; Martins & Wilson, 2012).

Beberapa penelitian menemukan agresi tidak langsung muncul dengan presentase yang cukup besar, tepatnya 92% pada program remaja (Coyne & Archer 2004). Selain itu, tindakan agresi tidak langsung yang muncul di media seringkali ditampilkan sebagai tindakan yang dihargai dan dibenarkan serta dilakukan lebih banyak oleh perempuan (Coyne & Archer, 2004; Linder & Lyle, 2011). Banyaknya jumlah tindakan agresi tidak langsung yang dimuat di media tentu memiliki pengaruh bagi para penontonnya terutama

yang masuk ke dalam kategori anak-anak. Hal ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Coyne & Archer (2005) terhadap anak-anak berusia remaja awal yang menemukan bahwa menyaksikan konten agresi tidak langsung di media memiliki hubungan terhadap tingkat perilaku agresif di dunia nyata.

### **Agresi Verbal dalam Media**

Agresi verbal cenderung mendapatkan perhatian yang lebih sedikit daripada agresi fisik. Padahal, jenis agresi ini menjadi jenis agresi yang seringkali muncul di media termasuk media anak-anak setelah agresi fisik. Turkmen (2016) membuktikan bahwa kekerasan verbal berada di urutan kedua sebagai kekerasan yang paling sering muncul di film animasi anak-anak setelah kekerasan fisik. Di sisi lain, studi-studi yang dilakukan dalam kurun waktu beberapa tahun yang lalu di antaranya juga membuktikan bahwa agresi verbal lebih sering muncul dibandingkan dengan agresi fisik dalam program televisi anak-anak (Linder & Lyle, 2011). Hal ini juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Coyne & Archer (2004) dimana dibuktikan bahwa terdapat sebanyak 86,32% agresi verbal dengan jumlah agresi fisik sebanyak 54,97%.

Agresi verbal sendiri menurut Infante & Rancer (1996) meliputi segala tindakan yang menyerang konsep diri orang lain dengan tujuan menciptakan kesakitan psikologis, misalnya depresi ataupun perasaan negatif lain. Dalam hal ini tindakan agresi verbal yang seringkali muncul di media anak-anak adalah hinaan, teriakan, panggilan nama yang tidak baik, sarkasme, umpatan, dsb (Turkmen, 2016). Dalam media, agresi verbal digambarkan lebih sering terjadi dalam hubungan pertemanan (Coyne & Archer, 2004). Selain itu, pelaku agresi verbal menurut beberapa penelitian lebih banyak dilakukan oleh laki-laki (Glascok, 2008; Zulfikar, 2018). Di sisi lain, penemuan berbeda ditemukan dalam beberapa penelitian dimana agresi verbal ditemukan lebih banyak dilakukan oleh perempuan (Coyne & Archer, 2004; Linder & Lyle, 2011).

### **C. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif metode analisis isi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh adegan dalam film *Tangled* dan *Luca* yang berjumlah 100 adegan. Teknik sensus digunakan sebagai teknik *sampling* sehingga jumlah sampel setara dengan jumlah populasi, yaitu 100 adegan. Unit analisis pada penelitian ini adalah adegan dalam film *Tangled* dan *Luca*. *Coding book* dari (Coyne & Archer, 2004) digunakan sebagai instrumen atau alat ukur.

*Coding book* terdiri dari beberapa kategori, yaitu agresi fisik dengan sub kategori serangan langsung dan menyerang dengan senjata/benda, agresi tidak langsung dengan sub kategori tatapan kotor dan mengancam melakukan agresi fisik, serta agresi verbal dengan sub kategori berteriak/berdebat dan sarkasme. Skala nominal dengan 0 berarti tidak ada dan 1 berarti ada digunakan sebagai skala pengukuran.

Uji reliabilitas antar *coder* dilakukan terhadap setiap kategori dan sub kategori dalam *coding book* dengan sampel sebanyak 35 adegan yang didapatkan dari perhitungan rumus:

$$n = \frac{(N - 1)(SE)^2 + PQN}{(N - 1)(SE)^2 + PQ}$$

#### **Keterangan :**

**N = Jumlah sampel penelitian**

**SE = 0.03 (confidence level 5%, level of agreement 95%)**

**P = Level of agreement (95%)**

**Q = (1-P)**

**n = Jumlah sampel uji reliabilitas**

(Riffe et al., 2019)

Proses *coding* untuk uji reliabilitas dilakukan oleh dua *coder*. Hasil data yang telah *dicoding* diuji reliabilitasnya menggunakan *website* *dfreelon.org*. Hasil uji reliabilitas dari setiap kategori ada pada rentang 0.788 sampai dengan 1 sehingga bisa dikatakan reliabel (Dvořák et al., 2018).

**Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas**

	Krippendorff's $\alpha$
AF1	0.933
AF2	0.824
ATL1	0.887
ATL2	0.824
AV1	0.923
AV2	0.788

\*AF1 = Serangan Langsung, AF2 = Menyerang dengan Senjata/Benda, ATL1 = Tatapan Kotor, ATL2 = Mengancam melakukan agresi fisik, AV1 = Berteriak/Berdebat, AV2 = Sarkasme

Data dari seluruh sampel yang telah melalui tahap *coding* dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan komparatif. Statistik deskriptif dilakukan untuk menjawab *research question* 1, 2, dan 3, sedangkan statistik komparatif digunakan untuk menjawab hipotesis 1, yaitu menggunakan uji Kruskal Wallis yang dilakukan dengan *software* SPSS.

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

**RQ 1 : Seberapa sering tindakan agresi fisik, tidak langsung, dan verbal ditampilkan dalam film animasi Disney?**

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kemunculan Tindakan Agresi**

	F	Persentase
AF1	23	23%
AF2	16	16%
ATL1	35	35%
ATL2	12	12%
AV1	28	28%
AV2	9	9%

\*AF1 = Serangan Langsung, AF2 = Menyerang dengan Senjata/Benda, ATL1 = Tatapan Kotor, ATL2 = Mengancam melakukan agresi fisik, AV1 = Berteriak/Berdebat, AV2 = Sarkasme

Dalam film animasi Disney yang dianalisis, satu adegan dapat mengandung beberapa tindakan agresi. Dari tabel distribusi frekuensi di atas dapat dilihat bahwa tindakan agresi fisik berupa serangan langsung muncul sebanyak 23 adegan atau mengisi sebesar 23% dari total adegan, agresi fisik berupa menyerang dengan senjata/benda muncul sebanyak 16 adegan atau mengisi sebesar 16% dari total adegan, agresi tidak langsung berupa tatapan kotor muncul sebanyak 35 adegan atau mengisi sebesar 35% dari total adegan, agresi tidak langsung berupa mengancam untuk melakukan agresi fisik muncul sebanyak 12 adegan atau mengisi 12% dari total adegan, agresi verbal berupa berteriak/berdebat muncul sebanyak 28 adegan atau mengisi sebesar 28% dari total adegan, dan agresi verbal berupa sarkasme muncul sebanyak 9 adegan atau mengisi sebesar 9% dari total adegan. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa dalam film animasi Disney, tindakan agresi paling banyak ditampilkan melalui jenis agresi tidak langsung berupa tatapan kotor, kemudian secara

berurutan disusul oleh agresi verbal berupa berteriak/berdebat, agresi fisik berupa serangan langsung, menyerang dengan menggunakan senjata/benda, agresi tidak langsung berupa mengancam untuk melakukan agresi fisik, dan yang paling sedikit ditampilkan melalui agresi verbal berupa sarkasme. Dalam hal ini, tindakan agresi digambarkan paling sering muncul sebagai reaksi kemarahan dari interaksi antar tokoh.

**RQ 2 : Tindakan agresi apa saja yang terdapat dalam film animasi Disney?**

Tindakan agresi yang terdapat dalam film animasi Disney meliputi jenis agresi fisik yang terdiri dari serangan langsung dan menyerang dengan senjata/benda, agresi tidak langsung yang terdiri dari tatapan kotor dan mengancam melakukan agresi fisik, serta agresi verbal yang terdiri dari berteriak/berdebat dan sarkasme. Dalam hal ini, tindakan agresi fisik berupa serangan langsung ditampilkan dalam berbagai bentuk tindakan, seperti memukul, menendang, menarik, menarik rambut, dsb. Penemuan ini menunjukkan bahwa dalam film animasi Disney, tindakan agresi ditampilkan dalam berbagai macam bentuk dengan jenis yang berbeda-beda pula. Tindakan agresi tersebut juga bisa dikatakan bukanlah suatu tindakan yang bisa dianggap remeh, terlebih dari tabel distribusi frekuensi bisa dilihat bahwa tindakan-tindakan tersebut ditampilkan berulang kali. Hal tersebut bisa menjadi hal yang berbahaya apabila disaksikan oleh audiens yang masih berusia anak-anak mengingat sebagian besar film animasi Disney diperuntukkan untuk anak-anak. Hal ini sesuai dengan Ryan & Hoerrner (2004) yang mengatakan bahwa Disney secara konsisten menampilkan dirinya sebagai perusahaan yang memiliki dedikasi untuk anak-anak dan keluarga. Hal ini didukung dengan film-film animasinya yang sebagian besar memiliki *rating* G dan PG.

**RQ 3 : Tindakan agresi apa yang paling sering ditampilkan dalam film animasi Disney?**

Dari tabel distribusi frekuensi di atas juga dapat dijawab RQ 3 bahwa tindakan agresi yang paling sering ditampilkan dalam film animasi Disney adalah jenis tindakan agresi tidak langsung berupa tatapan kotor. Tindakan agresi tersebut muncul sebanyak 35 adegan dari total 100 adegan atau sebesar 35%. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa Disney memiliki kecenderungan yang lebih tinggi untuk menampilkan tindakan agresi tidak langsung yang dalam kasus ini berupa tatapan kotor dibandingkan dengan jenis tindakan agresi lainnya dalam memproduksi film animasi anak-anak. Penemuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang mengkaji program anak-anak dan ditemukan bahwa program anak-anak cenderung lebih banyak menampilkan jenis tindakan agresi sosial (di dalamnya terdapat tindakan agresi tidak langsung) dibandingkan dengan jenis agresi lainnya yang dalam penelitian ini adalah agresi fisik (Martins & Wilson, 2012). Selain itu, menurut Archer & Coyne (2005), agresi tidak langsung dinilai memiliki strategi agresi yang lebih adaptif dalam situasi sosial tertentu dibandingkan dengan agresi lainnya, terutama agresi fisik.

**H1 : Diduga terdapat perbedaan jumlah agresi fisik, tidak langsung, dan verbal dalam film animasi Disney.**

**Tabel 3. Hasil Uji Kruskal Wallis**

Df	2
Sig.	0.480

Tabel di atas menunjukkan hasil uji Kruskal Wallis yang ditujukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan jumlah antara jenis tindakan agresi fisik, tidak langsung, dan verbal dalam film animasi Disney. Dari tabel di atas dapat dilihat nilai  $p > 0.005$ , tepatnya pada angka 0.480 yang menunjukkan tidak adanya perbedaan signifikan antara jumlah tindakan agresi fisik, tidak langsung, dan verbal dalam film animasi Disney. Maka dari itu,

H1 dapat dikatakan ditolak. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap jenis agresi ditampilkan dengan jumlah yang hampir setara satu sama lain dalam film animasi Disney. Dalam hal ini, setiap jenis agresi masing-masing ditampilkan dengan jumlah yang bisa dikatakan cukup banyak. Hal ini bisa dilihat dari tabel 2, yaitu tabel distribusi frekuensi yang sudah dipaparkan. Dalam tabel tersebut terlihat jumlah kemunculan setiap jenis agresi berdasarkan bentuk-bentuk tindakannya.

Penemuan penelitian ini terkait perbedaan jumlah setiap agresi menunjukkan hasil yang berbeda dengan penelitian serupa dimana ditemukan terdapat perbedaan yang signifikan antara agresi fisik, relasional, dan verbal (Coyne et al., 2015). Perbedaan hasil ini mungkin muncul karena terdapat perbedaan sampel yang dianalisis. Coyne et al. (2015) menggunakan sampel berupa novel manga. Novel manga merupakan karya dari Jepang berupa cerita yang menggunakan ilustrasi layaknya komik hitam putih dengan fokus tema biasanya seputar hubungan dan pertemanan (Coyne et al., 2015). Dengan tema yang sudah sangat terfokus, jenis agresi yang ditampilkan pun layaknya akan lebih terfokus kepada satu atau dua jenis agresi yang memang banyak dilakukan dalam tema-tema tersebut, yang dalam kasus ini adalah hubungan dan pertemanan.

Berbeda halnya dengan film animasi Disney yang menjadi sampel pada penelitian ini. Film animasi Disney sendiri memiliki berbagai macam tema yang cukup luas. Dalam satu film saja film ini bisa mengandung beberapa tema, seperti petualangan dan komedi, petualangan dan drama, petualangan dan keluarga, dsb. Dari beragamnya tema tersebut, suatu film juga akan mengandung berbagai aspek. Dalam hal ini, film yang dijadikan sebagai sampel pada penelitian ini juga memuat berbagai aspek di dalamnya, seperti aspek kekeluargaan, pertemanan, sampai dengan hubungan. Maka dari itu, tindakan-tindakan agresi yang ditampilkan pun akan menjadi beragam dan tidak terfokus pada satu jenis saja dengan porsi kemunculan yang juga tidak berbeda jauh mengingat porsi penguasaan aspek-aspek dalam adegan yang cukup seimbang.

Melihat jumlah ditampilkannya tindakan agresi yang tidak memiliki perbedaan signifikan satu sama lain dengan jumlah kemunculan yang tidak bisa dikatakan sedikit, ini menunjukkan bahwa sejatinya dalam film animasi Disney yang banyak disaksikan oleh anak-anak, berbagai tindakan agresi dengan bentuk yang berbeda-beda dapat ditemukan. Dalam hal ini, perkataan Fisher yang mengatakan bahwa orang-orang akan mengonsumsi produk-produk Disney, salah satunya film dengan pertimbangan akan mendapatkan kebahagiaan, hal yang bebas dari seks, dan kekerasan (Ryan & Hoerrner, 2004) bisa dikatakan sudah tidak relevan lagi.

## **E. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang sudah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa ditemukan adanya jenis agresi fisik berupa serangan langsung dan menyerang dengan menggunakan senjata/benda, agresi tidak langsung berupa tatapan kotor dan mengancam untuk melakukan agresi fisik, serta agresi verbal berupa berteriak/berdebat dan sarkasme dalam film animasi Disney. Dari tindakan-tindakan tersebut, tindakan yang paling sering muncul adalah agresi tidak langsung berupa tatapan kotor. Selain itu, ditemukan juga tidak ada perbedaan jumlah yang signifikan antara agresi fisik, tidak langsung, dan verbal dalam film animasi Disney. Tidak adanya perbedaan ini bisa disebabkan oleh keberagaman aspek yang dimuat dalam sampel film sehingga tindakan agresi yang ditampilkan menjadi beragam dengan porsi tindakan menyesuaikan porsi dimuatnya aspek dalam film yang cukup seimbang.

Saran yang bisa peneliti berikan untuk peneliti selanjutnya adalah agar menambahkan jumlah sampel film sehingga hasil penelitian bisa lebih representatif. Selain itu, peneliti selanjutnya juga bisa menambahkan indikator penelitian, misalnya jenis kelamin dari

pelaku dan korban agresi. Hal ini menurut peneliti penting untuk mengetahui apakah ada perbedaan tindakan agresi yang dilakukan oleh laki-laki dan perempuan, mulai dari bentuk sampai dengan frekuensinya.

#### F. Daftar Pustaka

- Anderson, C. A., Suzuki, K., Swing, E. L., Groves, C. L., Gentile, D. A., Prot, S., Lam, C. P., Sakamoto, A., Horiuchi, Y., Krahé, B., Jelic, M., Liuqing, W., Toma, R., Warburton, W. A., Zhang, X. M., Tajima, S., Qing, F., & Petrescu, P. (2017). Media Violence and Other Aggression Risk Factors in Seven Nations. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 43(7), 986–998. <https://doi.org/10.1177/0146167217703064>
- Archer, J., & Coyne, S. M. (2005). An Integrated Review of Indirect, Relational, and Social Aggression. *Personality and Social Psychology Review*, 9(3), 212–230. <https://doi.org/10.1207/s15327957pspr0903>
- Coyne, S. M., & Archer, J. (2004). Indirect aggression in the media: A content analysis of British television programs. *Aggressive Behavior*, 30(3), 254–271. <https://doi.org/10.1002/ab.20022>
- Coyne, S. M., & Archer, J. (2005). The relationship between indirect and physical aggression on television and in real life. *Social Development*, 14(2), 324–338. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9507.2005.00304.x>
- Coyne, S. M., Archer, J., & Eslea, M. (2006). “We’re not friends anymore! unless...”: The frequency and harmfulness of indirect, relational, and social aggression. *Aggressive Behavior*, 32(4), 294–307. <https://doi.org/10.1002/ab.20126>
- Coyne, S. M., Callister, M., & Coutts, H. (2015). “Just How Graphic Are Graphic Novels?” An Examination of Aggression Portrayals in Manga and Associations With Aggressive Behavior in Adolescents. *Violence and Victims*, 30(2), 208–224.
- Crick, N. R., & Grotpeter, J. K. (1995). Relational aggression, gender, and social-psychological adjustment. *Child Development*, 66, 710–722.
- Dvořák, M., Baláš, J., & Martin, A. J. (2018). The reliability of parkour skills assessment. *Sports*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.3390/sports6010006>
- Galen, B. R., & Underwood, M. K. (1997). A developmental investigation of social aggression among children. *Developmental Psychology*, 33(4), 589–600. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.33.4.589>
- Gluscock, J. (2008). Direct and indirect aggression on prime-time network television. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 52(2), 268–281. <https://doi.org/10.1080/08838150801992078>
- Groves, C. L., & Anderson, C. A. (2015). Video Game Violence and Offline Aggression. In *Mental Health in the Digital Age* (Issue April 2015). <https://doi.org/10.1093/med/9780199380183.003.0005>
- Infante, D. A., & Rancer, A. S. (1996). Argumentativeness and Verbal Aggressiveness: A Review of Recent Theory and Research. *Annals of the International Communication Association*, 19(1), 319–352. <https://doi.org/10.1080/23808985.1996.11678934>
- Jenkins, L., Webb, T., Browne, N., Afifi, A. A., & Kraus, J. (2005). An evaluation of the motion picture association of America’s treatment of violence in PG-, PG-13-, and R-rated films. *Pediatrics*, 115(5). <https://doi.org/10.1542/peds.2004-1977>
- Linder, J. R., & Gentile, D. A. (2009). Is the television rating system valid? Indirect, verbal, and physical aggression in programs viewed by fifth grade girls and associations with behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 30(3), 286–297. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2008.12.013>
- Linder, J. R., & Lyle, K. A. (2011). A content analysis of indirect, verbal, and physical



- aggression in television programs popular among school-aged girls. *American Journal of Media Psychology*, 4, 24–42.
- Martins, N., & Wilson, B. J. (2012). Mean on the Screen: Social Aggression in Programs Popular With Children. *Journal of Communication*, 62(6), 991–1009. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2011.01599.x>
- National Television Violence Study. (1998). *Center for Communication and Social Policy*.
- Riffe, D., Lacy, S., Watson, B. R., & Fico, F. (2019). Analyzing Media Messages: Using Quantitative Content Analysis in Research Fourth Edition. In *Analyzing Media Messages: Using Quantitative Content Analysis in Research*.
- Ryan, E. L., & Hoerrner, K. L. (2004). Let Your Conscience Be Your Guide : Smoking and Drinking in Disney ' s Animated Classics. *Mass Communication and Society*, 7(3), 261–278. <https://doi.org/10.1207/s15327825mcs0703>
- Turkmen, M. (2016). Violence in Animated Feature Films: Implications for Children. *Educational Process: International Journal*, 5(1), 22–37. <https://doi.org/10.12973/edupij.2016.51.2>
- Wilson, B. J., Smith, S. L., Potter, W. J., Kunkel, D., Linz, D., Colvin, C. M., & Donnerstein, E. (2002). Violence in children's television programming: Assessing the risks. *Journal of Communication*, 52(1), 5–35. <https://doi.org/10.1093/joc/52.1.5>
- Yokota, F., & Thompson, K. M. (2000). Violence in G-rated animated films. *Journal of the American Medical Association*, 283(20), 2716–2720. <https://doi.org/10.1001/jama.283.20.2716>
- Zulfikar, A. (2018). A Content Analysis of Gender Roles in Destructive, Physical, and Verbal Aggression in Children Television Cartoon Programs. *Journal of Research in Social Sciences*, 6(1), 101–123.