

Analisis Kuantitatif Kekerasan dan Perlawanan Karakter dalam Serial Doraemon Menggunakan Metode Analisis Isi

Rengki Andika*¹
Prima Lukita Marlengen²
Syafiq Rifqi Fadhlur Rohman³
Daffa Suttan Ibrahim⁴
Sayang Dearizky Urban⁵
Alya Ushula Racma Anzita⁶
Risma Ristiana⁷
Soetji Lestari⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

*e-mail: rengki.andika@mhs.unsoed.ac.id¹, prima.marlengen@mhs.unsoed.ac.id², syafiq.rohman@mhs.unsoed.ac.id³, suttan.ibrahim@mhs.unsoed.ac.id⁴, sayang.urban@mhs.unsoed.ac.id⁵, alya.anzita@mhs.unsoed.ac.id⁶, risma.ristiana@mhs.unsoed.ac.id⁷, soetji.lestari@unsoed.ac.id⁸

(Naskah masuk : 16 Desember 2025, Revisi :11 April 2025, Publikasi : 20 Mei 2025)

Abstrak

Bullying merupakan salah satu fenomena kekerasan yang melibatkan ketidakseimbangan antara pelaku kekerasan dan korban. Serial kartun Doraemon, meskipun dikenal sebagai tayangan hiburan untuk anak-anak, namun mengandung elemen kekerasan yang kerap ditampilkan melalui dinamika antara karakter. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi kekerasan dan perlawanan pada karakter dalam serial Doraemon dengan menyoroti dampaknya terhadap perilaku anak-anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis isi. Analisis isi kuantitatif, memungkinkan pengukuran objektif dan sistematis terhadap 42 episode yang dipilih secara acak dari total 117 episode. Penelitian ini mengidentifikasi tiga bentuk kekerasan verbal, fisik, dan psikologis, dengan kekerasan verbal mendominasi, diikuti kekerasan fisik dan psikologis. Dampak yang dihasilkan mencakup tekanan psikologis, cedera fisik dan kehilangan barang. Selain itu, ditemukan tiga bentuk perlawanan oleh karakter, yaitu perlawanan aktif dan perlawanan pasif. Bentuk perlawanan aktif, seperti melawan langsung atau meminta bantuan, menjadi respons dominan terhadap kekerasan yang terjadi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun serial ini dikemas dengan humor ringan, elemen kekerasan yang ditampilkan dapat memengaruhi cara pandang anak terhadap konflik dan perilaku sosial. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi bagaimana berbagai elemen cerita memengaruhi perkembangan psikologis anak secara lebih mendalam.

Kata kunci: Anak-anak, Doraemon, Kekerasan

Abstract

The phenomenon of violence against children continues to increase and is a major concern in Indonesia. One form of violence that is often seen is bullying, which involves an imbalance of power between the perpetrator and the victim. The Doraemon cartoon series, although known as an entertainment show for children, contains elements of violence that are often displayed through the dynamics between characters. This study aims to analyze the representation of violence and character resistance in the Doraemon series by highlighting its impact on children's behavior. This research uses a quantitative approach with a content analysis method. Quantitative content analysis allows for objective and systematic measurement of 42 randomly selected episodes from 117 episodes. The study identified three forms of verbal, physical, and psychological violence, with verbal violence dominating, followed by physical and mental violence. The resulting impacts included psychological distress, physical injury, and loss of property. In addition, the characters found three forms of resistance: active and passive. Active forms of resistance, such as fighting back directly or asking for help, became the dominant response to the violence that

occurred. The results of this study show that although the series is packed with light humor, the violent elements shown can influence the way children view conflict and social behavior. Further research is needed to explore how various story elements affect children's psychological development in more depth.

Keywords: *Children, Doraemon, Violence*

1. PENDAHULUAN

Fenomena kekerasan terhadap anak belakangan ini semakin meningkat dan menjadi perbincangan hangat di Indonesia. Selama tahun 2024, tercatat sebanyak 15.267 kasus kekerasan terhadap anak di Indonesia, dengan data ini diperoleh dari Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI-PPA) yang dikelola oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KemenPPPA). Kekerasan ini dapat berbentuk fisik, psikologis, seksual, dengan kekerasan fisik melibatkan tindakan yang menyebabkan kerugian fisik pada korban (Hernimawati et al., 2023). Dengan adanya kekerasan yang dilakukan dapat menimbulkan suatu tindakan *bullying* atau perundungan. *Bullying* atau perundungan merupakan suatu bentuk perilaku agresif yang diwujudkan dengan perlakuan secara tidak sopan dan penggunaan kekerasan atau paksaan untuk mempengaruhi orang lain secara fisik, verbal dan psikologis, yang dilakukan secara berulang atau berpotensi untuk terulang, dan melibatkan ketidakseimbangan kekuatan dan kekuasaan (Karyanti & Aminudin, 2019).

Kekerasan merupakan salah satu bentuk pecahan perilaku dari *bullying* yang bertujuan untuk menyakiti seseorang atau korban baik secara fisik maupun mental (Yuyarti, 2018). Seorang pelaku dapat melakukan kekerasan karena merasa lebih berkuasa terhadap orang lain atau sekelompok orang yang merasa tidak berdaya dalam menghadapi perlakuan tersebut. Kekerasan juga dapat didefinisikan sebagai tindakan yang disengaja yang menyebabkan kerugian fisik, emosional, atau psikologis kepada individu lain. Kekerasan dapat terjadi dalam berbagai bentuk, termasuk kekerasan fisik, seksual, psikologis, dan struktural. Pemahaman tentang kekerasan penting untuk mengetahui bagaimana dampaknya terhadap korban dan masyarakat secara keseluruhan.

Faktor penyebab kekerasan terhadap anak sangat kompleks dan beragam, meliputi faktor individu, keluarga, serta konteks sosial dan budaya. Misalnya, kondisi ekonomi yang sulit, pola asuh yang tidak sehat, serta norma sosial yang toleran terhadap kekerasan dapat berkontribusi pada meningkatnya risiko terjadinya kekerasan. Tindakan ini dilakukan oleh pelaku yang merasa bahwa dirinya iri kepada korban akan sesuatu hal yang dimiliki oleh korban. Tujuan dari perilaku *bullying* ini juga untuk membuat korban takut bersosialisasi dan bergaul dengan orang lain. *Bullying* bisa disamakan dengan kekerasan, hanya saja jika dalam *bullying* kekerasan dilakukan terus menerus sesama pelaku belum puas, dan berhenti setelah pelaku merasakan kesenangan atau korbannya menangis (Sukawati dkk, 2021). Fenomena kekerasan sudah ada sejak beberapa dekade yang lalu dan menjadi pusat perhatian dari para orang tua, para pendidik, psikolog maupun pemerhati permasalahan anak dan remaja. Namun, hingga kini fenomena tersebut masih sering terjadi (Winengsih dkk, 2023).

Perilaku kekerasan dianggap akan selesai dengan sendirinya sejalan dengan usia sehingga tidak perlu terlalu menjadi kekhawatiran. Pada kenyataannya, kekerasan dapat berdampak sangat serius. Seorang anak yang menjadi korban dapat mengalami ketakutan yang berkepanjangan. Mereka takut untuk pergi ke sekolah, dan beberapa diantaranya bahkan berakhir dengan putus sekolah. Sementara bagi pelaku, mereka akan memiliki peluang lebih besar untuk terlibat berbagai kenakalan remaja, bahkan tindakan kriminal di masa depan. Orang tua juga menjadi faktor penting dalam mendorong pembentukan perilaku anak karena mereka merupakan agen sosialisasi pertama dalam lingkup kecil sebuah keluarga. Peran orang tua sangat diperlukan untuk melakukan

pengawasan terhadap film apa yang ditonton oleh anak. Hal ini merupakan tanggung jawab orang tua. Apabila anak terbiasa menonton film yang di dalamnya mengandung unsur negatif maka besar kemungkinan anak akan mengikuti dan meniru apa yang dilihatnya yang berdampak pada karakter anak tersebut (Hawa, 2023)

Dalam beberapa dekade terakhir, media dan tayangan anak-anak menjadi topik yang menarik dalam penelitian mengenai dampak terhadap perilaku anak. Di antara jenis tayangan film yang banyak digemari pemirsa yakni film kartun atau animasi. Jenis dari film tersebut dapat memikat minat animo penikmatnya, terkhusus bagi kebanyakan anak. Animasi adalah metode yang mencakup berbagai teknik pembuatan film, dimana gambar diam dimanipulasi untuk menghasilkan gambar bergerak. Dalam animasi tradisional, gambar digambar atau dilukis dengan tangan pada lembaran seluloid transparan untuk difoto dan dipamerkan pada film (Mou, 2023). Industri animasi kartun telah berkembang menjadi rantai industri besar dengan potensi pasar besar yang melibatkan game, hiburan digital, dan industri lainnya. Namun, karena klasifikasi materi kartun yang kasar, animator kartun sulit menemukan materi yang relevan selama proses pembuatan. Emosi kutub dari materi kartun menjadi referensi penting bagi para pembuat konten karena dapat membantu mereka dengan mudah mendapatkan gambar yang mereka butuhkan (Cao et al., 2021).

Serial kartun Doraemon, yang diciptakan oleh Fujiko F. Fujio, merupakan salah satu karya animasi dan manga yang terkenal di Jepang dan berbagai negara, termasuk di Indonesia. Serial kartun Doraemon menjadi salah satu tayangan favorit di kalangan anak-anak. Meskipun dikenal sebagai hiburan yang lucu dan mendidik, terdapat berbagai elemen dalam cerita yang mengandung kekerasan dan perlawanan dalam beberapa adegan yang ditayangkan. Kekerasan dalam film animasi seringkali dianggap sebagai hal yang biasa, terutama dalam animasi kartun. Dalam serial Doraemon, karakter utama seperti Nobita sering kali menghadapi tantangan dari karakter antagonis seperti Giant dan Suneo, yang menggunakan kekerasan baik secara langsung maupun melalui ancaman. Bentuk-bentuk kekerasan dalam Doraemon seringkali muncul dalam bentuk perilaku kasar, ejekan, dan bahkan tindak kekerasan fisik, seperti pukulan atau tamparan yang dilakukan oleh karakter terhadap karakter lainnya. Hal ini menciptakan dinamika antara kekerasan dan perlawanan, di mana karakter-karakter ini tidak hanya berkonflik tetapi juga menunjukkan cara-cara berbeda dalam menghadapi situasi sulit. Beberapa karakter seperti Nobita sering kali menjadi objek kekerasan baik dari karakter Suneo maupun Giant, yang menampilkan unsur-unsur dominasi dan *bullying* dalam ceritanya (Ismail et al., 2021). Dalam serial Doraemon, meskipun niat awalnya adalah menghibur, unsur kekerasan yang muncul dapat memberikan pengaruh negatif bagi anak-anak yang menontonnya tanpa adanya pemahaman yang kritis (Pratama & Wardani, 2022). Selain itu, tokoh Nobita yang sering dianggap lemah dan bergantung pada Doraemon justru kerap mengalami tekanan psikologis yang diekspresikan melalui bentuk perlawanan pasif terhadap lingkungan sekitarnya (Setiawan, 2020). Fenomena ini menimbulkan pertanyaan tentang dampak tayangan seperti Doraemon terhadap persepsi anak-anak terhadap konflik dan cara mereka menyikapi perbedaan.

Plot cerita serial Doraemon sangat kental dengan keadaan di mana Giant dan Suneo berkomplot saat mengganggu Nobita. Mereka mengganggu Nobita saat pulang sekolah, ketika sedang bermain dan lain-lain. Gangguan-gangguan yang dilakukan antara lain mengejek atau menjuluki Nobita dengan sebutan "si Bodoh" sambil menertawainya. Ketika Giant sedang merasa tidak senang, ia pun tak segan-segan untuk memukul Nobita. Ia bahkan tidak ragu untuk memukul Suneo, teman komplotannya sendiri. Selain memukul, Giant pun sering merebut barang-barang seperti komik dan mainan milik Nobita dan Suneo. Giant pun pernah memaksa Nobita untuk menjaga tokonya, ketika ia hendak bermain. Ia pun suka mengancam Nobita jika gagal menangkap bola dalam pertandingan kasti antar tim. Perilaku Giant menunjukkan sifatnya yang nakal, jahil, jahat dan kasar kepada temannya. Ia memanfaatkan tubuhnya yang besar untuk mengintimidasi korbannya.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya oleh Arie Nugraha (2019) menyatakan bahwa representasi *bullying* dalam Doraemon dilakukan melalui tanda verbal dan nonverbal. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Serial Doraemon secara signifikan merepresentasikan berbagai bentuk *bullying* yang dapat berdampak negatif pada pemahaman anak-anak tentang interaksi sosial dan perilaku yang dapat diterima. Selanjutnya hasil penelitian Citra et al (2020), serial kartun Doraemon berdampak terhadap anak-anak, hal ini ditemukan data berisi keluhan karakter anak terhadap orang lanjut usia dan kalangan anak baik secara langsung maupun tidak langsung. Temuannya juga menunjukkan bahwa karakter anak-anak dalam serial ini kebanyakan menggunakan strategi mengeluh dengan ekspresi kesal atau tidak setuju. Menurut penelitian Kartika Anggraeni & Helpris Estaswara (2022) mengenai pengaruh kekerasan tayangan animasi BoBoiBoy terhadap perilaku anak menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan menonton tayangan kekerasan serial animasi BoBoiBoy di televisi terhadap perilaku imitasi anak. Maka, semakin tinggi frekuensi dan durasi menonton tayangan kekerasan serial animasi BoBoiBoy di televisi, maka semakin tinggi pula perilaku imitasi yang berupa kekerasan verbal dan kekerasan fisik. Penelitian ini lebih dominan mengarah pada konsep mainstreaming, di mana tayangan kekerasan serial animasi BoBoiBoy membuat anak-anak mengingat dan melakukan kembali sebuah tindakan kekerasan. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat dua perilaku imitasi anak yang secara dominan berhasil didapatkan dari tayangan kekerasan serial animasi BoBoiBoy, yaitu kekerasan fisik dan kekerasan verbal. Sedangkan untuk saran teoritis, adanya faktor-faktor lain yang mempengaruhi perilaku imitasi pada anak.

Dijumpai beberapa penelitian serupa, yaitu Martia & Suwandany (2022) meneliti media belajar budaya Jepang melalui serial animasi Doraemon. Purwanti & Triyadi (2022) mengupas analisis semiotika karakter Doraemon. Cahya & Efendi (2022) mengkaji nilai moral Nobita dalam film Doraemon 2. Dari penelitian terdahulu, telah mengupas tentang serial kartun Doraemon, namun demikian belum ditemukan kajian tentang analisis isi kekerasan dan perlawanan karakter melalui serial kartun Doraemon, maka penelitian fokus dengan unsur kebaruannya serta pantas bagi penelitian lebih lanjut. Maka dari itu, fokus penelitian analisis isi ini bertujuan mengungkap kekerasan dan perlawanan karakter dalam serial kartun Doraemon.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis isi. Analisis isi kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan pengukuran yang objektif, sistematis, dan terukur terhadap isi komunikasi yang manifest (Eriyanto, 2011). Analisis isi kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang hasilnya dapat berupa penggambaran atau penjelasan suatu masalah, serta hasil dari penelitian tersebut dapat digeneralisasikan (Damastuti, 2021). Objek penelitian ini adalah kekerasan dan perlawanan yang dilakukan oleh karakter pada serial Doraemon. Teknik sampel yang digunakan adalah simple random sampling dari serial Doraemon dengan menampilkan objek penelitian seperti kekerasan dan perlawanan pada karakter dalam serial tersebut. Episode yang dijadikan objek penelitian dengan populasi sampel berjumlah 42 episode dari total populasi berjumlah 117 episode pada situs web Doranobi Fansub. Pemilihan episode ini berdasarkan filter pada website yang menunjukkan episode mana saja yang sering ditonton. Metode ini sesuai untuk menganalisis frekuensi kemunculan adegan kekerasan dan perlawanan karakter dalam serial Doraemon secara terukur. Adegan kekerasan pada serial ini meliputi kekerasan fisik, kekerasan verbal, dan kekerasan psikologis.

Studi pustaka dilakukan untuk mencari landasan teori dari beberapa artikel jurnal dan bahan referensi lainnya. Penelitian ini menggunakan metode analisis kuantitatif deskriptif atau analisis univariat. Data yang diperoleh dari penelitian ini ditampilkan dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi untuk menemukan modus atau tren dari setiap variabel yang diteliti. Proses penelitian

melibatkan langkah-langkah seperti menentukan populasi data, melakukan pengodean data dengan tabel, serta menganalisis hasilnya menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung frekuensi kemunculan kategori tertentu. Hasil kuantitatif ini akan disajikan dalam bentuk tabel atau grafik untuk mempermudah interpretasi pola. Menurut Sugiyono (2017), "penelitian kuantitatif bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena secara terukur, dengan data yang dapat diolah secara statistik untuk menarik kesimpulan objektif." Oleh karena itu, validitas dan reliabilitas data dijaga melalui triangulasi dan pengujian reliabilitas antarkode.

Metode analisis isi telah banyak digunakan dalam penelitian konten media, khususnya yang berkaitan dengan kekerasan dalam media. Penelitian Fadilla (2020) menunjukkan bahwa analisis isi memiliki keunggulan dalam mengidentifikasi pola kekerasan pada konten media anak, dengan tingkat akurasi yang tinggi dalam pengelompokan bentuk-bentuk kekerasan. Abidin (2018) menambahkan bahwa penerapan metode analisis isi kuantitatif dalam kajian konten kartun memungkinkan adanya validasi silang yang meningkatkan objektivitas hasil penelitian. Hal ini sejalan dengan penelitian Nugroho dan Wibowo (2020) yang menemukan bahwa metode analisis isi merupakan alat yang efektif untuk mengukur penyampaian nilai-nilai pada konten media anak, termasuk identifikasi unsur-unsur negatif seperti kekerasan dan perlawanan.

Proses pengodean data dalam penelitian ini mengadopsi teknik yang dikembangkan oleh Krippendorff (2018) yang menekankan pentingnya konsistensi kategori untuk memastikan reliabilitas hasil. Kategori kekerasan yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada tipologi yang dikembangkan oleh Sunarti, Islamiyah, dan Hastuti (2020) yang membagi kekerasan dalam media anak menjadi kekerasan fisik, verbal, dan psikologis. Dalam penerapannya, setiap episode akan dianalisis secara menyeluruh dan setiap adegan kekerasan akan dikategorikan sesuai dengan jenisnya.

Untuk memperkuat validitas penelitian, teknik triangulasi data akan diterapkan sebagaimana disarankan oleh Prasetyo dan Kusumawati (2020) yang menekankan pentingnya perbandingan hasil pengodean dari minimal dua orang pengode independen. Hal ini akan meminimalkan bias subjektif yang mungkin muncul dalam proses identifikasi dan kategorisasi adegan kekerasan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Bentuk kekerasan dalam Serial Doraemon

Berdasarkan analisis terhadap 42 episode serial Doraemon, teridentifikasi beberapa bentuk kekerasan yang muncul secara konsisten dalam alur ceritanya. Kekerasan yang ditampilkan pada serial tersebut dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu kekerasan verbal, kekerasan fisik, dan kekerasan psikologis. Kekerasan verbal sendiri merupakan bentuk kekerasan yang dilakukan dalam bentuk lisan (Mahmud, 2020). Dari tiga kategori bentuk kekerasan yang teridentifikasi, dapat disajikan pengolahan data seperti pada tabel 1.

Berdasarkan tabel 1 distribusi frekuensi, bentuk kekerasan yang muncul dalam 42 episode serial Doraemon dapat dikategorikan ke dalam tiga jenis kekerasan. Kekerasan verbal mendominasi dengan frekuensi kemunculan sebanyak 21 kali atau setara dengan 50% dari total kekerasan yang ada. Hal ini menunjukkan bahwa setengah dari adegan kekerasan dalam serial tersebut dimanifestasikan dalam bentuk verbal seperti mengancam, membentak, mengejek, memaki, serta intimidasi. Mengejek merupakan jenis kekerasan verbal yang paling sering muncul dengan frekuensi 8 dan persentase 19,04%, diikuti dengan tindakan memaki dan mengancam yang masing-masing memiliki persentase yang sama yaitu sebesar 11,90% dengan frekuensi 5 episode. Kategori kedua yang paling sering muncul adalah kekerasan fisik dengan 17 kejadian atau mencapai 40,47% dari keseluruhan. Angka ini cukup signifikan dan mengindikasikan bahwa hampir separuh dari konten kekerasan ditampilkan dalam bentuk kontak fisik seperti memukul, menendang, mendorong,

melempar benda, menggunakan senjata/alat atau tindakan agresif lainnya. Tindakan memukul merupakan jenis kekerasan fisik yang paling sering muncul dengan frekuensi sebesar 9 dan persentase 21,42%. Sementara itu, kekerasan psikologis menjadi bentuk kekerasan yang paling jarang ditemui dengan hanya 4 kejadian atau 9,53% dari total kekerasan yang ada. Pada serial tersebut, kekerasan psikologis yang teridentifikasi adalah pengabaian, pengucilan, manipulasi, serta perundungan yang secara sengaja maupun tidak sengaja dilakukan oleh beberapa tokoh.

Tabel 1. Distribusi frekuensi bentuk kekerasan yang terjadi pada 42 episode Doraemon

Variabel bentuk kekerasan	Frekuensi	Persentase
1. Kekerasan verbal	21	50%
a. Mengancam	5	11.90%
b. Mengejek	8	19.04%
c. Memaki	5	11.90%
d. Intimidasi	3	7.14%
2. Kekerasan fisik	17	40.47%
a. Memukul	9	21.42%
b. Mencekik	4	9.52%
c. Melempar benda	4	9.52%
3. Kekerasan psikologi	4	9.53%
a. Ketakutan	2	4.76%
b. Rasa malu	2	4.76%
Jumlah	42	100.00

Kekerasan verbal adalah bentuk kekerasan yang melibatkan penggunaan kata-kata atau bahasa yang merendahkan, melecehkan, mengancam, atau menyakiti orang lain secara verbal (Mahmud, 2020). Bentuk-bentuk kekerasan verbal dapat mencakup ejekan, penghinaan, cacian, celaan, ancaman, atau pembicaraan yang menghancurkan harga diri dan menghasilkan dampak emosional yang negatif (Aswat, Onde, & Ayda, 2022). Berdasarkan data pada Tabel 1, bentuk kekerasan verbal yang paling banyak muncul adalah mengejek, dengan persentase sebesar 19,04%. Kekerasan verbal pada serial "Doraemon" dengan bentuk mengejek muncul pada 8 episode dari 21 episode yang tercatat menampilkan adegan kekerasan tersebut. Kekerasan verbal hadir dalam bentuk ejekan dan hinaan yang dilontarkan antar karakter, terutama yang ditujukan kepada karakter Nobita. Tokoh Giant kerap menjadi pelaku utama kekerasan verbal, terutama ketika ia mengintimidasi Nobita dengan ejekan tentang kemalasan, kebodohan, dan ketidakmampuan dalam berbagai hal. Suneo juga sering berperan sebagai pelaku yang mendukung tindakan Giant dengan menambahkan ejekan dan hinaan terhadap korban. Sementara itu, Nobita menjadi korban utama yang paling sering menerima kekerasan verbal ini. Menariknya, dalam beberapa episode, Nobita yang frustrasi karena ejekan terus-menerus terkadang juga melakukan kekerasan verbal balasan terhadap Giant dan Suneo, menciptakan siklus kekerasan yang berkelanjutan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri dan Eveline (2018) yang menyoroti bahwa tayangan animasi anak sering memuat adegan kekerasan verbal yang dinormalisasi sebagai bentuk interaksi sosial biasa.

Sementara itu, Ramadhani (2017) mengungkapkan bahwa kekerasan verbal dalam media anak dapat mempengaruhi perkembangan psikologis penonton cilik dan membentuk persepsi mereka tentang penerimaan sosial. Menurut Rahman et al. (2018), kekerasan verbal dalam bentuk ejekan merupakan manifestasi dari dinamika kekuasaan yang tidak seimbang antar karakter, yang mencerminkan relasi bullying dalam kehidupan nyata. Kekhawatiran utama terhadap representasi kekerasan verbal dalam serial animasi anak adalah potensi peniruan perilaku oleh anak-anak, yang dapat berlanjut pada normalisasi perundungan dalam interaksi sosial mereka (Hasanah & Widodo, 2018).

Nobita, sebagai tokoh utama, kerap menjadi sasaran kekerasan verbal dari berbagai pihak, mulai dari ibunya, teman-temannya, hingga Doraemon sendiri, yang secara tidak langsung menggambarkan pola komunikasi yang tidak sehat namun dianggap sebagai hal biasa dalam konteks humor anime. Faktor budaya Jepang yang mempengaruhi munculnya kekerasan verbal dalam serial ini berkaitan dengan konsep hierarki sosial dan penerimaan akan kritik yang keras sebagai bagian dari proses pendewasaan dan pembentukan karakter (Widuseno, 2018). Dalam budaya Jepang, kritik yang tajam seringkali dianggap sebagai bentuk perhatian dan cara mendidik, bukan sebagai tindakan yang melukai perasaan (Widuseno, 2018). Hal ini tercermin dalam interaksi antara Nobita dengan ibunya yang sering kali menggunakan kata-kata kasar dan bentakan sebagai cara mendorong anak untuk lebih baik, meskipun metode tersebut dapat dikategorikan sebagai kekerasan verbal.

Hal yang menarik dari serial Doraemon adalah kekerasan verbal yang terjadi dijadikan sebagai sebuah komedi. Setiap bentakan, cercaan, dan kritikan tajam dibuat dengan maksud hanya untuk menghasilkan efek humor, yang pada akhirnya membuat penonton, terutama anak-anak, menganggap hal tersebut sebagai sesuatu yang wajar pada kehidupan sehari-hari. Selain itu, perilaku dari beberapa karakter dalam serial Doraemon menunjukkan bahwa kekerasan verbal dapat digunakan sebagai mekanisme pertahanan diri dan strategi komunikasi. Misalnya, Shizuka yang sering menggunakan kata-kata tajam untuk membela diri, atau Giant yang menggunakan ancaman verbal untuk menunjukkan dominasi sosialnya dalam kelompok. Lingkungan sosial dalam serial Doraemon juga turut berkontribusi terhadap munculnya kekerasan verbal. Sekolah digambarkan sebagai ruang di mana kompetisi dan tekanan untuk berprestasi sangat tinggi, yang kemudian mendorong munculnya komunikasi yang bersifat menekan dan merendahkan. Nobita, sebagai karakter yang selalu gagal dalam berbagai hal, kerap menjadi target ejekan dan cacian dari teman-temannya, yang pada dasarnya mencerminkan dinamika sosial yang tidak sehat dalam lingkungan pendidikan. Normalisasi kekerasan verbal dalam konten anak-anak seperti Doraemon perlu dikritisi lebih lanjut mengingat dampaknya terhadap perkembangan psikososial anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Irmawati (2020), paparan terhadap adegan kekerasan verbal dalam film animasi dapat mempengaruhi persepsi anak tentang perilaku agresif dan cara menyelesaikan konflik. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa 68% anak-anak yang menjadi responden tidak menyadari bahwa ejekan dan bentakan yang ditampilkan dalam kartun merupakan bentuk kekerasan verbal yang sebenarnya tidak patut ditiru. Lebih lanjut, Wijaya et al. (2020) mengungkapkan bahwa konten media yang menyajikan kekerasan verbal sebagai humor dapat membentuk desensitisasi pada penonton anak, yang berarti anak menjadi kurang peka terhadap efek negatif dari perilaku tersebut. Menurut Wijaya et al. (2020), kekerasan verbal yang disajikan dalam bentuk humor juga dapat menyebabkan anak-anak menganggap bahwa perilaku mengejek atau membentak merupakan hal yang wajar dan dapat diterima dalam interaksi sosial sehari-hari.

Kekerasan fisik pada analisis 42 episode Doraemon ini menempati posisi kedua bentuk kekerasan yang paling banyak dilakukan oleh tokoh didalamnya, yaitu sebanyak 17 kasus dengan persentase sebesar 40.47%. Hal ini berarti kekerasan fisik yang ada pada series tersebut bisa dikatakan banyak karena hampir menyentuh angka 50%. Kekerasan fisik dapat dikategorikan sebagai kekerasan yang paling sering menimbulkan efek bagi korban, mulai dari luka, memar, bahkan bisa berakibat fatal (Faisal, 2021). Kekerasan fisik juga seringkali ditunjukkan melalui adegan

dimana karakter Nobita mengalami pemukulan atau tindakan agresif dari teman-temannya, seperti Giant dan Suneo. Kekerasan fisik yang dilakukan ini tentunya berdampak terhadap fisik para korbannya, psikis korban, hingga mereka mengalami trauma yang berkepanjangan sampai berujung kepada anti sosial (Sarifah, 2023). Dari tabel 1. bentuk dari kekerasan fisik yang dapat diidentifikasi adalah memukul, mencekik, dan melempar benda. Kekerasan fisik dengan tindakan memukul merupakan kekerasan yang paling banyak terjadi dengan frekuensi 9 episode dan persentase sebesar 21.42%. Tindakan kekerasan seringkali ditampilkan dalam adegan yang melibatkan konflik antar karakter, baik dalam situasi persaingan, perselisihan, maupun dalam konteks bercanda yang berlebihan. Banyak karakter yang menjadi pelaku kekerasan fisik pada serial ini, namun secara garis besar dilakukan oleh karakter Giant. Kekerasan fisik yang dilakukan oleh karakter Giant ditunjukkan pada episode tersebut ketika ia melakukan tindakan fisik dengan cara mencengkeram baju Suneo. Pada episode tersebut juga, Giant memaki-maki Suneo karena telah melakukan kesalahan terhadapnya. Pola ini menunjukkan adanya ketidakseimbangan kekuatan (power imbalance) antara karakter yang kuat secara fisik dengan karakter yang lebih lemah.



Gambar 1. Giant melakukan tindakan kekerasan terhadap temannya dengan cara meneriaki dan mencengkeram baju Suneo

Selain Giant, Suneo juga kerap menjadi pelaku kekerasan fisik, meskipun intensitasnya tidak sebanyak Giant. Di sisi lain Nobita tidak selalu menjadi korban pasif, terkadang ia juga terlibat dalam tindakan kekerasan fisik sebagai bentuk pembelaan diri atau saat merasa frustrasi. Doraemon, sebagai karakter utama, seringkali berusaha menengahi konflik, namun terkadang juga terlibat dalam tindakan kekerasan fisik ketika berupaya melindungi Nobita. Penyebab tindakan kekerasan fisik dalam serial ini dapat dianalisis dari beberapa aspek. Pertama, adanya hierarki sosial yang terbentuk di antara karakter-karakter, di mana Giant menempatkan dirinya sebagai karakter dominan yang menggunakan kekerasan untuk mempertahankan posisinya. Kedua, lemahnya penyelesaian konflik secara damai, di mana karakter-karakter lebih memilih menggunakan kekerasan fisik sebagai jalan pintas dalam menyelesaikan masalah. Ketiga, adanya normalisasi kekerasan dalam interaksi sehari-hari, di mana tindakan memukul atau mendorong seringkali ditampilkan sebagai hal yang wajar dan bahkan menghibur. Nuraini (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa paparan konten kekerasan pada media anak dapat mempengaruhi perkembangan kognitif dan perilaku sosial anak-anak. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Bandura, yang menyatakan bahwa anak-anak cenderung meniru perilaku yang mereka amati, termasuk perilaku agresif (Saputra, 2020). Representasi kekerasan dalam kartun dapat memberikan kesan bahwa tindakan tersebut adalah cara yang dapat diterima untuk menyelesaikan konflik atau menunjukkan dominasi. Faktor lain yang berkontribusi terhadap munculnya kekerasan fisik adalah karakter tokoh yang stereotipikal, seperti Giant yang digambarkan

sebagai anak yang kasar dan suka menindas, serta Nobita yang digambarkan sebagai anak lemah dan sering menjadi target penindasan. Pola ini secara tidak langsung dapat memberikan pesan bahwa kekerasan fisik adalah cara yang dapat diterima dalam menunjukkan dominasi atau menyelesaikan konflik. Menurut Hidayati dan Kurniawan (2020), stereotip semacam ini dapat memperkuat persepsi negatif tentang relasi kekuasaan dan melegitimasi penggunaan kekerasan dalam hubungan interpersonal.

Bentuk kekerasan dengan persentase terendah adalah kekerasan psikologis. Kekerasan psikologis dari tabel 1. hanya tercatat sebanyak 4 episode dengan frekuensi sebesar 9,53%. Kekerasan psikologis dapat terlihat dari situasi di mana Nobita merasa tertekan atau ditinggalkan oleh teman-temannya, yang dapat mempengaruhi kesehatan mentalnya. Menurut Fitriani (2024), kekerasan psikologis memiliki dampak jangka panjang yang serius terhadap kesehatan mental, kemampuan sosial, prestasi akademik, dan masa depan mereka. Bentuk kekerasan psikologis yang teramati dalam serial ini umumnya muncul dalam bentuk intimidasi, pengucilan sosial, ancaman terselubung, dan manipulasi emosional. Representasi kekerasan psikologis dalam media hiburan anak seperti yang teramati dalam serial animasi ini mengkhawatirkan karena dapat membentuk persepsi anak tentang perilaku sosial yang dapat diterima. Menurut Putri dan Gumilar (2020), tayangan yang memperlihatkan intimidasi dan perundungan secara berulang dapat mengakibatkan desensitisasi pada anak-anak terhadap perilaku tersebut. Penelitian mereka menunjukkan bahwa anak-anak yang terpapar konten kekerasan psikologis dalam animasi cenderung menganggap perilaku tersebut sebagai bagian normal dari interaksi sosial.

Tindakan-tindakan tersebut seringkali ditampilkan melalui adegan di mana tokoh tertentu sengaja diasingkan dari kelompok bermain, diancam secara halus untuk melakukan sesuatu, atau dijadikan target perundungan mental yang berkelanjutan. Dalam konteks korban kekerasan psikologis, tokoh Nobita seringkali menjadi target utama karena karakternya yang digambarkan lemah, ceroboh, dan kurang percaya diri. Kerentanan karakter ini menjadikannya sasaran empuk bagi tokoh-tokoh antagonis seperti Giant dan Suneo yang kerap melancarkan tekanan psikologis. Giant, dengan posturnya yang besar dan karakter dominan, sering menggunakan ancaman terselubung untuk membuat Nobita merasa takut dan tidak berdaya. Sementara Suneo, dengan latar belakang ekonomi yang lebih mapan, kerap melakukan pengucilan sosial dan manipulasi emosional dengan memamerkan mainan atau barang-barang mewahnya untuk membuat Nobita merasa inferior. Efek desensitisasi ini semakin diperburuk ketika karakter yang digambarkan sebagai "lemah" seperti Nobita secara konsisten menjadi target perundungan tanpa adanya konsekuensi yang signifikan bagi pelaku (Supriyanto et al., 2020). Paparan berulang terhadap pola interaksi ini dapat memengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak-anak yang menontonnya, serta berpotensi menormalkan pola relasi tidak sehat dalam pergaulan mereka. Meskipun frekuensi kemunculan kekerasan psikologis relatif rendah dibandingkan bentuk kekerasan lainnya, dampaknya tidak dapat dianggap remeh. Tindakan ini dapat memberikan pesan yang problematik kepada penonton, terutama anak-anak, tentang bagaimana memperlakukan orang lain yang dianggap lebih lemah. Menariknya, Hidayat (2020) dalam studinya mengidentifikasi pola yang konsisten di mana kekerasan psikologis dalam serial animasi anak sering disamarkan sebagai humor atau bagian dari alur cerita, menjadikannya lebih sulit untuk dikenali oleh anak-anak sebagai perilaku yang tidak patut ditiru. Hal ini menunjukkan pentingnya pendampingan orang tua dan pendidik dalam membantu anak-anak menginterpretasikan konten media yang mereka konsumsi secara kritis.

3.2. Bentuk perlawanan dalam Serial Doraemon

Berdasarkan analisis 42 episode serial Doraemon, dapat diketahui bahwa variasi bentuk perlawanan terhadap kekerasan yang dialami tokoh, terutama Nobita, dapat dikategorikan menjadi tiga bentuk yaitu: perlawanan aktif, perlawanan pasif, dan tidak ada perlawanan. Bentuk perlawanan aktif menjadi respons yang paling dominan, dengan jumlah 23 kasus dan dengan persentase sebesar 54,8%. Lalu untuk bentuk tindakan yang dilakukan korban dalam perlawanan aktif bisa dibagi menjadi 4 yaitu, langsung melawan, penolakan perintah, penolakan verbal, dan meminta bantuan.

Tabel 2. Distribusi frekuensi bentuk perlawanan

Variabel bentuk perlawanan	Frekuensi	Persentase
1. Perlawanan Aktif	23	54.8%
a. Langsung melawan	9	21.42%
b. Penolakan perintah	3	7.14%
c. Protes verbal	3	7.14%
d. Meminta bantuan	8	19.04%
2. Perlawanan Pasif	10	23.8%
a. Menghindar	5	11.90%
b. Berbohong	1	2.38%
c. Pura-pura patuh	4	9.52%
3. Tidak Ada Perlawanan	9	21.4%
Jumlah	42	100.00

Dari data bentuk tindakan dalam perlawanan aktif, tindakan langsung melawan menempati posisi pertama sebagai bentuk tindakan aktif yang dilakukan oleh korban, sebesar 9 kasus dengan persentase 21.42% dari keseluruhan data bentuk perlawanan aktif, hal ini menunjukkan bahwa sebagian korban lebih memilih untuk melawan pelaku kekerasan secara frontal atau langsung, hal ini juga menunjukkan bahwa korban kekerasan tidak hanya diam termenung menerima kekerasan yang mereka alami melainkan mereka memiliki kemauan dan keberanian untuk melawan pelaku secara langsung. Lalu di posisi selanjutnya tindakan meminta bantuan menjadi salah satu bentuk perlawanan aktif yang paling banyak kedua setelah tindakan langsung melawan. Tindakan meminta bantuan ini di temukan sebesar 8 kasus dengan persentase sebesar 19.04 %. Dari data ini kita bisa tahu bahwa dalam 8 kasus tersebut korban ingin melakukan perlawanan aktif namun dengan cara yang lebih strategis yaitu meminta bantuan, mau itu bantuan orang maupun alat dari Doraemon. Lalu dari data ini juga kita bisa tahu bahwa korban yang memiliki kemauan untuk melakukan perlawanan aktif namun tidak memiliki cukup keberanian untuk melawan secara langsung, mereka lebih memilih meminta bantuan daripada melawan secara langsung. Selanjutnya menempati posisi ketiga adalah penolakan perintah dengan jumlah 3 kasus dengan persentase 7.14%. Tindakan ini dilakukan jika korban menyadari bahwa perintah yang diberikan melanggar hak-hak mereka atau merendahkan martabatnya. Dengan menolak, korban menunjukkan keberanian untuk mempertahankan nilai-nilai yang diyakininya. Menempati posisi terakhir dengan jumlah kasus sama seperti Penolakan Perintah yaitu 3 kasus dan persentase sebesar 7.14% Protes verbal ini dilakukan oleh korban ketika dia tidak

bisa melawan secara langsung maupun meminta bantuan dikarenakan korban sudah tidak berdaya untuk melakukan perlawanan.



Gambar 2. Nobita memukul Giant sebagai bentuk perlawanannya terhadap kekerasan yang dilakukan Giant

Perlawanan merupakan sebuah upaya untuk melawan atau mencegah suatu tindakan. Pihak yang melakukan perlawanan biasanya memiliki kesadaran adanya ketimpangan yang dirasakan sehingga mereka berusaha untuk bertahan atau berjuang demi mendapatkan haknya (Aqilah, 2024). Bentuk Perlawanan aktif terlihat ketika Nobita secara langsung melawan pelaku kekerasan. Misalnya di kasus yang kami teliti, dalam episode Catatan balas dendam, Nobita yang menerima kekerasan fisik melakukan perlawanan aktif dalam bentuk melawan langsung Giant. Pada episode ini Nobita melakukan perlawanan terhadap kekerasan yang dilakukan Giant dengan cara melawan langsung. Nobita melakukan bentuk perlawanan aktif karena sudah muak ditindas dengan Giant, dengan bantuan alat dari Doraemon yaitu sebuah catatan yang dimana jika kamu menuliskan sesuatu di catatan itu maka hal yang dicatat akan terjadi. Setelah mendapatkan alat itu Nobita langsung memikirkan apa yang ingin dia lakukan ke Giant. Awalnya dia mencobanya ke orang yang lewat dan alat itu berhasil bekerja dengan baik, setelah tahu alat itu bekerja dengan baik Nobita mengumpulkan keberanian sambil menuliskan dia ingin melawan Giant sebagai respons atas hal yang dia lakukan padanya. Respons ini mencerminkan keinginan untuk mempertahankan diri atau menolak bentuk kekerasan yang diterima dengan cara melakukan perlawanan secara aktif. Hal ini menunjukkan bahwa hampir separuh dari total korban berusaha secara langsung untuk melakukan perlawanan ke pelaku kekerasan, baik melalui konfrontasi verbal, penolakan perintah, maupun meminta bantuan.

Di sisi lain, 23,8% atau 10 kasus memilih melakukan perlawanan pasif sebagai bentuk respons mereka terhadap kekerasan yang mereka alami. Perlawanan tertutup merupakan bentuk perlawanan yang dilakukan secara tidak langsung. Dalam hal ini, perlawanan tidak langsung yang dimaksud adalah secara sembunyi-sembunyi atau menunjukkan kepasrahan sebagai bentuk untuk bertahan (Hidayah & Candra, 2021). Berbeda dengan bentuk perlawanan aktif yang melakukan konfrontasi langsung dengan pelaku kekerasan, bentuk perlawanan pasif ini dapat diartikan sebagai bentuk perlawanan yang tidak bersifat langsung, seperti menghindari konfrontasi dengan pelaku kekerasan, berbohong, atau pura-pura patuh. Jenis perlawanan ini menunjukkan adanya kecenderungan korban untuk ingin tetap melindungi diri, namun dengan cara yang lebih strategis atau tanpa konfrontasi dengan pelaku secara langsung. Selain itu mungkin ketimpangan kekuatan bisa menjadi salah satu alasan juga kenapa mereka melakukan bentuk perlawanan pasif ini. Perlawanan pasif ini juga terbagi menjadi 4 bentuk tindakan yaitu, Menghindar, Berbohong, dan Pura-Pura patuh.

Dari data diatas kita bisa tahu bahwa dari total 10 kasus 5 melakukan tindakan menghindar sebagai bentuk dari perlawanan pasif, mereka melakukan tindakan ini karena korban mungkin merasa bahwa perlawanan aktif, seperti melawan langsung, dapat memancing reaksi yang lebih agresif dari pelaku kekerasan, terutama jika pelaku memiliki kekuatan yang lebih besar daripada korban selain itu korban mungkin juga ingin meminimalisir munculnya konflik baru. Lalu tindakan Pura-Pura patuh dengan persentase 9.52, tindakan ini dilakukan karena ketakutan, trauma, atau tekanan mental dapat membuat korban sulit berpikir atau bertindak secara aktif. Dalam kondisi seperti ini, pura-pura patuh dapat menjadi respons naluriah yang dilakukan korban untuk melindungi diri. Lalu yang terakhir ada tindakan Berbohong sebesar 1 kasus dari keseluruhan kasus bentuk perlawanan pasif dan dengan persentase sebesar 2.38%, tindakan ini muncul sebagai cara korban untuk menghindari konsekuensi yang dirasa tidak mampu dihadapinya, seperti hukuman atau rasa malu.

Bentuk perlawanan pasif dapat dilihat di episode Phobia pada lingkaran, segitiga dan segi empat. Dalam episode ini Nobita melakukan perlawanan pasif dengan cara melarikan diri dari Giant dan temannya karena tidak ingin dipukuli. Pada episode ini Nobita melakukan bentuk perlawanan pasif yaitu melarikan diri dari Giant, Seneo, dan temannya. Nobita melakukan ini karena Giant menyuruh teman membawakan hal yang menurut mereka akan membuat Nobita lari ketakutan, setelah membawa semua hal yang menurut mereka membuat nobita takut ternyata tidak ada yang sampai membuat Nobita lari ketakutan, setelah itu salah temannya menanyakan apa yang paling Nobita takuti lalu Suneo menjawab “yang paling Nobita takuti itu Giant” setelah mendengar Suneo mengatakan ini Giant langsung turun dari atas pipa beton yang ada di taman menghampiri Nobita dan bersiap menakuti Nobita dengan cara ingin memukulnya. Mengetahui Giant akan memukulnya Nobita langsung lari dari lapangan menuju ke rumahnya dengan tujuan menghindari agar tidak dipukuli oleh Giant. Respon ini menunjukkan bahwa Nobita melakukan bentuk perlawanan pasif terhadap kekerasan dengan cara menghindari atau melarikan diri dari pelaku kekerasan.

Sebaliknya, 21,4% atau 9 kasus tidak menunjukkan bentuk perlawanan sama sekali. Respon ini bisa mencerminkan kondisi di mana korban merasa terintimidasi, takut, atau bahkan menerima situasi kekerasan sebagai sesuatu yang tidak dapat dihindari. Dalam konteks serial kartun Doraemon, hal ini dapat disebabkan dengan karakterisasi korban yang lebih pasif atau pola hubungan yang tidak seimbang antara korban dan pelaku.

Bentuk perlawanan ini dapat dilihat dalam episode boneka kaya dan miskin Di episode tersebut Nobita menanggapi kekerasan yang dialaminya dengan tidak melakukan perlawanan. Dalam episode ini Nobita yang kesal karena sikap Giant selalu mengambil yang dia punya sehingga dia memakai salah satu alat dari Doraemon yaitu Robot kaya dan miskin. Cara kerja alat ini sangat mudah yaitu semua hal baik yang terjadi ke orang yang diikuti oleh robot kaya akan berpindah atau teralihkan ke orang yang diikuti oleh robot kaya begitu pula sebaliknya semua nasib buruk yang dialami oleh orang yang diikuti oleh robot kaya akan dipindahkan ke orang yang diikuti oleh robot miskin. Singkatnya setelah beberapa kali mengalami kesialan Giant akhirnya sadar bahwa selama ini ada sebuah robot yang mengikuti dia karena badan dia menimpa robot tersebut., di lain sisi Nobita yang mencoba untuk memberikan hal buruk pada Giant dengan robot kaya tiba tiba efek tersebut hilang, Doraemon curiga bahwa robot miskin rusak atau sudah diketahui Giant. Setelah mereka berdua sampai di rumah Giant ternyata dia menggunakan robot miskin tersebut balik ke Doraemon, tahu selama ini dia mendapatkan hal buruk karena Nobita dan alat itu Giant mengejar Nobita dan Doraemon untuk membalas mereka. Setelah menemukan mereka berdua Giant langsung melayangkan pukulan ke Nobita namun karena efek dari alat Doraemon masih ada maka pukulan tersebut pindah mengarah menuju Doraemon. Respon Nobita dengan tidak melakukan apa-apa dipicu karena jika dia menerima hal buruk makan hal buruk itu akan pindah ke orang lain, jadi Nobita melakukan bentuk perlawanan dengan tidak melakukan apa apa adalah agar tidak ada pihak yang dirugikan karena ulahnya.

Secara keseluruhan, data ini menggambarkan dinamika kompleks antara bentuk kekerasan dan bentuk perlawanan yang dilakukan oleh korban dalam serial Doraemon. Temuan ini memberikan wawasan mengenai bagaimana karakter dalam cerita kartun menghadapi kekerasan, yang dapat mencerminkan aspek sosial dan psikologis dalam kehidupan nyata.

Dampak kekerasan dalam Serial Doraemon

Dampak kekerasan merupakan konsekuensi yang dirasakan oleh korban, sebagai akibat tindakan kekerasan baik secara fisik, verbal, maupun psikologis. Dalam serial Doraemon, kekerasan seringkali ditampilkan sebagai bagian dari dinamika konflik antar karakter. Setiap bentuk kekerasan menimbulkan dampak yang berbeda pada korban, tergantung pada jenis dan intensitas kekerasan yang dilakukan. Dampak kekerasan dapat berupa luka fisik, tekanan psikologis, atau kehilangan barang.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Dampak Kekerasan

Variabel dampak kekerasan	Frekuensi	Persentase
1. Dampak Fisik	13	30.95%
a. Cedera	3	7.14%
b. Memar	4	9.52%
c. Luka	6	14.29%
2. Dampak psikologis	24	57.15%
a. Ketakutan	16	38.10%
b. Rasa malu	8	19.05%
3. Dampak kehilangan barang	5	11.90%
Jumlah	42	100.00

Berdasarkan data yang diperoleh dari 42 episode Doraemon, terdapat tiga kategori dampak kekerasan, yaitu dampak fisik, dampak psikologis, dan kehilangan barang. Dari ketiga kategori tersebut, dampak psikologis menjadi yang paling dominan dengan frekuensi sebanyak 24 kasus atau 57,15% dari total kekerasan yang dianalisis. Hal ini menunjukkan bahwa konflik dalam serial Doraemon lebih sering memberikan tekanan emosional pada karakter dibandingkan dampak fisik atau kehilangan barang. Menurut penelitian, kekerasan psikologis dapat memberikan efek jangka panjang pada perkembangan emosional korban, seperti perasaan cemas, takut, atau bahkan rendahnya rasa percaya diri (Ariani & Asih, 2022). Ketakutan yang berulang dapat menghambat kemampuan korban untuk berinteraksi sosial, sebagaimana dijelaskan oleh Kurniasari (2019), bahwa anak-anak yang mengalami kekerasan cenderung menarik diri dan merasa tidak aman di lingkungannya. Kekerasan dalam serial ini dapat dipahami sebagai bentuk kontrol sosial yang sering terjadi dalam kelompok kecil, seperti teman sebaya. Kontrol ini bertujuan untuk menjaga status quo dalam relasi kekuasaan antar karakter. Misalnya, ancaman dan ejekan yang dilakukan Giant tidak hanya melukai Nobita secara emosional tetapi juga berfungsi untuk memperkuat status sosial Giant di hadapan teman-temannya. Menurut teori interaksi simbolik, tindakan kekerasan ini dapat dilihat sebagai simbol dominasi dan pengakuan status dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan konsep bahwa kontrol sosial informal dalam kelompok teman sebaya dapat mengarah pada praktik perundungan dan dominasi sosial (Mulyana et al., 2018).

Dampak fisik berada di urutan kedua dengan frekuensi 13 kasus atau 30,95%. Dampak ini melibatkan efek langsung pada tubuh korban akibat kekerasan, seperti rasa sakit atau cedera. Meskipun lebih rendah daripada dampak psikologis, keberadaan dampak fisik ini tetap penting dalam menggambarkan intensitas konflik antar karakter. Kekerasan fisik dapat dikaitkan dengan proses sosialisasi yang kurang tepat. Anak-anak yang menonton adegan seperti ini mungkin menginternalisasi bahwa kekerasan fisik adalah cara yang wajar untuk menyelesaikan konflik, terutama jika pelaku tidak mendapatkan dampak yang serius. Penelitian Mulyana, Resnawaty, dan Basar (2018) menunjukkan bahwa anak yang mengalami kekerasan fisik sering kali menunjukkan perubahan perilaku seperti menarik diri atau justru menjadi agresif dalam interaksi sosialnya. Hal ini terlihat pada Nobita yang sering kali pasrah menerima perlakuan kasar dari Giant, tetapi juga menunjukkan upaya perlawanan pasif dengan mengandalkan alat-alat Doraemon. Sementara itu, dampak kehilangan barang sebanyak 5 kasus atau 11,90%. Dampak ini biasanya terjadi akibat manipulasi atau pengambilan paksa yang menyebabkan kerugian material pada korban. Kategori ini menunjukkan bahwa kekerasan dalam Doraemon tidak hanya memengaruhi kondisi fisik atau psikologis, tetapi juga kepemilikan barang. Tindakan ini menggambarkan ketidaksetaraan dalam distribusi kekuasaan dan hak milik. Kehilangan barang akibat manipulasi atau tipu daya oleh karakter dominan, seperti Giant dan Suneo, menunjukkan adanya praktik eksploitasi yang sering kali terjadi dalam hubungan sosial yang tidak setara. Kehilangan barang sebagai dampak kekerasan dapat dikaitkan dengan eksploitasi kekuasaan dalam teori konflik sosial. Seperti yang dikemukakan oleh Kurniasari (2019), kekerasan dalam bentuk perampasan atau manipulasi dapat menyebabkan ketidakadilan sistemik dalam hubungan sosial, terutama dalam lingkungan anak-anak yang masih belajar mengenai konsep kepemilikan dan hak individu.

Berdasarkan tabel distribusi dampak kekerasan fisik dalam serial Doraemon, terdapat tiga jenis dampak utama, yaitu luka, cedera, dan memar, dengan total keseluruhan sebanyak 13 kasus. Dampak fisik mungkin hanya bersifat sementara, tetapi perasaan tidak berdaya akibat kekerasan tersebut dapat meninggalkan luka emosional yang lebih dalam. Dampak yang paling sering muncul adalah luka, yang tercatat sebanyak 6 kasus. Luka didefinisikan sebagai kerusakan pada permukaan kulit, seperti goresan atau luka kecil, yang terlihat melalui tanda fisik seperti darah atau keluhan rasa sakit pada area tertentu. Selanjutnya, cedera tercatat sebanyak 3 kasus, dan memar sebanyak 4 kasus. Cedera mencakup kerusakan fisik yang lebih serius, seperti terkilir atau nyeri berat, yang memengaruhi kemampuan korban untuk bergerak atau melakukan aktivitas normal. Sementara itu, memar ditandai dengan perubahan warna pada kulit, seperti kebiruan, yang diakibatkan oleh benturan, namun tidak disertai luka terbuka dan cenderung bersifat ringan. Distribusi ini menunjukkan bahwa dampak fisik dalam serial Doraemon lebih sering berupa luka ringan hingga sedang daripada cedera yang lebih serius. Hal ini dapat dikaitkan dengan bagaimana kekerasan dalam serial ini sering dikemas dalam bentuk komedi sehingga tidak menampilkan dampak fisik yang terlalu ekstrem.

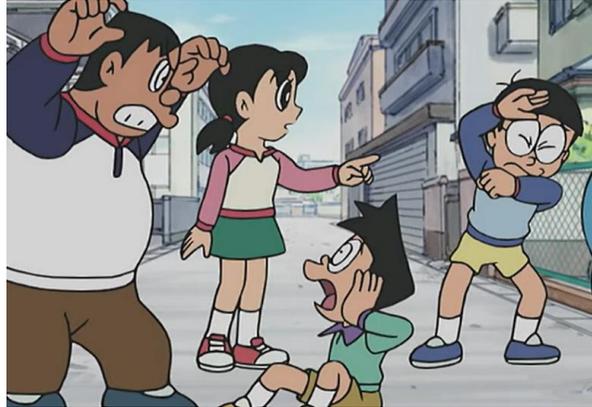


Gambar 3. Nobita babak belur setelah dipukuli oleh Giant

Dalam episode "Ada Anak yang Lebih Payah Daripada Aku", Nobita mengalami dampak kekerasan fisik setelah secara sukarela menawarkan dirinya untuk dipukuli oleh Giant demi melindungi teman barunya. Kekerasan ini terjadi ketika Giant marah karena teman Nobita tidak bisa bermain baseball dengan baik, dan Nobita maju untuk membela temannya dengan mengatakan, "Hentikan! Aku yang bertanggung jawab. Hari ini aku yang menjadi Tema. Kalau kamu marah, pukul saja aku." Giant pun melampiaskan kemarahannya pada Nobita, yang menyebabkan Nobita mengalami dampak fisik berupa rasa sakit akibat pukulan Giant. Dampak ini tidak hanya menunjukkan konsekuensi langsung dari kekerasan fisik tetapi juga menegaskan posisi Nobita sebagai korban yang sering kali menanggung akibat dari konflik antar karakter. Meskipun kekerasan ini dikemas dalam cerita dengan nuansa komedi, rasa sakit yang dialami Nobita menunjukkan bahwa tindakan kekerasan tidak hanya menjadi elemen hiburan, tetapi juga menyampaikan dampak dari penggunaan kekerasan dalam menyelesaikan konflik. Selain itu, situasi ini juga mencerminkan ketimpangan kekuasaan antar karakter, di mana kekuatan fisik Giant digunakan untuk mendominasi dan melukai.

Berdasarkan tabel distribusi dampak psikologis, terdapat dua jenis dampak utama yang dianalisis, yaitu ketakutan dan rasa malu, dengan total keseluruhan sebanyak 16 kasus. Menurut penelitian, kekerasan psikologis dapat memberikan efek jangka panjang pada perkembangan emosional korban, seperti perasaan cemas, takut, atau bahkan rendahnya rasa percaya diri (Ariani & Asih, 2022). Dampak yang paling sering muncul adalah ketakutan, tercatat sebanyak 16 kasus. Ketakutan didefinisikan sebagai perasaan cemas atau takut yang dialami korban akibat ancaman verbal, intimidasi, atau situasi menegangkan. Ketakutan ini dapat diidentifikasi melalui ekspresi wajah tegang, tubuh gemetar, tindakan menghindari dari pelaku, atau pernyataan korban yang menunjukkan adanya rasa takut. Ketakutan yang berulang dapat menghambat kemampuan korban untuk berinteraksi sosial, sebagaimana dijelaskan bahwa anak-anak yang mengalami kekerasan cenderung menarik diri dan merasa tidak aman di lingkungannya (Kurniasari, 2019). Sementara itu, rasa malu sebanyak 8 kasus. Rasa malu didefinisikan sebagai perasaan tidak nyaman atau terhina yang dirasakan korban akibat ejekan, penghinaan, atau situasi yang mempermalukan. Dampak ini dapat diidentifikasi melalui perubahan ekspresi wajah korban, seperti tersipu, menunduk, atau menghindari kontak dengan pelaku maupun audiens.

Distribusi ini menunjukkan bahwa dampak psikologis dalam serial Doraemon lebih sering mengakibatkan ketakutan daripada rasa malu, yang menunjukkan bahwa kekerasan dalam serial ini sering kali didorong oleh ancaman atau intimidasi verbal yang memengaruhi kondisi emosional korban. Fenomena ini dapat dikaitkan dengan konsep hubungan kekuasaan. Kekerasan yang dilakukan oleh karakter seperti Giant kepada Nobita sering kali mencerminkan hubungan hierarkis dalam masyarakat. Giant sebagai karakter yang dominan menggunakan kekerasan verbal dan intimidasi untuk mempertahankan kekuasaannya, sementara Nobita sering kali berada dalam posisi subordinat yang menjadi korban. Hal ini sesuai dengan pandangan teori konflik Karl Marx, di mana pihak yang memiliki kekuasaan cenderung memanfaatkan posisinya untuk mendominasi yang lebih lemah.



Gambar 4. Suneo ketakutan ketika Giant mengancam akan memukulnya

Dalam episode "Nobita si Detektif Kain Lap", dampak kekerasan psikologis tergambar jelas melalui reaksi ketakutan yang dialami oleh Suneo setelah terungkap bahwa dialah pelaku yang menginjak tanaman milik Giant. Situasi ini bermula ketika Giant marah-marah di depan teman-temannya karena tanaman kesayangannya rusak, sementara pelakunya tidak diketahui. Nobita, dengan menggunakan alat kain lap dari Doraemon, membantu mengungkap pelaku sebenarnya. Ketika pantulan kain lap menunjukkan bahwa Suneo adalah pelakunya, Giant segera mengancam dengan ucapan penuh amarah, "Pelakunya tidak cukup hanya dipukuli, tetapi harus sampai tulangnya remuk dan babak belur."

Ancaman verbal dari Giant menciptakan ketakutan yang mendalam pada Suneo. Dampak psikologis ini terlihat dari ekspresi ketakutan Suneo, yang menyadari bahwa ia menjadi target kemarahan Giant. Ketakutan ini menunjukkan bagaimana kekerasan verbal dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang, bahkan sebelum tindakan fisik terjadi. Dalam hal ini, ancaman kekerasan lebih dari sekadar kata-kata, ia menciptakan tekanan mental pada korban, terutama karena kekuatan fisik Giant yang sangat dominan di antara teman-temannya.

Dampak psikologis yang dialami Suneo dalam kejadian ini menyoroti bahwa ancaman verbal dapat menjadi bentuk kekerasan yang memiliki dampak serius, meskipun tidak melibatkan kontak fisik. Ketakutan yang dialami oleh Suneo juga mencerminkan hierarki kekuasaan dalam hubungan antar karakter, di mana Giant sering kali menjadi sosok dominan yang menggunakan amarah dan kekuatannya untuk menegaskan kendali. Episode ini memperlihatkan bahwa kekerasan tidak selalu bersifat fisik, dampak psikologis dari kekerasan verbal dapat meninggalkan tekanan yang sama besarnya pada korban.

Dampak kehilangan barang merupakan kondisi di mana korban kehilangan hak kepemilikan atas suatu benda, baik melalui pencurian, manipulasi, atau pengambilan secara paksa oleh pelaku. Kurniasari (2019) menjelaskan bahwa kehilangan barang akibat eksploitasi dapat memengaruhi kepercayaan diri korban, terutama jika korban merasa dieksploitasi oleh pihak yang lebih dominan. Dampak ini dapat diamati melalui pengungkapan korban mengenai barang yang hilang atau melalui adegan yang memperlihatkan proses pengambilalihan barang oleh pelaku. Dampak kehilangan barang tercatat sebanyak 5 kasus atau 11,90%. Misalnya, Giant yang sering mengambil barang milik Nobita tanpa persetujuan sebagai bentuk dominasi karakter.



Gambar 5. Dampak kehilangan barang ketika kartu rare milik Nobita diambil oleh Giant dan Suneo dengan cara memanipulasi

Dalam episode "Nobita si Pencuri Misterius", dampak kekerasan berupa kehilangan barang tergambarkan melalui tindakan manipulatif yang dilakukan oleh Giant dan Suneo terhadap Nobita. Kejadian ini bermula ketika Giant dan Suneo menukar kartu milik mereka dengan kartu milik Nobita. Kartu milik Giant dan Suneo merupakan kartu biasa yang diinginkan oleh Nobita, sedangkan kartu milik Nobita adalah kartu rare yang sangat berharga, namun Nobita tidak menyadari nilainya. Setelah pertukaran terjadi, Giant dan Suneo dengan sengaja mengungkapkan bahwa mereka telah menipu Nobita dan mengambil kartu *rare* miliknya.

Peristiwa ini menunjukkan bagaimana manipulasi dapat digunakan sebagai bentuk kekerasan psikologis yang menghasilkan dampak material berupa kehilangan barang. Nobita, sebagai korban, kehilangan barang berharga akibat ketidakadilannya dalam pertukaran tersebut. Kekerasan semacam ini tidak hanya merugikan Nobita secara material, tetapi juga memperlihatkan ketidakseimbangan kekuasaan dalam hubungan antar karakter, di mana Giant dan Suneo memanfaatkan kelemahan Nobita, yaitu kurangnya pengetahuan tentang nilai barang miliknya. Penggunaan alat dari Doraemon oleh Nobita untuk mengambil kembali kartu rare-nya memperlihatkan upaya korban untuk mengatasi ketidakadilan yang ia alami. Meskipun demikian, tindakan ini juga menunjukkan bahwa kekerasan berupa manipulasi seringkali membutuhkan intervensi eksternal untuk mengembalikan hak korban, yang dalam serial ini diwujudkan melalui alat-alat Doraemon. Episode ini menyoroti bahwa kehilangan barang sebagai dampak kekerasan tidak hanya melibatkan kerugian material tetapi juga dapat mempengaruhi hubungan sosial antar karakter. Nobita, yang awalnya percaya pada Giant dan Suneo, mengalami pengkhianatan yang mempertegas posisi mereka sebagai pelaku dominan dalam cerita. Kekerasan semacam ini menggambarkan bagaimana eksploitasi terhadap ketidaktahuan atau kepercayaan seseorang dapat menjadi alat untuk mendapatkan keuntungan dengan cara yang tidak adil. Penelitian menunjukkan bahwa bahkan kekerasan yang terlihat ringan dapat memberikan pengaruh negatif jika terus-menerus dihadirkan tanpa disertai bimbingan dari orang dewasa (Ariani & Asih, 2022).

Serial Doraemon menggambarkan kekerasan dalam berbagai bentuk dengan dampak yang bervariasi, sebagian besar bersifat psikologis. Hal ini mencerminkan bagaimana konflik dan interaksi antar karakter digunakan sebagai elemen cerita untuk menyampaikan pesan moral, menghibur, atau mengembangkan dinamika antar karakter. Meskipun kekerasan ditampilkan secara eksplisit, dampaknya sering kali diimbangi dengan solusi atau perbaikan melalui bantuan Doraemon dan alat-alatnya, sehingga cerita tetap relevan dengan audiens anak-anak. Namun, penting untuk mencermati bahwa representasi kekerasan ini juga berpotensi mempengaruhi cara pandang anak terhadap konflik, terutama jika tidak disertai dengan pengawasan atau penjelasan dari orang dewasa.

4. KESIMPULAN

Perilaku kekerasan secara umum adalah segala tindakan yang disengaja untuk melukai orang lain baik secara fisik maupun psikologis. Tindakan kekerasan ini mencakup berbagai bentuk, seperti serangan verbal seperti hinaan, dan non-verbal yang melibatkan kekerasan fisik, dan penyalahgunaan emosional. Seseorang pelaku dapat melakukan tindakan kekerasan karena merasa lebih berkuasa terhadap korban. Rasa superioritas ini sering kali muncul dari faktor-faktor seperti kekuatan fisik, status sosial, atau kontrol emosional. Ketika pelaku merasa memiliki kekuasaan, mereka mungkin menggunakan kekerasan sebagai cara untuk mendominasi atau mengendalikan orang lain. Hal ini menciptakan dinamika ketidakseimbangan yang merugikan, yang menyebabkan korban merasa tertekan dan tidak berdaya.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Analisis Isi Kekerasan Dan Perlawanan Karakter Dalam Serial Doraemon dengan studi kasus 42 episode, bentuk kekerasan yang terjadi terbagi menjadi tiga jenis kelompok yaitu kekerasan verbal, fisik, dan yang menyerang psikologis. Bentuk kekerasan yang paling mendominasi adalah kekerasan verbal seperti hinaan yang dilontarkan langsung kepada korban, dilanjut dengan kekerasan fisik dan kekerasan psikologis. Karakter Giant dalam serial ini digambarkan memiliki tubuh yang besar dan fisik yang kuat serta memiliki sifat keras kepala sehingga ia sering kali mendominasi teman-temannya. Kelebihan fisik yang dimiliki Giant membuat ia merasa lebih berkuasa dan sering kali menekan teman-temannya yang lemah, seperti Nobita. Dalam serial ini, Nobita digambarkan sebagai anak yang lemah, bodoh, dan mudah menangis, sehingga ia seringkali menjadi objek korban kekerasan oleh teman-temannya, terutama Giant yang mencerminkan pola kekerasan yang terjadi di dunia nyata, saat individu yang merasa lebih kuat seringkali menindas yang lebih lemah.

Bentuk kekerasan yang dilakukan juga menimbulkan dampak bagi korban. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat tiga kategori dampak kekerasan yang ditimbulkan, yaitu dampak fisik, dampak psikologis, dan kehilangan barang. dampak psikologis menjadi yang paling dominan dengan frekuensi sebanyak 24 kasus atau 57,15% dari total kekerasan yang dianalisis. Dampak psikologis ini dapat terlihat ketika korban mendapat ancaman secara verbal yang menimbulkan ketakutan secara berkelanjutan. Dampak fisik berada di urutan kedua dengan frekuensi 13 kasus atau 30,95%. Dampak fisik dapat terlihat dari adegan yang menunjukkan rasa sakit dan cedera yang dialami korban. Di urutan terakhir, ada dampak yang merujuk pada kehilangan barang yang diakibatkan oleh eksploitasi kekuasaan.

Di sisi lain, bentuk perlawanan terhadap kekerasan juga dapat terlihat dalam hubungan antar karakter melalui Nobita dan teman-temannya yang sering kali berusaha untuk melawan meskipun dalam kondisi yang lemah. Peristiwa semacam ini menciptakan dinamika konflik yang tidak hanya sekadar menunjukkan bentuk adegan kekerasan, tetapi juga bagaimana perlawanan terhadap kekerasan itu digambarkan. Dalam serial Doraemon, bentuk kekerasan dikemas dengan humor yang ringan sehingga penonton yang didominasi oleh anak-anak dapat melihatnya secara lebih santai dan menghibur. Penelitian ini menyoroti pentingnya peran media dalam menggambarkan bagaimana perlawanan terhadap kekerasan bisa menjadi inspirasi untuk mengubah pola pikir dan perilaku individu dalam masyarakat melalui serial kartun Doraemon yang lebih ditujukan untuk anak-anak. Dampak dari kekerasan yang ditimbulkan dapat memunculkan refleksi bagi penonton tentang pentingnya menghargai orang lain dan memahami konsekuensi dari tindakan mereka.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas analisis kekerasan dalam kartun lain yang populer di kalangan anak-anak untuk membandingkan pola dan dampaknya. Selain itu, penting untuk meneliti efek jangka panjang dari eksposur terhadap kekerasan dalam media terhadap perkembangan psikologis anak. Studi juga bisa mengeksplorasi bagaimana kartun dengan unsur kekerasan tetap dapat menyampaikan nilai positif seperti persahabatan dan keberanian, serta bagaimana anak-anak menginternalisasi pesan tersebut. Perbedaan respons anak berdasarkan usia,

jenis kelamin, dan lingkungan sosial juga menarik untuk diteliti lebih lanjut. Selain itu, peran orang tua dalam membimbing anak saat menonton kartun perlu dianalisis guna memahami strategi komunikasi yang efektif. Terakhir, penelitian dapat mengkaji bagaimana adaptasi Doraemon di berbagai negara memengaruhi penyajian kekerasan dalam serial ini. Dengan penelitian lebih lanjut, diharapkan dapat ditemukan cara yang lebih baik dalam menyajikan tayangan anak yang mendidik tanpa mengorbankan nilai hiburan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2018). Analisis isi kekerasan verbal dalam serial kartun anak di televisi. *Jurnal Komunikasi*, 12(1), 19-28.
- Aminudin, K. &. (2019). *Cyberbullying & Body Shaming*. Yogyakarta: K-Media.
- Ariani, N. W. T., & Asih, K. S. (2022). Dampak kekerasan pada anak. *Jurnal Psikologi MANDALA*, 6(1).
- Aswat, H. O. (2022). Eksistensi Peranan Penguatan Pendidikan Karakter terhadap Bentuk Perilaku Bullying di Lingkungan Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol. 6 No.5*, 9105–9117. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3389>
- Cahya, D. P. (2022). Moral value of Nobita in subtitle of Stand By Me Doraemon 2. *LADU: Journal of Languages and Education Vol.2 No.2*, 77–87. <https://doi.org/10.56724/ladu.v2i2.114>
- Cao, Q., Zhang, W., & Zhu, Y. (2021). Deep learning-based classification of the polar emotions of 'moe'-style cartoon pictures. *Tsinghua Science and Technology*, 26(3), 275–286. [10.26599/TST.2019.9010035](https://doi.org/10.26599/TST.2019.9010035)
- Citra, L. W. (2020). The Speech Act of Complaining in Japanese Anime. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Jepang Vol.5 No.1*, 82–95. <https://doi.org/10.17509/japanedu.v5i2.28373>
- Damastuti, R. (2021). Membedah feeds instagram produk skincare lokal (analisis isi kuantitatif akun instagram Avoskin). *Perspektif Komunikasi: Jurnal Ilmu Komunikasi Politik dan Komunikasi Bisnis*, 5(2), 189-199 <https://doi.org/10.24853/pk.5.2.189-199>
- Damastuti, E. (2021). *Metodologi penelitian komunikasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Eriyanto. (2011). *Analisis isi: Pengantar metodologi untuk penelitian ilmu komunikasi dan ilmu-ilmu sosial lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Estawara, K. A. (2022). Pengaruh Menonton Tayangan Kekerasan Serial Animasi BoBoiBoy di Televisi Terhadap Perilaku Imitasi Anak. *Jurnal Publish Vol. 1 No.1*, 1-69.
- Fadilla, R. (2020). Representasi kekerasan dalam kartun Jepang: Analisis isi pada serial animasi populer. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 4(2), 157-169. <https://doi.org/10.24912/jkm.v4i2.8533>
- Faisal, N. S. (2021). KEBIJAKAN NONPENAL DALAM RANGKA UPAYA PREVENTIF ANAK SEBAGAI KORBAN KEKERASAN FISIK DAN PSIKIS DI SEKOLAH (Nonpenal Policy For Preventive Efforts Children As Victims Of Physical And Psychical Violence In School). *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, 287-304. [10.30641/kebijakan.2021.V15.287-304](https://doi.org/10.30641/kebijakan.2021.V15.287-304)
- Fitriani, N. (2024). Pengaruh Kekerasan Terhadap Kesehatan Psikologis Anak . *Jurnal Kajian Hukum Dan Kebijakan Publik Vol.2 No.1*, 239-259. <https://doi.org/10.62379/rn20nz94>
- Hasanah, S. N. (2024). KEKERASAN DALAM FILM ANAK (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA FILM DORAEMON THE MOVIE: NOBITA DAN LEGENDA RAJA MATAHARI). *JECIE*

- (*Journal of Early Childhood and Inclusive Education*) Vol. 7 No. 2, 280-289.
<https://doi.org/10.31537/jecie.v7i2.1297>
- Hasanah, A., & Widodo, S. (2018). Analisis kekerasan verbal pada tayangan animasi populer dan dampaknya terhadap perilaku anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(2), 150-163. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i2.914>
- Hawa, S. (2023). PENGARUH FILM ANIMASI TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER ANAK. *Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, 69-80. <http://journal.stitalhilalsigli.ac.id/index.php/azkia>
- Hernimawati, H. D. (2023). Pencegahan Tindak Kekerasan Terhadap Perempuan di Desa Keranji Guguh Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan Vol. 7 No.1*, 21-26. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v7i1.1303>
- Hidayat, R. (2020). Analisis konten kekerasan dalam serial animasi populer dan dampaknya terhadap perilaku anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 85-97. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i1.1482>
- Hidayati, F., & Kurniawan, I. N. (2020). Representasi kekerasan dalam media anak: Analisis konten serial animasi populer. *Jurnal Psikologi Media*, 8(2), 115-130. <https://doi.org/10.15294/jpmd.v8i2.42518>
- Ismail, H. P. (2021). Pengaruh Tayangan Kekerasan Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Psikologi Media Vol. 9 No. 2*, 135-145.
- Kurniasari, A. (2019). DAMPAK KEKERASAN PADA KEPERIBADIAN ANAK. *Sosio Informa Vol. 5, No. 01*, 15-24. <https://dx.doi.org/10.33007/inf.v5i1.1594>
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology* (4th ed.). Los Angeles: SAGE Publications.
- Mahmud, B. (2020). Kekerasan verbal pada anak. *AN-NISA*, 12(2), 689-694. <https://doi.org/10.30863/annisa.v12i2.667>
- Martia, T. &. (2022). Film Animasi Doraemon Sebagai Media Pembelajaran Budaya Jepang. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian: Meningkatkan Mutu Dan Profesionalisme Dosen Melalui Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Untuk Publikasi Bereputasi* (pp. 62-75). Jakarta: Universitas Darma Persada (UNSADA). <http://repository.unsada.ac.id/id/eprint/1619Mishra>
- Mou, T. Y. (2023). Science learning with designed animation: Investigation of primary school children's attitudes toward science learning, animation integration, and understanding level. *International Journal of Educational Research Open*, 4, 1-11. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100246>
- Nugraha, A. (2019). Representasi Nilai Bullying dalam Serial Kartun Doraemon. *Jurnal Komunikologi Vol. 16 No. 2*. <https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/Kom/article/download/2994/2498>
- Nuraini, A. (2020). Dampak tayangan kekerasan dalam kartun terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 12(3), 267-282. <https://doi.org/10.18592/jipp.v12i3.3872>
- Nugroho, A., & Wibowo, S. (2020). Identifikasi nilai-nilai pendidikan dalam konten animasi anak: Pendekatan analisis isi kuantitatif. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(2), 78-92. <https://doi.org/10.26740/jkp.v5n2.p78-92>
- Prasetyo, H., & Kusumawati, N. (2020). Validitas dan reliabilitas dalam penelitian analisis isi: Studi kasus konten media sosial. *Jurnal Kajian Media*, 3(1), 45-57. <https://doi.org/10.25139/jkm.v3i1.2345>

- Pratama, R. &. (2022). Representasi Kekerasan dalam Kartun Anak. *Jurnal Ilmu Komunikasi Vol. 15 No. 1*, 101-115.
- Purwanti, A. &. (2022). Analisis Semiotika Karakter Doraemon Pada Kemasan Botol Air Minum Cleo. *Wacadesain Vol.3 No.1*, 24-37. <https://doi.org/10.51977/wacadesain.v3i1.742>
- Putri, A. D., & Irmawati, F. (2020). Pengaruh Paparan Kekerasan Verbal dalam Film Animasi terhadap Persepsi Anak tentang Perilaku Agresif. *Jurnal Psikologi Anak dan Remaja*, 12(3), 178-190. <https://doi.org/10.31219/osf.io/7h3pz>
- Putri, D. A., & Gumilar, G. (2020). Representasi perundungan dalam serial animasi Jepang: Analisis semiotika dalam anime Doraemon. *Jurnal Komunikasi*, 12(2), 178-193. <https://doi.org/10.25008/jkomunikatif.v12i2.364>
- Putri, D. M., & Eveline, S. (2018). Representasi kekerasan simbolik dalam program animasi anak-anak. *Jurnal Komunikasi*, 12(2), 111-123. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol12.iss2.art3>
- Ramadhani, R. (2017). Bentuk-bentuk kekerasan verbal dalam serial animasi pada stasiun televisi anak Indonesia. *Media dan Komunikasi*, 9(1), 77-89. <https://doi.org/10.15408/mk.v9i1.5621>
- Rahman, A., Hayati, Y., & Kasmar, I. F. (2018). Dampak psikologis tayangan kekerasan verbal pada program animasi terhadap perkembangan moral anak. *Jurnal Psikologi dan Kesehatan Mental*, 3(1), 45-58. <https://doi.org/10.20473/jpkm.v3i1.9438>
- Saputra, R. (2020). Teori pembelajaran sosial dan implikasinya dalam pendidikan anak: Tinjauan terhadap konten media. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 45-63. <https://doi.org/10.24036/jkpp.v5i1.27634>
- Sarifah, N. (2023). Bullying Dengan Kekerasan Fisik Sebagai Pelanggar Hak Dasar. *Jurnal Ilmiah Research Student (JIRS) Vol.1 No.1*. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i1.24>
- Setiawan, T. (2020). Perlawanan Pasif dalam Karakter Nobita di Serial Doraemon. *Jurnal Kajian Media Vol. 8 No.1*, 33-45.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, S., Islamiyah, W. R., & Hastuti, M. (2020). Kategorisasi dan dampak kekerasan dalam media anak terhadap perkembangan psikologis: Studi literatur sistematis. *Jurnal Psikologi dan Kesehatan Mental*, 5(1), 12-25. <https://doi.org/10.20473/jpkm.v5i1.2020.12-25>
- Supriyanto, A., Hartini, S., & Irawan, S. (2020). Pengaruh tayangan kekerasan psikologis dalam media hiburan terhadap perkembangan empati anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(2), 225-240. <https://doi.org/10.17977/jpp.v8i2.13579>
- Widiuseno, I. (2018). Pola budaya pembentukan karakter dalam sistem pendidikan di Jepang. *Kiryoku*, 2(4), 221-230. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v2i4.48-57>
- Wijaya, K., Suryanto, S., & Andrianto, S. (2020). Desensitisasi Kekerasan dalam Media: Analisis Konten Kekerasan Verbal pada Anime Anak-anak. *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 8(2), 42-58. <https://doi.org/10.24167/jkb.v8i2.2843>
- Winengsih, E. d. (2023). *Asuhan Kebidanan Kesehatan Reproduksi Remaja*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Yuyarti. (2019). MENGATASI BULLYING MELALUI PENDIDIKAN KARAKTER. *Jurnal Kreatif Vol. 9 No.1*, 52-57. <https://doi.org/10.15294/kreatif.v9i1.16506>