

REPRESENTASI MEDIA BERDASARKAN GENDER PADA KARAKTER SERIAL

ANIMASI "AVATAR: THE LAST AIRBENDER"

Az-zahra Mutiara Syofi Ramadhin*, Kunto Adi Wibowo, Detta Rahmawan

Universitas Padjadjaran, Indonesia

E-mail: azzahra22009@mail.unpad.ac.id

***Abstract.** This research was conducted to see how the media presents characters in animated series based on gender roles. The animated series chosen was "Avatar: The Last Airbender" which aired from 2005 to 2008. In the series, there is character development regarding physical strength that can be analyzed more deeply about how gender is represented in the media. Based on the criteria, the resulting sample was 44 characters from a population of 179 characters. This research was conducted with a coding procedure involving coders. After going through the reliability test stage, statistical analysis was then carried out in the form of descriptive analysis, spearman correlation, and chi-square test to see how much the relationship between variables. There was a finding of a relationship between the variables of intelligence and strength. Male characters who appear more often and are portrayed as stronger can reinforce gender stereotypes.*

***Keywords:** animation; media; stereotypes; gender*

Abstrak. Penelitian ini dilakukan untuk melihat bagaimana media menyajikan karakter pada serial animasi berdasarkan peran gender. Serial animasi yang dipilih ialah "Avatar: The Last Airbender" yang tayang pada tahun 2005 hingga 2008. Dalam serial tersebut terdapat pengembangan karakter mengenai kekuatan fisik yang dapat dianalisis lebih dalam tentang bagaimana representasi gender dalam media. Berdasarkan kriteria, sampel yang dihasilkan sebanyak 44 karakter dari jumlah populasi sebesar 179 karakter. Penelitian ini dilakukan dengan prosedur pengkodean yang melibatkan koder. Setelah melalui tahapan uji reliabilitas, selanjutnya dilakukan analisis statistik berupa analisis deskriptif, korelasi spearman, dan uji chi-square untuk melihat seberapa besar hubungan antarvariabel. Terdapat temuan adanya hubungan antar variabel kecerdasan dan kekuatan. Karakter laki-laki yang lebih sering muncul serta digambarkan lebih kuat dapat memperkuat stereotip gender.

Kata kunci: animasi; media; stereotip; gender

Pendahuluan

Gender merupakan konsep yang kompleks dan memiliki peran penting dalam membentuk identitas serta peran sosial seseorang dalam masyarakat. Conte (2018) menjelaskan bahwa gender mengacu pada aspek sosial dan budaya yang sering disebut sebagai maskulin dan feminin, yang memengaruhi jenis kelamin serta seksualitas individu. Representasi gender dalam media turut memainkan peran signifikan dalam membentuk persepsi dan ekspektasi masyarakat terhadap laki-laki dan perempuan. Media memiliki kekuatan besar dalam mengkonstruksi dan memperkuat stereotip gender, baik secara langsung maupun tidak langsung. Aley dan Hahn (dalam Gonzalez, 2020) menyoroti bahwa pesan-pesan media dapat memengaruhi perkembangan identitas gender anak-anak, karena mereka belajar dari lingkungan sosial tentang bagaimana mereka diharapkan untuk berperilaku sesuai dengan jenis kelamin mereka.

Salah satu serial animasi yang populer dan berpengaruh dalam konteks ini adalah "Avatar: The Last Airbender". Serial animasi ini memiliki jutaan penonton di seluruh dunia dan potensi besar untuk memengaruhi persepsi gender, khususnya pada anak-anak dan remaja. Serial ini terkenal dengan karakter-karakternya yang memiliki kekuatan dari berbagai elemen, dan melalui pengembangan karakter tersebut, penonton diperkenalkan pada berbagai peran gender. Serial ini memungkinkan penonton untuk menganalisis representasi gender dalam media secara lebih mendalam. Penelitian sebelumnya oleh Gonzalez (2020) telah menganalisis representasi gender yang disajikan dalam berbagai film animasi anak-anak, sedangkan Leaper & Walsh (2019) membahas bagaimana karakter laki-laki dan perempuan ditampilkan dalam tayangan televisi prasekolah yang sering mengandung stereotip gender.

Namun, meskipun sudah ada beberapa penelitian yang membahas representasi gender dalam media, belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji serial animasi dengan lebih dari 50 episode, seperti "Avatar: The Last Airbender", yang memiliki 62 episode yang terbagi dalam tiga musim. Serial ini bertahan selama empat tahun dan terus menarik minat penonton, terbukti dengan capaian rating yang tinggi hingga saat ini.

Selain itu, Tinjauan literatur menunjukkan bahwa serial animasi telah menjadi bagian penting dari budaya populer modern dan berperan dalam mempengaruhi cara pandang masyarakat, terutama anak-anak dan remaja, dalam memahami dunia. Menurut Baker dan Raney (2007), penggunaan stereotip dalam program televisi sering kali dianggap perlu untuk memberikan jalan pintas dalam menyampaikan narasi. Namun, stereotip, terutama yang didasarkan pada miskonsepsi gender, dapat menimbulkan masalah, khususnya bagi anak-anak dan remaja. Praveen dan Srinivasan (2022) menegaskan bahwa animasi meningkatkan perhatian visual dan respons kognitif penonton, yang berdampak pada peningkatan keterampilan belajar serta strategi pembelajaran.

Hal ini berkaitan dengan teori kultivasi, yang dikembangkan oleh George Gerbner, menyoroti peran penting media massa dalam membentuk persepsi dan pemahaman individu tentang realitas sosial. Munawar dan Khan (2020) menjelaskan bahwa teori ini digunakan untuk meneliti dampak program hiburan fiksi terhadap konsepsi penonton tentang realitas sosial. Pesan-pesan yang

berulang di media, termasuk representasi gender, dapat membentuk pandangan dunia yang seragam di kalangan penonton. Aubrey dan Harrison (dalam Gonzalez et al., 2020) menunjukkan bahwa paparan televisi yang terus-menerus menampilkan stereotip, seperti penggambaran perempuan sebagai sosok kurus dan lemah, dapat mempengaruhi persepsi penonton tentang realitas sosial. Di sisi lain, Potter (1993) mengkritik teori ini dengan menyatakan bahwa diperlukan revisi untuk memahami lebih baik dampak paparan televisi terhadap individu dan pesan yang disampaikan.

Teori kognitif sosial dari Bandura (2001) menjelaskan bahwa komunikasi massa, termasuk media animasi, dapat memengaruhi pemikiran, sikap, dan tindakan manusia baik secara langsung maupun melalui pengaruh sosial. Karakter dan cerita yang konsisten dalam media sering kali menjadi model perilaku bagi penonton, terutama anak-anak. Misalnya, anak-anak cenderung meniru perilaku yang mereka lihat di media, termasuk karakter-karakter yang memperlihatkan stereotip gender tertentu (Aley dan Hahn, 2020; Oliver & Green, 2001; Kaushal et al., 2018). Goodall (2012) menambahkan bahwa pesan-pesan media yang berulang dapat membentuk jalur kognitif dalam otak anak, yang pada akhirnya mempengaruhi cara mereka menginternalisasi identitas gender mereka. Zucker (2004) juga menekankan bahwa media dapat mempengaruhi perkembangan identitas gender anak melalui pengaruh biologis dan psikososial.

Sebagai contoh, jika sebuah serial animasi menampilkan karakter perempuan yang cerdas dan berani, penonton perempuan dapat terinspirasi untuk mengejar prestasi dan memperkuat kemampuan kognitif mereka (Ellemers, 2018). Hal ini juga didukung oleh temuan Reznik dan Massarani (2019), yang menunjukkan bahwa representasi ilmuwan perempuan dalam film animasi sering kali digambarkan sebagai sosok yang cerdas dan dihormati, meskipun masih ada stereotip gender yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan tinjauan pustaka ini, dapat disimpulkan bahwa serial animasi, seperti "Avatar: The Last Airbender", memainkan peran penting dalam membentuk identitas dan pola pikir anak-anak dan remaja. Serial ini memperlihatkan representasi gender yang kompleks, di mana karakter perempuan sering kali ditampilkan sebagai sosok yang kuat dan mandiri, sedangkan karakter laki-laki memperlihatkan emosi yang rentan dan sensitif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis lebih lanjut bagaimana jenis karakter, kelompok usia, kekuatan, kecerdasan, dan perilaku umum dalam serial animasi ini dapat mencerminkan representasi gender. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada produser serial animasi dalam menciptakan tayangan yang lebih seimbang, sehingga tidak menjadi beban moral bagi perkembangan kepribadian anak yang didasari oleh stereotip gender

Metode

Untuk menghasilkan sampel karakter yang mewakili analisis representasi gender dalam serial animasi *Avatar: The Last Airbender*, kriteria yang ditetapkan adalah sebagai berikut.

1. Karakter harus muncul dalam 10 episode rating teratas dari IMDb.com.
2. Episode tersebut setidaknya mengandung 3 karakter berbentuk manusia hidup.
3. Karakter seperti binatang tidak disertakan kecuali jika memiliki aspek atau bentuk manusia yang jelas.

Dari kriteria di atas, dapat diidentifikasi bagaimana gender digambarkan pada karakter serial animasi “Avatar: The Last Airbender” sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pembuat konten dalam menciptakan tontonan yang lebih inklusif dan representatif untuk ke depannya. Terdapat tiga season dengan total 62 episode pada series ini, di mana 10 episode dengan rating teratas tersebar pada masing-masing season. Dari 10 episode tersebut kemudian diidentifikasi karakter manusia yang muncul, karakter binatang tidak diikutsertakan. Keseluruhan karakter yang berjumlah 179 lalu diambil menjadi 44 karakter dengan menjalankan prosedur sesuai kriteria di atas. Teknik sampling yang digunakan adalah *multistage random sampling*. Teknik ini dilakukan secara bertahap, di mana setiap tahap melibatkan pemilihan sampel secara acak dari unit yang lebih kecil atau lebih spesifik. Dengan menggunakan beberapa tahap pengambilan sampel acak, metode ini membantu mengurangi bias yang mungkin muncul jika sampel hanya diambil dari satu tahap.

Penelitian ini melibatkan 2 orang koder yakni peneliti dan anggota lain yang tidak mengetahui hipotesis ini. Sebelum memasuki proses pengkodean, terdapat pelatihan koder untuk membaca skema pengkodean dan menyepakati pengkodean. Pelatihan koder ini merujuk pada *coding book* yang sebelumnya telah disusun oleh peneliti, koder saling berdiskusi dan menyamakan persepsi terkait pengkodean. Setelah itu, pembuat kode menetapkan 20 karakter dari total keseluruhan karakter yang menjadi sampel. Masing-masing karakter dianalisis berdasarkan variabel yang sudah tersedia pada *coding book*. Tanggapan koder lalu diuji untuk mendapatkan reliabilitas interrater melalui Kappa Cohen untuk memastikan bahwa tidak ada penyimpangan pengkodean. Dari uji reliabilitas tersebut, hasil setiap variabel menunjukkan lebih dari 50, artinya tidak ada kesalahan dalam proses pengkodean sehingga dapat dilanjutkan untuk uji statistik. Analisis statistik menggunakan aplikasi SPSS 25 yang meliputi analisis deskriptif, korelasi spearman serta uji chi-square. Analisis deskriptif mencakup setiap variabel untuk semua karakter berdasarkan jenis kelamin. Korelasi spearman digunakan untuk menilai hubungan antara variabel ordinal seperti kelompok usia, kekuatan, dan kecerdasan sedangkan uji chi-square digunakan untuk mengukur hubungan antar variabel nominal yakni jenis karakter dan perilaku umum.

Hasil dan Pembahasan

Analisis deskriptif merupakan suatu metode dalam statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan, meringkas, dan menyajikan data dalam bentuk yang mudah dipahami. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang data yang ada tanpa menarik kesimpulan atau membuat prediksi. Menurut Turner dan Houle (2019), statistik deskriptif memberikan gambaran umum tentang karakteristik data sampel dan digunakan untuk

mengomunikasikan informasi secara langsung. Berikut hasil deskriptif yang memperlihatkan jumlah karakter laki-laki maupun perempuan di setiap variabel, lihat tabel 1.

Tabel 1. Presentase untuk semua variabel berdasarkan jenis kelamin

| Kategori | Variabel | Kode | Keseluruhan% | Laki-laki % | Perempuan % |
|-------------------------------|----------------|---------------|--------------|-------------|-------------|
| Umum | Jenis kelamin | | 100 | 72.70 | 27.30 |
| | Jenis karakter | Protagonis | 61.40 | 59.40 | 66.70 |
| | | Netral | 13.60 | 12.50 | 16.65 |
| | | Antagonis | 25 | 28.10 | 16.65 |
| | Kelompok Usia | Anak/Remaja | 31.80 | 18.80 | 66.70 |
| | | Dewasa | 43.20 | 50.00 | 25 |
| | | Lansia | 25 | 31.20 | 8.30 |
| Kemampuan Fisik | Kekuatan | Lemah | 27.30 | 21.90 | 41.70 |
| | | Rata-rata | 36.40 | 43.70 | 16.70 |
| | | Kuat | 34.10 | 34.40 | 33.30 |
| | | Cacat | 2 | 0 | 8.30 |
| Fitur Kognitif dan Psikologis | Kecerdasan | Tidak cerdas | 15.90 | 15.60 | 16.70 |
| | | Rata-rata | 38.60 | 43.80 | 25 |
| | | Sangat cerdas | 45.50 | 40.60 | 58 |
| | Perilaku Umum | Kekerasan | 25 | 28.10 | 16.70 |
| | | Antisosial | 2.30 | 3.10 | 0 |
| | | Baik hati | 70.40 | 65.70 | 83.30 |
| | | Perilaku lain | 2.30 | 3.10 | 0 |

Catatan: Laki-laki = 32, Perempuan = 12

Karakteristik Umum

Dari keseluruhan 44 karakter yang dianalisis, karakter laki-laki lebih mendominasi dengan jumlah 32 sedangkan jenis kelamin perempuan berjumlah 12 karakter. Jenis karakter netral dan antagonis memiliki kedudukan yang sama lalu disusul oleh karakter protagonis sebanyak 66,70%. Dikarenakan animasi ini ditujukan oleh audiens anak-anak maupun remaja, lebih dari separuh karakter yang paling sering muncul merupakan kelompok usia anak atau remaja dengan presentase 66,70% sedangkan karakter yang paling jarang muncul ialah kelompok lansia yakni 4 karakter saja.

Kemampuan Fisik

Karakter yang memiliki kelemahan pada kemampuan fisik ditunjukkan oleh karakter perempuan yakni sejumlah 41,70%, sedangkan karakter laki-laki hanya separuh dari jumlah tersebut. Pada kemampuan rata-rata, karakter laki-laki lebih unggul 43,70% selisih 27% dari karakter perempuan. Karakter laki-laki dan perempuan hampir memiliki kedudukan yang sama

pada aspek kekuatan, hanya berbeda 1,10% saja. Karakter dengan keterbatasan fisik atau cacat berjumlah 2% dari total sampel karakter.

Fitur Kognitif dan Psikologis

Karakter perempuan memiliki tingkat kognitif yang sangat cerdas yakni 58% lebih tinggi dibandingkan karakter laki-laki (40.60%). Karakter yang dianggap rata-rata lebih tinggi pada karakter laki-laki dengan jumlah presentase 43.80%. Sedangkan karakter yang tidak cerdas cukup seimbang antara laki-laki dan perempuan, masing-masing sekitar 15-16%.

Perilaku baik hati mendominasi pada keseluruhan sampel karakter, dengan persentase perempuan lebih tinggi sebesar 83.30% dibandingkan laki-laki 65.70%. Kekerasan lebih sering ditampilkan pada karakter laki-laki yakni 28.10% dibandingkan perempuan 16.70%. Perilaku antisosial lebih jarang muncul, dengan persentase yang lebih tinggi pada karakter laki-laki (3.10%) sementara tidak ada pada perempuan. Terakhir, perilaku lain muncul dengan persentase yang sangat kecil pada laki-laki 3.10%.

Selain menguji dengan analisis deskriptif, penelitian ini menggunakan uji korelasi spearman dan chi-square berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Gonzalez *et al* (2020). Korelasi spearman digunakan untuk variabel yang berdistribusi tidak normal atau ordinal. Sedangkan uji chi-square adalah metode statistik yang digunakan untuk menentukan apakah ada hubungan yang signifikan antara dua variabel kategori. Uji ini membandingkan frekuensi yang diamati dalam setiap kategori dengan frekuensi yang diharapkan jika tidak ada hubungan antara variabel, Lihat tabel 2.

Tabel 2. Korelasi spearman dan hasil chi-square

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-------------------|--------------------|--------------------|----------------------|----------------------|--------------------|
| 1. Jenis Karakter | - | 6.844 ^c | 1.257 ^a | 0.510 ^a | 0.611 ^a |
| 2. Kelompok Usia | 6.844 ^c | - | 0.178 ^b | 0.056 ^b | 0.056 ^b |
| 3. Kekuatan | 1.257 ^a | 0.178 ^b | - | 0.653 ^{**b} | 4.195 ^a |
| 4. Kecerdasan | 0.510 ^a | 0.056 ^b | 0.653 ^{**b} | - | 3.122 ^a |
| 5. Perilaku Umum | 0.611 ^a | 1.746 ^a | 4.195 ^a | 3.122 ^a | - |

Catatan: Laki-laki (32) di atas, perempuan (12) di bawah

a. Chi-square, b. Spearman's rho, c. Uji eksak fisher, ^{**} $p < 0,01$

Berdasarkan analisis di atas, ditemukan 4 jenis variabel yang saling berhubungan. Setelah melakukan uji chi-square terdapat keterkaitan antara jenis karakter dan kelompok usia yang dihasilkan oleh uji eksak fisher ($cs = 6.844$; $p < .001$). Jenis karakter antagonis seringkali diperankan oleh tokoh dewasa, hal ini menunjukkan bahwa kebaikan atau keburukan karakter ditandai dengan usia. Kekuatan dan kecerdasan memiliki arah yang signifikan pada karakter laki-laki ($rs = .653$; $p < .01$), begitu pula kecerdasan dengan kekuatan saling memengaruhi pada karakter perempuan ($rs = .653$; $p < .01$). Uji chi-square yang tidak valid disebabkan oleh frekuensi harapan di bawah 5 dengan rata-rata 6 sel (66,7%), oleh karena itu pada setiap kategori dikelompokkan kembali guna mendapatkan hasil dari uji eksak fisher.

Diskusi

70-74

Dari 44 karakter yang diambil dari 10 episode dengan rating teratas, jumlah karakter laki-laki sebesar 32, sementara karakter perempuan berjumlah 12. Hal ini menunjukkan bahwa karakter laki-laki lebih unggul secara kuantitas dibandingkan dengan karakter perempuan dalam sampel ini. Menurut Zaheen (2020), karakter laki-laki dalam program kartun anak-anak menerima lebih banyak waktu tayang dan lebih mungkin memainkan peran utama. Ketidakseimbangan ini bisa memberikan indikasi bahwa representasi karakter laki-laki lebih dominan dibandingkan perempuan. Akan tetapi, meskipun jumlah karakter perempuan lebih sedikit, mereka lebih banyak memegang peran sebagai protagonis dibandingkan karakter laki-laki. Sebaliknya, karakter laki-laki lebih sering memerankan antagonis. Jika anak-anak sering melihat karakter laki-laki sebagai antagonis, mereka mungkin mulai mengasosiasikan sifat-sifat negatif seperti kejahatan, kekerasan, dan konflik dengan laki-laki. Selain itu, ditemukan keterkaitan antara jenis karakter dengan kelompok usia yang saling memengaruhi. Serial animasi cenderung menggambarkan tokoh antagonis dengan karakter orang dewasa, mereka digambarkan sebagai sosok yang licik dan penuh kekerasan. Hal ini dapat menyebabkan anak-anak atau remaja yang menonton serial ini menjadi kurang terbuka dengan orang dewasa karena adanya rasa was-was dan kurangnya kepercayaan. Variabel kekerasan juga menunjukkan karakter laki-laki tampak lebih menonjol, sedangkan karakter perempuan lebih menggambarkan baik hati. Menurut Leaper *et al* (2002), karakter laki-laki dalam animasi lebih cenderung menggunakan agresi fisik dalam genre petualangan tradisional, tetapi tidak dalam genre pendidikan/keluarga. Hal ini selaras dengan genre pada serial animasi *Avatar: The Last Airbender*.

Peneliti memiliki hipotesis bahwa karakter perempuan seringkali digambarkan lebih lemah dibanding dengan karakter laki-laki. Dari hasil temuan, jumlah karakter yang memiliki kelemahan dalam kemampuan fisik merujuk pada karakter perempuan. Representasi ini memperkuat stereotip bahwa perempuan cenderung lebih lemah atau kurang kompeten secara fisik dibandingkan laki-laki, yang pada gilirannya dapat berdampak pada bagaimana anak-anak memahami dan memandang peran gender dalam kehidupan nyata. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kesenjangan gender dalam kartun mencerminkan karakter perempuan sebagai sosok yang lemah atau inferior, terikat dengan pekerjaan rumah tangga, dan karakter laki-laki sebagai sosok yang kuat atau superior (Magotra & Kaur, 2018). Di sisi kognitif, separuh lebih dari karakter perempuan memiliki tingkat kecerdasan yang sangat cerdas. Meskipun demikian, jumlah karakter perempuan yang sangat cerdas ini tidak jauh berbeda dengan jumlah karakter laki-laki yang juga digambarkan sangat cerdas. Hal ini dapat menunjukkan bahwa dalam hal kecerdasan, ada upaya untuk memberikan representasi yang relatif seimbang antara karakter perempuan dan laki-laki. Hal yang hampir serupa ditunjukkan oleh penelitian Long *et al* (2010) bahwasanya ilmuwan laki-laki dan perempuan dalam program televisi yang populer di kalangan anak-anak usia sekolah menengah digambarkan sama dalam hal posisi profesional, status pernikahan, dan status orang tua.

Hipotesis kedua, berkaitan dengan kepribadian sosial yang memengaruhi tingkat kecerdasan. Namun, setelah melakukan analisis, keduanya tidak memiliki hubungan. Pada dasarnya, ciri-ciri kepribadian dan kecerdasan emosional dikaitkan dengan status sosial aktual dan persepsi, dan jenis

kelamin memoderasi hubungan ini dengan prestasi skolastik (Andrei *et al*, 2015). Dalam penelitian ini, kecerdasan justru memiliki keterkaitan dengan kekuatan, begitu pula sebaliknya. Data menunjukkan bahwa karakter yang digambarkan dengan tingkat kecerdasan tinggi seringkali juga menunjukkan kekuatan fisik yang signifikan. Hal ini mencerminkan pandangan bahwa kekuatan tidak hanya terletak pada kemampuan fisik semata, tetapi juga dipengaruhi oleh kecerdasan. Karakter-karakter tersebut cenderung menunjukkan bahwa kemampuan intelektual dan fisik dapat saling melengkapi dan memperkuat satu sama lain. Bahkan, pada temuan Agostino *et al* (2023) menyarankan bahwa program sekolah dasar harus menstimulasi kekuatan fisik untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan kognitif. Untuk itu penelitian ini mendukung pandangan bahwa karakter yang kuat secara intelektual cenderung memiliki keunggulan fisik, yang pada gilirannya dapat menginspirasi anak-anak untuk melihat nilai dalam mengembangkan kedua aspek tersebut secara bersamaan.

Penutup

Penelitian ini menunjukkan bahwa serial animasi anak dapat menumbuhkan stereotip gender dengan lebih banyak menampilkan karakter pria yang dominan serta lebih kuat secara fisik dibandingkan karakter perempuan. Kecerdasan yang dimiliki oleh karakter perempuan juga tidak jauh berbeda dengan karakter laki-laki. Representasi yang tidak seimbang ini dapat memperkuat pandangan bahwa pria lebih unggul secara fisik daripada perempuan. Selain itu, tokoh antagonis cenderung diperankan oleh karakter dewasa sehingga dapat menimbulkan perasaan kurang terbuka terhadap anak dan remaja kepada sosok yang lebih dewasa. Serial animasi "Avatar: The Last Airbender" menghadirkan representasi gender yang kerap mencerminkan stereotip dalam beberapa peran karakter. Meskipun ada karakter perempuan kuat, serial ini tetap didominasi oleh karakter laki-laki dalam peran penting. Anak laki-laki dapat merasa tertekan untuk selalu tampil kuat dan tidak menunjukkan kelemahan, sedangkan anak perempuan mampu berpikir bahwa mereka tidak cocok untuk peran atau profesi tertentu yang dianggap lebih "maskulin". Dalam hal ini, produser konten serial animasi dapat lebih mempertimbangkan dampak pada adegan yang meletakkan peran karakter berdasarkan gender. Mereka perlu memastikan bahwa peran tersebut tidak memperkuat stereotip gender yang merugikan, tetapi justru mendorong kesetaraan dan representasi yang lebih beragam. Para orang tua juga dapat lebih memilah dan mendampingi putra-putri mereka untuk mendapatkan tayangan yang lebih sesuai. Pendampingan ini bisa melibatkan diskusi tentang karakter dalam tayangan, membantu anak memahami perbedaan antara realitas dan fiksi, serta mendorong mereka untuk mengadopsi perilaku positif yang mereka lihat. Selanjutnya, dibutuhkan penelitian lebih lanjut tentang bagaimana tayangan tersebut dapat memengaruhi tumbuh kembang anak, termasuk dampaknya terhadap perkembangan emosional, sosial, dan kognitif mereka serta bagaimana anak-anak memandang peran gender di kehidupan nyata. Penelitian mendalam dapat membantu mengidentifikasi cara-cara khusus dalam penyajian stereotip gender dalam media, serta mengembangkan strategi efektif untuk mengatasi dampak negatif tersebut.

Daftar Pustaka

- Agostino, S., Calandretti, M., Veglio, F., & Daga, F. (2023). Physical strength levels and short-term memory efficiency in primary school children: a possible match?. *The Journal of sports medicine and physical fitness*. <https://doi.org/10.23736/S0022-4707.23.14996-6>.
- Aley, M., & Hahn, L. (2020). The Powerful Male Hero: A Content Analysis of Gender Representation in Posters for Children's Animated Movies. *Sex Role*. <https://doi.org/10.1007/s11199-020-01127-z>
- Andrei, F., Mancini, G., Mazzoni, E., Russo, P., & Baldaro, B. (2015). Social status and its link with personality dimensions, trait emotional intelligence, and scholastic achievement in children and early adolescents. *Learning and Individual Differences*, 42, 97-105. <https://doi.org/10.1016/J.LINDIF.2015.07.014>.
- Baker, K., & Raney, A. (2007). Equally Super?: Gender-Role Stereotyping of Superheroes in Children's Animated Programs. *Mass Communication and Society*. <https://doi.org/10.1080/15205430709337003>
- Bandura, A. (2001). Social Cognitive Theory of Mass Communication. *Media Psychology*. https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0303_03
- Conte, J. (2018). Sex versus Gender. *Sociology*. <https://doi.org/10.1093/obo/9780199756384-0153>.
- Ellemers, N. (2018). Gender Stereotypes.. *Annual review of psychology*, 69, 275-298 . <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-122216-011719>.
- Gonzalez, M. P. L., Infantes-Paniagua, A., Thornborrow, T., & Jordan, O. C. (2020). Associations Between Media Representations of Physical, Personality, and Social Attributes by Gender: A Content Analysis of Children's Animated Film Characters. *International Journal of Communication*. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/16149>
- Goodall, H. (2012). Media's Influence on Gender Stereotypes. *Media Asia*. <https://doi.org/10.1080/01296612.2012.11689932>
- Johnson, S., Murphy, S., Zewdie, S., & Reichard, R. (2008). The strong, sensitive type : Effects of gender stereotypes and leadership prototypes on the evaluation of male and female leaders. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 106, 39-60. <https://doi.org/10.1016/J.OBHDP.2007.12.002>.
- Kaushal, V., & Patwardhan, M. (2018). Emerging Trends in Personality Identification Using Online Social Networks—A Literature Survey. *ACM Transactions on Knowledge Discovery from Data (TKDD)*, 12, 1 - 30. <https://doi.org/10.1145/3070645>.
- Leeper, C., Breed, L., Hoffman, L., & Perlman, C. (2002). Variations in the Gender-Stereotyped Content of Children's Television Cartoons Across Genres. *Journal of Applied Social Psychology*, 32, 1653-1662. <https://doi.org/10.1111/J.1559-1816.2002.TB02767.X>
- Long, M., Steinke, J., Applegate, B., Lapinski, M., Johnson, M., & Ghosh, S. (2010). Portrayals of Male and Female Scientists in Television Programs Popular Among Middle School-Age Children. *Science Communication*, 32, 356 - 382. <https://doi.org/10.1177/1075547009357779>.
- Magotra, B., & Kaur, S. (2018). Visual Media and Communication: A Conundrum of Gender Disparity in Animated World. *Global media journal*, 16, 1-7. <https://doi.org/10.20431/2454-9479.0401004>.
- Munawar, A., & Khan, F. (2020). Cultivation in the New Media Environment: Theoretical Implications for Future Studies in Pakistan. *Journal of Parallel and Distributed Computing*. <https://doi.org/10.36968/JPDC-V04-I02-006>

- Oliver, M., & Green, S. (2001). Development of Gender Differences in Children's Responses to Animated Entertainment. *Sex Roles*. <https://doi.org/10.1023/A:1013012401836>
- Potter, W. (1993). Cultivation Theory and Research: A Conceptual Critique. *Human Communication Research*. <https://doi.org/10.1111/J.1468-2958.1993.TB00313.X>
- Praveen, C., & Srinivasan, K. (2022). Psychological Impact and Influence of Animation on Viewer's Visual Attention and Cognition: A Systematic Literature Review, Open Challenges, and Future Research Directions. *Computational and Mathematical Methods in Medicine*. <https://doi.org/10.1155/2022/8802542>
- Reznik, G., & Massarani, L. (2019). Gender and science in animation: analysis of the Anima Mundi Festival films. *Journal of Science Communication*. <https://doi.org/10.22323/2.18020208>
- Turner, D., & Houle, T. (2019). Conducting and Reporting Descriptive Statistics. *Headache: The Journal of Head and Face Pain*, 59. <https://doi.org/10.1111/head.13489>.
- Walsh, A., & Leaper, C. (2019). A Content Analysis of Gender Representations in Preschool Children's Television. *Mass Communication and Society*, 23, 331 - 355. <https://doi.org/10.1080/15205436.2019.1664593>.
- Zucker, K. (2004). Gender identity development and issues. *Child and adolescent psychiatric clinics of North America*. <https://doi.org/10.1016/J.CHC.2004.02.006>.