

Agresivitas Kelompok Tekkadan dalam Serial Anime Kidou Senshi Gundam: Tekketsu no Orufenzu

Rendy Oktafian¹⁾, Idah Hamidah²⁾, Yudi Suryadi³⁾

¹²³Program Studi Sastra Jepang, FIB, Universitas Jenderal Soedirman,
Purwokerto, Indonesia.

Pos-el: ¹[\[rendy.oktafian@mhs.unsoed.ac.id\]](mailto:rendy.oktafian@mhs.unsoed.ac.id) ²[\[idah.hamidah@unsoed.ac.id\]](mailto:idah.hamidah@unsoed.ac.id)
³[\[yudi.suryadi@unsoed.ac.id\]](mailto:yudi.suryadi@unsoed.ac.id)

The Aggressiveness of the Tekkadan Group in the Anime Series Mobile Suit Gundam: Iron-Blooded Orphans

Abstract

This study aims to describe the aggressiveness behavior carried out by the Tekkadan group in the anime series Kidou Senshi Gundam: Tekketsu no Orufenzu. The theory used in this research is Leonardo Berkowitz's theory of aggressiveness. The method of data collection in this research uses the method of simak catat, and this research is a qualitative research that uses analysis and descriptive process in its research. The data in this study are in the form of words, phrases, and images of behavior. The data source in this research is the anime Kidou Senshi Gundam: Tekketsu no Orufenzu. The results of this study indicate that there are 9 data on aggressiveness behavior, 4 physical aggressiveness behaviors, 2 verbal aggressiveness behaviors, 2 threatening attitudes and behaviors, and 1 explosive emotional reaction. Based on the results of data analysis, aggressiveness behavior that appears a lot in the anime Kidou Senshi Gundam: Tekketsu no Orufenzu is physical aggressiveness, because the anime tells about war.

Keywords: *aggressiveness, anime, gundam, tekkadan.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku agresivitas yang dilakukan oleh kelompok Tekkadan dalam serial anime *Kidou Senshi Gundam: Tekketsu no Orufenzu*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori agresivitas dari Leonardo Berkowitz. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode simak catat, serta penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan analisis serta proses deskriptif pada penelitiannya. Data pada penelitian ini berupa kata-kata, frasa, dan gambar perilaku. Sumber data pada penelitian ini adalah anime *Kidou Senshi Gundam: Tekketsu no Orufenzu*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 9 data tentang perilaku agresivitas, 4 perilaku agresivitas fisik, 2 perilaku agresivitas verbal, 2 sikap dan perilaku mengancam, dan 1 reaksi emosional yang eksplosif. Berdasarkan hasil analisis data, perilaku agresivitas yang banyak muncul pada anime *Kidou Senshi Gundam: Tekketsu no Orufenzu* adalah agresivitas fisik, dikarenakan anime tersebut menceritakan tentang peperangan.

Kata Kunci: agresivitas, anime, gundam, tekkadan.

1. Pendahuluan

Anime adalah sebutan untuk menyebut serial animasi dua dimensi yang ada di Jepang. Animasi ini bisa dibuat dengan gambar tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* adalah kata serapan dari ‘animation’ dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi. Anime adalah animasi khas Jepang yang biasanya memiliki gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton (Aghnia, 2012:76). Menurut Fred Patten (2004:120) menjelaskan bahwa Anime adalah segala jenis animasi yang diproduksi di Jepang atau oleh studio Jepang dalam gaya yang diadopsi dari budaya Jepang.

Pendapat lain yang mendefinisikan *anime* sebagai metode Jepang untuk memperkenalkan dan menyebarluaskan budaya yang ada di Jepang sendiri (Napier, 2011). Anime buatan Jepang memiliki ciri khas yang tidak didapat pada film animasi buatan negeri manapun, anime Jepang sendiri dibuat dan digambar sesuai dengan gaya gambar yang mereka sebut dengan ‘*manga style*’ yaitu sebutan untuk komik khas negeri sakura ini. Selain itu anime juga memiliki berbagai macam genre seperti contohnya romance, mecha, slice of life, horror, shounen, dan masih banyak yang lainnya. Peneliti memakai salah satu genre yaitu genre mecha.

Genre *mecha* adalah genre *anime* atau *manga* yang didalam ceritanya menggunakan/bercerita tentang robot - robot masa depan. Robot - robot masa depan ini biasanya terlibat dalam suatu pertempuran atau lebih jelasnya dipakai untuk bertarung. *Anime* menggunakan genre mecha biasanya menampilkan pertempuran epik antara robot - robot tersebut, tak jarang kali menggunakan aksi yg spektakuler & pertempuran antara kekuatan yang besar. Meskipun elemen mekanis & pertempuran robot sebagai penekanan utama, genre *mecha* pula bisa meliputi aspek cerita misalnya drama, petualangan, fiksi ilmiah, & tema-tema yg lebih kompleks. Pada genre mecha ini terbagi lagi menjadi 2 sub-kategori yaitu ada “super robot” dan “real robot”. Super robot adalah genre *mecha* yang menggunakan robot sebagai tokohnya dan memiliki suatu kekuatan super yang didapatkan dari peradaban kuno, makhluk luar angkasa atau dari buatan manusia. Real robot menampilkan robot - robot yang dikendalikan manusia, robot ini tidak memiliki kekuatan super seperti halnya super robot tetapi memakan senjata-senjata futuristik dan sangat kuat.

Berbagai *anime* yang ditayangkan juga menampilkan perilaku kekerasan atau agresif. Setiap tindakan yang bertujuan untuk melukai atau menyakiti orang lain disebut agresi (Taylor dan kawan-kawan, 2009). Selain itu, agresi juga merupakan tindakan yang merusak seseorang secara fisik atau mental. Agresi psikologis dapat berupa menghina, memaki, menyebar gosip, dan lain-lain. Agresi fisik dapat berupa menikam, memukul, menembak, menyerang, dan lain-lain.

Selain itu perilaku agresi juga memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi. Menurut Bandura dalam Alwisol (2006:342) faktor-faktor yang menyebabkan agresivitas yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang terjadi atau diebabkan oleh diri sendiri. Penyebab perilaku agresif yaitu seperti frustrasi, emosi, keinginan untuk bercanda, mengimitasi perilaku orang lain dan kebiasaan. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang didapat dari luar diri kita sendiri, biasanya disebabkan oleh orang lain. Contohnya seperti kurangnya perhatian orang tua, adanya konflik dengan siswa lain, adanya konflik dengan keluarga, pengaruh pergaulan dan lingkungan.

Agresivitas adalah perilaku yang memiliki maksud untuk menyakiti seseorang baik secara fisik atau verbal (Myers, 2010:70). Adapun menurut Coccaro (2003) agresivitas sebuah perilaku yang berhubungan, dari mengamuk hingga melakukan tindakan kejahatan, termasuk marah, permusuhan, gampang marah dan impulsif. Berkowitz (1995) menyebutkan bahwa secara umum para ahli yang menulis mengenai masalah agresi yang berorientasi penelitian mengartikan agresi sebagai segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang baik secara fisik maupun mental. Sedangkan menurut Sigmund Freud, agresivitas merujuk pada dorongan bawaan manusia untuk bertindak destruktif atau merusak. Freud percaya bahwa manusia memiliki dua insting dasar, yaitu insting eros (insting kehidupan) dan insting thanatos (insting kematian). Insting thanatos merupakan sumber agresivitas dalam diri manusia. Freud menganggap agresivitas sebagai dorongan yang timbul akibat ketegangan dan konflik antara insting eros dan insting thanatos. Insting eros mendorong individu untuk mencari kehidupan, cinta, dan koneksi sosial, sementara insting thanatos mendorong individu untuk menghancurkan dan merusak.

Pada *anime* bergenre *mecha* juga tidak terlepas dari perilaku agresivitas dalam hal ini dilihat dimana *anime* bergenre *mecha* memiliki berbagai macam perilaku agresif

seperti adanya peperangan dan kekerasan- kekerasan lainnya, contohnya dalam serial robot Gundam, atau Kidou Senshi Gandamu (dalam judul Inggris Mobile Suit Gundam). Mobile Suit Gundam adalah salah satu *anime* dan *manga* yang paling ikonik di dunia. Sejarahnya dimulai pada tahun 1979 dengan perilisian serial televisi anime pertama yang berjudul "Mobile Suit Gundam" yang dibuat oleh Yoshiyuki Tomino dan juga Sunrise Studio.

Serial ini memiliki banyak sekali episode dan season-nya, salah satunya adalah serial Kidou Senshi Gandamu: Tekketsu no Orufenzu (dalam judul Inggris Mobile Suit Gundam: Iron-Blooded Orphans). Kidou Senshi Gandamu: Tekketsu no Orufenzu atau sering disebut sebagai "G-Tekketsu" ini adalah serial anime dari Kidou Senshi Gandamu Universe karya Tatsuyuki Nagai & Mari Okada yang diproduksi oleh SUNRISE animation yang dikembangkan oleh studio SUNRISE inc. Anime ini pertama kali tayang di stasiun TV Jepang pada 4 Oktober 2015 sampai 2 April 2017 dengan season 1 nya berjumlah 25 episode yang masing-masing episode nya berdurasi 24 menit. Ini adalah satu-satunya anime berjudul Kidou Senshi Gandamu yang menggunakan latar perang antara warga/penduduk planet Mars dengan pasukan perdamaian Bumi. Pada anime ini diceritakan bahwa dunia sudah melewati perang dahsyat yang terjadi sekitar 300 tahun yang lalu, yang disebut dengan "Calamity War". Saat ini, Earth Sphere telah kehilangan struktur pemerintahan sebelumnya, dan dunia baru telah diciptakan di bawah sistem pemerintahan baru. Sementara itu, perdamaian sementara telah tiba, benih konflik baru ditaburkan di Mars Sphere, jauh dari Bumi.

Tokoh utama dalam Kidou Senshi Gandamu: Tekketsu no Orefenzu adalah seorang anak laki-laki bernama Mikazuki Augus, yang bekerja di sebuah perusahaan keamanan swasta bernama Chryse Guard Security (CGS). Dalam kelompok CGS ini para bawahannya adalah anak-anak yang dibuang oleh keluarganya maupun anak – anak yang sudah yatim piatu. Selain mereka menjadi pesuruh bawahan para tentara CGS, mereka juga menjadi pasukan garis depan yang selalu mengikuti perang. Pada suatu hari, Perusahaan menerima misi untuk mengawal Kudelia Aina Bernstein, seorang gadis yang berusaha membebaskan kota Chryse di Mars dari kekuasaan salah satu kekuatan utama Bumi. Namun, organisasi militer Gjallarhorn menyerang CGS untuk menghentikan pemberontakan ini sejak awal. CGS memulai evakuasi, menggunakan Mikazuki dan anak-anak lainnya sebagai umpan.

Orga Itsuka, pemimpin anak laki-laki, memutuskan untuk mengambil kesempatan ini untuk memberontak dan melancarkan kudeta terhadap orang dewasa yang telah menindas mereka. Dalam kudeta ini Orga dan anak-anak lainnya menggunakan cara menculik para atasan-atasan dari CGS yang selama ini menyiksa mereka, setelah itu Orga dan teman-temannya menyiksa mereka dan membunuh mereka. Di lain sisi, Orga memberikan Mikazuki tugas untuk memukul mundur Gjallarhorn, dan Mikazuki memasuki pertempuran menggunakan Gundam Barbatos, sebuah mobile suit dari era Calamity War yang telah menjadi sumber kekuatan CGS. Setelah diambil alih oleh anak-anak CGS mengubah nama menjadi *Tekkadan* dan menjadikan Orga Itsuka sebagai pemimpin mereka. Setelah itu *Tekkadan* menjadi organisasi yang berperang untuk mengantarkan Kudelia Aina Bernstein ke bumi. Ditengah-tengah perjalanannya mereka mendapatkan ancaman dari berbagai pasukan Gjallarhorn dan membuat pasukan *Tekkadan* mempengaruhi emosionalnya menjadi mudah marah dan membalaskan dendam dengan cara berperang atau dengan bertarung. Cerita dalam *Kidou Senshi Gandamu: Tekketsu no Orufenzu* mengeksplorasi tema-tema seperti perjuangan kelas sosial, korupsi politik, persahabatan, pengorbanan, dan harga kebebasan. Dengan pertempuran mecha yang spektakuler dan karakter yang kompleks, seri ini menggambarkan perjuangan *Tekkadan* dan harapan mereka untuk mengubah dunia yang keras dan tidak adil di mana mereka hidup.

Berdasarkan kandungan isi anime *Kidou Senshi Gandamu: Tekketsu no Orufenzu*, penelitian perlu dilakukan karena penelitian ini mengupas tentang tindakan-tindakan agresi yang memicu lahirnya agresivitas dari para anggota kelompok *Tekkadan* yang relevan dengan pembagian agresivitas menurut Leonard Berkowitz. Para anggota kelompok *Tekkadan* yang mendapatkan perlakuan agresi dari orang-orang atasan CGS dan dari kelompok mereka sendiri menjadikan mereka ingin membalaskan sesuatu dengan cara kekerasan yang menyakiti orang lain. Selain itu banyak juga perilaku agresif yang kelompok *Tekkadan* lakukan dikarenakan emosinya masing-masing.

2. Metode dan Teori

2.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis deskriptif kualitatif dengan metode penelitian

psikologi sastra. Penelitian dikaji dengan mendiskripsikan bentuk-bentuk perilaku agresi menurut Leonard Berkowitz sesuai dengan indikator perilaku agresi yang peneliti temukan pada serial anime *Kidou Senshi Gandamu: Tekketsu no Orufenzu*. Karena penelitian ini disajikan secara deskriptif, maka penelitian ini tergolong penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, menurut Bogdan dan Taylor (Moleong, 2010:4). Data yang diambil berupa kata-kata, frasa, atau gambar perilaku yang terdapat dalam serial anime *Kidou Senshi Gandamu: Tekketsu no Orufenzu*. Sumber data pada penelitian ini adalah serial anime *Kidou Senshi Gandamu: Tekketsu no Orufenzu* yang diproduksi oleh Sunrise Studio pada tahun 4 oktober 2015. Serial ini diproduksi dan disutradarai oleh Sotsu, Asatsu DK, dan Mainichi Broadcasting System dan dilensikan oleh Bandai Namco.

2.2 Teori

Berikut ini akan dipaparkan teori agresivitas Menurut Leonard Berkowitz, terdapat empat bentuk agresi, yaitu agresi fisik, agresi verbal, sikap dan perilaku mengancam, serta reaksi emosional yang eksplosif. Sumber-sumber agresi tersebut dapat bervariasi tergantung pada konteks dan individu yang terlibat.

1) Agresi Fisik

Agresi fisik merujuk pada perilaku agresif yang melibatkan kontak fisik yang merugikan atau menyebabkan cedera pada orang atau objek lain. Ini bisa termasuk pukulan, tendangan, gigitan, dorongan, atau penggunaan kekerasan fisik lainnya.

Agresi fisik dapat timbul dalam berbagai konteks, baik di dalam hubungan interpersonal, situasi konflik, maupun dalam konteks kelompok atau masyarakat. Perilaku agresi fisik dapat muncul sebagai bentuk ekspresi kemarahan, frustrasi, kecemasan, atau sebagai upaya untuk mendominasi atau menguasai orang atau situasi tertentu.

2) Agresi Verbal

Agresi verbal adalah bentuk perilaku agresif yang menggunakan kata-kata atau komunikasi verbal yang kasar, mengancam, atau merendahkan orang lain. Ini mencakup penggunaan kata-kata yang menghina, mengancam, menghina, atau memicu kerentanan emosional pada orang yang menjadi sasaran.

Agresi verbal dapat terjadi dalam berbagai konteks, termasuk dalam hubungan interpersonal, di lingkungan kerja, atau dalam interaksi sosial sehari-hari. Beberapa bentuk agresi verbal meliputi penghinaan, umpatan, ejekan, penghinaan, pengecaman, ancaman, atau pernyataan yang sengaja dirancang untuk menyakiti perasaan orang lain.

Sikap dan perilaku mengancam agresi merujuk pada sikap atau tindakan yang mengekspresikan ancaman atau keinginan untuk menyebabkan kerugian atau cedera fisik maupun psikologis kepada orang lain. Ini mencakup perilaku seperti mengancam, mengintimidasi, atau menunjukkan tanda-tanda yang menimbulkan ketakutan pada orang lain.

pengalaman emosional yang kuat yang melibatkan perasaan kemarahan yang intens dan keinginan untuk melampiaskannya melalui perilaku agresif. Ini mencakup reaksi fisik dan emosional terhadap perasaan marah yang dapat mendorong individu untuk menunjukkan perilaku agresif.

3. Kajian Pustaka

Ada beberapa penelitian terdahulu yang meneliti tentang perilaku agresivitas, yaitu penelitian Praditya (1999) *Pengaruh Tayangan Kekerasan yang Nyata Terhadap Agresivitas*. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah individu yang menonton tayangan adegan kekerasan yang nyata akan mengalami penurunan agresivitas akibat pengaruh desensitisasi. Penelitian lainnya yaitu penelitian Sapari dan Kurniati (2008) *Gambaran Agresivitas Aparat Kepolisian yang Menangani Demonstrasi*. Pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana gambaran agresivitas aparat kepolisian pada saat mengamankan aksi demonstrasi dan mengapa terjadi tindakan agresif oleh aparat kepolisian terhadap para demonstran. Penelitian dari Praditya dan kawan-kawan (2009) *Pengaruh Tayangan Adegan Kekerasan yang Nyata Terhadap Agresivitas*. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah individu yang menonton tayangan adegan kekerasan yang nyata akan mengalami penurunan agresivitas akibat pengaruh desensitisasi. Hal ini kemungkinan terjadi karena para subjek, yang berprofesi sebagai prajurit tempur, sudah terbiasa dengan kekerasan.

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat berbagai macam bentuk perilaku agresi. Penelitian ini menganalisis bentuk-bentuk perilaku agresi yang dilakukan oleh

kelompok *Tekkadan* menggunakan teori agresivitas Leonard Berkowitz (1987). Bentuk-bentuk perilaku agresi menurut Berkowitz antara lain Agresi Fisik, Agresi Verbal, Sikap dan Perilaku Mengancam, serta Reaksi Emosional yang Eksplosif.

4.1.1 Agresi Fisik

Agresi fisik merujuk pada perilaku agresif yang melibatkan kontak fisik yang merugikan atau menyebabkan cedera pada orang atau objek lain. Ini bisa termasuk pukulan, tendangan, gigitan, dorongan, atau penggunaan kekerasan fisik lainnya.

Data 1 (Mikazuki)

Gambar 4.1 Penembakan oleh Tokoh Mikazuki



(KSG-TnO-01_01_00:03-00.12)

Pada data 1 (gambar 4.1) diceritakan kejadian yang dialami Orga bersama Mikazuki ketika mereka berada di sebuah gang di Planet Mars. Saat melewati sebuah jalan, mereka diancam dibunuh oleh seseorang dan disodorkan pistol. Akan tetapi, Mikazuki bertindak lebih sigap sebelum mereka ditembak; dia langsung menembak orang tersebut hingga bersimbah darah dan akhirnya tergeletak meninggal di tempat. Dalam peristiwa itu diperlihatkan ceceran darah dan sebuah pistol yang digunakan Mikazuki untuk menembak orang tersebut, tergeletak di lantai.

Data tersebut di atas memperlihatkan cara Mikazuki menembakkan pistol kepada seseorang hingga membuat sebuah luka fatal yang mengakibatkan orang tersebut bersimbah darah. Dalam hal ini, perilaku Mikazuki dapat digolongkan ke dalam perilaku agresi fisik. Agresi fisik yang dilakukan Mikazuki adalah menyakiti orang lain dengan cara menembak seseorang hingga orang itu meninggal.

Data 2 (Petugas *Tekkadan*)

Gambar 4.2 Perilaku Agresi Petugas kepada Takaki



(KSG-TnO-01_02_02.33-02.37)

Data 2 (gambar 4.2) di atas diambil dari episode pertama menit ke 02.33 sampai 02.37, memperlihatkan adegan dimana Takaki dan juga temannya sedang bekerja di lahan untuk merapikan bekas ranjau dan puing-puing bekas peperangan yang mengganggu tanah. Tiba-tiba seorang petugas mendatangi Takaki dan temannya, lalu membentak mereka untuk bekerja lebih cepat. Petugas itu memukul Takaki dengan tongkat karena dianggap bekerja terlalu lambat.

Adegan tersebut diperlihatkan bagaimana perilaku yang merujuk pada kekerasan atau perilaku agresi yang termasuk dalam perilaku agresi fisik. Dijelaskan bahwa perilaku agresi fisik adalah perilaku agresi yang melibatkan kontak fisik dan kontak fisik tersebut merugikan orang lain atau menyebabkan cedera pada orang lain. Pada data di atas diperlihatkan cara *Takaki* mendapatkan pukulan oleh petugas dikarenakan dia dinilai bekerja sangat lambat yang dimana pukulan termasuk dalam tindakan atau kontak fisik yang dapat menyakiti Takaki.

Data 3 (Petugas Tekkadan)

Gambar Data 4.3 Menyuntikan Implan Kepada Anak-anak



(KSG-TnO-01_03_08.43-08.48)

Pada Gambar Data 4.3 pada adegan episode 03 menit ke 08.43 sampai menit ke 08.48, diperlihatkan bagaimana anak – anak *Tekkadan* terlihat sangat kesakitan karena mendapatkan suntikan *implant* yang harus ditusuk di dalam sela-sela sumsum tulang belakang sebagai syarat mereka bekerja sebagai pasukan. *Implant* yang dipasang pada tubuh anak-anak *Tekkadan* disebut *alaya-vijnana* yang berguna untuk mengendalikan robot *mobile-worker* sebagai alat tempur yang dipakai oleh anak-anak *Tekkadan*. Mereka diwajibkan untuk memasang implan *alaya-vijnana* sebagai syarat mereka memasuki kelompok karena mereka digunakan untuk senjata perang sebagai pilot robot di bagian garis depan.

Pada hal ini diperlihatkan sebuah perilaku yang menyakiti seseorang dengan cara

menyuntikan implan dibagian tulang belakangnya menggunakan jarum, hal ini termasuk dalam sebuah perbuatan agresi fisik dimana seseorang menyakiti orang lain sebagai syarat bekerja sebagai prajurit. Kekerasan yang dilakukan oleh pasukan ini langsung dialami oleh anak – anak yang ada dalam lingkungan *Tekkadan*.

Data 4 (Jenderal Haine)

Gambar 4.4 Memukul Anggota Lainnya



(KSG-TnO-02_04_17.19-17.24)

Pada Gambar Data 4.4 yang diambil pada episode 02 menit ke 17.19 sampai menit ke 17.24 pada saat itu komandan-komandan lapangan dikumpulkan di suatu ruangan jenderal untuk melaporkan situasi akibat penyerangan musuh yang tiba-tiba, disaat itu Orga sebagai komandan divisi melaporkan bahwa pihak bagian baris depan keberatan untuk melawan pasukan musuh yang memiliki teknologi yang lebih maju dan bagus daripada mereka. Saat itu jenderal petinggi pun tidak terima karena dikatakan menyediakan teknologi yang tidak bagus dan menganggap mereka pasukan garis depan hanya sekelompok orang yang tidak berguna dan tidak peduli jika mereka mati. Setelah itu Orga tidak terima dan mengatakan hal kasar kepada jenderal. Setelah itu Orga dipukul oleh anggota lainnya kemudian menjadi sebuah perkelahian akibat dari sebuah keputusan suatu pihak yang tidak disetujui dan dirasa merugikan oleh pihak lainnya.

Pada data tersebut adanya adu pukul antar orang – orang *Tekkadan* yang mengakibatkan luka-luka pada anggotanya, hal ini termasuk dalam suatu sikap agresi fisik karena memperlihatkan tindak kekerasan yang merugikan seseorang dengan cara mencederai seseorang. Mencederai seseorang disini diperlihatkan dengan suatu tindakan memukul kepada orang lain.

4.1.2 Agresi Verbal

Pada data ini diperlihatkan bentuk agresi verbal yang terdapat dalam serial anime *Kidou Senshi Gundam: Tekketsu no Orufenzu*. Agresi verbal adalah bentuk perilaku agresif yang menggunakan kata-kata atau komunikasi verbal yang kasar, mengancam,

atau merendahkan orang lain. Ini mencakup penggunaan kata-kata yang menghina, mengancam, menghina, atau memicu kerentanan emosional pada orang yang menjadi sasaran.

4.1.2.1 Menggunakan Kata-kata Kasar dan Menghina

Data 5 (Ain)

Gambar data 4.5 Agresivitas Verbal Ain



- 三日月 : これなら撃ちにくいだろ。
Mikazuki : *Korenara uchi ni kuidaro.*
'Dengan ini akan sulit untuk ditembak.'
アイン : 貴様! モビルワーカーを狙うとはなんと卑怯な!
Ain : *Kisama! Mobaruwâkâ wo nerau to ha nanto hikyôna!*
'Sialan! Pengecut sekali membidik mobile worker itu!'
三日月 : どの口が言うんだ。
Mikazuki : *Dono kuchi ga iunda.*
'Siapa yang berkata.'

(KSG-TnO-02_05_10.12-10.18)

Pada gambar data 4.5 yang diambil dari episode 2 tersebut memperlihatkan adegan Mikazuki dan Ain sedang bertarung menggunakan robot nya masing-masing. Terjadi saling serang antara ain dan Mikazuki sampai di saat Mikazuki bergerak membelakangi pasukan dari Gallarhorn dan hal tersebut membuat Ain tidak bisa menyerang Mikazuki secara berlebihan karena dapat mengenai pasukan Gallarhorn yang ada di belakang Mikazuki. Pertarungan ini karenakan pasukan Gallarhorn yang datang dan menyerang markas *Tekkadan* untuk membunuh kudelia yang sedang berada didalam markas *Tekkadan*.

Pada adegan tersebut, Mikazuki berkata 「これなら撃ちにくいだろ。」 yang dibaca *korenara uchi nikuidaro* bisa diterjemahkan sebagai “dengan ini akan sulit ditembak” setelah itu emosi Ain meluap dan berkata 「貴様! モビルワーカーを狙うとはなんと卑怯な!」 yang yang dibaca *kisama! Mobiruwaakaa o nerau to wa nanto hikyouna!* bisa diterjemahkan “sialan! Pengecut sekali memanfaatkan mobile worker

itu!”.

Adegan ini menunjukkan Ain yang sedang emosi karena kawan-kawannya dimanfaatkan sebagai tameng oleh Mikazuki agar dia tidak ditembak oleh Ain. Pada data ini diperlihatkan kata-kata *Ain* saat dia emosi menggunakan kata 「貴様」 yang dibaca *kisama* dapat diartikan sebagai “sialan” dalam konteks sebuah kata – kata yang kasar diucapkan oleh seseorang saat dia mengalami emosi yang meluap, dalam hal ini dapat diartikan bahwa Ain melakukan agresi verbal dengan melontarkan kata – kata kasar kepada Mikazuki.

4.1.2.2 Berteriak dan menggunakan intonasi yang keras

Data 6 (Eugene)

Gambar data 4.6 Eugene Membentak Biscuit



| | | |
|-----------------|---|--|
| ビスット | : | やめなよ ユージン。 |
| <i>Bisketto</i> | : | <i>Yamena yo Yūjin.</i> |
| | : | Berhentilah Eugene. |
| ユージン | : | <u>うるせえ ビスケット, てめえは黙ってろ!</u> |
| <i>Yūjin</i> | : | <u><i>Uruse bisketto, teme wa damattero!</i></u> |
| | : | Berisik kau Biscuit, kau diam saja! |

(KSG-TnO-01_06_20.01-20.10)

Pada gambar data 4.6 memperlihatkan adegan Eugene dan *Biscuit* sedang berbicara di kantin markas. Pada awalnya Eugene sedang bersiteru dengan Mikazuki karena tanggapan dari Mikazuki tentang perilaku atasan-atasan mereka yang sangat semena-mena terhadap pasukan garis depan yang selalu ingin berperang sangat tidak disukai Eugene, karena Mikazuki menanggapi hal tersebut dengan harusnya memang pasukan garis depan siap untuk berperang sedangkan Eugene berpendapat kalo cara para komandan untuk selalu berperang ini sangat tidak manusiawi. Setelah itu Biscuit ikut berbicara kepada Mikazuki dan Eugene untuk meleraikan mereka dengan berkata 「やめなよ ユージン。」 yang dibaca *yamena yo Yūjin* dapat diartikan “berhentilah eugene” disini Biscuit mencoba meleraikan Eugene dan Mikazuki. Setelah itu, Eugene berbicara kepada

Biscuit 「うるせえ ビスケット, てめえは黙ってろ!」 yang dibaca *uruse bisketto, teme wa damattero!* dapat diartikan “berisik kau Biscuit, kau diam saja!”.

Pada dialog Eugene mengindikasikan terdapatnya agresi verbal dengan cara melontarkan kata – kata dengan keras seperti berteriak dan menggunakan kata – kata yang kasar. Eugene berteriak kepada Biscuit saat berkata 「うるせえ」 yang dibaca *urusee* dapat diartikan “berisik”, digunakan untuk membantah seseorang dengan menggunakan nada yang tinggi. Selain itu Eugene juga berkata 「てめえ」 yang dibaca *temee* bisa diartikan “sialan” atau “kau!” diartikan sebagai kata kasar untuk panggilan, biasanya digunakan saat seseorang merasa kesal dengan orang lain. Dapat disimpulkan bahwa dalam adegan tersebut terdapat kekerasan verbal yang dilakukan Eugene kepada Biscuit dengan berteriak dan menggunakan kata panggilan yang kasar.

4.1.3 Sikap dan perilaku mengancam

Sikap dan perilaku mengancam agresi merujuk pada sikap atau tindakan yang mengekspresikan ancaman atau keinginan untuk menyebabkan kerugian atau cedera fisik maupun psikologis kepada orang lain.

4.1.3.1 Mengintimidasi

Data 7 (Todo)

Gambar data 4.7 Kata-kata Hide Mengintimidasi



| | | |
|-------|---|-----------------------------------|
| ユージン | : | どうしてギャラルホルンが!? |
| Yūjin | : | <i>Dousite gyararuhorn ga?</i> |
| | : | Kenapa dengan <i>Gallarhorn</i> ? |
| ハイダ | : | 知るわけねえだろ! |
| Haida | : | <i>Shiru wakenedaro!</i> |
| | : | Aku tidak peduli! |
| トド | : | <u>いいから とつとと出る!</u> |
| Todo | : | <u><i>Ikara tottokero!</i></u> |
| | : | Masa bodoh cepatlah keluar! |

(KSG-TnO-01_07_10.12-10.20)

Pada gambar data 4.7 memperlihatkan adegan Dimana sedang didalam perang

melawan pasukan Gallarhorn yang tiba-tiba menyerang markas dan menghabisi pasukan baris depan. Anggota CGS yang sedang berdebat dimana *Todo* mengatakan 「いいからとっとと出ろ！」 yang dibaca *iikara tottotokero!* bisa diartikan “masa bodoh cepatlah keluar!”. *Todo* menyuruh para pasukan garis depan untuk cepat keluar dengan keadaan apapun yang ada di area peperangan itu. Mau tidak mau para pasukan garis depan ini harus keluar karena mereka sudah dipaksa oleh petinggi mereka dan pasukan garis depan ini harus siap berperang.

Pada data di atas diperlihatkan *Todo* yang memberikan ancaman dan menyuruh para anggota pasukan untuk keluar dan bertarung dengan pasukan lawan. Dalam adegan tersebut diperlihatkan adanya agresi yang dilakukan oleh *Todo* berupa sebuah ancaman dan menyuruh secara paksa kepada para anggota pasukan garis depan. Disimpulkan bahwa perkataan *todo* mengandung agresi ancaman kepada para anggota pasukan garis depan.

Data 8 (Jenderal Haine)

Gambar data 4.8 Haine Mengancam Orang-orang



ヘイン : ああっ!? なんだ?
 :その目は。貴様らも殴られてえか!
 :Haaa!? Nanda? Sono me wa. Kisamara mo nagurarete ka!
 :Haaa!? Apa kau lihat!? Kalian semua mau dipukuli!?
オルガ : 俺だけで...はあ... いいでしょう。
 :Oredakede... wa... iideshou.
 :Hanya... aku sudah cukup kan.

(KSG-TnO-02_08_17.27-17.32)

Pada Gambar Data 4.8 yang diambil dari adegan pada episode 2 menit ke 17.27 sampai menit ke 17.32, diperlihatkan sebuah adegan dimana semua anggota dikumpulkan dalam 1 ruangan setelah mereka berperang melawan pasukan Gallarhorn yang tiba-tiba datang untuk membunuh kudelia. Mereka dikumpulkan pada 1 ruangan untuk dimarahi dan pukuli oleh komandan heine yang merasa saat perang mereka menjebak anggota komandan yang diam-diam ingin kabur karena menghindari perang melawan Gallarhorn.

Rencana awal komandan haine untuk menumbalkan anak-anak dibagian garis depan dan kabur, tetapi dia dijebak dan malah diserang pasukan Gallarhorn karena ketahuan melarikan diri, kemudian komandan haine berhasil selamat dan kembali ke markas lalu memarahi pasukan bagian garis depan. Kemudian haine berkata 「ああっ!? なんだ? その目は。貴様らも殴られてえか!」 yang dibaca *haaa!/? Nanda? Sono me wa. Kisamara mo nagurarete ka!* dapat diartikan “haaa!/? Apa kau lihat!/? Kalian semua mau dipukuli!/?” menggunakan nada yang tinggi dan mengancam terhadap anak-anak didalam ruangan tersebut.

Terdapat sebuah perilaku agresi melontarkan sebuah ancaman dalam adegan tersebut dimana *Haine* berbicara dengan nada yang emosional dengan berisik sebuah kalimat 「ああっ!? なんだ? その目は。貴様らも殴られてえか!」 yang dibaca *haaa!/? Nanda? Sono me wa. Kisamara mo nagurarete ka* yang merendahkan dan juga terlihat seperti ancaman kepada orang lain. Pada dialog yang dikatakan oleh *haine*, dia berkata 「貴様らも殴られてえか!」 yang dibaca *kisamara mo nagurarete ka!* dapat diartikan “kalian semua mau dipukuli!/?” dalam intonasi nada yang tinggi bertujuan untuk memberikan efek ancaman kepada orang lain. Disimpulkan bahwa dalam adegan data diatas terdapat sebuah perilaku agresi verbal dilakukan oleh *Haine* kepada anak-anak yang lainnya.

4.1.4 Reaksi Emosional yang Eksplosif

Reaksi emosional yang eksplosif adalah sebuah tindakan emosional yang dilakukan oleh seseorang yang meledak-ledak dikarenakan suatu peristiwa yang dialami.

Data 9 (Danji)

Gambar data 4.9 Perilaku Danji yang Sangat Emosional



ダンジ : やめろ~! そこには 俺の仲間が~!
: *yamero-! sokoni wa ore no nakama ga~!*
: berhenti! Disitu ada teman-temanku!

(KSG-TnO-01_09_20.48-20.52)

Pada Gambar Data 4.9 yang diambil pada episode 1 dalam menit ke 20.48 sampai 20.52, diperlihatkan sebuah adegan para tentara *Tekkadan* sedang berperang melawan para pasukan Luar Angkasa yang menyerang pangkalan markas *Tekkadan*. Setelah adanya banyak tembakan dari pasukan musuh Luar Angkasa, ada beberapa tembakan yang mengenai markas mereka dan pada saat itu Danji yang sedang menggunakan *Mobile-Worker* dan melawan para pasukan musuh terlihat sangat kesal sampai berkata 「やめろ～！そこには 俺の仲間が～！」 yang dapat diartikan “berhenti ! Disitu ada teman-temanku !”. Setelah itu Danji sangat emosional dan menyerang secara membabi buta kepada para musuh, tetapi serangannya tidak mengenai musuh satu pun dan akhirnya dia langsung ditembak oleh komandan musuh.

Pada data tersebut terdapat perilaku Agresi yaitu reaksi emosional yang sangat eksplosif yang ditunjukkan oleh Danji yang sangat meluap-luap; ditunjukkan saat dia berteriak 「やめろ～！そこには 俺の仲間が～！」 setelah itu dia langsung menyerang tentara Gallarhorn yang ada didepannya secara membabi buta karena melihat teman-temannya diserang oleh para tentara Gallarhorn. Emosi eksplosif yang diperlihatkan yaitu dia merasa tidak terima kalau teman-temannya diserang dan dibunuh langsung, setelah itu langsung bertindak tanpa berpikir karena sudah terpengaruhi emosi yang eksplosif atau meluap-luap.

5. Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 9 data tentang perilaku agresivitas, 4 perilaku agresivitas fisik, 2 perilaku agresivitas verbal, 2 sikap dan perilaku mengancam, dan 1 reaksi emosional yang eksplosif. Berdasarkan hasil analisis data, perilaku agresivitas yang banyak muncul pada anime *Kidou Senshi Gundam: Tekketsu no Orfen* adalah agresivitas fisik, dikarenakan anime tersebut menceritakan tentang peperangan.

6. Daftar Pustaka

Praditya, L. Dion, Supra Wimbari, and Avin Fadilla Helmi. "Pengaruh Tayangan Adegan Kekerasan yang Nyata Terhadap Agresivitas." *Jurnal psikologi* 26.1 (1999): 51-63.

- Sapari, Agus, and Ni Made Taganing Kurniati. "Gambaran Agresivitas Aparat Kepolisian Yang Menangani Demonstrasi." *Jurnal Psikologi* 1.2 (2011).
- Istianah, Istianah, Endang Setyowati, and Herdi Herdi. "Pengaruh Pendekatan Tidwell dan Bachus dalam Layanan Konseling Kelompok Terhadap Agresivitas Peserta Didik Kelas VIII Pagi SMPN 9 Tambun." *insight: Jurnal Bimbingan Konseling* 3.1 (2014): 65-69.
- Kurnianingsih, A., Martono, M., & Wartiningih, A. Kajian Psikologi Sastra Tentang Agresivitas Tokoh Utama Dalam Novel Rembulan Tenggelam Di Wajahmu Karya Tere-liye. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 6(10).
- Winarno, E. (2020). Klithih: Manifestasi Penyimpangan Agresivitas Remaja. *Media Informasi Penelitian Kesejahteraan Sosial*, 44(1), 22-38.
- Moeliono, Anton M. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Moleong, L. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ilma, M., & Al Baqi, S. (2023, September). Mengelola Emosi Marah Orang Tua dalam Wacana Fiqh Parenting. In *Proceeding of Conference on Strengthening Islamic Studies in The Digital Era* (Vol. 3, No. 1, pp. 275-293).
- Cynthia, C., & Handoko, B. Gundam Community Center (Doctoral dissertation, Bandung Institute of Technology).
- Ahmadi, A. (2015). *Psikologi sastra*. Penerbit Unesa University Press.
- Wandira, J. C., Hudiyo, Y., & Rokhmansyah, A. (2019). Kepribadian Tokoh Aminah Dalam Novel Derita Aminah Karya Nurul Fithrati: Kajian Psikologi Sastra. *Jurnal Ilmu Budaya* Vol, 3(4), 413-419.
- Elan, E., & Handayani, S. (2023). Pentingnya Peran Pola Asuh Orang Tua untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2951-2960.
- Alhadi, S., Purwadi, P., Mulyana, S., Saputra, W. N. E., & Supriyanto, A. (2018). Agresivitas siswa SMP di Yogyakarta. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 93-99.