

Pengaruh Animasi Terhadap Tingkah Laku Agresif dan Prosocial Kanak-Kanak

(The Influence of Animation on Children's Aggressive and Prosocial Behaviour)

Nadia Noor Megashah^{1*}, Muhammad Syawal Amran¹

¹ Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, Malaysia

* Corresponding Author: p130218@siswa.ukm.edu.my

Received: 15 December 2024 | Accepted: 13 January 2025 | Published: 15 February 2025

DOI: <https://doi.org/10.55057/ijares.2025.7.1.14>

Abstrak: Animasi sangat popular dalam kalangan kanak-kanak di seluruh negara. Oleh itu penting untuk memahami kesan keupayaannya terhadap tingkah laku kanak-kanak. Kertas konsep ini bertujuan untuk mengenal pasti pengaruh animasi terhadap tingkah laku kanak-kanak, khususnya aspek tingkah laku agresif dan prososial. Berasaskan Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura (1977), kanak-kanak belajar melalui pemerhatian dan peniruan tingkah laku model yang dilihat, termasuk media animasi. Selain itu, tinjauan literatur mendapati bahawa kandungan prososial dalam animasi dapat memupuk nilai-nilai murni seperti kerjasama, empati, dan sikap tolong-menolong, manakala kandungan berunsur keganasan dikaitkan dengan peningkatan tingkah laku agresif, terutamanya dalam kalangan kanak-kanak lelaki. Selain itu, animasi turut menyumbang pada perkembangan kemahiran bahasa, kreativiti, dan kognitif kanak-kanak. Selanjutnya, kajian ini turut mengenal pasti jurang dalam penyelidikan sedia ada, seperti kurangnya kajian jangka panjang dan pengaruh animasi terhadap tingkah laku kanak-kanak di Malaysia. Oleh itu, kajian ini diharapkan dapat menyumbang pada literatur tempatan serta membantu pendidik dan ibu bapa dalam memilih kandungan animasi yang sesuai untuk kanak-kanak.

Kata Kunci: animasi, tingkah laku agresif, tingkah laku prososial, kanak-kanak

Abstract: Animation is very popular among children across the country. Therefore, it is important to understand its impact on children's behavior. This conceptual paper aims to identify the influence of animation on children's behavior, specifically in terms of aggressive and prosocial behaviors. Based on Albert Bandura's Social Learning Theory (1977), children learn through observation and imitation of behaviors they see, including those in animated media. Furthermore, a review of the literature reveals that prosocial content in animation can foster positive values such as cooperation, empathy, and helpfulness, while violent content is associated with an increase in aggressive behavior, especially among boys. In addition, animation contributes to the development of children's language, creativity, and cognitive skills. This study also identifies gaps in existing research, such as the lack of long-term studies and the influence of animation on children's behavior in Malaysia. Therefore, this study is expected to contribute to the local literature and assist educators and parents in selecting appropriate animated content for children.

Keywords: animation, aggressive behaviour, prosocial behaviour, children

1. Pendahuluan

Dalam era digital yang berkembang pesat ini, media animasi telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang dominan, terutamanya dalam kalangan kanak-kanak. Hal ini disebabkan oleh visual yang menarik dan naratif yang mudah difahami. Berdasarkan artikel oleh Kosmo! (2023), sebanyak 42.7% atau 10.464 juta daripada 32.7 rakyat Malaysia menonton animasi. Statistik ini menunjukkan bahawa Malaysia berada di kedudukan ke-8 sebagai negara dengan jumlah penonton animasi tertinggi di dunia. Selain itu, animasi bukan sahaja menawarkan hiburan tetapi turut mempengaruhi cara kanak-kanak memahami dunia sekitar mereka. Seterusnya, animasi adalah seni visual yang menggunakan teknik pergerakan bagi menceritakan kisah atau menyampaikan idea (Paul Wells, 1998). Dalam dunia yang semakin global, kandungan animasi tidak hanya mencerminkan budaya tempatan tetapi juga membawa unsur-unsur global yang dapat mempengaruhi pandangan kanak-kanak terhadap budaya dan norma sosial (Berry & Asamen, 1993). Walaubagaimanapun, terdapat kebimbangan bahawa elemen tertentu dalam animasi seperti peranan kuasa, stereotaip gender dan keganasan boleh memberi kesan negatif pada perkembangan psikologi kanak-kanak. Contohnya, kandungan animasi yang menunjukkan pergaduhan berpotensi untuk meningkatkan tingkah laku agresif, manakala animasi yang mengandungi mesej moral seperti bekerjasama, membantu dan empati berpotensi untuk memupuk tingkah laku prososial.

Dengan kata lain, animasi memainkan peranan penting dalam membentuk tingkah laku dan nilai kanak-kanak. Teori Pembelajaran Sosial oleh Albert Bandura (1977), menjelaskan bahawa kanak-kanak cenderung meniru tingkah laku yang diperhatikan, terutama apabila tingkah laku tersebut disampaikan oleh watak yang menarik perhatian mereka. Di samping itu, teori ini merangkumi empat aspek utama iaitu pemodelan sosial, penguatkuasaan, pemikiran pengatur (*self-regulation*) dan sosialisasi. Kesemua aspek tersebut memainkan peranan bagaimana kanak-kanak mengembangkan tingkah laku agresif dan prososial melalui interaksi sosial dan media. Pemodelan sosial merujuk pada proses di mana individu mempelajari tingkah laku melalui model yang diperhatikan dan meniru tindakan orang lain. Contohnya, animasi yang menunjukkan sifat bekerjasama dapat memberi inspirasi kepada kanak-kanak untuk mengembangkan tingkah laku yang sama. Selain itu, penguatkuasaan adalah penting dalam mengukuhkan atau menghentikan tingkah laku berdasarkan hasil atau ganjaran yang diterima. Contohnya, watak animasi yang bertingkah laku agresif akan diberikan akibat negatif atau hukuman supaya mengurangkan tingkah laku tersebut, manakala tingkah laku prososial akan diberikan ganjaran. Dengan ini, dapat membantu kanak-kanak memperkuatkan tingkah laku prososial dalam diri mereka.

Selanjutnya, aspek bagi pemikiran pengatur (*self-regulation*) merujuk pada keupayaan individu menilai dan mengatur tingkah laku mereka berdasarkan norma dan nilai yang telah dipelajari dari persekitaran sosial atau media. Dalam konteks ini, kanak-kanak akan belajar untuk menyesuaikan tindakannya berdasarkan konsekuensi atau akibat yang berlaku setelah mereka melakukan tindakan tersebut. Contohnya, jika kandungan animasi memaparkan tingkah laku agresif dan diberikan penghargaan atau pengukuhan, kanak-kanak akan menyesuaikan tingkah laku mereka dengan lebih agresif. Seterusnya, aspek sosialisasi pula adalah melihat bagaimana individu, terutamanya kanak-kanak mempelajari sesuatu tingkah laku melalui interaksi sosial dan pengaruh dari persekitaran mereka. Tingkah laku yang dibentuk adalah melalui norma dan nilai yang diterima dari keluarga, guru, rakan sebaya, masyarakat atau media animasi. Dalam animasi, kandungan yang menunjukkan tingkah laku agresif atau prososial memberi kesan

terhadap bagaimana kanak-kanak memahami norma sosial dan menyesuaikan tingkah laku mereka. Jelaslah, bahawa keempat-empat aspek dalam teori pembelajaran sosial Albert Bandura (1977) penting untuk melihat bagaimana video animasi mempengaruhi tingkah laku kanak-kanak. Animasi menyediakan contoh-contoh yang membolehkan kanak-kanak meniru tingkah laku sama ada secara agresif mahupun prososial serta akibat yang mempengaruhi pengukuhan tingkah laku tersebut.

2. Isu-Isu dalam Video Animasi Kanak-Kanak

Animasi merupakan media visual yang menarik dan memainkan peranan penting dalam pembentukan tingkah laku kanak-kanak. Dalam era digital ini, akses yang mudah pada kandungan animasi telah mengubah cara kanak-kanak berinteraksi dengan media, sekali gus mempengaruhi perkembangan tingkah laku mereka sama ada dari segi agresif mahupun prososial. Isu utama adalah pengaruh animasi terhadap tingkah laku agresif dan prososial dalam kalangan kanak-kanak. Animasi sering menjadi medium hiburan untuk kanak-kanak, tetapi kandungannya tidak sentiasa positif atau sesuai untuk perkembangan kanak-kanak. Kajian oleh Zhang et al. (2019) dan Dewi (2021), menunjukkan animasi yang mengandungi unsur keganasan menyebabkan peningkatan pemikiran dan tingkah laku agresif dalam kalangan kanak-kanak lelaki berbanding perempuan. Beberapa animasi memaparkan adegan yang menggunakan kekerasan untuk menyelesaikan konflik, di samping menjadi model untuk ditiru oleh kanak-kanak. Kajian oleh Sarah et al. (2020), mendapati sebahagian besar kanak-kanak di Nigeria kerap menonton kartun agresif secara harian dan mingguan dan persepsi ibu bapa terhadap pengaruh kartun agresif terhadap tingkah laku anak-anak mereka adalah neutral.

Dengan kata lain, sifat kanak-kanak yang mudah meniru tingkah laku menjadikan mereka terdorong pada nilai negatif seperti konflik sosial dan bertindak agresif. Kesedaran ibu bapa terhadap isu ini adalah penting bagi mencegah tingkah laku tidak diingini. Seterusnya, kajian oleh Bedekar dan Joshi (2020) mendapati bahawa animasi dapat membantu kanak-kanak dalam pembelajaran, tetapi turut boleh menyebabkan kanak-kanak terlibat dalam tingkah laku agresif semasa belajar. Walaubagaimanapun, animasi juga dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran dan mampu mempengaruhi perkembangan kanak-kanak dari segi tingkah laku dan penguasaan bahasa (Harold Martin et al., 2022). Animasi dengan mesej moral mampu mendorong pada tingkah laku prososial seperti empati, membantu dan bekerjasama (Sharma & Suri, 2020). Kandungan animasi yang menunjukkan sifat yang baik atau tingkah laku prososial dapat mengalakkan kanak-kanak untuk meniru tingkah laku positif tersebut dalam interaksi sosial mereka. Teori Pembelajaran Sosial menyatakan bahawa kanak-kanak belajar melalui pemerhatian dan meniru tingkah laku model yang mereka lihat (Bandura, 1977). Tingkah laku yang baik boleh dipupuk melalui nilai-nilai seperti hormat-menghormati, amanah dan jujur.

Sebaliknya, nilai-nilai tidak baik adalah seperti mencuri dan bersikap agresif terhadap orang lain. Perkara ini diterapkan pada kanak-kanak sejak di peringkat awal umur mereka, secara tidak langsung nilai-nilai tersebut akan kekal dalam diri mereka sehingga dewasa. Oleh itu, jika tidak diberi perhatian terhadap perkara tersebut, tingkah laku agresif atau nilai negatif akan menyebabkan timbulnya masalah yang lebih serius (Sufean, 1989). Namun, kajian dalam konteks ini masih terhad dan kurang di kaji, terutamanya di negara Malaysia. Kebanyakan kajian terdahulu lebih tertumpu pada animasi luar negara seperti “Tom and Jerry”, “Star Wars”,

“Marvel”, “Disney” dan “Cartoon Network”, di mana kerap memaparkan keganasan sebagai elemen hiburan (Lucy, 2023; Shumaila & Juliana, 2014; Rai et al., 2017; Anderson & Bushman, 2002). Seterusnya, bagi animasi tempatan seperti “Boboiboy” atau “Upin dan Ipin” yang sering menggabungkan elemen nilai moral dan budaya kurang dikaji secara mendalam, terutama kesannya terhadap tingkah laku agresif dan prososial kanak-kanak. Kajian yang telah dijalankan oleh Muhammad Sahrul Fahiz dan Maizatul Haizan (2020), tertumpu pada pengaruh animasi terhadap kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak melalui mesej positif dan negatif.

Seterusnya, kajian oleh Hanifah et al. (2022) pula mengkaji mengenai penggunaan elemen animasi bagi meningkatkan kefahaman murid dalam mata pelajaran. Selanjutnya, kajian yang telah dijalankan oleh Cecelyia (2024) adalah mengenai penggunaan animasi terhadap unsur bentuk seperti geometri dalam kalangan kanak-kanak. Jelaslah, bahawa masih terdapat kekurangan kajian yang meneliti tentang pengaruh animasi terhadap tingkah laku agresif dan prososial. Isu yang dibincangkan ini penting kerana dapat meningkatkan pemahaman mengenai impak psikologi animasi, di mana kandungannya boleh memberi kesan pada perkembangan emosi, sosial dan tingkah laku, serta dapat menentukan elemen dalam animasi yang menonjolkan unsur positif atau negatif kepada kanak-kanak. Selain itu, membantu ibu bapa dan pendidik memilih kandungan yang bersesuaian mengikut tahap perkembangan kanak-kanak. Dengan kata lain, kajian ini dapat memberi sumbangan penting pada literatur tempatan dan global, terutamanya dalam konteks budaya dan agama yang pelbagai.

3. Teori Kajian (Teori Pembelajaran Sosial oleh Albert Bandura)

Albert Bandura (1977) telah memperkenalkan teori pembelajaran sosial yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membentuk tingkah laku manusia. Teori ini mengemukakan bahawa individu belajar melalui pemerhatian dan peniruan terhadap tingkah laku model, seperti ibu bapa, guru, rakan sebaya dan media, termasuk animasi. Selain itu, teori ini mempelopori kajian tentang bagaimana individu belajar melalui model dan bagaimana pengalaman sosial mempengaruhi tingkah laku. Menurut Albert Bandura (1977), pembelajaran tidak hanya berlaku melalui pengalaman langsung tetapi juga melalui pemerhatian tingkah laku orang lain. Di samping itu, kajian ini menggunakan teori pembelajaran sosial kerana video animasi memberikan contoh model yang berulang-ulang, di mana membolehkan kanak-kanak belajar melalui pemerhatian dan peniruan watak yang dipaparkan. Dengan kata lain, teori ini menegaskan bahawa pembelajaran melalui pemerhatian adalah proses penting dalam membentuk tingkah laku seseorang. Dalam konteks pengaruh animasi terhadap tingkah laku agresif dan prososial kanak-kanak, prinsip pembelajaran sosial Albert Bandura membantu memahami bagaimana kanak-kanak meniru dan menyesuaikan tingkah laku berdasarkan model yang dipaparkan, seperti watak-watak dalam animasi. Selain itu, terdapat beberapa proses dan aspek dalam teori ini, berikut adalah;

3.1 Komponen Utama Dalam Teori Pembelajaran Sosial

Pembelajaran melalui pemerhatian (*observational learning*) merupakan proses yang melibatkan pengamatan terhadap tingkah laku model tanpa memerlukan individu melakukan tindakan secara langsung. Contohnya, kanak-kanak hanya melihat tingkah laku yang ditunjukkan oleh watak dalam video animasi dan menyimpan maklumat dalam ingatan untuk digunakan pada masa akan datang. Komponen kedua adalah pemodelan (*modelling*) tingkah

laku iaitu proses di mana individu meniru tingkah laku berdasarkan pemerhatian mereka terhadap model. Kanak-kanak berkemungkinan meniru tingkah laku yang ditunjukkan oleh

watak-watak dalam animasi seperti tingkah laku prososial atau agresif. Seterusnya, penguatan (*reinforcement*) pula adalah kanak-kanak cenderung mengulangi tingkah laku yang mendapat pengukuhan seperti melakukan tindakan prososial akan diberikan pujian. Manakala, tindakan agresif akan diberikan hukuman. Hal ini menegaskan, bagaimana tingkah laku yang dipelajari dari video animasi boleh diperkuat bergantung pada akibat yang dilihat. Berikutnya, pembelajaran secara tidak langsung (*vicarious learning*), di mana berlaku apabila kanak-kanak mempelajari akibat sesuatu tingkah laku berdasarkan pemerhatian mereka terhadap konsekuensi yang diterima oleh model. Sebagai contoh, jika watak dalam animasi dihukum kerana bertingkah laku agresif, kanak-kanak mungkin belajar untuk mengelak dari melakukan tingkah laku tersebut.

3.2 Aspek-Aspek Dalam Teori Pembelajaran Sosial

Albert Bandura (1977) telah mengenal pasti terdapat empat aspek utama yang mempengaruhi pembelajaran sosial iaitu *attention*, *retention*, reproduksi motor dan motivasi. Aspek *attention* adalah kanak-kanak perlu memberi perhatian kepada model atau watak dalam animasi serta perlu fokus pada tingkah laku yang ditunjukkan oleh watak-watak animasi untuk memahami dan menirunya. Seterusnya, aspek *retention* adalah kanak-kanak perlu menyimpan maklumat yang diperhatikan dalam ingatan untuk membolehkan mereka meniru tingkah laku tersebut pada masa akan datang. Selanjutnya, aspek reproduksi motor adalah setelah maklumat disimpan, kanak-kanak akan melaksanakan semula tingkah laku tersebut dalam situasi yang sesuai. Dalam kajian animasi, kanak-kanak meniru semula tingkah laku prososial atau agresif yang dipaparkan dalam animasi ke dalam interaksi harian mereka. Akhir sekali, aspek motivasi merupakan perkara penting bagi menentukan sama ada kanak-kanak akan meniru tingkah laku yang diperolehi atau sebaliknya. Jika kanak-kanak melihat ganjaran atau akibat positif terhadap tingkah laku yang ditunjukkan dalam animasi, mereka lebih cenderung untuk mengamalkannya dalam kehidupan seharian.

4. Kajian Literatur

Kajian literatur mengenai pengaruh animasi terhadap tingkah laku kanak-kanak menunjukkan bahawa animasi memainkan peranan yang penting dalam membentuk tingkah laku sama ada dari aspek tingkah laku agresif atau prososial. Faktor seperti kandungan animasi, watak kartun dan tempoh tontonan menjadi elemen penting dalam menjelaskan kesan ini. Selain itu, dalam kajian Tasya Tsamara (2021), mendapati video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran berupaya membantu perkembangan sosial dan emosi kanak-kanak melalui proses peniruan watak-watak dalam animasi. Hal ini selari dengan Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura (1977), di mana beliau menyatakan bahawa kanak-kanak belajar melalui pemerhatian dan peniruan tingkah laku model yang dilihat, contohnya watak dalam animasi. Namun, kajian ini masih mempunyai keterbatasan kerana tidak mengambil kira variasi kandungan animasi serta kesan jangka panjang terhadap perkembangan kanak-kanak

4.1 Tingkah Laku Prososial Dan Pengurangan Tindakan Agresif

Beberapa kajian mendapati bahawa kandungan kartun prososial memberi impak positif terhadap tingkah laku kanak-kanak. Qian Zhang et al. (2020), mendapati kanak-kanak berusia 5 dan 6 tahun yang menonton kartun prososial menunjukkan pengurangan pemikiran negatif dan tingkah laku agresif. Kesan ini lebih ketara dalam kalangan kanak-kanak lelaki berbanding perempuan. Pemikiran agresif berfungsi sebagai pembolehkan pengantara yang menjelaskan hubungan antara tontonan prososial dan pengurangan tingkah laku agresif. Seterusnya, kajian Gabrielle McHarg dan Claire Hughes (2021), mendapati kanak-kanak yang kerap menonton rancangan dengan kandungan prososial menunjukkan peningkatan dalam tingkah laku

berkongsi. Dengan kata lain, kartun prososial berpotensi membentuk sikap yang positif. Selanjutnya, kajian oleh Nur Fajri et al. (2022) pula mendapati filem animasi mempunyai pengaruh yang positif terhadap tingkah laku moral kanak-kanak berusia 5 hingga 6 tahun. Dapatan ini menunjukkan bahawa kandungan prososial dalam animasi boleh dijadikan sebagai alat pendidikan untuk mengalakkan nilai murni seperti bekerjasama, empati dan bersikap jujur. Walaubagaimanapun, terdapat jurang dalam memahami kesan jangka panjang terhadap perkembangan psikologi kanak-kanak, terutama dalam konteks tempatan dan budaya tertentu.

4.2 Tingkah Laku Agresif Dan Kesan Kandungan Berunsur Keganasan

Animasi yang mengandungi unsur-unsur negatif dikaitkan dengan peningkatan tingkah laku agresif. Ponam Saba et al. (2023), mendapati bahawa animasi dengan elemen keganasan memberi pengaruh signifikan terhadap tingkah laku agresif, terutamanya dalam kalangan kanak-kanak lelaki. Kesan ini turut dipengaruhi oleh sistem keluarga dan tempoh tontonan. Selain itu, kajian yang dijalankan oleh Husnul Khotimah et al. (2021) pula mendapati terdapat hubungan positif yang signifikan di antara menonton kartun aksi dengan tingkah laku agresif kanak-kanak. Pengaruh ini dikategorikan pada tahap sederhana. Seterusnya, kajian oleh Harold et al. (2022) menunjukkan bahawa kanak-kanak yang terdedah pada animasi yang agresif cenderung mempamerkan tingkah laku negatif manakala kandungan prososial pula mendorong tingkah laku positif seperti bekerjasama dan tolong menolong. Jelaslah, kajian-kajian literatur tersebut menunjukkan bahawa jenis kandungan memainkan peranan penting dalam menentukan pengaruh animasi terhadap kanak-kanak. Sementara itu, kesan negatif boleh dipengaruhi oleh faktor lain seperti tempoh tontonan, bimbingan ibu bapa dan pemilihan kandungan. Namun, kajian ini perlulah diperluas bagi melihat kesan jangka panjang animasi berunsur keganasan terhadap perkembangan emosi dan psikologi kanak-kanak.

4.3 Pengaruh Watak Animasi Terhadap Kanak-Kanak

Watak animasi turut mempengaruhi pemilihan makanan atau tabiat pemakanan kanak-kanak. Kajian oleh Valerie et al. (2021), menunjukkan watak animasi yang digunakan pada pembungkusan makanan memberi pengaruh tidak langsung terhadap tingkah laku kanak-kanak dalam membuat pilihan makanan. Penggunaan watak animasi dalam pemasaran makanan menunjukkan pengaruh yang signifikan dalam menarik minat kanak-kanak. Walaubagaimanapun, kajian mendalam diperlukan untuk memahami implikasi terhadap kesihatan pemakanan jangka panjang, terutama dalam konteks produk yang tinggi kandungan gula dan lemak. Namun begitu, terdapat kajian lepas yang menganalisis mengenai faktor-faktor yang mendorong kanak-kanak memilih watak animasi tersebut iaitu kajian oleh Figen dan Nuray (2019).

Hasil kajian mendapati kanak-kanak lelaki lebih berminat dengan watak seperti Spiderman dan Jett. Manakala, kanak-kanak perempuan memilih watak seperti Elsa dan Bloom. Faktor utama adalah penampilan fizikal, jantina, keupayaan supernatural dan keadaan emosi positif dan negatif yang ditunjukkan oleh watak. Di samping itu, pemilihan watak animasi oleh kanak-kanak menunjukkan pengaruh ciri-ciri tertentu seperti identifikasi jantina dan aspirasi terhadap watak. Kajian Amy Shirong et al. (2024), mendapati watak animasi dengan representasi ras fantastikal seperti warna kulit, skema warna rambut dan mata yang fantastikal dapat mempengaruhi kanak-kanak. Dengan kata lain, perkara ini penting untuk memahami bagaimana animasi mendorong kanak-kanak untuk meniru watak tersebut dan mempengaruhi pembentukan tingkah laku mereka.

4.4 Implikasi Dan Jurang Penyelidikan Kajian Literatur

Secara keseluruhannya, kajian literatur menunjukkan bahawa animasi mempunyai dua jenis pengaruh terhadap kanak-kanak iaitu pengaruh positif seperti membentuk tingkah laku prososial, moral dan emosi serta pengaruh negatif seperti meningkatkan tingkah laku agresif, terutamanya kandungan berunsur keganasan. Sementara itu, terdapat juga beberapa jurang kajian antara adalah penyelidikan jangka panjang mengenai pengaruh animasi, hubungan antara tempoh tontonan dengan perkembangan emosi dan sosial kanak-kanak serta pengaruh kandungan animasi dalam konteks budaya tempatan. Secara kesimpulannya, dapatan yang diperoleh dari kajian literatur membuktikan bahawa animasi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap tingkah laku kanak-kanak, sama ada positif mahupun negatif. Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk meneliti dengan lebih mendalam pengaruh kandungan animasi terhadap tingkah laku agresif dan prososial dalam kalangan kanak-kanak.

5. Kesan Pendedahan Animasi Terhadap Kanak-Kanak

5.1 Kesan Negatif Jika Kanak-Kanak Menonton Animasi

Pendedahan kanak-kanak pada animasi tanpa kawalan boleh membawa pada pelbagai kesan negatif terhadap tingkah laku dan kesihatan mereka. Antara kesan terhadap tingkah laku adalah peningkatan tingkah laku agresif. Berdasarkan kajian Ponam Saba et al. (2023), kanak-kanak yang sering menonton animasi elemen keganasan cenderung menunjukkan tingkah laku agresif. Di samping itu, kajian Nurul et al. (2019), menunjukkan kanak-kanak yang menonton siri animasi “Boboiboy” dan “Ejen Ali” menunjukkan tingkah laku agresif, ini kerana terdapat unsur-unsur yang keganasan dalam animasi. Kesan ini lebih signifikan dalam kalangan kanak-kanak lelaki, terutama jika tempoh tontonan tidak dikawal. Seterusnya, kajian oleh Aditya dan Chanchal (2020) menunjukkan bahawa animasi berpotensi memberikan kesan negatif terhadap prestasi akademik kanak-kanak. Contohnya, kanak-kanak mungkin mengalami gangguan fokus dalam pembelajaran, konflik antara adik beradik atau rakan sebaya serta penggunaan bahasa kasar yang ditiru dari kandungan animasi.

Selain itu, kajian oleh Atabey (2021), menekankan bahawa kanak-kanak yang menghabiskan terlalu banyak masa menonton animasi cenderung untuk kurang terlibat dalam aktiviti fizikal. Situasi ini boleh membawa pada masalah kesihatan seperti obesiti kerana gaya hidup yang tidak aktif. Di samping itu, kajian yang dijalankan oleh Azeem (2021), mendapati kanak-kanak yang menonton animasi dalam tempoh masa yang panjang cenderung mengabaikan orang di sekeliling mereka. Hal ini menyebabkan, kurangnya interaksi sosial dan kemahiran komunikasi interpersonal. Pendedahan berterusan terhadap animasi, sama ada neutral, prososial atau antisosial boleh membawa pada penurunan tingkah laku prososial dalam kalangan kanak-kanak (Claudiu et al., 2020). Hal ini menunjukkan, bahawa kandungan animasi berpotensi mempengaruhi kanak-kanak secara negatif walaupun tidak terdapat elemen agresif dalam animasi.

5.2 Kesan Positif Jika Kanak-Kanak Menonton Animasi

Pendedahan atau menonton animasi yang sesuai dan berkualiti boleh mewujudkan pelbagai kesan positif terhadap perkembangan kanak-kanak, termasuk aspek tingkah laku, kognitif dan sosial. Berdasarkan kajian oleh Muhammad Alif (2023), kanak-kanak prasekolah berusia 5 hingga 6 tahun yang menonton siri animasi “Doraemon” cenderung meniru tingkah laku prososial seperti membantu orang lain, bersikap jujur, menentang tingkah laku buli dan bekerjasama, Menonton animasi yang mengandungi nilai-nilai prososial akan membantu kanak-kanak membentuk tingkah laku yang positif. Seterusnya, adalah peningkatan kemahiran bahasa. Kajian oleh Nurul et al. (2019), menunjukkan animasi tempatan memberi pengaruh

yang positif pada perkembangan bahasa kanak-kanak. Kajian Rezeki dan Turkmen (2021), turut mendapati animasi berperanan dalam membantu kanak-kanak memperoleh bahasa baharu serta meningkatkan kemampuan mendengar, bertutur dan keyakinan dalam diri (Lodhi et al., 2018).

Perkara ini diperkukuh oleh kajian Singer (2022), di mana kandungan animasi dalam pelbagai bahasa membantu kanak-kanak memahami dan mengaplikasikan bahasa selain bahasa ibunda dengan lebih berkesan. Selanjutnya, kajian oleh Aditya dan Chanchal (2020), mendapati bahawa menonton animasi dapat merangsang kreativiti, meningkatkan daya imaginasi dan memperkaya pemikiran kanak-kanak. Contohnya, elemen visual dan naratif dalam animasi seperti “Boboiboy” mendorong kanak-kanak untuk terlibat secara emosi dan mengembangkan imaginasi mereka. Selain itu, Ali S. Alghonaim (2020) mendapati bahawa animasi bukan sahaja berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga berfungsi untuk relaksasi dan medium pendidikan yang berkesan untuk kanak-kanak (Sharma & Suri, 2020; Sahin, 2019; Emmanuel, 2018). Sementara itu, menonton animasi turut menyumbang pada peningkatan kemahiran kognitif, daya pemerhatian dan keupayaan berfikir secara kreatif (Qian Zhang, 2021).

Walaupun pendedahan animasi prososial dalam jangka masa yang pendek sahaja, namun dapat juga mengurangkan tingkah laku agresif dalam kalangan kanak-kanak melalui pengurangan motivasi agresif, selaras dengan *General Aggression Model* (GAM) (Qian Zhang, 2021). Akhir sekali, kajian Muhammad Ahmad Sheikh et al. (2023), menunjukkan bahawa animasi mempunyai impak yang signifikan terhadap tingkah laku kanak-kanak, sama ada dari segi positif mahupun negatif. Dengan kata lain, animasi yang mengandungi nilai negatif tidak boleh dibiarkan untuk ditonton oleh kanak-kanak kerana dapat merosakkan perkembangan sosial dan mental mereka. Contohnya, watak dalam animasi dapat mempengaruhi psikologi kanak-kanak secara mendalam, termasuk cara mempengaruhi ibu bapa mereka untuk membeli barang-barang yang memaparkan watak kartun kegemaran mereka. Secara keseluruhannya, animasi yang dipaparkan untuk tontonan kanak-kanak hendaklah sesuai dan berkualiti agar memberi impak positif terhadap tingkah laku mereka dan mencegah dari sikap agresif atau negatif.

6. Peranan Guru dan Ibu Bapa

6.1 Peranan guru

Guru berperanan sebagai pendidik dan model dalam membentuk tingkah laku prososial kanak-kanak serta membantu menangani tingkah laku agresif yang wujud. Selain itu, animasi boleh digunakan oleh guru sebagai alat bantu pengajaran bagi menyampaikan nilai-nilai moral dan sosial. Menurut Gill (1970), penggunaan animasi dalam bilik darjah dapat meningkatkan pembelajaran sosial dan membantu kanak-kanak memahami perbezaan antara tingkah laku yang boleh diterima dan tidak boleh diterima (Nicoleta, 2019). Di samping itu, guru boleh memilih animasi yang mengandungi elemen prososial seperti nilai empati, bekerjasama, keadilan dan sebagainya. Seterusnya, guru juga perlu mengadakan aktiviti seperti sesi perbincangan selepas menonton animasi bagi membantu kanak-kanak memahami nilai-nilai moral yang disampaikan atau mengenal pasti jenis tingkah laku yang ditunjukkan dalam animasi.

Proses ini bukan sahaja membantu kanak-kanak memproses maklumat yang dilihat, malah turut mengurangkan kecenderungan ke arah peniruan tingkah laku agresif. Kajian oleh Nicoleta (2019), menunjukkan bahawa sesi perbincangan penting untuk memupuk pemikiran kritikal kanak-kanak dan mengurangkan kecenderungan untuk meniru tingkah laku agresif yang ditonton. Selanjutnya, guru perlu mendidik kanak-kanak mengenai perbezaan antara realiti

dengan fiksyen, terutamanya dalam adegan yang menunjukkan keganasan. Menurut Albert Bandura (1977), kanak-kanak cenderung meniru tingkah laku yang mereka lihat, terutamanya tingkah laku tersebut dilakukan oleh watak yang disukai. Oleh itu, guru hendaklah menggunakan teknik yang berkesan seperti memainkan peranan bagi membantu kanak-kanak memahami implikasi sebenar mengenai sesuatu tingkah laku.

6.2 Peranan ibu bapa

Ibu bapa bertanggungjawab untuk memantau kandungan animasi yang ditonton kanak-kanak di rumah dan memastikan pengaruh animasi terhadap tingkah laku anak-anak mereka terkawal dan positif. Di samping itu, ibu bapa perlulah memastikan juga animasi yang ditonton oleh kanak-kanak adalah sesuai dengan umur mereka. Hal ini kerana, kandungan animasi yang mengandungi unsur kekerasan boleh meningkatkan tingkah laku agresif pada kanak-kanak dan unsur prososial pula boleh memupuk tingkah laku positif seperti empati dan tolong-menolong (Atabey, 2021). Selain itu, ibu bapa digalakkan untuk mendampingi anak-anak mereka semasa menonton animasi bagi membantu mereka mentafsir mesej yang disampaikan dalam animasi. Dengan adanya penjelasan dan pantauan dari ibu bapa, dapat mencegah penyerapan unsur-unsur negatif dari animasi terhadap tingkah laku kanak-kanak.

Seterusnya, kajian oleh Shazia et al. (2017) menekankan bahawa animasi dari budaya lain boleh mempengaruhi bahasa dan tingkah laku kanak-kanak. Oleh itu, ibu bapa berperanan untuk memilih animasi yang selaras dengan budaya dan nilai moral mereka serta membantu memastikan kanak-kanak membentuk tingkah laku prososial serta mempunyai kesedaran terhadap pentingnya sesuatu budaya, termasuk mengekalkan bahasa ibunda. Kanak-kanak belajar melalui pemerhatian, oleh itu ibu bapa hendaklah menjadi model yang menunjukkan tingkah laku prososial agar ditiru oleh anak-anak mereka. Walaupun kanak-kanak terdedah pada animasi dengan kandungan agresif, tetapi mereka lebih cenderung untuk meniru tingkah laku ibu bapa mereka (Shazia et al., 2017).

7. Cadangan Kajian Untuk Masa Hadapan

Terdapat beberapa jurang penyelidikan yang perlu dikenal pasti oleh pengkaji-pengkaji lain pada masa hadapan bagi memperluaskan pemahaman tentang pengaruh animasi terhadap tingkah laku agresif dan prososial dalam kalangan kanak-kanak. Berikut adalah lima cadangan yang relevan untuk kajian lanjutan, antaranya adalah;

7.1 Kajian Perbandingan Antara Kandungan Animasi Tempatan Dengan Antarabangsa

Pengaruh budaya dalam kandungan animasi memainkan peranan yang besar dalam pembentukan tingkah laku kanak-kanak. Oleh itu, pengkaji lain disarankan untuk memperluaskan lagi skop kajian dengan membandingkan kandungan animasi tempatan seperti “Boboiboy” dan “Upin & Ipin” dengan animasi antarabangsa seperti “Tom and Jerry” atau “SpongeBob SquarePants”. Kajian ini dapat membantu memahami perbezaan dalam penyampaian nilai moral, kandungan prososial dan agresif antara budaya tempatan dengan luar negara, serta bagaimana perbezaan ini mempengaruhi tingkah laku kanak-kanak. Dengan adanya perbandingan ini, dapat memberi gambaran yang lebih jelas tentang kesan budaya dalam pengaruh animasi terhadap tingkah laku kanak-kanak.

7.2 Kajian Jangka Panjang Mengenai Kesan Pendedahan Animasi

Kajian ini lebih menumpukan pada kesan jangka pendek pendedahan animasi terhadap tingkah laku kanak-kanak. Pengkaji lain disarankan untuk menjalankan kajian longitudinal untuk menilai kesan jangka panjang pendedahan animasi terhadap perkembangan tingkah laku dan

kemahiran kognitif kanak-kanak. Kajian jangka panjang ini dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang bagaimana animasi mempengaruhi pembentukan tingkah laku dari usia prasekolah sehingga remaja. Sebagai contoh, ia boleh melihat sama ada pengaruh tingkah laku agresif yang dipelajari dari animasi keganasan berkurangan atau akan kekal sehingga dewasa.

7.3 Kajian dalam Konteks Budaya dan Agama

Pengkaji lain disarankan untuk meneliti pengaruh budaya dan agama terhadap penerimaan kandungan animasi dan bagaimana ia mempengaruhi tingkah laku kanak-kanak. Seterusnya, dalam kajian ini konteks budaya tempatan kurang diterokai, oleh itu pengkaji mencadangkan supaya dalam kajian pada masa hadapan menilai bagaimana kandungan animasi yang mempromosikan nilai-nilai moral atau budaya tertentu diterima oleh kanak-kanak dari latar belakang budaya yang berbeza. Sebagai contoh, nilai hormat kepada ibu bapa dalam animasi “Omar & Hana” mungkin lebih relevan dalam budaya Asia berbanding budaya Barat. Kajian ini boleh membantu dalam mencipta kandungan animasi yang lebih inklusif dan selaras dengan nilai tempatan.

7.4 Kajian Mengenai Kandungan Animasi Neutral

Sebahagian besar kajian memberi tumpuan kepada animasi berunsur prososial atau keganasan. Kajian masa hadapan boleh menilai pengaruh kandungan animasi neutral, seperti animasi yang tidak mempromosikan nilai moral yang jelas, terhadap perkembangan sikap dan tingkah laku kanak-kanak. Kajian ini dapat membantu memahami sama ada kandungan neutral benar-benar tidak memberi kesan atau masih mempengaruhi tingkah laku secara halus.

7.5 Kajian Kesan Pendedahan Animasi Dalam Media Digital

Dengan kemajuan teknologi, kanak-kanak kini lebih terdedah kepada animasi melalui platform digital seperti YouTube dan aplikasi mudah alih. Oleh itu, kajian masa hadapan perlu memberi fokus pada pengaruh animasi dalam media digital terhadap tingkah laku kanak-kanak. Pengkaji lain juga boleh mengkaji bagaimana pendedahan bebas pada animasi dalam talian tanpa kawalan ibu bapa, memberi kesan terhadap tingkah laku agresif dan prososial kanak-kanak. Secara keseluruhannya, pengkaji bagi kajian untuk masa hadapan perlulah memperluaskan skop penyelidikan yang telah dijalankan dengan mengisi jurang kajian yang ada seperti pengaruh animasi dalam konteks budaya yang lebih luas, kesan jangka Panjang dan perbandingan kandungan animasi tempatan dengan antarabangsa. Di samping itu, kajian lanjutan ini akan membantu memberi pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengaruh animasi terhadap tingkah laku kanak-kanak serta membantu pendidik, ibu bapa dan penggubal dasar dalam membuat keputusan berkaitan kandungan animasi atau sebagai alat bantuan mengajar yang sesuai untuk kanak-kanak.

8. Kesimpulan

Secara kesimpulannya, animasi cenderung mempengaruhi tingkah laku agresif dan prososial kanak-kanak, melalui jalan penceritaan atau watak dalam animasi. Kandungan animasi yang mengandungi nilai prososial seperti kerjasama, empati, dan sikap tolong-menolong dapat memupuk sikap positif dalam kalangan kanak-kanak, terutamanya dalam aspek tingkah laku sosial. Sebaliknya, pendedahan kepada animasi yang berunsur keganasan telah dikaitkan dengan peningkatan tingkah laku agresif, terutama dalam kalangan kanak-kanak lelaki. Walaubagaimanapun, terdapat animasi yang memberikan kesan yang baik pada perkembangan kanak-kanak seperti kreativiti, kemahiran bahasa dan pemikiran kognitif. Tambahan itu, animasi yang berkualiti bukan sahaja berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai

medium pendidikan yang berkesan untuk membantu kanak-kanak memahami dunia di sekeliling mereka. Seterusnya, penting untuk ibu bapa, pendidik dan penggubal dasar memberi perhatian kepada pemilihan kandungan animasi yang sesuai untuk memastikan manfaat yang diterima oleh penonton adalah optimum.

Sementara itu, kajian ini menyumbang pada pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh animasi terhadap tingkah laku kanak-kanak, terutamanya dalam konteks animasi tempatan. Dengan meneliti secara mendalam kandungan yang terdapat dalam animasi, kajian ini dapat memperkenalkan perspektif yang penting untuk memahami pengaruh animasi. Selain itu, kajian lanjutan perlu mengkaji kesan jangka panjang pendedahan animasi terhadap perkembangan tingkah laku kanak-kanak, serta pengaruh konteks budaya dan media digital terhadap tingkah laku mereka. Selain itu, menyumbang pada permasalahan perhatian dan tingkah laku apabila menonton animasi secara berlebihan. Dengan kata lain, penting untuk memastikan kandungan animasi yang ditonton oleh kanak-kanak selaras dengan nilai-nilai budaya dan agama tempatan. Di samping itu, perlu juga mendorong pada komunikasi terbuka bagi membantu kanak-kanak mengelola penggunaan media dengan cara yang sihat dan seimbang. Dengan membina kemahiran literasi media yang kritis dapat memberikan sokongan yang tepat dan memastikan bahawa pengalaman menonton animasi memberi manfaat positif yang maksimum pada tingkah laku, perkembangan dan kesejahteraan keseluruhan kanak-kanak.

Penghargaan

Penulis ingin mengucapkan setinggi-tinggi penghargaan kepada Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi kerana memberikan sokongan untuk kajian ini.

Rujukan

- 10.464 juta rakyat Malaysia tonton anime. (2023, November 26). *Kosmo!*. <https://www.kosmo.com.my/2023/11/26/10-464-juta-rakyat-malaysia-tonton-anime/>
- Aditya Sharma & Dr. Chanchal Sachdeva Suri. (2020). Effect of cartoon programs on language and behaviour of children. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/ Egyptology*, 17 (6): 5853-5875.
- Akyar & Sapsaglam. (2019). The effects of preschoolers' media usage habits on their daily life and sustainability. *Discourse and Communication for Sustainable Education*, 10 (2):112-128.
- Ali S. Alghonaim. (2020). Impact of watching cartoons on pronunciation of a child in an EFL setting: A comparative study with problematic sounds of EFL learners. *Arab World English Journal (AWEJ)*, 11 (1): 52-68.
- Amy Shirong Lu, Melanie C. Green & Dar Alon, BS. (2024). The effect of animated sci-fi characters' racial presentation on narrative engagement, wishful identification, and physical activity intention among children. *Journal Of Communication*, 74 (2): 160-172.
- Anderson, C. A. & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feeling and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78: 772 – 790.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51.
- Arshad Mahmood Siddiqui & Dr. Rafiq ul Islam. (2022). Role and impact of cartoons in building children's attitude at primary level. *Propel Journal of Academic Research (PJAR)*, 2 (1): 49-60.

- Asih, Gusti Yuli, Pratiwi & Margaretha Maria Shinta. (2010). Perilaku prososial ditinjau dari empati dan kematangan emosi. *Jurnal Psikologi Universitas Maria Kudus*, 1 (1): 33-42.
- Atabey, D. (2021). Cartoons: A profound outlook within the scope of children and media. *International Journal of Research in Education and Science (IJRES)*, 7 (1): 93-111.
- Azeem, A. A. (2021). *Brief Media Exposure, Ideological Beliefs and Perception of the 'Other'. Exploration and Intervention to Reduce Outgroup Prejudice*. Tesis Doktor Falsafah, University of Otago New Zealand.
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Baron, R. A. (1999). Social and personal determinants of workplace aggression: Evidence for the impact of perceived injustice and the type A behavior pattern. *Aggress. Behav*, 25: 281-296.
- Baron, R. A. & Byrne, D. (2005). *Psikologi sosial jilid 2 (Edisi ke-10)*. Jakarta: Erlangga.
- Bedekar, M., & Joshi, P. (2020). Cartoon films and their impact on children's mentality. *International Journal of Multidisciplinary*, 5 (6): 13-18.
- Berry, G. L. & Asamen, J. K. (1993). *Children & television: Images in a changing sociocultural world (Eds.)*. Newbury Park, California: Sage Publications, Inc.
- C. K. Praveen & Kathiravan Srinivasan. (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*, 22 (1): 1-29.
- Cecelyia Evalylin Lingkon. (2024). Animasi terhadap unsur bentuk dalam kalangan murid pra sekolah. *KUPAS SENI*, 12 (1), 105-114.
- Claudiu Lulciuc, Mihaela Minulescu & Laurentiu Maricutoiu. (2020). Looking for the positive effects of cartoons on children's intentional prosocial behavior. Still no evidence. *International Journal of Education and Psychology In The Community IJEPC*, 10 (1,2): 59-80.
- Dayakisni Tri & Hudaniah. (2015). *Psikologi sosial*. Indonesia: Malang, UMM Press.
- Dewi, N. C. (2021). Individual differences in developmental psychology early childhood mentality. Nazhruna: *Jurnal Pendidikan Islam*, 4 (2): 447-459.
- Emmanuel Olasinde. (2018). Influence of cartoons on the socialisation of pupils of two primary schools in Ibadan, Nigeria. *Journal of Communication and Media Research (JCMR)*, 10 (1): 150-158.
- Fadli Abdullah & Md Sidin Ahmad Ishak. (2010). Pembangunan sektor animasi di Malaysia: Pendidikan dan latihan animasi di Institusi Pengajian Tinggi Awam. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 12 (2): 69-82.
- Figen Akca & Nuray Koc Cilekciler. (2019). The cartoon characters with the greatest influence on preschool children and the digital dangers they can be exposed to while identifying with these characters. *Turkish Green Crescent Society*, 6 (2): 403 -433.
- Gabrielle McHarg & Claire Hughes. (2021). Prosocial television and prosocial toddlers: A multi-method, longitudinal investigation. *Infant Behavior and Development*, 62: 101526.
- Gill, R. (1970). The effects of cartoon characters as motivators of preschool disadvantaged children. *Tesis Doktor Falsafah*. University of Massachusetts Amherst.
- Hariyono. (2022). Pengaruh menonton film kartun terhadap perilaku anak SD Negeri 109 Bengkulu Utara. *Tesis Diploma*. Tarbiyah dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Harold Martin Awinteligo, Emmanuel Wiston Churcher, Dr. Rolland Wemegah & Nene Tei Narh. (2022). Impact of animation movies on children's behavioral and language

- development. *International Journal of Innovative Research & Development*, 11 (9): 26-33.
- Hassan, S., Awan, S. & Gondal, S. (2016). What are your children watching? Teacher's evaluation of the educational, emotional, behavioral, psychological, physical & religious impacts of cartoons on the school-going children. *Journal of Philosophy, Culture, and Religion*, 22: 39-45.
- Husnul Khotimah Shobiroh, Muhammad Yusri Bachtiar, & Syamsuardi Saodi. (2021). Action cartoons and the effect on children's aggressive behavior. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4 (2): 1-10.
- Kamus Dewan. (1994). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Lodhi, M. A., Ibrar, S. N., Shamim, M. & Naz, S. (2018). Linguistic analysis of selected TV cartoons and their impact on language learning. *International Journal of English Linguistics*, 8 (5): 247-258.
- Lucy Louise Clarke. (2023). Investigating the gendered behaviours displayed by influential Disney, Marvel and Star Wars protagonists and examining the link between children's engagement with these franchises and their play behaviour. *Tesis Doktor Falsafah*. Department of Psychology, The University of West London.
- Mahat, H., Azri, M. A., Salleh, Y., Nayan, N., & Hashim, M. (2022). Penggunaan Elemen Animasi Untuk Meningkatkan Kefahaman Pelajar Dalam Mata Pelajaran Geografi. *EDUCATUM Journal of Social Sciences*, 8 (2): 1–13.
- Mangesh Bedekar & Prachi Joshi. (2020). Cartoon films and its impact on children's mentality. *Research Review International Journal of Multidisciplinary*, 5 (6): 13-18.
- Muhammad Ahmad Sheikh, Ali Ab Ul Hassan, Noor Mohsin & Basim Mir. (2023). Cartoon's content and their impact on children's psychology. *Pakistan Journal of Humanities and Social Sciences*, 11 (4): 3913-3923.
- Muhammad Alif Redzuan Abdullah. (2023). Learning moral values through cartoons for Malaysian preschool-aged children. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22 (6): 370-394.
- Muhammad Sahrul Fahiz Mat Ariff & Maizatul Haizan Mahbob. (2020). Impak media animasi terhadap kemahiran komunikasi interpersonal kanak-kanak. *Jurnal Wacana Sarjana*, 4 (4): 1-11.
- Muthalib, H. A. (2007). From mousedeer to mouse: Malaysian animation at the crossroads. *InterAsia Cultural Studies*, 8 (2): 288-297.
- Nicoleta Ramona Ciobanu. (2019). Impact of cartoons on children's language learning abilities and emotional intelligence development. *The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences*, hlm: 898-906. Oradea, Romania: Penerbit Future Academy.
- Nur Fajri Indayana, Rusmayadi & Muhammad Akil Musi. (2022). Pengaruh film animasi terhadap perilaku moral anak usia 5-6 tahun. *Journal of Early Childhood Education and Development (JECED)*, 4 (1): 59 -68.
- Nur Yuhanis Mohd Nasir, Nurhamizah Hashim & Awang Azman Awang Pawi. (2022). Penelitian kandungan terhadap siri animasi Upin dan Ipin, Boboiboy dan Omar Dan Hana: Kajian aspek struktur cerita. *Jurnal Pengajian Melayu (JOMAS)*, 33 (1): 108-124.
- Nurul Atikah Adnan, Phaveena Primsuwan & Syahrini Shawalludin. (2019). The implication of local animation TV series on Malaysian preschooler's personality. *E- Proceedings Academic Conference on Social Sciences (ACSS)*, hlm: 19-21. Kedah: Penerbit Universiti TeknologiMARA.
- Paul, W. (1998). *Understanding animation*. Milton Park: Routledge.
- Ponam Saba, Haiwen Qi, Atif Saleem, I-Jun Chen, Fahd Naveed Kausar & Muhammad Farhan Iqbal. (2023). Effects of animated movies on the aggression and behavior performance

- of primary school students and their control using a Cognitive Behavioral Anger-Control Training (CBACT) Program. *Behavioral Sciences*, 13 (8): 659.
- Qian Zhang, Yi Cao, JingJin Tian, Kim El-Lim & Douglas A. Gentile. (2021). Corrigendum to “Effects of prosocial cartoon models on aggressive cognitions and aggressive behaviors”. *Children and Youth Services Review*, 118: 1-2.
- Qian Zhang. (2021). Positive effects of prosocial cartoon viewing on aggression among children: The potential mediating role of aggressive motivation. *Frontiers In Psychology*, 12: 1-11.
- Rai, S., Waskel, B., Sakalle, S., Dixit, S. & Mahore, R. (2017). Effects of cartoon programs on behavioral, habitual and communicative changes in children. *International Journal of Community Medicine and Public Health*, 3 (6): 1375-1378.
- Rezeki, T. I. (2021). Children’s language acquisition due to the influence of animation film. *English Teaching and Linguistics Journal*, 2 (1): 122-132.
- Sarah Sopekan, Olayinka Samson Alade & Mary Uchechukwu Ignatius-Ihejirika. (2020). Parents’ perceptions of influence of violent cartoons on primary school pupils’ social behaviors. *Educational Planning*, 27 (2): 41-50.
- Scheneiders & Alexander. A. (1955). *Personal adjustment and mental healthy*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Shailesh Rai, Bhagwan Waskel, Salil Sakalle & Sanjay Dixit. (2017). Effects of cartoon programs on behavioural, habitual and communicative changes in children. *International Journal of Community Medicine and Public Health*, 3 (6): 1375-1378.
- Sharma, A. & Suri, C. S. (2020). Effect of cartoon programs on language and behavior of children. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/ Egyptology*, 17 (6): 5853-5875.
- Shazia Akbar Ghilzai, Rabia Alam, Zubair Ahmad, Syeda Shahum Noor & Amina Shaukat. (2017). Impact of Cartoon Programs on Children’s Language and Behaviour. *Insights in Language Society and Culture*, 2 (1): 104-126.
- Shumaila Ahmad & Juliana Abdul Wahab. (2014). Animation and socialization process: Gender role portrayal on Cartoon Network. *Asian Social Science*, 10 (3): 44-53.
- Singer N. (2022). Cartoons as the incidental vocabulary acquisition tool for English language learners. *Arab World Engl Journal (AWEJ)*, 13 (1): 330-341.
- Siti Rohaida Alimin, Siti Nooraisah Mohd Zahari, Nur Aisya Insyira Manaf & Helyawati Baharudin. (2023). Pembangunan animasi 2D dalam menerangkan penyalahgunaan media sosial. *Malaysian Journal of Information and Communication Technology (MYJICT)*, 8 (2): 123 -134.
- Sufean Hussin. (1989). *Pengajaran nilai dan kurikulum*. Petaling Jaya: Penerbit Fajar Bakti Sdn. Bhd.
- Tasya Tsamara Dhida. (2021). Pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini: sebuah tinjauan literatur. *Journal of Early Childhood Education and Development (JECED)*, 3 (1): 47-58.
- Valerie Hemar-Nicolas, Hanum Putri Hapsari, Stephanie Angka & Annemarie Olsen. (2021). How cartoon characters and claims influence children’s attitude towards a snack vegetable: An explorative cross-cultural comparison between Indonesia and Denmark. *Food Quality and Preference*, 87: 104031.
- Wyatt, A. (2010). *The complete digital animation course: The principles, practice and techniques of successful digital animation*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Zhang Q., Cao Y. & Tian J. (2021). Effects of violent video games on aggressive cognition and aggressive behavior. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, 24 (1): 5-10.