

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa memiliki perbedaan dan keunggulan apabila dibandingkan dengan makhluk hidup yang lain. Selain memiliki fisik yang sempurna, manusia juga dikaruniai akal. Akal yang dimiliki manusia sangat membantu manusia dalam mempertahankan hidupnya. Koentjaraningrat (1996) mengemukakan bahwa melalui pembentukan gagasan dan konsep yang matang serta menentukan tindakan alternatif yang dapat bermanfaat, manusia menciptakan segala hal untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Hal tersebut kemudian meliiratkan kebudayaan yang terdiri dari berbagai sistem yang digunakan manusia untuk mengatasi keterbatasannya, baik sebagai individu maupun sebagai anggota suatu masyarakat.

Kebudayaan akan selalu berubah sesuai dengan kebutuhan manusia. Perubahan tersebut dikarenakan manusia belajar dari pengalaman-pengalamannya maupun pengetahuan yang dimilikinya agar dapat hidup lebih baik dari masa-masa sebelumnya. Selain itu, interaksi antar manusia dalam suatu masyarakat mendukung pula terjadinya perubahan kebudayaan. Menurut Soekanto (1990) salah satu penyebab perubahan tersebut adalah adanya penemuan-penemuan baru atau inovasi. Pendorong manusia untuk memulai atau mengembangkan suatu penemuan baru

antara lain karena adanya kesadaran akan kekurangan dalam kebudayaannya, kualitas dari keahlian dalam suatu kebudayaan, dan perangsang dalam kegiatan mencipta

Adanya penemuan baru tidak akan lepas dari kreativitas para penciptanya Lubait (Zimbardo dan Gerrig, 1999) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan ide-ide maupun produk baru dan sesuai dengan tuntutan keadaan, dimana ide-ide maupun produk tersebut dibutuhkan. Kemampuan itu dapat diterima dan dirasakan manfaatnya oleh masyarakat sekitarnya sebagai sesuatu yang wajar dan bukan sebagai sesuatu yang aneh dan tidak masuk akal, apabila ide-ide atau produk baru yang dihasilkan dianggap mampu memenuhi kebutuhan.

Anastasi (1982) menyatakan individu yang kreatif adalah individu yang penuh dengan keterbukaan terhadap segala sumber yang dimilikinya, serta mempermainkan dan mengolahnya untuk memperoleh suatu alternatif Tetapi terkadang tidak semua orang mampu mengerti dan memahami apakah perilaku individu kreatif tersebut sesuatu yang dilakukan dengan sungguh-sungguh atau bukan.

Sumbangan kreatif, yang berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru, disebutkan oleh Munandar (1999) memberikan pengaruh terhadap kesejahteraan dan kejayaan suatu masyarakat dan negara Orang kreatif akan memiliki sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif, apabila kemampuannya dipupuk sejak dini karena kreativitas merupakan proses. Drevdahl (Hurlock, 1999) menyatakan bahwa kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan yang jelas, dan bukan fantasi semata

Oleh karena itu, kreativitas tidak muncul dalam kehampaan tetapi bergantung pada perolehan pengetahuan yang diterima (Hurlock, 1999). Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Sternberg (Woolfolk, 1995) dengan memiliki pengetahuan yang handal akan membantu dalam memperoleh *insight*.

Kreativitas merupakan potensi manusia yang perlu mendapatkan perhatian agar mampu dikembangkan sebagai suatu kemampuan untuk mengatasi tantangan dan hambatan yang mengiringi kehidupan manusia. Anggapan tradisional bahwa kreativitas sebagai hasil pembawaan dan hanya dimiliki oleh orang-orang yang berbakat khusus atau jenius, seharusnya sudah mulai ditinggalkan.

Kreativitas akan muncul pada diri seseorang bergantung dari lingkungan tempat orang tersebut tumbuh dan berkembang. Lingkungan yang memberikan keamanan dan kebebasan psikologis, baik dalam keluarga, sekolah maupun masyarakat, akan mendorong seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang dapat memperluas wawasannya. Kondisi yang demikian mampu mengembangkan cara berpikir divergen maupun cara berpikir konvergen secara seimbang.

Masa kanak-kanak dapat menjadi waktu yang tepat untuk menumbuhkembangkan potensi kreatif pada diri seseorang, karena pada masa tersebut banyak hal-hal baru yang dikenal dan menuntut anak untuk bereksplorasi mencari jawaban atas keingintaliuannya. Semakin banyak pengetahuan dan pengalaman yang dapat diperoleh anak maka akan semakin kuat dasar untuk membangun kreativitas pada diri anak tersebut.

Sekarang ini, kecenderungan yang masih terjadi di Indonesia adalah berhentinya proses kreativitas ketika anak mulai meinasuki usia sekolah. Kreativitas anak tidak dapat tumbuh karena anak mulai mengenal hal-hal baru yang diajarkan oleh pendidik tanpa pengenalan konsep yang benar, sehingga mengakibatkan anak terbiasa untuk menghafal dan tidak memiliki kemungkinan jawaban yang lain. Gambar pemandangan yang benipada dua gunung berdekatan, matahari yang berada di tengah-tengahnya, dan jalan yang lurus kedepan, masih menjadi stereotipe yang dapat ditemukan pada gambar anak-anak. Hasil observasi yang peneliti lakukan terhadap gambar pemandangan pada sembilan anak berusia 6 - 8 tahun menunjukkan bahwa hanya empat anak yang sedikit memiliki orisinalitas pada gambarnya. Ini merupakan salah satu contoh yang sederhana dan dapat menunjukkan bahwa kreativitas anak-anak masih rendah.

Kegiatan membaca dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk merangsang tumbuhnya kreativitas. Seseorang, dengan membaca, akan memperoleh berbagai macam informasi, pengetahuan dan pengalaman baru yang dapat menjadi dasar yang kuat untuk membangun kreativitas. Kegiatan membaca dapat memberikan manfaat apabila diikuti dengan minat membaca terhadap jenis bacaan yang digemari. Sinambela (1993) menyebutkan bahwa minat membaca memberikan sumbangan efektif terhadap kreativitas. Minat membaca akan memberikan kepuasan bagi pembaca karena pembaca merasa tertarik dan akan memperhatikan sungguh-sungguh objek bacaannya sehingga pembaca memperoleh manfaat dari bahan bacaannya itu.

Komik merupakan bahan bacaan yang digemari oleh banyak orang, baik laki-laki, perempuan, anak-anak maupun orang dewasa. Komik sebagai salah satu bentuk media massa dianggap mampu memberikan hiburan dan kepuasan bagi para pembacanya. Menurut Hurlock (1999) komik dapat menjadi sumber atau bahan bacaan yang mendukung beberapa ekspresi kreativitas pada masa kanak-kanak, sehingga pada masa-masa perkembangan selanjutnya seseorang akan selalu termotivasi untuk menggunakan kreativitasnya dalam menghadapi suatu masalah.

Salah satu jenis komik yang digemari di Indonesia saat ini adalah komik Jepang. Fenomena ini ditunjukkan oleh banyaknya pembaca komik Jepang maupun jumlah komik Jepang yang mengisi sebagian besar rak-rak buku bacaan anak-anak di toko-toko buku dan taman bacaan. Komik Jepang banyak dibaca orang karena memiliki cerita yang berbeda apabila dibandingkan dengan komik sejenis produksi lokal, dari Amerika maupun Eropa. Karakter maupun cerita dalam komik Jepang merupakan gambaran sederhana dari kehidupan orang atau masyarakat Jepang yang masih dipengaruhi budaya timur. Kemiripan budaya inilah yang memudahkan komik Jepang dapat diterima oleh pembaca di Indonesia.

Seperti umumnya fungsi media massa, komik tentu saja memiliki peran dalam menyebarkan pesan, yaitu pesan penulis yang dirangkai sebagai cerita yang mampu memberikan pengaruh kepada pembacanya. Pesan penulis sebagai komunikator merupakan hasil pemikiran dan persepsi kehidupannya yang sangat dipengaruhi oleh budaya penulis. Begitu pula dengan komik Jepang yang akan banyak sekali mengandung unsur-unsur budaya Jepang, yang merupakan salah satu bangsa yang

memiliki penghargaan yang tinggi pada penemuan-penemuan baru di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (Helianti dalam Kompas, 2001).

Pesan yang disampaikan oleh penulis mungkin sekali membawa pengaruh pada diri pembaca komik Jepang, meskipun tidak secara langsung. Cerita-cerita komik Jepang yang menggabungkan antara imajinasi dan kenyataan dianggap mampu memotivasi munculnya ciri-ciri kreativitas seseorang. Tetapi tidak semua pembaca dapat menangkap maksud pesan tersebut, terutama anak-anak, karena pembaca komik umumnya menggunakan komik sebagai bahan hiburan semata. Hurlock (1999) menyebutkan bahwa komik dapat memberikan pelarian sementara bagi anak dari hiruk-pikuk sehari-hari karena aspek emosionalnya.

Sepanjang pengetahuan peneliti, ekspresi kreativitas pada penggemar komik Jepang tidak tampak secara langsung, tetapi minat membaca komik Jepang dianggap mampu merangsang kreativitas pembacanya karena adanya ciri-ciri kreativitas yang tersirat dalam tokoh maupun isi cerita komik Jepang. Minat membaca komik Jepang dianggap mampu pula mendorong munculnya minat membaca jenis bacaan yang lain maupun mendorong minat terhadap suatu bidang khusus.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bermaksud mengungkap ada tidaknya hubungan antara minat membaca komik Jepang dengan kreativitas, khususnya pada anak-anak. Apabila ditemukan hubungan antara kedua variabel tersebut, maka pertanyaan yang muncul adalah seberapa besar taraf hubungan antara minat membaca komik Jepang dengan kreativitas.

## **B. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara minat membaca komik Jepang dengan kreativitas pada siswa-siswi SD di Kota Yogyakarta

## **C. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Menambah khasanah di bidang psikologi, khususnya psikologi pendidikan dan psikologi perkembangan yang berkaitan dengan kreativitas sebagai suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang.
2. Memberikan informasi kepada orangtua dan para pendidik mengenai hubungan minat membaca komik Jepang dengan kreativitas anak sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan sikap terhadap minat anak untuk membaca komik Jepang.