

## BAB n

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kreativitas

##### 1. Pengertian Kreativitas

Munandar (1999) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan individu dalam menciptakan suatu produk baru, memberi gagasan-gagasan baru untuk pemecahan suatu masalah, atau kemampuan individu dalam melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Individu yang memiliki kreativitas akan mencerminkan adanya kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir sertamampu mengelaborasi suatu gagasan.

Guilford (dalam Vernon, 1982) menyebutkan bahwa kreativitas merupakan jenis pemikiran spesifik yang disebut *divergent thinking*. Pemikiran ini akan menghasilkan jawaban yang bervariasi terhadap pemecahan suatu masalah dan bukan hanya satu penyelesaian yang benar. *Divergent thinking* sebagai indikator kreativitas meliputi kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas dan elaborasi dalam berpikir. Hal ini berbeda dengan *convergent thinking*, yang mengikuti cara konvensional dan hanya menghasilkan satu jawaban yang benar. Penyelesaian suatu masalah akan serupa dengan penyelesaian masalah yang dicapai oleh orang lain.

Kreativitas dapat pula muncul sebagai akibat keterlibatan seseorang dalam kegiatan-kegiatan *autoetelic*, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang semata-mata karena hal tersebut menyenangkan, dan tanpa ada keterpaksaan untuk melakukannya atau untuk mengharapkan suatu hasil dari kegiatan tersebut

(Csikszentmihalyi, 1996). Pendapat ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Maslow (dalam Munandar, 1999) mengenai hierarki kebutuhan manusia. Kebutuhan manusia akan aktualisasi atau perwujudan diri merupakan kebutuhan manusia untuk mengembangkan dan mewujudkan potensinya secara penuh, termasuk di dalamnya adalah imajinasi dan kreativitas. Oleh karena itu, kreativitas sebagai salah satu potensi manusia perlu diberi kesempatan dan dirangsang agar dapat berkembang dengan baik (Hurlock, 1999).

Kreativitas didefinisikan pula sebagai penciptaan hasil baru yang menekankan unsur orisinalitas, kebaruan, dan kebennaknaan. Meskipun demikian bukan berarti kreativitas selalu membuahkan hasil yang dapat diamati dan dinilai. Sebagai contoh, kegiatan melamun sebagai salah satu ekspresi kreativitas di masa kanak-kanak. Melamun hanya dapat diketahui oleh pelamunnya, sedangkan orang lain tidak dapat mengetahuinya. Drevdahl (dalam Hurlock, 1999) menyatakan bahwa kegiatan imajinatif yang memiliki maksud dan tujuan untuk menghasilkan komposisi, produk, atau suatu gagasan yang pada dasarnya baru merupakan definisi kreativitas.

Dari uraian tersebut diatas dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas merupakan kemampuan individu yang mencerminkan adanya kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta mampu mengelaborasi suatu gagasan, yang dituangkan dalam cara berpikir divergen. Individu yang memiliki cara berpikir divergen akan dapat memberikan gagasan-gagasan baru, melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang telah ada sebelumnya, atau bahkan dapat menciptakan suatu produk baru.

## 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Lingkungan dianggap sebagai faktor yang paling besar peranannya terhadap pembentukan kreativitas (Hurlock, 1999). Lingkungan yang memberikan penerimaan terhadap kegiatan-kegiatan kreatif mampu mendukung pertumbuhan dan perkembangan kreativitas anak secara positif, sedangkan lingkungan yang cenderung menolak munculnya aktivitas kreatif akan menjadi hambatan dan membekukan kreativitas anak.

Munandar (1999) menyimpulkan bahwa kreativitas anak pada usia sekolah dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, yang meliputi:

- a. Latar belakang pendidikan orangtua, bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan orangtua maka akan semakin baik prestasi anak. Anak yang ayahnya berpendidikan SLTA atau lebih tinggi apabila dibandingkan dengan anak yang ayahnya berpendidikan lebih rendah dari SLTA, maka pada tingkat SD tampak perbedaan prestasi anak, baik dalam hal kreativitas, inteligensi, daya ingatan, maupun prestasi sekolah. Tingkat pendidikan ibu juga berpengaruh pada prestasi anak di tingkat SD, serta lebih jelas dan positif hubungannya dibandingkan dengan tingkat pendidikan ayah. Anak yang ibunya berpendidikan SLTA atau lebih tinggi akan memiliki skor yang nyata lebih tinggi pada kreativitas, inteligensi, dan prestasi sekolah, daripada anak yang ibunya berpendidikan lebih rendah dari SLTA.
- b. Tersedianya sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan kreatif anak, yang berupa fasilitas tertentu untuk mengisi waktu senggang anak (seperti berlangganan surat kabar atau majalah, buku-buku bacaan, radio, dan televisi). Kegiatan-kegiatan

yang lebih berdampak pada skor kreativitas adalah membaca, bercakap-cakap, dan bermain daripada mendengarkan radio, melihat televisi, dan membantu orangtua dengan pekerjaan rumah tangga

c. Pola asuh yang diterapkan oleh orangtua. Orangtua dengan model pendekatan yang otoriter memberikan dampak kurang baik terhadap kreativitas anak. Orangtua yang terlalu banyak ikut campur, seperti dalam hal cara berbicara anak, minat anak terhadap membaca dalam menentukan peraturan di rumah, tidak akan menghasilkan kinerja yang lebih tinggi pada kreativitas anak. Berbeda dengan orangtua dari anak kreatif, mereka tidak banyak menentukan peraturan dalam keluarganya. Orangtua anak yang kreatif tidak terlalu menekankan pada peraturan yang ketat, juga tidak terlalu memberi kebebasan, tetapi menentukan peraturan dengan mempertimbangkan keadaan dan kebutuhan anak.

Amabile (1989) menyatakan beberapa faktor yang berperan dalam membentuk kreativitas yaitu kemampuan kognitif, kepribadian, motivasi intrinsik, dan lingkungan sosial. Senada dengan hal tersebut adalah pendapat Daruma (1997) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas anak adalah:

- a. Faktor fisik yang meliputi perbedaan jenis kelamin dan keadaan kesehatan.
- b. Faktor psikologis yang meliputi taraf inteligensi, motivasi, kemandirian, kepercayaan diri, keberanian mengambil resiko, kebebasan dan keamanan psikologis.
- c. Faktor sosial yang meliputi kedudukan sosial ekonomi, situasi lingkungan tempat tinggal, sikap dan pendidikan orang tua, serta interaksi dengan orang-orang yang kreatif

d. Faktor budaya yang meliputi keterbukaan terhadap budaya yang berbeda, media budaya yang terbuka untuk semua orang, pengaruh budaya setempat dan pemberian penghargaan terhadap orang-orang yang kreatif

Kesimpulan yang dapat diambil dari uraian di atas adalah bahwa faktor lingkungan sangat dominan terhadap kreativitas. Faktor lingkungan ini akan mendukung faktor personal, yang salah satunya adalah motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik ini yang akan membentuk minat terhadap suatu objek.

### **3. Aspek-aspek Kreativitas**

Pada dasarnya setiap orang memiliki potensi kreatif, tetapi potensi kreatif tersebut tidak akan sama antara satu orang dengan orang yang lain. Demikian pula untuk pengungkapan potensi kreatif seseorang. Hal ini dikarenakan potensi kreatif seseorang meliputi bidang dan kadar yang berbeda-beda.

Guilford (dalam Vernon, 1982) membedakan ciri-ciri utama kreativitas sebagai ciri bakat dan ciri non-bakat. Ciri bakat meliputi antara lain: (Munandar, 1985)

- a. Kelancaran berpikir, yaitu kemampuan dalam memikirkan alternatif yang dapat berupa gagasan, jawaban, cara dan saran, serta penyelesaian terhadap suatu masalah. Lebih lanjut dikemukakan bahwa kelancaran berpikir meliputi kelancaran kata, kelancaran asosiasi, kelancaran ekspresi, dan kelancaran ide.
- b. Keluwesan (fleksibilitas). Orang kreatif akan memungkinkan untuk melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, menghasilkan gagasan yang bervariasi maupun mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

c. Orisinalitas. Pemikiran terhadap ide-ide baru dan unik, menemukan ide-ide yang tidak lazim serta mengkombinasikan ide-ide tersebut merupakan hasil yang dapat dicapai dalam keaslian berpikir.

d. Elaborasi. Kemampuan untuk mengembangkan ide-ide, memperkaya suatu gagasan, serta menambahkan ciri atau detail ke dalam suatu gagasan sehingga tampak lebih kaya, dapat menunjukkan adanya proses elaborasi pada orang kreatif

Ciri bakat berhubungan dengan ciri non-bakat dalam membentuk pribadi yang kreatif Munandar (1985) menyebutkan ciri-ciri yang termasuk di dalam ciri non-bakat adalah motivasi untuk berbuat sesuatu, pengikatan diri terhadap tugas, rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, memiliki ketertarikan terhadap tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, tidak mudah putus asa, berani mengambil resiko, menghargai keindahan, mempunyai rasa humor yang luas, menghargai diri sendiri dan orang lain, serta memiliki keinginan untuk mencari pengalaman-pengalaman baru.

Kepribadian yang kreatif memungkinkan seseorang untuk dapat melakukan penyesuaian diri yang baik terhadap segala situasi serta melakukan segala sesuatu untuk mencapai tujuannya. Hal ini akan terwujud apabila memperoleh dorongan, baik dari dalam (motivasi intrinsik) maupun dari luar (motivasi ekstrinsik). Dorongan dari dalam merupakan usaha seseorang untuk mengungkapkan dirinya, mewujudkan potensi-potensinya, serta mampu berkembang dan menjadi matang, sehingga ia akan mampu menjadi dirinya secara penuh (Rogers, dalam Vernon, 1982). Kondisi yang

memungkinkan untuk memupuk dorongan dari dalam agar kreativitas dapat berkembang adalah lingkungan yang memiliki keamanan dan kebebasan psikologis.

Dikemukakan oleh Wallas (dalam Piirto, 1992) bahwa kreativitas seseorang yang tumbuh dan berkembang akan melalui empat tahap, yaitu:

- a. Persiapan. Pada tahap ini orang mempersiapkan diri untuk memecahkan suatu masalah. Orang akan berusaha melakukan hal-hal yang dapat membantunya memecahkan masalah tersebut, seperti belajar berpikir, bertanya pada orang lain, berusaha mencari jawaban dan sebagainya.
- b. Inkubasi. Pada tahap ini orang seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah yang dihadapi, dengan cara "mengeramnya" dalam alam pra-sadar dan tidak memikirkannya secara sadar. Tahap ini dianggap penting sebagai proses munculnya inspirasi dari suatu penemuan atau kreasi baru dari alam pra-sadar.
- c. Iluminasi. Tahap iluminasi merupakan tahap munculnya *insight* atau *Aha-Erlebnis*, yaitu saat munculnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi dan gagasan baru.
- d. Verifikasi. Tahap ini merupakan tahap untuk menguji ide atau gagasan baru yang diperoleh terhadap realitas. Tahap ini melibatkan proses berpikir kreatif (berpikir divergen) yang harus diikuti oleh proses berpikir kritis dan konvensional (berpikir konvergen).

#### **4. Pengukuran Kreativitas**

Beberapa alat untuk mengukur kreativitas yang telah dikembangkan adalah Tes Kemampuan Berpikir Divergen oleh Guilford, Tes Torrance mengenai kemampuan berpikir kreatif, Tes Kreativitas Verbal dan Tes Kreativitas Figural oleh Munandar (Munandar, 1999). Keempat tes tersebut mengukur kelancaran, kelenturan (fleksibilitas), orisinalitas dan elaborasi dalam berpikir yang merupakan aspek kreativitas.

Tes Kreativitas Verbal dan Tes Kreativitas Figural adalah tes untuk mengukur kreativitas yang pertama kali digunakan di Indonesia pada tahun 1977 oleh Utami Munandar. Pada tahun 1986 dan 1988 Tes ini telah mengalami uji standardisasi dan menghasilkan nilai baku untuk umur 10-18 tahun (Munandar, 1999).

#### **B. Minat Membaca Komik Jepang**

##### **1. Pengertian Minat Membaca Komik Jepang**

Minat didefinisikan Hurlock (1999) sebagai sumber motivasi bagi seseorang untuk melakukan sesuatu yang diinginkan apabila memiliki kebebasan dalam memilih. Menurut Salindri (1996) minat merupakan sikap positif terhadap suatu objek minat, dimana didalamnya terlibat aspek-aspek kesadaran dan pengetahuan akan manfaat objek minat, adanya perhatian, serta adanya rasa senang terhadap objek minat sehingga individu termotivasi untuk mengulang tingkah laku yang berhubungan dengan objek minat tersebut karena kepuasan yang diperolehnya.



Minat membaca merupakan minat yang terbentuk dari perhatian yang kuat dan mendalam, diselingi dengan adanya perasaan senang dan keterikatan terhadap bahan bacaan dan aktivitas membaca. Tujuan dari membaca tersebut adalah untuk memperoleh manfaat baik dari bahan bacaan maupun dari aktivitas membaca itu sendiri (Sinambela, 1993). Minat membaca dapat ditanamkan sejak dini, yaitu dengan memberikan pengertian akan pentingnya membaca. Peran orangtua dalam keluarga sangat besar dalam menanamkan kesadaran untuk membaca kepada anak-anaknya, mengingat sekolah hanya bisa mengembangkan minat yang telah ada (Drost dalam Pujasambada, 1992).

Komik adalah salah satu bahan bacaan yang digemari oleh anak-anak. Membaca komik pada masa kanak-kanak merupakan manifestasi anak dalam mencari informasi atau pengetahuan berkaitan dengan proses perkembangan yang terjadi pada dirinya (Hurlock, 1999). Membaca komik selain dapat menghibur, membantu anak dalam proses belajar membaca, disebutkan pula dapat memberikan dasar bagi pembentukan konsep pada diri anak.

Komik didefinisikan secara umum sebagai cerita bergambar yang terdapat dalam majalah atau surat kabar, atau dapat juga berbentuk buku, yang umumnya mudah dicerna dan lucu (Moeliono, 1990). Atmowiloto (1981) menyebutkan bahwa sebuali komik merupakan peipaduan rangkaian gambar dan teks. Gambar dalam komik dapat berupa gambar manusia, binatang, dan alam benda, dalam pengertian natural-realis, atau bisa juga gambar dari suatu simbol untuk mengungkapkan maksud tertentu. Teks dalam komik dapat berupa narasi, balon dialog, atau balon perasaan.

Gabungan antara gambar dan teks tersebut menyajikan sebuah cerita yang merupakan isi sebuah komik.

Komik dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu komik buku, komik majalah, dan komik bersambung dalam majalah atau surat kabar (Bonnet, 1998). Komik Jepang termasuk dalam jenis komik buku yang paling banyak diminati oleh pembaca, ditambahkan pula dengan adanya unsur kesederhanaan baik dalam gambar, penokohan maupun isi cerita (Izawa, 2001). Di negara asalnya, komik Jepang disebut sebagai *manga* (Bowers, 1975). *Manga* dibaca oleh hampir sebagian besar orang Jepang sebagai sarana hiburan. *Manga* tidak hanya dikonsumsi oleh anak-anak tetapi ada juga yang menjadi konsumsi orang dewasa

Komik Jepang yang beredar di Indonesia adalah *manga* yang diterbitkan oleh penerbit lokal dan menggunakan bahasa Indonesia serta dikemas dalam bentuk format buku saku. Sebagian besar komik Jepang dicetak tanpa menggunakan warna atau hitam putih. Tema cerita komik Jepang pada dasarnya sama dengan *manga*, terkecuali untuk tema *hentai* (seks) tidak diterbitkan di Indonesia. Tetapi komik Jepang di Indonesia masih belum mencantumkan batasan usia untuk pembacanya, seperti halnya pada *manga* (Hengkebala, 2001).

Dari uraian tersebut di atas dapat diambil kesimpulan bahwa minat membaca komik Jepang adalah sikap seseorang yang didalamnya terkandung aspek-aspek kesadaran akan manfaat membaca komik Jepang, perhatian yang kuat, dan rasa senang terhadap komik Jepang serta adanya kecenderungan untuk membaca kembali secara berulang komik Jepang karena kepuasan yang diperoleh orang tersebut.

## 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Membaca Komik Jepang

Minat membaca, seperti halnya minat-minal lainnya dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Purves dan Beach (dalam Harris dan Sipay, 1985) menyatakan bahwa minat membaca dipengaruhi oleh faktor personal dan faktor institusional. Faktor personal yaitu faktor yang ada dalam diri individu, yang meliputi:

- a. Usia Semua anak: menyukai cerita-cerita yang mempunyai tokoh yang seusia dirinya. Perubahan pola minat tampak pada tingkat sekolah lanjut (SMP dan SMA) dan setelah itu cenderung tidak berubah.
- b. Jenis Kelamin. Biasanya anak perempuan lebih banyak membaca dan lebih awal matang dalam hal membaca, tetapi perbedaan jenis kelamin tidak terlalu mempengaruhi pilihan bahan bacaan untuk tingkat SD. Pengaruh yang jelas terlihat pada tingkat SMP, dan selanjutnya akan cenderung berkurang lagi.
- c. Inteligensi. Anak-anak yang cerdas biasanya lebih banyak membaca dan memiliki minat yang lebih luas apabila dibandingkan dengan anak-anak yang memiliki inteligensi rata-rata
- d. Kemampuan Membaca Kemampuan membaca tidak berhubungan secara langsung dengan minat membaca. Anak-anak umumnya yang memiliki kecerdasan dibawah rata-rata cenderung menyukai materi bacaan yang karakternya mudah dikenali secara emosional.
- e. Sikap Anak. Jumlah buku yang dibaca oleh anak berkaitan erat dengan sikap anak terhadap kegiatan membaca, kemampuan membaca, serta adanya dorongan dari

orangtua dan guru. Sikap anak terhadap membaca dipengaruhi oleh minat anak, sikap serta tingkah laku orangtua dan guru yang mampu memberikan pengertian mengenai pentingnya membaca

f. Kebutuhan Psikologis. Salah satu faktor personal yang turut mempengaruhi minat membaca adalah pemuasan kebutuhan psikologis, seperti halnya kebutuhan untuk mengembangkan konsep diri, kebutuhan sosial dan kebutuhan akan keindahan.

Adapun faktor institusional yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu, yang meliputi:

a. Tersedianya Buku-buku. Jumlah dan jenis buku yang merupakan koleksi dan tersedia di rumah berkaitan erat dengan minat membaca

b. Status Sosial Ekonomi. Sebagian besar hasil penelitian menunjukkan bahwa status sosial ekonomi kurang mempengaruhi minat membaca secara signifikan.

c. Teman sebaya, orangtua, dan guru. Pengaruh teman sebaya, orangtua, dan guru terhadap minat membaca pada anak ditunjukkan melalui anjuran yang diberikan kepada anak, sebagai hadiah, atau sebagai model kegiatan positif yang dapat dilakukan anak.

Minat membaca komik Jepang, selain dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mempengaruhi minat membaca secara umum, juga dipengaruhi oleh beberapa faktor lain. Faktor-faktor tersebut lebih mengarah pada spesifikasi yang dimiliki komik Jepang atau *manga*, yang meliputi gaya, alur cerita, tema, dan standar usia (Hengkebal, dalam Intisari 2001). Menurut gaya dan alur ceritanya, *manga* dapat diklasifikasikan menjadi tiga macam, yaitu:

- a. *Shounen*, *manga* yang memiliki gaya dan alur cerita sesuai dengan selera laki-laki. Contoh *manga shounen* adalah Dragon Ball, dan Kungfu Boy.
- b. *Shoujou*, *manga* yang berdasarkan selera perempuan dalam gaya dan alur ceritanya Contoh *manga shoujou*. adalah Candy-Candy.
- c. *Shoujou-shounen*, *manga* yang merupakan perpaduan antara gaya *shounen* dan alur cerita *shoujou* atau sebaliknya Contoh Evangelion, dan Patlabor.

Tema-tema yang mendasari sebagian besar *manga* antara lain *mecha* (robot), pertarungan, petualangan, percintaan, persahabatan, misteri, sampai dengan *hentai* (seks). Tema-tema tersebut mempengaruhi balasan usia pembaca *manga*. Batasan usia pada *manga* umumnya tercetak pada bagian sampul. Contohnya +13, berarti pembaca *manga* tersebut harus berusia 13 tahun ke atas.

Izawa (2001) menyebutkan adanya beberapa perbedaan antara komik Jepang dengan komik-komik lain yang sebagian besar berasal dari Barat (Amerika dan Eropa). Perbedaan tersebut mencakup ciri-ciri

- a. Garis gambar. Komik Jepang memiliki garis gambar yang sederhana dan tidak kompleks seperti halnya pada komik Barat.
- b. Isi cerita Pada dasarnya isi komik merupakan sebuah fantasi penulis atau ilustratornya Tetapi pada komik Jepang, rata-rata penulis atau ilustrator komik mampu menyajikan cerita fantasi yang digabungkan dengan realitas sehari-hari. Hal ini berbeda dengan sebagian besar komik Barat yang isi ceritanya lebih menekankan unsur fantasi semata

c. Karakter tokoh. Komik Barat cenderung membedakan karakter tokohnya sebagai tokoh baik (protagonis) dan tokoh jahat (antagonis). Sedangkan tokoh-tokoh komik Jepang meskipun dibedakan seperti pada tokoh komik Barat, tetapi ada kalanya tokoh-tokoh komik tersebut menampilkan sisi yang berlawanan dari karakter sebenarnya sehingga mampu memberikan kesan sesuai dengan realitas kehidupan manusia

Kesimpulan yang dapat diambil dari uraian tersebut di atas adalah bahwa minat membaca komik Jepang seperti halnya minat membaca pada umumnya dipengaruhi oleh faktor dari dalam (seperti usia, jenis kelamin, inteligensi, kemampuan membaca, sikap, dan adanya kebutuhan psikologis), dan faktor dari luar (seperti jenis dan jumlah koleksi buku, status sosial ekonomi, dan pengaruh lingkungan yaitu teman sebaya, orangtua, dan guru), serta adanya ciri-ciri khas yang terdapat pada komik Jepang (seperti gaya dan alur cerita, tema, garis gambar, isi cerita, dan karakter tokoh).

### **3. Aspek-aspek Minat Membaca Komik Jepang**

Aspek-aspek yang membentuk minat membaca komik Jepang pada diri seseorang merupakan penjabaran dari aspek-aspek minat, yang meliputi kesadaran akan manfaat objek minat, perhatian yang kuat, dan rasa senang terhadap objek minat, serta adanya pengulangan tingkah laku yang berhubungan dengan objek minat (Salindri, 1996).

Kesadaran akan manfaat objek minat, yaitu kesadaran yang dimiliki oleh individu terhadap objek minat yang berhubungan dengan dirinya Kesadaran ini akan

mendorong individu untuk memberikan perhatian yang disertai keinginan untuk mengetahui, mempelajari serta membuktikan lebih lanjut mengenai objek minat tersebut (Crow & Crow, 1984).

Hurlock (1999) menyebutkan bahwa individu yang tertarik terhadap suatu objek minat akan memiliki minat yang lebih tetap (*persitent*) karena adanya perhatian yang kuat, yang diikuti rasa senang terhadap objek minat karena kepuasan yang ditimbulkannya

Munandar (1985) menyatakan bahwa minat merupakan salah satu aspek psikologis yang mempunyai pengaruh cukup besar terhadap sikap dan perilaku individu. Individu yang memperoleh kepuasan dari suatu objek minat akan cenderung mengulang-ulang tingkah lakunya yang berhubungan dengan objek minat tersebut, sehingga minat yang muncul akan dapat bertahan selamahirupnya

### **C. Hubungan Antara Minat Membaca Komik Jepang Dengan Kreativitas Pada Siswa-siswi SD**

Kreativitas merupakan bidang yang kompleks. Kreativitas mencakup suatu proses berpikir imajinatif mengenai cara-cara baru dalam memecahkan masalah, melihat hubungan antara unsur-unsur yang sudah ada, maupun membuat kombinasi dari ide atau gagasan-gagasan. Proses berpikir yang melibalkan imajinasi tersebut akan memberikan suatu hasil, baik lisan, tertulis, abstrak maupun konkret. Hasil kreativitas seseorang akan sulit. untuk diamati dan dinilai. Hal tersebut yang mengakibatkan ekspresi kreativitas seseorang seringkali dianggap tidak wajar atau

mengada-ada dan tidak dapat diterima oleh lingkungan masyarakat, dikarenakan selanjutnya ini cara berpikir konvergen yang menekankan kepatuhan, lebih dominan daripada cara berpikir divergen yang menekankan pada suatu alternatif yang menunjukkan adanya kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas dan elaborasi dalam berpikir.

Cara berpikir divergen yang lazim disebut sebagai salah satu ciri kreativitas akan muncul apabila seseorang telah memiliki persiapan yang matang. Hasil dari cara berpikir ini akan lebih luas yaitu berupa ide-ide atau gagasan-gagasan baru, dan jawaban yang berbeda mengenai suatu permasalahan. Tahap persiapan merupakan langkah awal proses kreatif yang bergantung kepada kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki orang tersebut. Kemampuan orang kreatif terbentuk sejak ia masih kanak-kanak dan akan berlanjut sesuai dengan perkembangan yang dialami oleh anak tersebut. Seorang anak akan mampu mengembangkan dan membentuk pribadi yang kreatif dikarenakan adanya pengaruh yang sebagian besar muncul dari lingkungan dimana ia berada. Lingkungan keluarga, dalam hal ini orangtua, yang merupakan lingkungan terdekat dari kehidupan anak menjadi contoh teladan bagi anak untuk berkreasi.

Orangtua sebagai orang dewasa yang memiliki pengalaman yang lebih banyak daripada anak-anak dianggap mampu memberikan pengertian dan pemahaman kepada anak-anak mengenai berbagai macam hal yang seringkali menjadi persoalan bagi anak. Dukungan orangtua terhadap aktivitas kreatif anak secara positif akan mendorong anak berkreasi secara lebih luas, sehingga anak dapat merasa yakin



bahwa lingkungannya mampu memberikan keamanan dan kebebasan secara psikologis.

Kreativitas akan inuncul apabila seseorang memiliki pengetahuan yang memadai dan wawasan yang luas. Salah satu cara untuk memperoleh dan menambah pengetahuan dan wawasan adalah dengan membaca. Membaca, menurut Nurhadi (1990) yang dikutip dari pendapat Thomdike, adalah proses berpikir dan bernalar dimana didalamnya terlibat aspek-aspek berpikir seperti mengingat, memahami, membedakan, membandingkan, menemukan, menganalisis, mengorganisasi, dan akhirnya menerapkan apa-apa yang terkandung dalam bacaan. Hal ini melibatkan proses berpikir divergen dan konvergen serta berpikir secara abstrak, yang ketiganya merupakan potensi kemampuan intelektual tinggi. Secara singkat dapat disebutkan bahwa membaca bukan hanya proses mengingat tetapi merupakan proses mental yang melibatkan aspek-aspek berpikir dan kreatif. Membaca yang terbentuk oleh minat untuk membaca akan memberikan manfaat yang optimal bagi seseorang untuk memupuk dan mengembangkan potensi kreatif dan potensi-potensi lain dalam dirinya

Minat membaca akan tumbuh apabila membaca dianggap mampu memberikan kepuasan, khususnya dari bahan bacaan yang dibaca. Bagi anak-anak dan sebagian orang dewasa, salah satu bahan bacaan yang digemari adalah komik. Membaca komik selain sebagai hiburan, dianggap mampu membantu seseorang dalam berimajinasi. Seperti telah disebutkan, bahwa kreativitas merupakan suatu proses yang melibatkan imajinasi yang terarah.

Komik Jepang dianggap sebagai komik yang tidak terlalu memunculkan fantasi yang berlebihan, sehingga banyak digemari pembaca terutama anak-anak usia sekolah. Anak-anak usia sekolah, menurut Hurlock (1999) lebih menyukai karakter tokoh pahlawan yang terdapat dalam cerita-cerita petualangan, detektif, misteri maupun cerita lain yang memiliki unsur ketegangan. Tokoh pahlawan dalam komik Jepang digambarkan dengan berbagai macam karakter, sehingga anak-anak dapat memilih cerita yang lebih luas dan bukan hanya cerita yang memiliki unsur ketegangan saja. Pembentukan karakter tokoh dalam komik Jepang menjadi berbeda karena terdapat penggabungan antara fantasi dan kenyataan. Isi cerita komik Jepang meskipun hanya karangan penulis atau ilustrator komik tersebut, tetapi memungkinkan pembacanya untuk berimajinasi tentang kehidupan di masa depan dan bukan hanya imajinasi yang kekanak-kanakan.

Komik Jepang mampu merangsang kreativitas pembacanya, khususnya anak-anak, karena tokoh dan isi ceritanya menunjukkan adanya ciri-ciri yang dapat membentuk pribadi yang kreatif. Ciri-ciri tersebut antara lain motivasi untuk berbual sesuatu, pengikatan diri terhadap tugas, rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, memiliki ketertarikan terhadap tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, tidak mudah putus asa, berani mengambil resiko, menghargai keindahan, mempunyai rasa humor yang luas, menghargai diri sendiri dan orang lain, serta memiliki keinginan untuk mencari pengalaman-pengalaman baru (Munandar, 1985).

#### D. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ada hubungan antara minat membaca komik Jepang dengan kreativitas pada siswa-siswi SD di Kota Yogyakarta. Semakin tinggi minat membaca komik Jepang yang dimiliki oleh siswa-siswi SD di Kota Yogyakarta, semakin tinggi pula kreativitas yang dimiliki.

