

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi saat membuat berbagai kalangan masyarakat baik anak-anak sampai orang dewasa cenderung meninggalkan hal-hal tradisional, seperti mendengarkan dongeng. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi, terutama tentang kejadian jaman dulu yang aneh-aneh (Poerwadarminta, 2006). Istilah dongeng dalam Kamus Istilah Sastra (Hartoko dan Rahmanto, 1986) adalah salah satu bentuk cerita lisan yang disampaikan secara turun temurun, pengarangnya tidak dikenal, merupakan suatu dunia khayalan. Tidak ada catatan tempat dan waktu, dan biasanya cerita berakhir secara “*happy ending*”, susunan kalimat, struktur, dan penokohnya sederhana. Ketika kecil, pernah pada malam hari sebelum tidur atau pada saat santai, mendengarkan cerita dari orang tua. Ada yang mengharapkan agar waktu cerita menjadi panjang dan orang tua terus bercerita sampai tertidur, bahkan cerita yang diulang-ulang sepertinya tidak pernah membuat bosan. Tetapi kebiasaan mendongeng sudah mulai ditinggalkan orang tua jaman sekarang.

Aktivitas mendongeng mulai hilang dengan berjalannya waktu dan teknologi. Anak-anak cenderung menghabiskan waktunya di depan televisi atau bermain *play station* (PS), bahkan sekarang yang mulai berkembang dan menarik

perhatian anak-anak adalah *game online*. Teknologi-teknologi seperti inilah yang semakin menenggelamkan minat anak untuk mendengarkan dongeng.

Faktor yang menjadi penyebab berkurangnya minat terhadap dongeng, di antaranya adalah intensitas pertemuan orang tua dengan anak yang sangat rendah sehingga tidak ada waktu bagi orang tua untuk membacakan dongeng untuk anak-anaknya. Faktor lain adalah anggapan bahwa dongeng hanyalah peninggalan masa lalu yang menjadi kenangan manis belaka. Cerita dongeng seolah-olah tidak relevan lagi dengan kehidupan modern yang semakin melaju sangat cepat ini serta banyaknya fasilitas-fasilitas hiburan yang tersedia (Yuningsih, 2010).

Dongeng sebagai salah satu bentuk tradisi lisan yang merupakan potensi budaya yang selama ini masih terabaikan di masyarakat, seperti : wayang, hikayat yang berasal dari Aceh, dan ketoprak. Beberapa tradisi lisan juga mencakup sastra lisan, seperti mite, legenda, dongeng, mantra, dan puisi. Bahkan juga termasuk sistem kognitif masyarakat, seperti adat istiadat, sejarah, etika, obat-obatan, sistem geneologi, dan sistem pengetahuan yang dituturkan secara turun-temurun di Nusantara. Secara garis besar dongeng dibedakan menjadi empat, yaitu : 1) dongeng binatang/fabel, 2) dongeng biasa, 3) dongeng lelucon, 4) dongeng berumus (Danandjaja, 1986).

Kebebasan berkhayal dan hal-hal yang berada di luar batas nalar dan kebiasaan orang dewasa itulah yang membuat anak-anak tertarik dengan dongeng, karena pola perkembangan kepribadian dari alam imajinasi atau khayalan. Hal tersebut diperkuat dengan ungkapan Sigmund Freud bahwa mimpi atau imajinasi adalah sebagai sublimasi dan kompensasi dari kehidupan sehari hari yang tidak

terpenuhi (Roni, 2011). Selain mampu untuk mengasah dan mematangkan imajinasi, dongeng juga dinilai efektif dalam menanamkan kecerdasan moral dan sangat baik meningkatkan prestasi.

David McClelland, seorang pakar psikologi sosial, mengungkapkan hasil penelitiannya yang menyimpulkan sebuah teori bahwa cerita atau dongeng untuk anak sebelum tidur sangat mempengaruhi prestasi suatu bangsa. McClelland memaparkan penelitiannya terhadap dua negara terkuat abad 16 yaitu Inggris dan Spanyol. Cerita anak di negara Inggris kaya akan muatan spritualitas dan motivasi untuk maju. Sebaliknya, cerita anak di Spanyol penuh dengan muatan yang membuat anak terlelap dan ternabobokan. Cerita dari berbagai negara yang dikumpulkan McClelland dan kemudian diteliti, menunjukkan bahwa negara yang pertumbuhan ekonominya sangat tinggi adalah negara yang memiliki cerita dongeng anak yang mengandung *need for achievement* (kebutuhan berprestasi) yang tinggi (Yuningsih, 2010).

Tahun 1972, Ismail Marahimin (dalam Rohim, 2007) menerjemahkan penelitian McClelland ke dalam Bahasa Indonesia sebagai “kebutuhan berprestasi.” Dalam artikel tersebut, mempersoalkan mengapa berbagai bangsa memiliki karakter yang berbeda-beda, bahkan ada di antaranya yang bertolak belakang satu sama lain. Ada bangsa tertentu yang rakyatnya maju, ada bangsa lain yang terbelakang, ada bangsa yang suka bekerja keras, ada juga bangsa yang lebih suka bermalas-malas. McClelland mengambil sampel Inggris dan Spanyol, dua negara raksasa di awal abad ke 16. Dalam perkembangan selanjutnya, Inggris

menjadi negara maju, sementara Spanyol, sebaliknya, mengalami kemunduran yang mengesankan.

McClelland menemukan pada satu hal yang kurang diperhatikan orang-orang, yaitu dongeng. Dongeng-dongeng yang berkembang di Inggris pada awal abad 16 mengandung semacam “virus” yang menyebabkan pendengarnya dijangkiti penyakit “butuh berprestasi”, *the need for achievement* yang kemudian disimbolkan sebagai *n-Ach*. Di dalam kebutuhan berprestasi terdapat tiga unsur, yakni: 1) optimisme yang tinggi, 2) keberanian untuk mengubah nasib, 3) sikap tidak gampang menyerah. Tiga unsur ini tidak ada dalam dongeng-dongeng Spanyol di abad 16, muatannya lebih banyak meninabobokkan dan tidak ada kebutuhan berprestasi di dalamnya. McClelland juga mengumpulkan lebih dari 1300 cerita/dongeng dari berbagai negara, dari era 1925-1950an. Setelah dikaji dan diselidiki, hasilnya menunjukkan bahwa cerita-cerita anak yang mengandung nilai *n-Ach* yang tinggi pada suatu negeri, selalu diikuti dengan adanya pertumbuhan ekonomi yang tinggi pula di negeri itu dalam kurun waktu 25 tahun kemudian (Yuningsih, 2010).

Mendongeng atau *story telling* dapat dijadikan sebagai media pembentukan kepribadian dan moralitas anak usia dini. Sebab, dari kegiatan mendongeng atau mendengarkan dongeng tersebut terdapat manfaat yang dapat dipetik oleh pendongeng beserta para pendengar (dalam hal ini adalah usia anak-anak) (Haryani, 2007).

Segi bahasa, bercerita merupakan cara yang sangat baik untuk mengembangkan daya pemahaman dan bicara, mendengarkan dan berkonsentrasi,

serta dapat menambah perbendaharaan kata baru. Dari segi sosialisasi, emosi, dan partisipasi, bercerita membentuk suatu ikatan antara orang yang menikmati cerita atau dongeng bersama-sama, merangsang daya khayal dan mendorong pengembangan emosional karena anak mulai menghargai bagaimana perasaan orang lain (Haryani, 2007).

Dilihat dari segi kognitif, cerita dapat memperluas pengetahuan anak akan dunia, dengan memperkenalkan kepadanya situasi baru dan memperdalam pemahamannya akan hal-hal yang telah dialaminya, misalnya: belajar tentang dunia binatang, angka, arah, posisi (Haryani, 2007).

Dilihat dari segi kegiatan bercerita dan moral, anak akan melihat bagaimana suatu buku diperlakukan dan dirawat dengan baik. Dari kegiatan bercerita, anak diharapkan mengikuti tingkah laku yang positif dari karakter yang baik di dalam cerita atau dongeng (Haryani, 2007).

Dilihat dari segi fisik dan motorik, anak dapat mengembangkan keterampilan fisiknya dengan mengikuti gerakan atau gambar di buku atau yang diceritakan oleh pendongeng. Selain itu, cerita atau dongeng bisa menjadi wahana untuk mengasah imajinasi dan alat pembuka cakrawala pemahaman seorang anak. Anak akan belajar pada pengalaman-pengalaman sang tokoh dalam dongeng tersebut. Setelah itu memilah mana yang dapat dijadikan panutan olehnya sehingga membentuknya menjadi moralitas yang di pegang sampai dewasa. Maka agar tidak terjadi penanaman bibit moral yang tidak baik, orang tua sebaiknya memberikan penafsiran secara rasional, konstruktif, dan tidak terjebak pada pemahaman yang tidak rasional dan mengada-ada. Kekuatan dongeng terletak

pada kemampuan memberi ruang lingkup, perasaan, dan psikomotorik. Dongeng yang dibacakan oleh orang tua akan semakin menstimulasi perkembangan anak sebab didalamnya terdapat sentuhan afektif yang tidak terdapat di dalam film, buku, televisi maupun video (Haryani, 2007).

Menumbuhkan minat terhadap dongeng diperlukan peran dari pembawa dongeng yang dituntut ekspresif dalam membawakan cerita dongeng. Karena pembawa cerita yang pandai dalam bermain ekspresi, akan mudah pula untuk menarik perhatian anak-anak. Ekspresi yang dimunculkan oleh pendongeng merupakan hasil dari manifestasi cerita dongeng yang dikomunikasikan kepada pendengar secara verbal dan non verbal. Verbal di sini yaitu dengan kata-kata yang diucapkan secara langsung oleh pendongeng, sedangkan non verbal yang dimaksudkan berbentuk ekspresi dan gerakan yang menggambarkan karakter dan situasi dalam dongeng tersebut. Tidak terlepas pada prinsip dasarnya bahwa tujuan pokok dalam komunikasi adalah untuk mempengaruhi orang lain dan bersifat manipulatif, menurut King (dalam Rakhmad, 1986). Tujuan pendongeng di sini untuk menghasilkan manipulasi pada pendengar, semisal dari cerita yang menyedihkan, jika pendongeng membawakan dengan ekspresi sedih, akan mempengaruhi ekspresi anak-anak yang mendengar menjadi sedih.

Ekspresi sedih akan terlihat dari ekspresi wajah ketika mendengar cerita yang mengandung unsur kesedihan. Indikasi yang muncul pada seseorang yang mengalami kesedihan adalah ketika bibir bagian bawah didorong naik dan menampilkan cebikan yang terjadi dengan sendirinya ketika orang mulai merasakan kesedihan, sebagai pendahuluan bagi tangisan (Ekman, 1992).

Penting bagi anak untuk mulai mengenal berbagai macam emosi, karena pada masa ini anak hanya mempelajari reaksi emosi melalui pengamatan terhadap ekspresi yang tampak jelas, terutama ekspresi wajah dan tindakan yang berkaitan dengan berbagai emosi, karena anak-anak suka menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial (Hurlock, 2006). Dan anak yang memiliki lebih banyak kesulitan untuk mengidentifikasi emosi di wajah juga lebih cenderung memiliki lebih banyak masalah secara keseluruhan dan lebih khusus, dengan hubungan teman sebaya antara anak laki-laki dan dengan kesulitan belajar anak perempuan.

Pesan nonverbal penting untuk melancarkan komunikasi verbal atau untuk menjelaskan gagasan yang disajikan secara verbal. Rakhmad (dalam Anugrah, 2006) menuliskan enam alasan pentingnya pesan nonverbal, yaitu: 1) faktor-faktor nonverbal sangat menentukan makna dalam komunikasi interpersonal, 2) perasaan dan emosi lebih cermat disampaikan lewat pesan nonverbal daripada pesan verbal, 3) pesan nonverbal menyampaikan makna dan maksud yang relatif bebas dari penipuan, distorsi, dan keracunan, 4) pesan nonverbal mempunyai fungsi metakomunikatif yang sangat diperlukan untuk mencapai komunikasi yang berkualitas tinggi, 5) pesan nonverbal merupakan cara komunikasi yang efisien dibandingkan dengan pesan verbal, 6) pesan nonverbal merupakan sarana sugesti yang paling tepat .

Rakhmad (dalam Anugrah, 2006) menyebutkan enam jenis pesan nonverbal, yaitu: 1) kinestetik atau gerak tubuh, 2) paralinguistik atau suara, 3) proksemik atau penggunaan ruangan personal dan sosial, 4) olfaksi atau penciuman, 5) sensitivitas kulit, 6) faktor artifaktual seperti pakaian dan kosmetik. Pesan kinestetik

dalam hal ini terdiri dari tiga komponen utama, yaitu : pesan fasial, pesan gestural dan pesan postural. Pesan fasial menggunakan air muka atau wajah untuk menyampaikan emosi tertentu atau pesan tertentu. Wajah dapat menyampaikan paling sedikit sepuluh kelompok emosi: kebahagiaan, rasa takut, ketakutan, kemarahan, kesedihan, kemuakan, pengecaman, minat, dan tekad.

Emosi dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak, antara lain: 1) emosi dapat menambah rasa kenikmatan bagi pengalaman sehari-hari tak terkecuali rasa takut dan marah, 2) emosi menyiapkan tubuh untuk melakukan tindakan, 3) ketegangan emosi mengganggu keterampilan motorik, 4) emosi merupakan salah satu bentuk komunikasi, 5) emosi mengganggu aktifitas mental 6) emosi sumber penilaian diri dan sosial, 7) emosi mewarnai pandangan anak terhadap kehidupan, 8) emosi dapat mempengaruhi dalam interaksi sosial, 9) emosi memperlihatkan kesannya pada ekspresi wajah, 10) emosi dapat mempengaruhi suasana psikologis, 11) reaksi emosional apabila diulang-ulang akan berkembang menjadi kebiasaan (Hurlock, 2006).

Anak-anak memerlukan media atau contoh untuk mengkomunikasikan perasaan dan emosi yang muncul dalam dirinya. Ketika anak senang maka akan tertawa, ketika ada orang tua yang melotot, itu pertanda marah. Anak tahu apakah orang tua marah atau senang dengan melihat ekspresi muka yang dikomunikasikan. Jadi ekspresi wajah ini dapat mewakili emosi dan menjadi salah satu bentuk komunikasi. Ekspresi emosi tidak hanya muncul ketika anak dengan orang tua, tetapi pada teman sebaya atau *peer group* bahkan dalam penelitian Goldsehmidt dan Weler (dalam Aldrich, 2006) menyatakan ada perbedaan

ekspresi wajah antara perempuan dan laki-laki yang nyata, sedangkan Klineberg menemukan perbedaan ekspresi wajah antara budaya satu dengan yang lainnya. Di Cina membuka mata lebar-lebar untuk menunjukkan ekspresi jangkauan, sedangkan ibu-ibu di Amerika mengangkat alisnya untuk menunjukkan ketidaksukaan. Inti dari penelitian Klineberg menunjukkan bahwa pola dasar emosi pada manusia ditentukan oleh budaya tertentu yang membentuk. Hal ini terjadi terutama ketika ekspresi wajah sebagai sarana komunikasi.

Ekspresi emosi mempunyai peranan yang sangat penting bagi perkembangan anak. Bretherton (dalam Haryani, 2006) menyebutkan ada tiga fungsi utama ekspresi emosi, yaitu 1) adaptasi dan kelangsungan hidup, 2) regulasi yaitu bentuk kontrol yang dilakukan seseorang terhadap emosi yang dimilikinya. Regulasi dapat mempengaruhi perilaku dan pengalaman seseorang, 3) komunikasi". Kemampuan mengekspresikan emosi merupakan hal yang penting dalam pergaulan sosial. Hal ini disebabkan karena dengan menggunakan ekspresi emosi yang tepat maka orang-orang di sekitar akan memahami apa yang sedang dirasakan dan diinginkan sehingga respon yang akan diberikan oleh orang-orang tersebut adalah respon yang sesuai dari apa yang diminta melalui ekspresi yang ditunjukkan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa ekspresi emosi memiliki peran yang sangat penting dalam menunjukkan kepada orang lain apa yang dirasakan seseorang. Ketika seorang tidak dapat mengekspresikan emosinya atau apa yang dirasakan maka anak akan sulit untuk beradaptasi dengan lingkungan.

Berdasarkan paparan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengaruh cerita dongeng terhadap ekspresi emosi pada anak di TK Pembina Jiwan Madiun.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis akan merumuskan permasalahan dalam penelitian dengan pertanyaan sebagai berikut :

1. Apakah tidak ada perbedaan ekspresi emosi pada anak sebelum mendengar dongeng fabel?
2. Apakah ada perbedaan mendengarkan dongeng fabel terhadap ekspresi emosi pada anak sesudah mendengarkan dongeng fabel?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis apakah tidak ada perbedaan ekspresi emosi pada anak sebelum mendengar dongeng fabel.
2. Untuk menganalisis apakah ada perbedaan ekspresi emosi pada anak sesudah mendengarkan dongeng fabel.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu psikologi, khususnya psikologi komunikasi dan psikologi perkembangan agar lebih kaya dan aplikatif.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi guru TK, orang tua, para pengasuh dan peneliti lebih lanjut yang tertarik untuk mengkaji ekspresi emosi pada anak.