

PENGARUH DONGENG INDONESIA PADA TRANSFORMASI KARAKTER SOSIAL GENERASI Z

Rizki Taufik Rakhman^{1,*}, Prof.Dr.Yasraf Amir Piliang², Hafiz Aziz Ahmad, S.Sn., M.Ds., Ph.D³

¹ Program Studi Ilmu Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
Jl. Ganesa 10, Bandung 40132

² Program Studi Ilmu Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
Jl. Ganesa 10, Bandung 40132

³ Program Studi Ilmu Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
Jl. Ganesa 10, Bandung 40132

* z siregar310@gmail.com

ABSTRAK

Dongeng merupakan sebuah tradisi lisan bangsa Indonesia sejak jaman nenek moyang yang didalamnya mengandung ajaran moral dan perilaku sekaligus hiburan. Generasi Z atau biasa disebut dengan generasi digital memiliki sebuah karakter yang unik. Disatu sisi mereka adalah generasi yang memiliki karakter kuat secara individu namun disisi lainnya memiliki kelemahan dalam karakter sosialnya. Salah satu penyebab lemahnya karakter sosial sekaligus kuatnya karakter individu adalah perkembangan teknologi yang super canggih dalam kehidupan sehari-hari mereka. Generasi Z tumbuh dalam asuhan perangkat teknologi tersebut. Peran dan fungsi orangtua bahkan telah tergantikan oleh *gadget* ataupun *smartphone*. Penelitian ini bertujuan menunjukkan adanya sebuah transformasi dalam karakter sosial generasi Z melalui Dongeng Indonesia. Metode yang digunakan adalah Metode Campuran (*Mixed Method*) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Selain itu, kedalaman hasil analisa melalui teknik *in depth interview*, observasi dan *focus grup discussion* (FGD) juga dilakukan untuk memperoleh hasil yang valid. Hasil dari penelitian ini adalah Dongeng Indonesia memberikan pengaruh dan kontribusi yang besar dalam transformasi karakter sosial generasi Z

Kata Kunci: Dongeng Indonesia, Transformasi, Karakter Sosial, Generasi Z

PENDAHULUAN

Generasi Z adalah generasi yang lahir antara tahun 1995-2010. Generasi ini memiliki karakter yang sangat unik. Sebagai individu, generasi Z memiliki karakter yang mandiri, kritis dan *up to date* terutama dalam perkembangan teknologi, bahkan sering disebut sebagai generasi *digital native*. Keistimewaan pada generasi ini sekaligus berdampak terhadap karakter sosial mereka, terutama pada komunikasi lisan dan interaksi sosial.

Dalam seminar berjudul, "Problematika Remaja di Era Digital", dr. Miryam A. Sigarlaki, M.Psi memaparkan bahwa generasi Z memiliki relasi yang sangat kuat dengan dunia maya, bahkan dapat dikatakan dunia maya adalah dunia nyata bagi mereka. Sependapat dengan hal tersebut, Hasrini Romawi, dokter spesialis kejiwaan mengatakan kemampuan sosial generasi digital native memudar seiring dengan selalu terhubungnya mereka dengan media sosial.

Penyebab pudarnya kemampuan sosial mereka dikarenakan fungsi kerja otak kanan dimana tercermin dalam *emotional quotient* (EQ) yang tidak berkembang secara optimal. Roger Sperry, penerima Nobel tahun 1981 bidang kesehatan dan psikologi melalui penelitiannya tentang gelombang otak berhasil mengubah cara pandang tentang potensi dan kreativitas otak manusia. Menurutnya, tugas otak belahan kanan berhubungan dengan sifat

keseluruhan, intuitif, sintetis, integrasi, emosi, interpersonal, perasaan dan kinestetik. *Emotional Quotient* (EQ) generasi z perlu dikembangkan lagi dengan cara melakukan berbagai kegiatan yang mampu mengasahnya. Salah satu kegiatan yang dapat mengoptimalkan otak kanan tersebut adalah dengan kegiatan mendongeng.

Bangsa Indonesia memiliki warisan tradisi lisan yang turun temurun dari nenek moyang, salah satunya adalah dongeng. Dari Sabang hingga Merauke memiliki kekayaan budaya tersebut, namun fungsinya sebagai media dalam menyampaikan pesan moral dan perilaku baik ini tidak lagi dimanfaatkan pada pola pendidikan generasi z. Bahkan berdasar pada penelitian awal di SD Islam Al-Ikhlas, sebanyak 70 responden, kurang dari 5 persen dari total jumlah responden yang mengetahui judul-judul dongeng Indonesia.

American Academy of Pediatrics (AAP) menyarankan agar orangtua membacakan buku bergambar (*picture book*) atau dongeng secara nyaring kepada anak untuk membantu kemampuan berbahasa dan meningkatkan ikatan antara anak dan orangtua. Disamping itu, dongeng mempengaruhi kecerdasan emosional anak dengan mengembangkan daya imajinasi, meningkatkan ketrampilan berbahasa, membentuk rasa empati dan membangkitkan minat baca.

Pada penelitian berjudul, "Pengaruh Dongeng Indonesia pada Transformasi Karakter Sosial Generasi Z", peneliti ingin menunjukkan bahwa dongeng dapat mempengaruhi perubahan karakter sosial generasi z. Permasalahan mereka saat ini seperti komunikasi lisan dan interaksi sosial dapat diatasi dengan perubahan pada karakter sosial mereka melalui dongeng Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian Kualitatif ini menggunakan metode campuran (*mixed method*) melalui beberapa tahapan; tahap pertama peneliti menyebarkan kuesioner kepada 70 responden yang terdiri dari siswa dan siswa kelas 3,4 dan 5 SD Islam Al Ikhlas. Kuesioner berupa pertanyaan umum dan khusus tentang dongeng Indonesia. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh generasi z mengenal dongeng Indonesia sebagai warisan tradisi lisan. Setelah kuesioner dikumpulkan, kemudian dihitung jumlah dan persentasinya kemudian dianalisis. Hasil analisa ini akan menjadi rujukan pada tahap selanjutnya.



Gambar 1. Kegiatan *Focus Group Discussion* (FGD), Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahap kedua adalah *Focus Group Discussion* (FGD). Dari 70 responden sebelumnya, dipilih 18 orang secara acak berdasarkan jawaban dalam kuesioner di tahap pertama. Kegiatan FGD berlangsung kurang lebih selama 2 jam. Topik dalam diskusi mengarah pada pendapat mereka tentang dongeng dan karakter mereka dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, pada tahap ini peneliti dapat mengetahui lebih dalam tentang karakter individu dan sosial generasi z sebagai generasi *digital native*.

Tahap ketiga adalah kegiatan Workshop. Pada kegiatan ini, peneliti mencoba menerapkan metode dongeng secara langsung kepada para peserta workshop dengan tujuan untuk membuktikan bahwa dongeng memiliki pengaruh dalam perubahan pada karakter sosial generasi z.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan di tahap pertama adalah sebagai berikut:

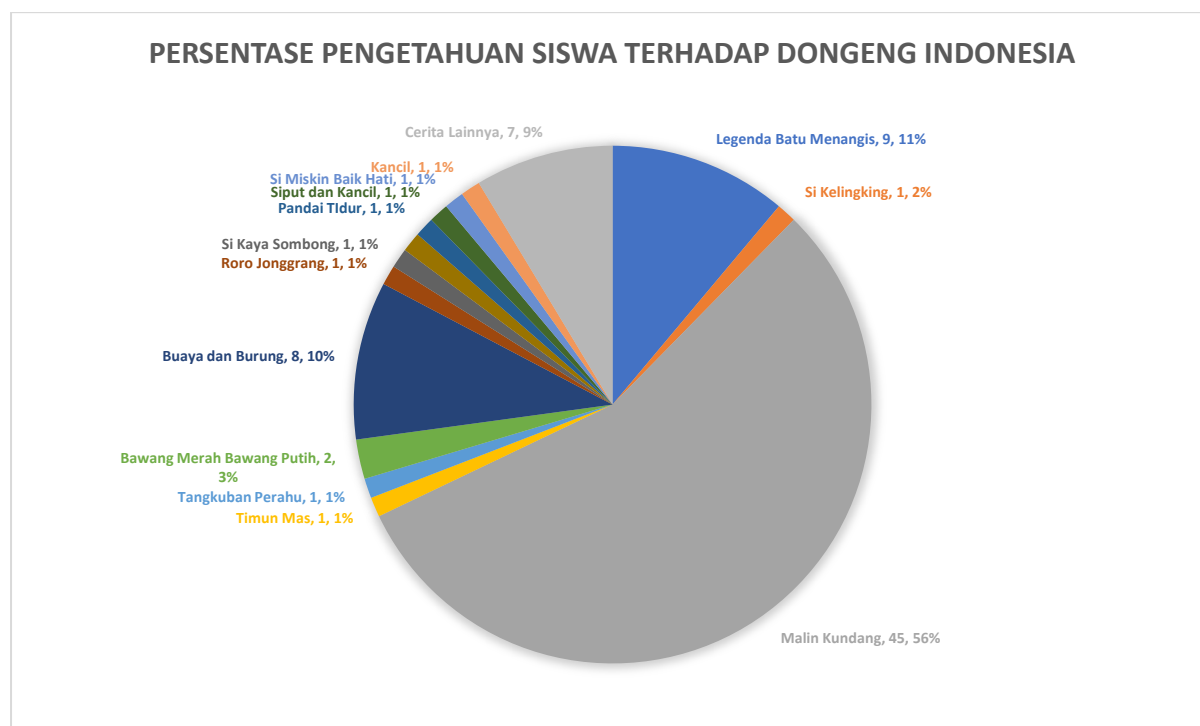
Tabel 1. Persentase Pengetahuan Siswa terhadap Judul Dongeng Indonesia

Persentase Pengetahuan tentang Judul Dongeng Indonesia	Siswa Kelas 3 (24 orang)	Siswa Kelas 4 (22 orang)	Siswa Kelas 5 (24 orang)
0-5	15	9	12
6-10.9	4	2	7
11-15.9	1	4	4
16-20.9	1	2	1
21-25.9	0	3	0

26-30.9	0	0	0
31-35.9	0	0	0
36-40.9	0	0	0
41-45.9	0	0	0
46-50.9	0	1	0
51-55.9	1	0	0
56-60.9	1	0	0
61-65.9	1	0	0
70-75.9	0	0	0
76-80.9	0	0	0
81-85.9	0	0	0
86-90.9	0	1	0

Sumber: Hasil penghitungan dari kuesioner oleh peneliti

Tabel diatas berisi jumlah siswa dan siswi kelas 3,4 dan 5 yang mengisi kuesioner dengan pertanyaan tahu atau tidaknya judul dongeng Indonesia. Dari 214 judul dongeng yang berasal dari 34 provinsi di Indonesia yang ditanyakan dalam kuesioner, hasilnya 50% lebih atau 37 orang dari 70 responden berada pada range 0-5% mengetahui judul dongeng Indonesia atau hanya sekitar 10 judul dari 214 judul dongeng yang mereka ketahui.



Gambar 2. Persentase Dongeng Indonesia yang diketahui Responden, Sumber: Hasil Penghitungan Penelitian

Dari 214 judul tersebut, simpulan dari 70 responden adalah sebanyak 45.56% mengetahui judul Malin Kundang, 9.11% mengetahui judul Legenda Batu Menangis, 8.10% mengetahui judul Buaya dan Burung, 2.3% mengetahui judul Bawang Merah Bawang Putih, 1.2% mengetahui judul Si Kelingking, 1.1% mengetahui masing masing judul sebagai berikut: Timun Mas, Tangkuban Perahu, Roro Jonggrang, Si Kaya Sombong, Pandai Tidur, Siput dan Kancil, Si Miskin Baik Hati dan Kancil. Sedangkan 7.9% mengetahui judul lainnya.

Hasil dari tahap kedua, kegiatan FGD adalah diskusi tentang apa itu Dongeng. Dari hasil diskusi didapat beberapa poin yang terlontar dari peserta diskusi bahwa dongeng itu adalah sebagai berikut; Cerita fiksi, ada hikmah, tentang legenda, pesan, tokoh protagonist, antagonis, latar belakang, kompleksitas, visual, gambar dll. Selain itu, diskusi tentang karakter individu dan sosial dari generasi z dalam kelompok ini mulai terbuka sehingga peneliti dapat menentukan langkah-langkah seperti apa yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya.

Tahap selanjutnya peneliti menerapkan praktik dongeng kepada para peserta workshop dengan dongeng berjudul Pulau Si Kantan dari Sumatera Utara, dan berikut adalah respon peserta terhadap pesan dongeng yang disampaikan:

Tabel 2. Pesan Moral yang didapat peserta FGD terhadap dongeng yang diceritakan oleh peneliti

No	Nama	Pesan
1.	Ashaya Banyudhia Rahmatshobi	Tidak boleh durhaka
2.	Raisa Batrisyia Fajri	Seperti cerita Malin Kundang, tidak boleh melanggar nasihat orang tua
3.	Liyana Putri Prastiawan	Cerita tadi mengingatkanku kepad cerita Malin Kundang anak durhaka
4.	Maheswari Safiamada	Tidak boleh durhaka pada orangtuanya
5.	Shafa	Jika ada kekayaan ada kemurkaan
6.	Keysha Carrenina Mulyana	Nggak boleh durhaka, tidak boleh berteriak pada ortu
7.	Brina Nayyara Brilliana	Mengingatkan kita tidak boleh durhaka
8.	Hazel Putra Krisnawan	Cerita pulau kantan adalah cerita yang mirip malin kundang, tidak boleh durhaka terhadap ortu

9.	Belinda Deanna Ayudya	Tidak Boleh Durhaka
10.	Kei Shareef Adjid	Tidak boleh Durhaka
11.	Jasmine Ameera Radiansyah	Tidak boleh mengomong kasar dan durhaka
12.	Muhammad Razan Ismail	Kita tidak boleh kasar kedua orang tua tidak boleh durhaka kepada orang tua apalagi ibu
13.	Najwan Muhammad Abdullah	Tidak boleh duraka kepada orang tua atau yang lebih tua
14.	M.Narakrishna	Kita tidak boleh durhaka kepada orang tua
15.	Faza Callula	Kita tidak boleh durhaka kepada orang yang lebih tua daripada kita
16.	Aditya Rahmaan Dewanto	Jangan durhaka kepada orang tua
17.	Trevin Xavier	Mengingatkan kalau kita tidak boleh durhaka kepada ibu kita

Sumber: Simpulan dari FGD dari peneliti

Kegiatan workshop ini memperlihatkan hasil yang positif, peserta melakukan interaksi sosial secara aktif selama kegiatan berlangsung bahkan permasalahan komunikasi lisan tidak lagi menjadi penghalang bagi mereka.

KESIMPULAN

Simpulan dari penelitian berjudul, "Pengaruh Dongeng terhadap Transformasi Karakter Sosial Generasi Z" adalah dongeng dapat menjadi alternatif solusi dari permasalahan yang terjadi pada generasi z saat ini seperti komunikasi lisan dan interaksi sosial. Karena didalam kegiatan dongeng kedua aktifitas tersebut sangat berperan sehingga fungsi kerja otak kanan generasi z sebagai generasi digital native akan dirangsang dan bekerja secara optimal.

Peneliti menyadari bahwa hal tersebut baru simpulan awal. Diperlukan sebuah penelitian lanjutan yang mendalam karena sebuah transformasi tidak akan terjadi begitu saja dengan cepat. Diperlukan sebuah proses panjang untuk membuktikan bahwa dongeng memiliki peran dalam sebuah perubahan (transformasi) karakter sosial generasi z.

DAFTAR PUSTAKA DAN ONLINE

Baudrillard, Jean, Simulations. *Semiotext[e]*, 1983.

Danandjaja, James. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dll*. Jakarta: PT Grafiti, 1984.

Endaswara, Suwardi. *Metodologi Penelitian Folklor*. Yogyakarta : Medpress, 2009.

Febriani, Nur, Ririn. (2017, April 3). Kenali Karakter Remaja Generasi Z. Retrived from <http://www.pikiran-rakyat.com/bandung-ray/2017/04/03/kenali-karakter-remaja-generasi-z-397866>

Manfaat Cerita Dongeng Bagi Kecerdasan Anak. (2017, Mei 17). Retrived from <https://beritagar.id/artikel/gaya-hidup/manfaat-cerita-dongeng-bagi-kecerdasan-anak>

BIODATA PENULIS

Rizki Taufik Rakhman, Lahir di Jakarta, 3 Oktober 1977. Mahasiswa program doktor ilmu seni rupa dan Desain di Institut Teknologi Bandung (ITB) angkatan 2017. Bekerja sebagai dosen tetap di Universitas Negeri Jakarta dengan kompetensi Desain Komunikasi Visual.

Prof. Dr. Yasraf Amir Piliang, MA. Lahir di Maninjau, Sumatera Barat, 30 September 1956. Seorang filsuf, budayawan, akademisi dan Peneliti bidang Sosial, khususnya seni kontemporer. Beberapa tulisannya dalam buku berjudul; *Dunia yang Dilipat, Dunia Berlari* menjadi referensi dan rujukan untuk budaya visual di Indonesia.

Hafiz Aziz Ahman, Ph.D, lahir pada 23 Oktober 1974. Saat ini menjabat sebagai Wakil Dekan Bidang Akademik Kemahasiswaan pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung. Menyelesaikan studi S3 dari Chiba University, Jepang. Peneliti dan Pengajar di Departemen Komunikasi Visual dan Multimedia.