BAB II

PENGARUH UNSUR NEGATIF PADA FILM KARTUN

II.1 Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang". Dari pengertian yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan, bahwa pengaruh merupakan suatu daya yang dapat membentuk atau mengubah seseuatu yang lain dari semula. (http://kbbi.web.id/pengaruh).

II.2 Media Informasi

Pada zaman sekarang media informasi berkembang pesat. Berkembangnya media informasi dikarenakan adanya pengaruh pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat ditambah dengan kesadaran masyarakat akan pentingnya informasi. Seiring perkembangan zaman, media massa pun ikut berkembang. Lasswell (Seperti dikutip Uchjana, 1992) *"The transmission of the social heritage from one generation to the next."*, yang artinya media merupakan sarana penyampaian nilai dan warisan sosial budaya dari satu generasi ke generasi lainnya.

II.3 Televisi

Di sebuah negara, media televisi juga berperan penting sebagai penguat nilai-nilai budaya dan sikap sosial. Menjelaskan media televisi sering kali dianggap sebagai *double edge weapon* yang selalu harus diwaspadai secara tepat. Penggunaan media yang salah justru akan berakibat fatal. Sehingga pengendalian secara tepat akan menghindarkan hal-hal yang salah dan tidak mengurangi atau melebihkan norma, budaya, serta informasi yang ada (Wahyuni, 2000, h.11).

Tidak dapat dipungkiri peran televisi saat ini semakin besar peranannya sebagai media komunikasi visual sangat luar biasa dibandingkan media massa yang lain. Pada dasarnya media televisi mempunyai peranan pokok yaitu memberikan informasi atau pesan yang mengandung unsur pendidikan, penerangan, hiburan

dan promosi. Selain itu televisi sebagai ajang kompetisi bagi para kompetitor media televisi (swasta) untuk menyajikan progam-program siarannya semenarik mungkin.

Penelitian eksperimen Wilson tahun 2008 (seperti dikutip Natanael & Sufren, 2010) dimana anak-anak diperlihatkan tontonan Mighty Morphin Power Ranger's yang mengandung sejumlah kekerasan. Berdasarkan eksperimen tersebut, didapat hasil penelitian bahwa anak-anak, khususnya laki-laki, cenderung akan meniru perilaku kekerasan yang ditayangkan tontonan acara tersebut, yaitu perilaku memukul, menendang, dan mendorong.

II.4 Film Animasi

Animasi berasal dari kata dalam bahasa latin *anima*, yang secara harfiah berarti jiwa (*soul*), atau *animare* yang berarti nafas kehidupan (*vital breath*). Dalam bahasa Inggris, *animation* yang berasal dari kata *animated* atau *to animate*, yang berarti membawa hidup atau bergerak. Istilah animasi berawal dari semua penciptaan kehidupan atau meniupkan kehidupan ke dalam obyek yang tidak bernyawa atau benda mati (gambar). (refrensimakalah, 2013).

Film animasi sendiri merupakan jenis film yang dibuat menggunakan teknologi komputer, sehingga gambar atau objek yang diam dapat bergerak dan melakukan berbagai aksi. Ceritanya sendiri merupakan imajinasi atau khayalan semata, yang umumnya dipadukan dengan cerita legenda, mitos tentang makhluk aneh, hingga petualangan ruang angkasa atau biasa disebut *Science Fiction (Sci-Fi).*

Salah satu keunggulan film animasi adalah gerakan yang dipertontonkan mampu membawa penonton masuk ke dalam cerita, dengan berbagai aksi yang tidak mungkin dilakukan oleh aktor nyata. Latar tempatnya pun dibuat agar dapat menarik penonton sehingga menikmati pemandangan layaknya dunia fantasi, pemeran-pemeran dalam film animasi pun dibuat sehebat dan selucu mungkin agar penonton kagum dengan tampilan mereka.

II.5 Unsur Negatif Pada Film Animasi

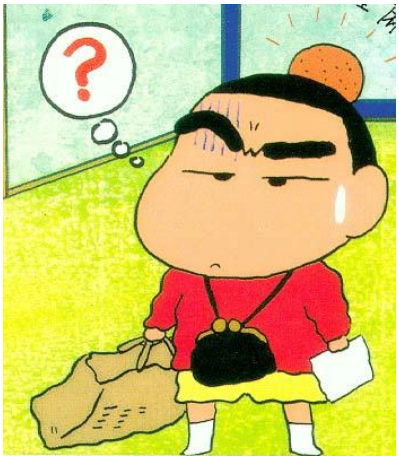
Film animasi merupakan salah satu program televisi yang kian marak di tayangkan di berbagai stasium televisi. Film animasi cenderung disiarkan oleh stasiun televisi nasional maupun internasional. Film yang berisi tentang kisah-kisah lucu dan menarik ini juga sangat digemari oleh masyarakat, khususnya anak-anak. Namun, banyak sekali yang harus diperhatikan dari adanya film animasi yang ditonton anak, salah satunya terdapat unsur negatif di dalamnya. Tayangan kekerasan memang sering ditayangkan dalam film kartun dengan berbagai bentuk. Bentuk kekerasan terkandung unsur dominasi terhadap pihak lain dalam berbagai bentuknya: fisik, verbal, moral, psikologis atau melalui gambar. Dalam hal ini dapat diartikan bahwa kekerasan tidak hanya dapat ditayangkan dalam bentuk fisik seperti memukul atau berkelahi, namun dapat dilakukan pula secara verbal seperti kata-kata kasar yang terkadang ditemukan dalam film kartun.(Haryatmoko, 2007, h.120).



Gambar II.1 Contoh unsur negatif pada film Tom and Jerry
Sumber: http://www.inspiratorfreak.com/wp-content/uploads/2013/11/5ABC4F52E7A0C9BAA0C7D1AEB6B1BE.jpg (di akses pada tanggal 1 Juni 2014. Jam 23.03)



Gambar II.2 Contoh unsur negatif pada film Naruto
Sumber: http://img1.eramuslim.com/fckfiles/image/tahukah-anda/naruto1.jpg (di akses pada tanggal 1 Juni 2014. Jam 23.05)



Gambar II.3 Contoh unsur negatif Shincan
Sumber: https://lh4.googleusercontent.com/-SdOT9ITOIZ4/TXI_cZvw2nI/AAAAAAAAAGE/THcUpI1NoaY/s1600/shin2.jpg (di akses pada tanggal 1 Juni 2014. Jam 23.11)

Jika tayangan televisi yang anak lihat mengandung unsur-unsur negatif, penyimpangan, bahkan kekerasan, maka hal ini dapat memberikan dampak negatif terhadap perilaku anak. Hal ini telah dibuktikan dengan penelitian eksperimen Wilson (2008) di mana anak-anak diperlihatkan tontonan Mighty Morphin Power Ranger's yang mengandung sejumlah adegan kekerasan. Berdasarkan eksperimen tersebut, didapat hasil penelitian bahwa anak-anak, khususnya laki-laki, cenderung akan meniru perilaku kekerasan yang ditayangkan tontonan acara tersebut, yaitu perilaku memukul, menendang, dan mendorong (Natanael & Sufren, 2010).

Dampak negatif yang mungkin terjadi berikutnya adalah dikhawatirkan anak cenderung berperilaku kasar dalam kesehariannya karena meniru perbuatan dan perkataan kasar yang juga sering ditayangkan dalam film kartun. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, tidak hanya kekerasan dalam bentuk fisik saja, namun kekerasan dalam bentuk verbal sering sekali ditayangkan dalam film kartun di televisi. Penggunaan kata-kata dalam film kartun sering sekali menggunakan kata-kata kasar, contohnya adalah mengejek atau menghina. Dalam keseharian anak misalnya pada saat bermain, anak mungkin akan meniru perkataan kasar dan mengejek atau menghina temannya.

II.6 Anak Kecil

Umumnya orang berpendapat bahwa masa kanak-kanak merupakan masa yang terpanjang dalam rentang kehidupan, saat dimana individu relatif tidak berdaya dan tergantung pada orang lain. Masa kanak-kanak dimulai setelah melewati masa bayi yang penuh ketergantungan, yakni usia 2 tahun sampai saat anak matang secara seksual, yaitu 13 tahun untuk wanita dan 14 tahun untuk pria. Setelah anak matang secara seksual,maka disebut remaja (Hurlock, 1980, h.108).

Sebagian besar orang tua menganggap awal masa kanak-kanak sebagai usia yang mengundang masalah atau usia sulit. Alasan mengapa masalah perilaku lebih sering terjadi di awal masa kanak-kanak ialah karena anak-anak kecil sedang dalam proses pengembangan kepribadian dan menuntut kebebasan yang pada umumnya kurang berhasil. Sehingga anak-anak lebih mudah menangis, sering kali bandel, keras kepala, tidak menurut dan sering melawan.

Havighurst (stratemyer,etal., 1956, hal.56-57) (seperti yang dikutip Hurlock, 1980) berpendapat menyusun fase-fase perkembangan kebutuhan secara hipotesis yang harus dipenuhi atau dikuasai *(mastery)* individu agar dapat mempertahankan kelangsungan hidup, dan salah satu tugas perkembangan (*development task)* sebagai berikut:

1. Masa Bayi dan Masa Kanak-kanak Awal (0-6 tahun)

- Belajar berjalan
- Belajar mengambil benda-benda padat
- Belajar berbicara
- Belajar menguasai benda
- Mempelajari perbedaan jenis dan perilakunya
- Mencapai stabilitas fisiologis
- Pembentukan konsep (pengertian) sederhana tentang realitas fisik dan sosial
- Belajar menciptakan hubungan dirinya secara emosional kepada orang tuannya, saudara-saudaranya, dan orang lain
- Belajar membedakan salah-benar dan pengembangan kata hati

2. Masa kanak-kanak akhir dan anak sekolah (6-12 tahun)

- Belajar keterampilan fisik untuk pertandingan biasa sehari-hari
- Membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sebagai organisme yang sedang tumbuh-kembang
- Belajar bergaul dengan teman-teman sebayanya
- Belajar peranan sosial yang sesuai sebagai pria atau wanita
- Mengembangkan keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung
- Mengembangkan konsep-konsep yang perlu bagi kehidupan sehari-hari
- Mengembangkan kata hati, moralitas, dan suatu skala nilai-nilai
- Mencapai kebebasan pribadi
- Mengembangkan sikap-sikap terhadap kelompok-kelompok dan institusi-institusi sosial

II.7 Pengamatan dan Fantasi Pada Anak

Rasa daya tarik dan ingin tahu seorang anak pada suatu hal merupakan sifat dari seorang anak kecil. Karena pada tahapan ini mereka mempunyai pola sosial seperti meniru, persaingan, kerjasama, simpati, empati, dukungan sosial, dan membagi. Disamping mempunyai pola sosial anak kecil juga mempunyai sifat pola tidak sosial seperti *negativisme, agresif*, perilaku berkuasa, memikirkan diri sendiri, mementingkan diri sendiri, merusak sampai mempunyai sifat prasangka.

Masa anak kecil merupakan masa dimana sistem alat indera pada anak mulai berkembang seperti kegiatan yang menggunakan alat-alat indera seperti perbuatan melihat, mendengar, mencium, mengecap, dan meraba yang bisa disebut dengan mengamati. Gambaran pengamatan disimpan di dalam “lubuk” jiwa. Jika diperlukan atau diingat kembali, dapat ditimbulkan kembali. Hasilnya dinamakan gambaran ingatan. Dari gambaran-gambaran yang tersimpan, ditambah atau dicampuradukkan dengan gambaran baru, maka terbentuklah gambaran fantasi. Kesanggupan jiwa membentuk tanggapan yang baru dengan pertolongan tanggapan yang telah ada, dinamakan berfantasi (Zulkifli, 2012, h.33).

Proses inilah yang menjadikan usia anak sangat rentan terhadap pengaruh adegan kekerasan di televisi. Pada tahap ini, anak belum sampai pada proses berpikir yang cukup kompleks. Kemampuan meniru yang sangat besar menyebabkan anak memiliki kecenderungan meniru apa saja yang dia lihat dan dijadikan referensi. Proses meniru ini sebenarnya yang berbahaya karena pada saat meniru anak belum dibekali dengan kemampuan analisis atau berpikir yang cukup tentang layak atau tidaknya dia meniru sesuatu.

Berbagai penelitian yang dilakukan (Liebert dan Baron, 1972; Joy, 1977) (seperti dikutip Fadhilah, 2011) memberikan suatu kesimpulan bahwa efek adegan kekerasan terjadi dalam tiga tahap, yaitu:

1. Penonton mempelajari metode agresi setelah melihat contoh (*observational learning*).
2. Kemampuan penonton dalam mengendalikan dirinya berkurang (*disinhibition*).
3. Perasaan mereka menjadi tidak tersentuh walaupun melihat korban tindakan agresinya (*desensitization*).

Kekerasan merupakan tindakan yang mampu mempengaruhi daya pikir dan pola perilaku seseorang. Melalui media televisi, kekerasan telah menjadi fenomena tersendiri. Fenomena kekerasan timbul melalui proses transfer nilai di mana ketika menyaksikannya, seseorang merasa terkesan karenanya. Melalui kesan-kesan tersebut kekerasan di mata seseorang seolah menjadi suatu hal yang biasa saja, dan justru menarik. Sehingga, tidak mengherankan kekerasan dalam media televisi kerap kali ditampilkan secara berlebihan. Fenomena kekerasan dalam program televisi seolah telah menjadi bagian yang tak terpisahkan serta sangat menguntungkan, sehingga *rating* program yang cukup tinggi dapat diperoleh, dan keuntungan *financial* pun diraih. Istilah kekerasan digunakan untuk menggambarkan perilaku, baik yang terbuka (*overt)* atau tertutup *(covert)*, dan baik yang bersifat menyerang *(offensive)* atau bertahan *(defensive)* yang disertai penggunaan kekuatan pada orang lain (Santoso, 2002, h.11).

Sebuah penelitian dengan judul *Analisis Isi Kekerasan Dalam Film Kartun Naruto* dilakukan untuk memberi gambaran maraknya adegan kekerasan dalam serial kartun. Peneliltian tersebut sampai pada simpulan, terdapat kecenderungan menampilkan adegan kekerasan verbal dan nonverbal yang didominasi oleh "memukul" di semua episode film kartun yang telah diteliti. Setidaknya, terdapat 25,83% kekerasan dilakukan secara verbal (mengancam, menghina, membentak, memaki), dan 74,17% terjadi kekerasan nonverbal (memukul, menendang, melempar). Melalui jumlah persentase kekerasan verbal dan nonverbal yang berhasil diteliti, terlihat jelas ditayangkannya film kartun *Naruto* tampaknya lebih mementingkan segi komersilnya dari pada kualitas isi filmnya (Chakim, 2010,h.25).

Seperti contoh kasus pada awal tahun 2008 tepatnya hari Rabu tanggal 9 bulan Januari, di Semarang, seorang anak yang berusia 10 tahun Revino Siahaya, meninggal dunia dengan cara bunuh diri dikarenakan meniru gaya dalam film kartun Naruto. Sedangkan di Russia, seorang anak laki-laki berumur 14 tahun melompat dari sebuah apartemen di kota Chaikovsky karena setelah mengetahui tokoh favoritnya, Itachi Uchiha tewas dalam cerita tersebut.

Ini menandakan anak-anak memang tidak bisa memahami maksud dari cerita tersebut dikarenakan anak-anak terkesima dalam tayangan film dengan menggunakan teknis animasi modern, sehingga ilmu-ilmu yang ditampilkan menjadi tampak hebat, dramatik, dan heroik. Sehingga wajar digemari oleh anak-anak. Tapi, di lain sisi, harus diakui, sepanjang film ini selalu tak lepas dari adegan kekerasan. Pertempuran yang tak jarang berujung pada pembunuhan, selalu menjadi pilihan dalam menyelesaikan setiap masalah, yang diangkat sebagai inti cerita. Tidak heran apabila orang tua menjadi khawatir dan sering memarahi sang anak.

II.8 Metode Penyampaian Pesan

Menurut teori Piaget (seperti dikutip Syamsudin, 2001), anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Hal ini menunjukkan bahwa anak sangat menyukai benda-benda yang nyata. Di samping itu, anak juga memiliki daya

fantasi yang sangat tinggi. Berdasarkan asumsi tersebut, agar lebih menarik dan menumbuhkan motivasi anak terhadap sesuatu hal, diperlukan media yang dapat menyalurkan imajinasi yang kreatif pada anak.

Metode pembelajaran sangat banyak jenisnya, namun tidak semuanya cocok bagi program kegiatan anak. Misalnya metode ceramah, kurang cocok karena metode ceramah menurut anak memusatkan perhatian dalam waktu lama.

Di zaman modern seperti sekarang ini, mendongeng sudah menjadi jarang dilakukan oleh orangtua karena kesibukannya, walaupun masih ada sebagian orangtua yang masih membiasakan mendongeng untuk sang anak.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dan semakin maraknya acara televisi atau *game online* membuat anak-anak lebih memilih untuk menonton atau main *game* dibandingkan mendengarkan dongeng. Padahal dari mendongeng banyak manfaat yang didapat. Kegiatan mendongeng dapat mempererat ikatan dan komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak.

Minimnya media informasi serta pendukung seperti adanya buku ilustrasi, komik, dan sebagainya yang menginformasikan bahwa terdapat unsur negatif pada cerita film animasi. Sehingga menyebabkan anak-anak tidak memahami baik buruknya tindakan dalam film kartun. Menurut Terri Apter seorang psikolog dari *Cambridge University* (seperti dikutip *HealthToday*, 2010), manfaat dari rutinitas membacakan buku cerita sebelum tidur tidak hanya berpengaruh terhadap intelektualitasnya, tapi juga secara emosional.



Gambar II.4 Contoh visual metode bercerita menggunakan ilustrasi gambar
Sumber:http://4.bp.blogspot.com/CYuIyFnWScQ/UfBu6QcLF6I/AAAAAAAAGpM/2KXuCu6wEjA/s1600/19.JPG (di akses pada tanggal 18 September 2013. Jam 17.46)

Bercerita dapat menjadikan sebagai kegiatan bermain yang menarik dan dapat menjadikan pengalaman yang unik bagi anak. Mendongeng merupakan cara bercerita yang meneruskan warisan budaya dari suatu generasi ke generasi berikutnya. Dapat dikatakan mendongeng merupakan teknik bercerita yang telah dikenal paling lama. Selain dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan-pesan kebijakan kepada anak, juga anak dapat ,mengenalkan daerah, budaya, adat istiadat dari tempat dongeng itu berasal.



Gambar II.5 Contoh metode bercerita tanpa ilustrasi gambar
Sumber: http://arcom.co.id/wp-content/uploads/2012/06/Toyota-Bercerita-2012.jpg (di akses pada tanggal 18 September 2013. Jam 17.53)

Lewat mendongeng imajinasi anak akan tumbuh, sekaligus membangun hati nurani anak. serta orangtua bisa mengajarkan hal itu. Ingat, bukan, cerita rakyat atau tradisonal yang sering kita baca atau dengar di kala kecil? Di situ selalu digambarkan, si jahat akan mendapat hukuman sementara yang benar akan menang, sederhananya secara tidak langsung kita diajar tentang moral.

Bercerita tanpa ilustrasi gambar cukup baik namun tidak semaksimal bercerita dengan menggunakan ilustrasi, karena dengan mendengarkan cerita tanpa ilustrasi anak-anak dituntut memusatkan perhatian yang lebih besar dibandingkan jika anak mendengarkan cerita dari buku bergambar. Untuk mengatasi hambatan tersebut, tentunya buku-buku yang bagus yang minim dengan ilustrasi gambar itu bukan langsung diabaikan untuk tidak mungkin lagi dipergunakan. Teknik bercerita menggunakan ilustrasi gambar dari buku menghadirkan pesan-pesan

yang dituturkan akan lebih mudah terserap oleh anak. Ilustrasi gambar juga akan mengikat perhatian anak terhadap alur cerita yang ditampilkan.

II.9 Pengertian Buku Ilustrasi

Wojirsch (seperti dikutip http://www.e-jurnal.com) berpendapat, ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Sehingga dapat menjelaskan makna yang terkandung didalam pesan tersembunyi.

Pemilihan gambar haruslah tepat, menarik dan dapat merangsang siswa untuk belajar. Media gambar yang menarik, akan menarik perhatian siswa dan menjadikan siswa memberikan respon awal terhadap proses pembelajaran. (Tarigan, 1995, h.209).



Gambar II.6 Contoh cerita ilustrasi panutan hidup
Sumber: http://raniyulianty.com/wp-content/uploads/2012/03/jika-aku-menjadi.jpg (di akses pada tanggal 18 September 2013. Jam 18.40)

.



Gambar II.7 Contoh buku cerita bergambar dengan kata-kata
Sumber: http://motulz.s3.amazonaws.com/wp-content/uploads/2012/06/Polkadot-spread.jpg (di akses pada tanggal 18 September 2013. Jam 18.20)



Gambar II.8 Contoh buku cerita bergambar tanpa kata-kata
Sumber: http://mizanmag.com/Image/view_636_source_70x70.jpg (di akses pada tanggal 18 September 2013. Jam 19.18)

Charlotte Buhler (seperti dikutip Zulkifli, 2012) telah meneliti tentang dongeng dan fantasi anak-anak yang dirangkumnya sebagai berikut:

- Masa pertama : usia sampai 4 tahun

  Masa ini disebut masa *"Stuwelpeter"*. Dalam masa ini anak-anak gemar mendengarkan dan menonton cerita tentang anak yang nakal,anak berkuku panjang dan anak kotor, anak berambut gondrong, dan sebagainya

- Masa kedua : usia 4 sampai 8 tahun

  Dalam masa ini anak-anak suka sekali mendengarkan dan menonton cerita tentang kehidupan. Sebagai contoh: Timun Mas, Cinderella, Bawang Putih dan sebagainya, mereka mendengarkan berulang-ulang dengan tidak bosan-bosannya sampai mereka ingat benar susunan kata-katanya maupun jalan ceritanya.

- Masa ketiga : usia 8 sampai 12 tahun

  Dalam masa ini anak memasuki masa *realisme* naif (diterima tanpa keritik). Kemudian anak memasuki masa *realisme* kritis, yaitu masa anak tidak menyukai lagi dongeng yang fantasi, dongen yang tidak masuk akal.

Sekarang lebih menyukai cerita yang benar-benar semi terjadi, cerita yang masuk akal seperti cerita perjalanan, pertualangan, *roman, dan action*.

II.10 Manfaat dan Fungsi Media Buku Cerita Bergambar

Mitchell (seperti dikutip Nurgiyantoro, 2005) mengungkapkan fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar sebagai berikut:

1. Membantu perkembangan emosi anak.
2. Membantu anak belajar tentang dunia dan keberadaannya.
3. Belajar tentang orang lain, hubungan yang terjadi dan pengembangan perasaan.
4. Memperoleh kesenangan.
5. Untuk mengapresiasi keindahan, dan
6. Untuk menstimulasi imajinasi.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan diantaranya adalah media buku cerita bergambar. Dengan buku cerita bergambar dapat membantu mempermudah anak untuk menuangkan gagasan-gagasannya ke dalam bentuk bahasa karena gambar akan memberikan inspirasi dan motivasi yang sangat tinggi kepada anak.

Hal senada ini juga disampaikan oleh psikolog anak, Efnie Indrianie (seperti dikutip KOMPAS, 2012) Salah satu cara terbaik untuk meluangkan waktu bagi anak-anak adalah melalui mendongeng. Mendongeng sebenarnya bukanlah kegiatan untuk menidurkan anak, tapi lebih berfungsi untuk meningkatkan kedekatan orang tua dan anak, dan mengembangkan kemampuan otak anak. Mendongeng juga membantu perkembangan psikologis dan kecerdasan emosional anak, serta beberapa manfaat lain berikut ini:

1. Mengembangkan Imajinasi Anak

Dunia anak adalah dunia yang penuh imajinasi. Menurut Efnie, anak usia 3-7 tahun memiliki "dunia"-nya sendiri, bahkan mempunyai teman khayalan sebagai

teman mereka bermain. Hal ini sebenarnya tidak salah, karena bisa membantu proses perkembangan mereka. Namun, sebaiknya orang tua tetap mengontrol imajinasi meeka agar tetap positif, salah satunya melalui pembacaan dongeng. Melalui dongeng yang dibacakan sang ibu, imajinasi anak akan diarahkan dengan lebih baik.

2. Meningkatkan Keterampilan Berbahasa

Mendengarkan dongeng merupakan salah satu stimulasi dini yang bisa digunakan untuk merangsang keterampilan berbahasa pada anak. Menurut penelitian, anak perempuan lebih cepat menguasai kemampuan berbahasa dibandingkan anak laki-laki. Hal ini disebabkan karena anak perempuan memiliki fokus dan konsentrasi yang lebih baik daripada laki-laki.

"Ini dipengaruhi oleh kemampuan *multitasking* perempuan,". Kemampuan awal yang dikuasai anak-anak adalah kemampuan verbal, sehingga otak kanan mereka lebih berkembang dan keterampilan berbahasanya lebih terlatih. Selain itu, kisah-kisah dongeng yang positif akan membantu anak bertutur kata dalam bahasa yang sopan.

3. Meningkatkan Minat Baca Anak

Secara tak langsung, anak-anak yang memiliki ketertarikan pada dongeng akan memiliki rasa penasaran yang lebih tinggi. Cara yang paling mudah untuk mendongeng adalah dengan membacakan buku cerita kepada mereka. Ketika tertarik pada dongeng, mereka menjadi lebih tertarik pada buku-buku cerita bergambar. Dengan sendirinya, minat baca mereka juga meningkat.

4. Membangun Kecerdasan Emosional

Selain mendekatkan keakraban ibu dan anak, mendongeng ternyata bisa membangun kecerdasan emosional anak. Anak-anak akan belajar tentang nilai-nilai moral dalam kehidupan. "Anak-anak kecil sulit untuk belajar tentang berbagai hal yang abstrak, seperti kebaikan pada sesama. Tetapi dengan dongeng, anak akan terbantu dalam memahami nilai-nilai emosional pada sesama.

Anak-anak sekarang ini kebanyakan hanya memiliki kepandaian kognitif saja, padahal kepandaian emosional juga dibutuhkan untuk bersosialisasi dan berbuat baik pada sesama sebagai bekal kehidupan mereka.

5. Membentuk Anak yang Mampu Berempati

Stimulasi melalui dongeng akan mampu merangsang kepekaan anak usia 3-7 tahun terhadap berbagai situasi sosial. Mereka akan belajar untuk lebih berempati pada lingkungan sekitarnya. Stimulasi akan lebih baik jika dilakukan dengan merangsang indera pendengaran dibandingkan visual. Stimulasi visual melalui televisi atau game memang akan merangsang kepandaian visual, namun tidak akan merangsang kepekaan perasaan dan empati anak. Dengan pendengaran, dan cerita-cerita yang mendidik, anak akan lebih mudah menyerap nilai-nilai positif dan berempati dengan orang lain.

Sehubungan dengan pemaparan di atas, membuat buku ilustrasi sebagai media penyampaian pesan untuk anak-anak mengenai pengaruh unsur negatif pada film kartun karena minimnya media informasi seperti adanya buku ilustrasi, komik, dan sebagainya. Serta membudayakan bercerita kepada anak melalui buku ilustrasi mengingat kegiatan mendongeng sudah banyak ditinggalkan oleh para orangtua, karena dianggap merepotkan dan membuat mereka semakin lelah setelah seharian bekerja. Seperti yang telah diketahui bahwa anak-anak mempunyai kesulitan dalam mempelajari nilai-nilai moral dalam kehidupan. Dengan dongeng maka dapat memberikan contoh melalui tokoh dalam cerita yang dongengkan serta akan membantu anak dalam menyerap nilai-nilai emosional pada sesama.