

**STRUKTURNOVEL ANAK *THE VILAVINA LAND*, TAMASYA KE
NEGERI PARA PERI KARYA LATIFA NURINA A.**

Muhammad Thobroni

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Borneo Tarakan
galangkautsar@yahoo.com

Abstract

Fantasy fiction can be understood as a story that offers something hard to accept. Fantasy fiction try to bring another world in addition to the world of reality. Fantasy story developed through the imagination of a common and acceptable as a story that can be accepted by the reader. In the story of fantasy, there are certain parts that actually makes sense, logical, though confused with things that are less plausible.

Good children's literature is to encourage children as readers into fantasy pilgrimage. Fantasy children's literature, both short stories and novels children, the opportunity to encourage children to enter the territory imaginative size no measurable sense think simple. Characteristics of child development tasks relating to high curiosity. Often children's curiosity about new things to explore. Older children roam away from the home environment and the neighbors as well as exploring new areas. For example, the old house unused, new homes are being built, will arouse the child's interest.

*One novel children who consecrate themselves as the fantasy genre of children's literature is *The Vilavina Land*, excursion to the State *The Elves* work Nurina Latifa A. This novel is unique. First, he is a published children's literature in the original and the inaugural edition of Indonesia. That is, as a genre of children's literature fantasy she became an alternative bid in the midst of the fantasy genre of children's literature which are imported, of the translation of children's literature, either in the form of novels, short stories and comic books.*

Keywords: children's literature, fantasy, the vilavina land

Abstrak

Fiksi fantasi dapat dipahami sebagai cerita yang menawarkan sesuatu yang sulit diterima. Fiksi fantasi coba menghadirkan sebuah dunia lain di samping dunia realitas. Cerita fantasi dikembangkan melalui imajinasi yang lazim dan dapat diterima sehingga sebagai sebuah cerita dapat diterima oleh pembaca. Dalam cerita fantasi, ada bagian tertentu yang sebenarnya masuk akal, logis, meski dicampuradukkan dengan hal-hal yang kurang masuk akal.

Karya sastra anak yang baik adalah yang dapat mengajak anak-anak sebagai pembacanya ke perziarahan fantasi. Karya sastra anak fantasi, baik cerpen anak maupun novel, berkesempatan untuk mendorong anak-anak memasuki wilayah imajinatif yang ukurannya tak terukur akal pikir

sederhana. Karakteristik tugas perkembangan anak berkaitan dengan rasa ingin tahu yang tinggi. Kerap kali anak memuaskan keingintahuan dengan hal baru dengan menjelajahnya. Anak lebih besar menjelajah jauh dari lingkungan rumah dan tetangga serta menjelajah daerah baru. Misalnya, rumah tua yang tak terpakai, rumah baru yang sedang dibangun, akan membangkitkan minat anak.

Satu novel anak yang mentahbiskan diri sebagai sastra anak bergenre fantasi adalah *The Vilavina Land, Bertamasya ke Negeri Para Peri* karya Latifa Nurina A. Novel ini memiliki keunikan. *Pertama*, dia merupakan karya sastra anak yang terbit asli dan perdana dalam edisi Indonesia. Artinya, sebagai sebuah karya sastra anak bergenre fantasi dia menjadi tawaran alternatif di tengah maraknya karya sastra anak bergenre fantasi yang merupakan produk impor, berupa terjemahan sastra anak, baik berbentuk novel, cerpen maupun komik.

Kata kunci: *sastra anak, fantasi, the vilavina land*

PENDAHULUAN

Karakteristik tugas perkembangan anak berkaitan dengan rasa ingin tahu yang tinggi. Kerap kali anak memuaskan keingintahuan dengan hal baru dengan menjelajahnya. Anak lebih besar menjelajah jauh dari lingkungan rumah dan tetangga serta menjelajah daerah baru. Misalnya, rumah tua yang tak terpakai, rumah baru yang sedang dibangun, akan membangkitkan minat anak. Anak kota ingin menjelajah desa, sementara anak desa ingin menjelajah lingkungan kota (Hurlock, 2002: 161).

Umumnya kegiatan penjelajahan akhir masa kanak-kanak lebih senang dilakukan bersama anak lain. Menjelajah merupakan aktivitas yang populer. Penjelajahan sebagai kegiatan bermain menimbulkan banyak kegiatan rekreasi dari kelompok terorganisasi, seperti pramuka atau gereja. Selain menjelajah, kecenderungan rasa ingin tahu yang sangat tinggi dapat dipenuhi dengan melakukan beberapa aktivitas lain, salah satunya adalah dengan membaca karya sastra anak bergenre fantasi.

Dalam konteks tersebut, karya sastra anak yang baik adalah yang dapat mengajak anak-anak sebagai pembacanya ke perziarahan fantasi. Karya sastra anak fantasi, baik cerpen anak maupun novel, berkesempatan untuk mendorong

anak-anak memasuki wilayah imajinatif yang ukurannya tak terukur akal pikir sederhana. Huck (1987: 337) mengatakan, cerita fiksi juga membantu anak untuk mengembangkan daya fantasi. Menurut Huck, inilah sumbangan yang paling penting walau juga tidak berarti menisbikan adanya berbagai kemanfaatan yang lain. Melalui fiksi fantasi, lewat imajinasi yang dikembangkannya, anak dapat mengembangkan potensi kediriannya. Orang yang tidak memiliki imajinasi, demikian Huck mengutip Paul Fenimore, ibarat orang hidup tetapi hanya separo hidup; orang hidup membutuhkan visi, dan imajinasi akan memberikan visi yang diperlukan.

Nurgiyantoro (2005: 295) menjelaskan, fiksi fantasi dapat dipahami sebagai cerita yang menawarkan sesuatu yang sulit diterima. Fiksi fantasi coba menghadirkan sebuah dunia lain di samping dunia realitas. Cerita fantasi dikembangkan melalui imajinasi yang lazim dan dapat diterima sehingga sebagai sebuah cerita dapat diterima oleh pembaca. Dalam cerita fantasi, ada bagian tertentu yang sebenarnya masuk akal, logis, meski dicampuradukkan dengan hal-hal yang kurang masuk akal. Hal itu menyebabkan fiksi fantasi juga menjadi kuat dan meyakinkan karena dapat dipertanggungjawabkan secara intrinsik.

Echols dan Shadily (1996: 233) dalam kamus Inggris-Indonesia menerjemahkan *fantasy* sebagai fantasi, khayalan, lamunan. Dalam novel fantasi, satu hal yang bisa dibilang sangat dominan adalah konteks latar ceritanya. Latar cerita dalam novel fantasi menjadi “pemain kunci” dalam merebut makna estetis, mengingat pembaca akan diajak memasuki dunia fantasi yang ditawarkan oleh penulisnya. Seberapa menarik dunia fantasi itu di mata pembaca, sangat ditentukan oleh keberhasilan penulis dalam menawarkan konsep estetis kelatarannya.

The Vilavina Land, Bertamasya ke Negeri Para Peri karya Latifa Nurina A. Novel merupakan satu novel fantasi yang unik. *Pertama*, sebagai karya sastra anak yang terbit asli dan perdana dalam edisi Indonesia. Artinya, sebagai karya sastra anak bergenre fantasi dia menjadi tawaran alternatif di tengah maraknya karya sastra anak bergenre fantasi yang merupakan produk impor, berupa terjemahan sastra anak, baik berbentuk novel, cerpen maupun komik. Apakah

karya sastra anak asli Indonesia memiliki karakteristik yang berbeda secara ekstrim dengan karya sastra anak terbitan luar negeri, seperti halnya *Harry Potter*, *Lord of The Ring*, dan sebagainya?

Kedua, novel ini merupakan karya sastra yang ditulis oleh anak pribumi, asli Indonesia. Hal ini merupakan fenomena menarik, di tengah banjir karya sastra dari luar negeri, anak Indonesia tidak kalah produktif dalam mendorong aktivitas estetis dan menghasilkan karya-karya sastra. Lebih menarik lagi adalah penulisnya merupakan siswa SD kelas V SD Muhammadiyah Purwo 2 Yogyakarta, saat novel ini diterbitkan pertama kali.

Hal ini dapat menjadi kajian menarik, bagaimana karakteristik fantasi yang dibangun oleh anak-anak yang secara tugas perkembangannya sedang dihindangi rasa ingin tahu yang sangat besar? Bagaimana penulis anak menawarkan dunia fantasi kepada publik pembaca dalam versinya sebagai kanak-kanak, yang (seharusnya) membedakannya dengan penulis dewasa?

Berangkat dari konteks demikian, penulis tertarik untuk meneliti struktur latar cerita novel anak fantasi *The Vilavina Land, Bertamasya ke Negeri Para Peri* karya Latifa Nurina A.

Berziarah ke Negeri Para Peri: Sebuah Pembahasan

Halnya novel yang sering dibaca dan pelajari, novel anak ini memiliki struktur yang membangun kekuatan estetisnya sebagai karya sastra. Namun demikian, sebagai novel anak yang ditulis oleh seorang anak, novel ini tentu memiliki keunikan dan karakter khusus yang membedakannya dengan novel dewasa, yang ditulis orang dewasa. Novel ini juga berbeda dengan novel anak yang ditulis oleh penulis dewasa, yang terlihat dari struktur tokoh, latar, alur dan cara penyajian temanya.

1. Dari Pengasuh Asrama hingga Ibu Peri: Tokoh dan Penokohan Novel Ini

Hal penting yang kerap memancing kesan mendalam bagi pembaca prosa ialah adanya tokoh atau penokohan yang kuat, memiliki karakter, dan peran penting dalam membangun kekuatan cerita secara keseluruhan. Dalam konteks novel anak, tokoh dan penokohan itu juga penting untuk diwujudkan sehingga pembaca tertarik untuk terus mengikuti cerita yang disampaikan pengarang.

Secara umum terdapat beberapa tokoh dalam cerita ini, yang memiliki karakter tertentu dan juga mempunyai fungsi dalam menjalankan lakon cerita. Tokoh dan penokohan itu bisa dijelaskan sebagai berikut:

No.	Tokoh	Karakter	Fungsi dan Peran dalam Cerita
01	Lima sekawan, yaitu: Cherry, Kanna, luna, Harry, dan Sony	Meskipun satu gang, lima sekawan, masing-masing memiliki karakter yang berbeda. Mereka bertemu di asrama sekolah.	Dalam cerita ini, lima sekawan adalah tokoh utama yang terus-menerus berada dalam babak cerita. Hampir seluruh bagian cerita melibatkan lima sekawan, atau setidaknya salah satu anggota lima sekawan. Lima sekawan merupakan tokoh 'putih', yang melakukan petualangan ke negeri para peri. Itulah sebab, secara umum cerita ini hanya 'mengawal' perjalanan tamasya lima sekawan ke dunia peri.
02	Miss Fall	Tokoh protagonis. Miss Fall digambarkan sebagai sosok yang judes, galak, dan sering berperilaku kurang menyenangkan bagi lima sekawan. Ia adalah ibu	Tokoh ini merupakan tokoh 'hitam' pertama yang dimunculkan dalam cerita, mengiringi kehadiran lima sekawan di asrama sekolah. Keberadaan Miss Fall sebagai tokoh 'hitam' di sekolah itu, dan selalu bertindak kurang menyenangkan bagi lima sekawan, memancing konflik dengan lima sekawan, sehingga cerita menjadi tegang.

		<p>pengasuh asrama, yang sering bertindak pilih kasih. Mereka baik kepada beberapa anak asrama, tetapi tidak kepada lima sekawan.</p>	
03	Kupu-kupu	<p>Tokoh 'putih', pendukung lima sekawan. Digambarkan sebagai kupu-kupu cantik, indah warna-warni, dan bisa berbicara. Dia juga lucu dan menggemaskan.</p>	<p>Dia tidak sekadar penghias keindahan negeri peri, tetapi juga menjadi guide dan 'pembela utama' lima sekawan saat mengalami masa-masa menegangkan dan menggemaskan di negeri para peri. Keberadaannya hampir di seluruh cerita, yang melibatkan lima sekawan saat mengalami petualangan di negeri peri. Di tengah ketegangan konflik yang terjadi, kupu-kupu ini kerap muncul sebagai tokoh yang lucu, dan mengeluarkan lelucon atau kekonyolan sehingga cerita menjadi 'turun', konflik berkurang dengan lelucon itu.</p>
04	Zumbyana	<p>Penyihir jahat yang menguasai hutan Boogi-</p>	<p>Ini sumber petaka pertama bagi lima sekawan, selain keangkeran pohon Boogi-boogi yang dapat</p>

		boogi.	berbicara. Penyihir jahat ini selalu membayang-bayangi perjalanan lima sekawan di seantero hutan Boogi-boogi. Lewat keberadaan tokoh sihir ini pengarang coba membangun ketegangan cerita.
05	Chindy	Kelinci lucu, putih bersih, penjaga danau coklat	Tokoh ini adalah tokoh baru yang dimunculkan saat terjadi ketegangan di sekitar danau coklat, dimana Sony tenggelam di danau coklat. Boleh dikatakan, kemunculannya yang tiba-tiba bukannya menimbulkan konflik baru yang menegangkan, tetapi justru membuat cerita 'turun tensi' karena karakter kelinci yang lucu ini. Dia muncul dengan lelucon, dan mengungkap misteri danau coklat. Lewat mulutnya pula kita dapat mengetahui rahasia yang dikandung danau coklat.
06	Tuan Season	Pemilik rumah teh, gila, dan berperilaku aneh.	Ini tokoh 'dadakan' yang dimunculkan oleh pengarang, menjadi 'tokoh transisi' yang muncul di antara ketegangan danau coklat dan misteri baru yang ingin disuguhkan dalam cerita petualangan fantasi ini. Peran tokoh ini tidak terlalu

			mencolok, namun kehadirannya memainkan konflik baru selepas danau coklat, dan menjaga ketegangan berlangsung hingga sekawan memasuki bagian lain dari negeri para peri.
07	Puteri Sweenyta	Inilah salah satu tokoh putih pendukung lima sekawan. Peri cantik jelita, khas tokoh baik di berbagai cerita.	Keberadaannya dalam cerita ini umumnya diimajinasikan anak-anak, adalah peri baik hati, siaga untuk menolong anak-anak yang kesulitan atau dalam keadaan bahaya. Seperti dalam cerita ini, puteri Sweenyta muncul saat lima sekawan berhadapan dengan penyihis jahat dari hutan Boogi-boogi, atau saat lima sekawan kesulitan mendapatkan tempat menginap, puteri Sweenyta hadir dengan 'tongkat ajaib' yang menciptakan rumah tanpa membangun. Lebih dari itu, dia juga dapat menciptakan ice cream dari mobil-mobilan, alat mainan yang ada di negeri itu. Pantaslah, cerita ini menjadi penghias cerita, yang membuat cerita ini terlihat menarik, mendukung fantasi yang ingin diungkapkan oleh pengarang, yakni fantasi yang khas anak-anak: kemudahan mendapatkan coklat, permen, ice

			cream, rumah yang nyaman, dan jauh dari teh yang membosankan.
--	--	--	---

2. Dari Dunia Nyata Hingga Dunia Fantasi: Latar dalam Novel Ini

Nurgiyantoro (2002: 227) membedakan unsur latar ke dalam tiga unsur pokok, yaitu tempat, waktu dan sosial. Latar tempat menyanan pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Latar waktu berhubungan dengan “kapan” terjadinya peristiwa yang yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Sementara latar sosial menyanan pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan karya fiksi.

3. Konflik Cerita di Tangan Penulis Cilik: Alur dalam Novel Ini

Alur merupakan aspek intrinsik yang penting bagi sebuah cerita. Melalui alur itu seorang pengarang membangun jalan cerita, membuat konflik, kejutan, dan mengajak pembaca untuk cooling down, sehingga pembaca dapat menikmati cerita.

Novel ini menggunakan alur maju, linear, yang menjalankan cerita dari awal hingga akhir secara berurutan, tidak bolak-balik alias flashback. Dengan pilihan alur seperti itu, pengarang dapat memandu pembaca untuk menyusuri satu persatu fantasi yang ditawarkannya, baik melalui penyajian latar-latar baru, maupun tokoh-tokoh unik yang dimunculkan seiring dengan lahirnya latar tersebut. Misalnya ketika memasuki dunia nyata asrama, muncul tokoh Miss Fall yang galak, judes, dan *njelehi*. Kehadiran tokoh Miss Fall itu memunculkan ketegangan cerita, karena pembaca terlibat secara emosional dengan nasib yang dialami oleh lima anak yang menjadi tokoh cerita. Kelima anak itu mendapatkan perlakuan yang kurang menyenangkan dari Miss Fall (Nurina A.,2006: 10-11).

Alur kemudian dilanjutkan dengan memasuki dunia baru, dunia para peri, yakni The Vilavia Land. Di tempat baru ini muncul tokoh baru, yaitu kupu-kupu yang indah, yang mengajak memasuki ketegangan baru, yaitu keangkeran hutan

yang pohonnya dapat berbicara. Di tengah hutan itu, meskipun keindahan dapat dinikmati, namun ketegangan memasuki dunia angker tidak dapat dihindari, karena hutan itu juga dihuni oleh peri jahat yang dapat menyihir (Nurina A., 2006: 14-15). Situasi itu membuat pembaca semakin tegang mengikuti cerita petualangan lima sekawan di dunia baru, negeri para peri itu.

Ketegangan yang dipicu oleh petualangan lima sekawan di daerah 'terlarang' yakni hutan boogi-boogi mengalami penurunan saat cerita digiring ke 'dunia hiburan', yakni ditemukannya danau coklat oleh lima sekawan. Kupu-kupu yang menjadi guide selama berziarah di negeri para peri itu, mengajak lima sekawan untuk menikmati manisnya coklat. Kemunculan latar baru berupa danau coklat, dengan coklatnya yang memancing air liur, membuat ketegangan menjadi berkurang karena pembaca menjadi tersenyum 'melihat' ulah tingkah lima sekawan, perilaku khas anak-anak saat melihat makanan seperti coklat (Nurina A., 2006: 20).

Namun, selepas ikut menikmati kegembiraan lima sekawan, alur mengalami peningkatan lagi, karena muncul ketegangan baru, yakni ternyata danau coklat itu dapat menyedot orang yang tidak diinginkannya. Danau coklat itu menyedot orang-orang yang sombong, angkuh, sok berani, dan terburu-buru. Secara langsung, pembaca akan terlibat secara emosional dengan memikirkan salah satu tokoh, yakni Sony, yang digambarkan sosok yang gegabah, terburu-buru. Akhirnya, benarlah, Sony terjerumus ke dalam danau coklat dan tersedot.

"A...a...a....tolong! tolong!" Sony berteriak minta tolong, ia tenggelam. "Itulah akibat dari kesombonganmu, Sony!" kata Luna dan Kanna. "Maaf teman, tapi bukannya mentang-mentang aku dan Sony kembar. Akan tetapi lebih baik kita menolongnya. Ia juga sudah minta maaf kok!" kata Harri (Nurina A., 2006: 21).

Alur cerita juga diwarnai konflik yang disebabkan oleh pertengkaran antar tokoh 'putih' yakni antar anggota lima sekawan itu. Selain itu, konflik juga muncul gara-gara tokoh 'hitam' seperti peri penyihir. Konflik itu dimunculkan selang-seling dengan upaya pengarang menyeret pembaca memasuki 'dunia

hiburan' yang menjadi harapan lima sekawan, dunia kanak-kanak, seperti danau coklat, hari pembagian keju, membuat rumah tanpa membangun, dan sekolah satu hari.

Dalam konteks peran alur dalam keseluruhan cerita, pengarang mampu meramu alur dengan memadukan ketegangan, konflik dan cerita humor atau perilaku konyol sebagai upaya menurunkan ketegangan. Alur itu dapat mendukung tema cerita, yaitu petualangan lima sekawan memasuki dunia fantasi, negeri para peri. Alur juga mendukung tokoh dan penokohan, yang mana pengarang memunculkan tokoh tidak sekaligus dalam setiap babak cerita, tetapi tokoh dimunculkan mengiringi latar baru yang dimasuki lima sekawan. Kondisi itu dapat membantu pengarang menyusun cerita yang tetap menarik sehingga mampu mengikat pembaca untuk terus terlibat dalam cerita itu.

4. Memahami Dunia Idaman Anak-anak: Tema Novel Ini

Tema merupakan gagasan yang ingin disampaikan oleh pengarang dalam ceritanya. Kita dapat menangkap tema yang diangkat itu melalui struktur tokoh, latar, alur, dan aspek lain yang jalin-kelindan dalam membangun kekuatan estetis prosa. Dalam konteks novel anak ini, tema dapat diungkap lewat penokohan dan penyajian latar cerita.

Novel ini bercerita tentang lima anak yang bertemu di sebuah asrama, yang menjadi tempat orang tua mengiriskan kelimanya untuk belajar. Seperti dikutip berikut ini:

Kebiasaan mereka berlima sama, yaitu bermain yang aneh-aneh dan berpetualang. Asrama yang mereka tempati bernama asrama Sansani Elementari School, karena asrama itu terletak di kota Sansan. Yaitu bisa terlihat dari kata Sansani, diambil dari kata Sansan (Nurina A, 2006: 10).

Pilihan latar tempat itu sangat dekat dengan dunia anak-anak. Pilihan asrama sebagai latar tempat yang pertama dimunculkan dalam petualangan lima anak ini pastilah tanpa pertimbangan. Seperti diketahui, asrama memiliki "citra yang kurang menyenangkan" bagi beberapa anak. Asrama banyak dikesankan

sebagai tempat kumuh, banyak aturan, kurang bebas, pengasuh yang keras, jadwal kunjungan yang ketat, tidak bisa jajan di luar asrama, dan sebagainya. Kesan seperti itu secara langsung juga terlihat kian kuat dengan citra Miss Fall yang digambarkan sebagai guru pengasuh yang galak dan jahat.

Di tengah situasi latar tempat yang seperti itu, terlihatlah lima sekawan itu merindukan suasana yang bebas dan baru. Penulis melalui lima sekawan yang “bandel” itu “mencita-citakan” adanya jalan keluar yang bisa membebaskan mereka dari situasi terkungkung, yang dalam novel ini diimajinasikan sebagai “terperosok ke dalam lobang”. Bisa dikatakan, terperosoknya lima sekawan melalui pintu di gedung tua bagian dari sekolah itu, ibarat “tersesat ke jalan yang benar.”

Semakin lama di sana, kelima anak tersebut semakin bosan. Yaa..mau bagaimana lagi. Siapa sih yang tidak sebal dengan tingkah laku miss Fall. Mereka berlima berusaha memikirkan apa yang akan mereka lakukan.

“Aha..! Bagaimana kalau kita menjelajahi tempat-tempat aneh atau rahasia di sekitar asrama ini!” Gagasan yang bagus baru saja terucap dari mulut Harry. Wah, itu ide yang bagus sekali Harry. Ya, bagus sekali,” ucap yang lain (Nurina A., 2006: 10).

Perjalanan mereka lanjutkan. Harry yang memimpin. “Aaaa..!” dia terperosok ke sebuah lubang. Yang lain pun berusaha menolong. Tetapi ketika teman-temannya meraih tangan Harry, mereka ikut terperosok. Mereka berteriak dengan keras. Mereka terjatuh ke sebuah tempat asing dan kembali bertemu Sony (Nurina A, 2006: 11).

Kutipan di atas menegaskan, asrama sekolah dapat menjelaskan latar sosial yang ingin digambarkan yaitu membosankan, guru yang menyebalkan, dan kurang memberi tempat kepada anak-anak yang “bandel” seperti lima sekawan itu. Kesan bahwa latar tempat bernama sekolah itu sangat membosankan bagi anak-anak itu juga tertunjukkan pada semacam situasi baru, pasca terperosoknya mereka ke dalam lubang. Keterperosokan mereka ke dalam lubang tidak lagi menjadi bencana, justru menjadi euphoria baru akan datangnya tempat baru, latar

baru. Tempat baru itu kemudian tidak semata bermakna bangunan dan tanah baru, namun juga kultur baru yang membebaskan, menawarkan kegembiraan, kesenangan, keindahan, dan seterusnya. Latar baru yang kemudian oleh penulisnya disebut sebagai *Negeri Vilavina*.

“Woww... indah sekali. Ya..., indaaahh sekali,” kata Cherry dan Harry (Nurina A, 2006: 11).

“Apa? Kupu-kupu bisa bicara? Mana mungkin,” ujar Cherry.
“Semua yang ada di negeri Vilavina ini bisa bicara,” jawab kupu-kupu.
“Oo...jadi negeri ini bernama Vilavina,” kata kelima anak itu terkagum-kagum (Nurina A, 2006: 14).

Sebagai sebuah fiksi fantasi, struktur latar seperti digambarkan pada kutipan di atas cukup memikat. Begitu memasuki negeri baru, lima sekawan sudah bertemu dengan sosok yang berbeda jenis dengan mereka yaitu kupu-kupu, berbeda dengan manusia. Tetapi, pilihan penulis dengan struktur latar cerita seperti itu boleh jadi tepat. Kenapa lima sekawan tidak bertemu serigala, yang seringkali muncul dalam cerita horor? Atau, harimau dan singa yang menjadi raja hutan dalam beberapa dongeng?

Kupu-kupu mungkin bukan semata-mata bermakna binatang, namun juga menjadi simbol pemberi pesan tertentu dari penulis. Kupu-kupu mungkin menjadi simbol sosok yang cantik, enak dilihat, ramah, yang dipersonifikasikannya dengan gaya berbicara yang lembut dan santun. Boleh jadi, kupu-kupu dalam konteks latar cerita merupakan bagian dari latar sosial yang diidamkan oleh penulisnya melalui cerita. Latar sosial yang memiliki warga ramah, menghargai orang lain, dan akomodatif, yang membedakannya dengan asrama yang memiliki ibu pengasuh jahat, teman-teman yang tidak menghormati orang lain, dan seterusnya.

Melalui kutipan tersebut, latar sosial digambarkan bahwa “situasi sosial” di negeri bernama Vilavina cukup bebas, egaliter, hak berbendapat dan berbicara dihargai. Penulis membahasakannya melalui jawaban kupu-kupu, yang berkata “semua yang ada di negeri Vilavina bisa bicara,”. Ungkapan ini bisa dimaknai sebaliknya, bahwa latar sosial sebelumnya yang dihadapi lima sekawan adalah

“tidak semuanya bisa bicara” atau bahkan “tidak boleh bicara”. Ada kesan, lima sekawan menghadapi situasi dan kondisi yang “membelenggu” kebebasan mereka untuk berbicara dalam maknanya yang luas, termasuk berbicara dalam konteks kesempatan untuk beraktualisasi diri. Berbicara tidak semata bermakna “membuang suara” namun juga cara seseorang untuk mengaktualisasikan diri, mengekspresikan gagasannya.

Imajinasi dan fantasi penulis tentang latar baru, situasi baru, juga ditunjukkan melalui kutipan berikut:

“Yang ada di belakang kalian adalah gua Sweety, disana dihuni oleh Putri Sweenyta, dia sangat baik. Putri Sweenyta sering sekali membagikan permen dan coklat yang sangat manis. Selain baik, dia juga cantik...”

“Di depan kita terdapat hutan Boogi-boogi. Di dalam hutan itu sangat berisik. Setiap malam, banyak anak-anak yang tidak bisa tidur, karena pohon-pohon disana berisik. Mereka selalu berkata, “Boogi...boogi...boogi!” sebenarnya tidak hanya malam hari mereka berisik, tetapi juga pagi, siang dan sore. Warna kuning yang tinggi itu adalah bukit Cheesa, dan penduduknya pun bernama penduduk Cheesa. Rumah mereka terbuat dari keju, dan pekerjaan mereka adalah membuat keju untuk cadangan makanan.”

“Tapi...kalian harus berhati-hati dengan Zumbyana si penyihir. Dia tinggal di dalam hutan Boogi-boogi. Lokasinya tepat di paling belakang. Namun masih ada gerbang rangkaian daun buatan Zumbyana yang telah dicampur ramuan mematikan. Dia benar-benar jahat... (Nurina , 2006: 14-15).

Kutipan di atas menggambarkan sebuah latar tempat sekaligus sosial. Pilihannya memberi nama tempat juga sangat imajinatif, dekat dengan anak, yaitu Sweety. Ada penghuninya yang baik hati, dan suka membagi coklat yang manis. Sang puteri selain baik hati juga cantik. Latar seperti ini selain berfungsi sebagai penguat daya fantasi, dimana hal-hal irrasional memiliki “rasionalitas”nya sendiri, juga menjadi simbol-simbol yang punya pesan. Misalnya, kenapa putrinya harus baik hati dan suka membagi coklat? Ini semacam dunia baru yang ditawarkan kepada anak-anak asrama yang mungkin selama hidupnya di asrama memang menemukan situasi dan kondisi menjengkelkan, termasuk dalam hal akses makanan kesukaan anak-anak, seperti coklat dan keju.

Penulis juga menggunakan situasi paradoks dalam latar tempat sekaligus sosial di atas. Selain menempatkan gua Sweety dan puteri Sweenyta, struktur latar juga dilengkapi hutan Boogi-boogi dan penyihir Zumbyana. Latar ini mungkin ingin membuktikan kepada pembaca, bahwa cerita ini merupakan “kehidupan nyata”, yang tidak semata-mata ada kebaikan atau keburukan saja, namun keduanya ada saling mengisi. Hutan yang selalu berisik bisa jadi mengingatkan lima sekawan tentang asrama mereka yang penghuninya selalu berisik, mengganggu keinginan mereka untuk tidur.

Kita membayangkan, barangkali ada dari lima sekawan itu, atau penulis cerita ini melalui latar ini, ingin mengungkapkan kejengkelannya karena tidak bisa tidur gara-gara bising dan berisik, padahal tidur merupakan saat mereka harus beristirahat. Ditambah lagi dengan kehadiran penyihir jahat di dalam latar sosial tersebut, yang kian menguatkan kesan bahwa ada sosok-sosok kunci yang secara psikologis sesungguhnya menimbulkan rasa traumatis bagi lima sekawan; sosok itu disimbolkan sebagai penyihir jahat. Tetapi bukankah penulisnya seperti mengajak lima sekawan agar tidak bersedih: selain ada penyihir jahat dan hutan boogi-boogi, lima sekawan bisa mendapatkan coklat dan keju dari orang-orang Cheesa?

Kesan bahwa novel ini merupakan fiksi fantasi yang menghibur semakin ditunjukkan oleh cerita, ketika sampai pada ditemukannya latar cerita berupa Danau Coklat. Kenapa harus danau coklat? Dus, kenapa penemuan Danau Coklat terjadi setelah melewati hutan Boogi-boogi yang seram itu? Apalagi, dilengkapi dengan latar sosial yang menggambarkan adanya masyarakat yang ramah, suka membagi keju, dan seterusnya. Di sini penulis membangun struktur latar yang menarik dan memikat. Cerita ini ingin menyatakan, “setelah kesulitan, pastilah ada kemudahan!” di tengah situasi yang menjengkelkan, pastilah ada sesuatu yang menyenangkan. Berikut kutipannya:

...Danau coklat itu adalah sebuah danau biasa yang airnya seperti coklat lumer, dan itu memang cokelat lumer. Jenis coklat itu adalah cokelat yang berwarna cokelat manis. “Aku akan berenang sepuas mungkin dan sejauh mungkin sambil

memakan coklat, karena aku adalah Sony Si Perenang,” kata Sony (Nurina A, 2006: 21).

...”Itu karena di bawah danau coklat ini ada pabrik coklat. Di tepian danau memang sengaja dibuat tidak manis, agar tidak ada pencuri yang bisa mengambil coklat. Sehingga pencuri yang akan mencuri, ditarik ke pabrik coklat untuk dijadikan pegawai, penjaga atau tentara.” Jawab Rubby (Nurina A, 2006: 23).

Lewat latar cerita, baik dalam konteks tempat maupun sosial, kita dapat mengimajinasi dunia kanak-kanak. Penulisnya yang masih anak-anak, dan mungkin suka coklat, sungguh-sungguh membangun struktur latar cerita dalam perspektif anak-anak, dengan menggunakan latar danau coklat yang terlihat manis, tidak ada yang mencuri, adanya kelinci, dan seterusnya. Imajinasi dan fantasi yang terkandung dalam cerita ini tidak menghilangkan kesan keluguan dan kepolosan dunia kanak-kanak; tentang idealitas mereka tentang makanan, pandangan terhadap orang lain, dan seterusnya.

Kesan itu juga dikuatkan dengan gambaran latar rumah teh dan Tuan Teason yang stress. Diceritakan, di rumah teh itu lima sekawan dijebak dan diracun oleh Tuan Teason; Dia mencampurkan zat penidur ke dalam teh yang disuguhkan kepada anak-anak. Menurut penjelasan masyarakat setempat, Tuan Teason stress gara-gara ditinggal pergi istrinya. Istrinya sebal karena setiap hari hanya disuguh teh di dalam rumah teh. Latar tempat sekaligus sosial ini seperti ingin menyuarakan “suara hati anak-anak” yang bosan dengan suguhan teh, yang mungkin terjadi di asramanya. Mereka tidak terima bila makanan yang dihidangkan setiap hari hanya teh dan teh. Ketidaksukaan terhadap teh itu diimajinasikan dengan “kecurigaan penuh”, yaitu dengan menggambarkan kemungkinan teh dicampur dengan racun penidur. Kesan ketidaksukaan anak-anak itu, yang mungkin muncul dari penulisnya, ditunjukkan dengan larinya istri Tuan Teason, dan alasan lari itu adalah karena sang istri sebal setiap hari disuguh teh. Latar cerita ini ingin menyatakan, bila setiap hari lima sekawan itu hanya disuguh teh di asramanya, mereka sebenarnya ingin kabur saja!

Latar berikutnya yang dimunculkan oleh penulis adalah kehidupan para peri; mereka sangat menyukai coklat dan hal-hal yang berorientasi kesenangan dan hiburan. Dalam imajinasi yang dibangun penulis melalui latar sosial ini, dunia peri harus indah dan enak, nyaman dan menyenangkan. Misalnya digambarkan masyarakat peri yang sangat sempurna; ada yang suka memberi coklat, ada yang suka menolong orang yang kehilangan suara emasnya, ada yang pintar membuat pita, menyulam, menari dan membuat kue. Selain itu, ada juga peri yang bisa mengubah cuaca buruk jadi bagus, peri senang menanam bunga, pintar menulis puisi. Dan lebih penting lagi adalah masyarakat peri ternyata suka pesta!

Berbagai latar, baik tempat maupun sosial, digambarkan penulisnya sebagai masyarakat yang hidupnya serba mudah, enak dan tidak terganggu kesulitan hidup. Misalnya, mereka membangun rumah tanpa dilakukan, dan kurang suka dengan atap rumah yang bocor. Imajinasi dan fantasi yang dibangun dengan menggunakan struktur latar ini menunjukkan keluguan bocah; menyuarakan suara anak-anak yang tinggal di rumah kumuh, atap bocor, dan seterusnya dengan menghibur bahwa suatu ketika mereka akan mendapatkan rumah bagus tanpa membangun.

...Olien menjawab, “Tentu saja aku mau. Aku akan membantu kalian membangun rumah, asalkan kalian mau membayarku.”

“Tapi kami tak mempunyai uang sama sekali.” Kata Harry. “Ha ha ha...kalian begitu lugu. Kalian pikir aku serius ya, ha..ha..ha..tidak, aku hanya bercanda. Maaf ya. “seru Olien. Ia memang suka bercanda. “Huh, dasar Olien tukang bercanda. Tapi tak apalah. Manusia juga butuh hiburan. Kalau seumur hidup tidak ada hiburan...ah sudah lupakan saja. Ayo sekarang kita mulai membangun rumah. Tapi dimana tem..” tiba-tiba Olien memutus pembicaraan Cherry. “Kalian tak usah memikirkan tempat, dan membuang-buang tenaga untuk membangun rumah...”

“Bukan begitu maksudku, “kata Olien. “Lantas apa?” tanya Cherry. “Ayo ikut semua. Oo ternyata Olien mengajak mereka ke gua Sweety. Olien meminta Puteri Sweenyta untuk menyihir sebuah permen berbentuk rumahnya menjadi rumah sungguhan untuk Cherry, Kanna, Luna, Harry dan Sony (Nurina A, 2006: 43-44).

Pada cerita berikutnya, juga dilukiskan latar sekolah yang kegiatannya hanya menggambar, membaca, menulis, menyanyi dan bersopan santun kepada orang lain. Latar ini seperti ingin menunjukkan bahwa cerita ini ditujukan kepada anak-anak yang kurang suka dengan kehidupan asrama yang ketat, sekolah yang membosankan, dan rumah yang tidak nyaman. Latar tentang sekolah tidak sekadar digambarkan bagaimana bangunan sekolah itu, catnya berwarna apa, berapa lantai, atapnya bagaimana, namun bagaimana kultur sekolah tersebut. Seperti dikutip berikut ini:

...Di sekolah itu ada beberapa jadwal. Setiap harinya ada pelajaran menggambar, membaca, menulis, menyanyi dan bersopan santun kepada orang lain. Sistem belajar di sekolah itu tidak membuat pikiran kita menjadi jenuh. Karena kita akan belajar sambil bermain. Di negeri Vilavia, sekolah itu tidak wajib, melainkan hanya untuk menambah ilmu sedikit dan untuk mendapat teman yang banyak. Di sekolah itu juga tidak banyak muridnya, hanya lima belas anak,” jelas Oien (Nurina A, 2006: 85).

Ini menjelaskan fantasi yang dibangun oleh penulis tentang dunia sekolah kaitannya dengan anak-anak. Inilah idealitas yang ingin disuarakan anak-anak tentang sekolah, sekaligus kritik terhadap situasi kekinian dunia sekolah (dan pendidikan nasional) kita pada umumnya. Dengan segala kesadaran kanak-kanaknya, imajinasi anak-anak ingin menyuarakan bahwa tugas perkembangan mereka yang utama adalah bermain, tumbuh dan berkembang dalam suasana cinta-kasih, dan bersosialisasi.

Namun, idealitas itu tak ditemukan dalam realitas. Sekolah yang mereka jumpai adalah sekolah yang penuh beban pelajaran dan tugas rumah, ujian akhir yang memberatkan, murid sekolah yang bertumpuk-tumpuk jumlahnya tidak seimbang dengan ketersediaan guru sehingga perhatiannya berkurang. Di tengah realitas seperti itu, anak-anak menyayangkan adanya kewajiban untuk pergi bersekolah, sehingga bersuara, “di negeri ini sekolah itu tidak wajib!” kecuali hanya “untuk menambah ilmu sedikit dan mencari teman!”.

PENUTUP

Karya sastra seharusnya dapat menawarkan dua hal yaitu *dulce et utile*, keindahan sekaligus kemanfaatan (Wellek & Warren, 1990: 26-27). Karya seni, termasuk sastra, hendaknya “manis” dan sekaligus bermanfaat bagi setiap penikmatnya. Kesenangan dan hiburan yang diperoleh dari sastra bukanlah kesenangan dan hiburan dalam konteks fisik, melainkan kesenangan yang lebih tinggi yaitu kontemplasi yang tidak mencari keuntungan material. Sementara manfaatnya –keseriusan, bersifat didaktis- adalah keseriusan yang menyenangkan, keseriusan estetis, dan keseriusan persepsi.

Menilik fungsinya yang demikian, kita berharap di masa mendatang penulisan dan penerbitan karya sastra anak semakin meningkat, baik secara kuantitas maupun kualitas. Dengan perkembangan penulisan dan penerbitan karya sastra anak yang kondusif diharapkan tradisi literasi di kalangan masyarakat, khususnya anak-anak, dapat bergerak menuju tren positif. Perkembangan positif pada penulisan dan perkembangan karya sastra anak akan menjadi sumbangsih berharga bagi pengembangan kebudayaan kita di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurina A., Latifa. 2006. *The Vilavina Land, Tamasya ke Negeri Para Peri*. Yogyakarta: Pinus Fantasi, Kelompok Penerbit Pinus.
- Echol, John M. & Shadily, Hassan. 1996. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Huck, Charlotte S, Susan Hepler, dan Janet Hickman. 1987. *Children's Literature in The Elementary School*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2002. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak, Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sayuti, Suminto A. 2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.

Wellek, Rene & Warren, Austin. 1990. *Teori Kesusastaan*. Jakarta: PT. Gramedia.