

IMPOSSIBILITY DALAM CERITA ANAK INDONESIA DAN TERJEMAHAN: SARANA PENGEMBANGAN IMAJINASI ANAK

Frida Siswiyanti

Universitas Islam Malang
fridasiswiyanti@unisma.ac.id.

Abstract: *This study aims to describe the various forms of impossibility in Indonesian children's stories and their translation and use as a means of developing children's imagination. This study uses a qualitative approach to the type of descriptive research that emphasizes content analysis (content analysis). The main data are literary texts in the form of children's stories. The results showed that the Impossibility in Indonesian children's stories and translations can be classified into two forms, namely traditional and modern impossibility. In Indonesian children's stories, traditional Impossibility in Indonesian children's stories is based on mystical aspects and modern Impossibility is based on several aspects namely, realistic stories that are personified. Meanwhile, in the translation of children's stories, traditional impossibility in the translation of children's stories is identical to the lives of princesses, princes, sorcery, witches, step-mothers, and fairies, and objects that can talk like humans. Modern Impossibility in the story of the translation by bringing up the characteristics of the typical characters and can change the way of looking at the typical characters that have been raised. Adventures through space and time. These aspects can be used as a means of developing imaging.*

Key Words: *impossibility, Indonesian children's stories, modern children's stories, imagination.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan berbagai bentuk *impossibility* dalam cerita anak Indonesia dan terjemahan dan pemanfaatannya sebagai sarana dalam pengembangan imajinasi anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang menekankan pada analisis isi (*content analysis*). Data utamanya ialah teks sastra berupa cerita anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Impossibility* dalam cerita anak Indonesia maupun terjemahan dapat diklasifikasikan menjadi dua bentuk, yakni *impossibility* tradisional dan modern. Dalam cerita anak Indonesia, *Impossibility* tradisional dalam cerita anak Indonesia didasarkan pada aspek-aspek mistis dan *Impossibility* modern didasarkan pada beberapa aspek yakni, cerita-cerita realistis yang dipersonifikasi. Sementara itu, dalam cerita anak terjemahan, *impossibility* tradisional dalam cerita anak terjemahan identik dengan kehidupan putri, pangeran, sihir, nenek sihir, ibu tiri, dan peri/ bidadari, dan benda-benda yang dapat berbicara seperti manusia. *Impossibility* modern dalam cerita

terjemahan dengan memunculkan karakteristik tokoh tokoh yang khas dan dapat mengubah cara pandang terhadap karakter khas tokoh yang pernah dimunculkan. Petualangan-petualangan menembus ruang dan waktu. Aspek-aspek tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sarana mengembangkan imajinasi.

Kata Kunci: *impossibility*, cerita anak Indonesia, cerita anak modern, imajinasi.

PENDAHULUAN

Karya sastra selalu identik dengan sebuah cerita rekaan atau sering disebut dengan fiksi. Menurut Wellek dan Warren (1990: 31) fiksi merupakan “tiruan kehidupan” yang artistik dan verbal. Sebagai sebuah “tiruan kehidupan”, fiksi tidak dipertentangkan dengan “kebenaran”, tetapi dengan fakta atau “keberadaan waktu dan ruang. Wellek dan Warren (1990:31) juga menyatakan bahwa dalam karya sastra hal-hal yang mungkin terjadi (*probability*) lebih berterima daripada fakta. Pernyataan-pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa karya sastra yang merupakan cerita rekaan, di dalamnya mengandung suatu “kebenaran” bukan fakta. Kebenaran tersebut berada pada perspektif dunia yang dibangun dalam karya sastra tersebut, bukan dalam dunia *reality* (nyata).

Kebenaran di dalam karya sastra bukanlah suatu fakta. Apa yang mungkin terjadi di dalam dunia sastra, belum tentu dapat terjadi dalam kehidupan nyata. Dengan kata lain, sastra dapat mengubah

impossibility (ketidakmungkinan) menjadi sebuah *possibility* (kemungkinan) sehingga menemukan suatu nilai kebenaran. *Impossibility* diwujudkan dalam bentuk khayalan-khayalan (fantasi) atau angan-angan. Stewig (1980: 399) memperkuat pernyataan-pernyataan tersebut dengan menyatakan bahwa khayalan tumbuh dari realisme yang dibentuk dengan kuat.

Aspek-aspek *impossibility* digunakan dalam cerita anak baik Indonesia maupun terjemahan. *Impossibility* atau fantasi menjadi aspek yang cukup penting dalam cerita-cerita tersebut, bahkan menjadi salah satu ciri khas dalam pengembangan cerita-cerita anak. Menurut Stewig (1993:409), tujuan penggunaan fantasi atau khayalan dalam cerita-cerita anak tersebut yakni, 1) untuk menyediakan suatu pengalaman *aesthetic*: kesenangan (kenikmatan) dalam membaca berbagai tokoh atau karakter yang menarik, tempat, dan kejadian dalam cerita, 2) untuk menyediakan pengertian yang mendalam ke dalam diri

atau orang lain dengan menciptakan karakter yang berbeda dengan pembaca. Berdasarkan kedua tujuan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan fantasi (khayalan) yang menekankan pada aspek-aspek *impossibility* dimaksudkan untuk memberikan kenikmatan bagi pembaca terutama anak-anak dengan berbagai penciptaan karakter, tempat, dan peristiwa-peristiwa yang tidak mungkin (tidak masuk akal) terjadi dalam kehidupan nyata.

Anak-anak akan merasa lebih tertarik ketika membaca cerita-cerita yang di dalamnya menyajikan aspek-aspek *impossibility* karena melalui sajian tersebut, anak tidak diarahkan untuk berpikir terlalu berat atau melakukan interpretasi yang terlalu dalam terhadap cerita. Melalui fantasi (khayalan) yang diciptakannya, pengarang membawa alam pikiran anak-anak ke “suatu wilayah” yang tidak pernah ditemui bahkan dibayangkannya. Hal tersebut akan menciptakan pengalaman yang luar biasa bagi anak-anak.

Sebuah penelitian (studi) menyatakan bahwa ketika anak-anak memiliki khayalan yang tinggi, maka anak-anak menjadi lebih jarang marah, bergembira, dan berkurang ageresifitasnya. Sebaliknya, anak-anak yang memiliki khayalan lebih rendah, maka anak-anak akan lebih mudah marah dan memiliki tingkat ageresifitas yang

tinggi. Hasil studi tersebut menunjukkan bahwa fantasi (khayalan) memiliki fungsi yang cukup penting dalam psikis anak-anak. Penggambaran sesuatu yang tidak masuk akal atau *impossible* justru dapat menjadi terapi psikis secara tidak langsung bagi anak-anak.

Pengarang dalam menciptakan fantasi (sesuatu yang *impossible*) menerapkan dua ukuran yakni, 1) pengarang mempunyai tantangan membujuk pembaca untuk membuka dirinya terhadap cerita yang bertenangan dengan kehidupan nyata (benda asing/aneh, tidak jelas/aneh, atau gaib) dan menjadikannya sebagai sesuatu yang tidak sia-sia dan 2) pengarang harus menyediakan suatu pengaturan unik karena suatu fantasi sangat imajinatif (Tomlinson dan Brown, 2002: 115). Kedua ukuran tersebut menunjukkan bahwa pengarang dalam menciptakan suatu fantasi tetap memperhatikan keberterimaan bagi pembacanya. Keberterimaan tersebut bukan semata-mata sebagai faktor pemicu kenikmatan dan kesenangan bagi pembacanya (anak-anak) tetapi di dalamnya terdapat berbagai kandungan nilai-nilai yang bermanfaat bagi anak-anak. Terkait pernyataan tersebut, penggunaan khayalan dalam cerita anak-anak yakni, membuat anak-anak berhadapan dengan masalah universal yang belum terpecahkan, membantu anak-anak untuk

mulai memahami suatu aspek/ pengaruh hidup, dan membantu anak memahami tentang kehidupan lain setelah kehidupan ini (misalnya melalui kematian).

Berbagai *impossibility* dalam cerita anak-anak baik terjemahan maupun Indonesia, dapat dicermati melalui karakter (tokoh), *setting*, properti tokoh, dan peristiwa-peristiwa di dalam cerita. Ketiga aspek tersebut, di dalamnya terintegrasi berbagai macam bentuk fantasi (aspek-aspek *impossibility*) di dalam cerita anak-anak. Aspek-aspek *impossibility* dalam cerita anak Indonesia dan terjemahan memiliki karakteristik yang berbeda, karena masing-masing memiliki tingkat perkembangan yang dinamis. Melalui makalah ini, penulis mencoba menganalisis aspek-aspek *impossibility* dalam cerita anak Indonesia dan Terjemahan serta mencari perbedaan karakteristik *impossibility* kedua cerita anak tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, masalah umum dalam makalah ini yakni, bagaimanakah aspek-aspek *impossibility* dalam cerita anak terjemahan dan Indonesia. Sebaliknya, masalah khusus dalam makalah ini dapat diuraikan yakni, 1) bagaimanakah *impossibility* dalam cerita anak Indonesia? 2) Bagaimanakah *impossibility* dalam cerita anak terjemahan? Dan (3) Bagaimana *impossibility* dalam cerita

anak Indonesia dan terjemahan dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan imajinasi anak?

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang terjadi dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa (Moleong, 2007:6).

Mohajan (2018:7) menyatakan bahwa penelitian kualitatif biasanya mencakup wawancara dan observasi, tetapi juga mencakup studi kasus, survei, dan analisis historis dan dokumen. Penelitian kualitatif adalah istilah umum yang digunakan untuk merujuk pada desain perspektif teoritis (narasi, fenomenologi, dasar teori, penelitian tindakan, studi kasus, etnografi, penelitian sejarah, dan analisis konten).

Penelitian ini menekankan pada jenis penelitian kualitatif yang didasarkan pada analisis isi (*content analysis*). Marrying (2014:10) gagasan sentral dari analisis isi dalam penelitian kualitatif adalah mulai dari dasar metodologisnya. Analisis isi merupakan pendekatan metode campuran: penugasan kategori ke teks sebagai langkah kualitatif, bekerja melalui

banyak bagian teks dan analisis frekuensi kategori sebagai langkah kuantitatif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, analisis isi lebih ditekankan pada penelitian tekstual untuk memahami kandungan yang terdapat dalam teks. Pada penelitian ini, kegiatan difokuskan pada analisis teks sastra berupa cerita anak yang di dalamnya mengandung unsur *impossibility* (ketidakmasukakalan). Cerita anak yang dipilih merupakan cerita anak Indonesia dan terjemahan. Dari sini akan dilihat bentuk *impossibility* dari masing-masing cerita anak. Selanjutnya, bentuk-bentuk *impossibility* tersebut akan dikaitkan dengan bagaimana unsur tersebut digunakan sebagai sarana mengembangkan imajinasi anak.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan studi dokumentasi. Studi dokumentasi berupa penelaahan sumber data yang berupa cerita anak yang berasal dari Indonesia atau terjemahan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis alir dari Miles dan Huberman (2007:16) yang mencakup enam kegiatan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan sementara, verifikasi, dan kesimpulan akhir.

PEMBAHASAN

Impossibility dalam Cerita Anak Indonesia

Impossibility dalam cerita anak-anak berkembang secara dinamis dan tidak statis. *Impossibility* bergerak dinamis mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Jika dahulu *impossibility* hanya muncul di dalam cerita anak bergenre dongeng (baik itu fabel, mite, legenda, sage, dan folklore), kini hadir dan terintegrasi dalam bentuk cerita realistik. Dengan kata lain, bentuk *impossibility* dalam cerita anak dapat diklasifikasikan menjadi dua bentuk, yakni *impossibility* tradisional dan modern.

Impossibility Tradisional dalam Cerita Anak Indonesia

Impossibility tradisional dimunculkan dalam cerita anak tradisional Indonesia yang mengedepankan keterikatan dalam budaya lokal. *Impossibility*nya menonjol pada aspek-aspek mistis. Aspek mistis tersebut dilatarbelakangi kepercayaan animisme dan dinamisme yang berkembang pada saat itu. Hal tersebut terlihat pada karakteristik tokoh, benda-benda alam yang memiliki kekuatan gaib, latar tempat, dan peristiwa-peristiwa yang mengandung unsur-unsur gaib dalam cerita anak Indonesia.

Berikut ini merupakan kutipan legenda asal-asul Danau Toba.

Karena hari sudah malam, perempuan itu minta agar lampu dinyalakan. Setelah lelaki itu menyalakan lampu, dia diajak perempuan itu menemaninya kedapur karena dia hendak memasak nasi untuk mereka. Sambil menunggu nasi masak, diceritakan oleh perempuan itu bahwa dia adalah penjelmaan dari ikan besar yang tadi didapat lelaki itu ketika memancing di sungai. Kemudian dijelaskannya pula bahwa beberapa keping uang emas yang terletak di dapur itu adalah penjelmaan sisiknya. Setelah beberapa minggu perempuan itu menyatakan bersedia menerima lamarannya dengan syarat lelaki itu harus bersumpah bahwa seumur hidupnya dia tidak akan pernah mengungkit asal usul istrinya myang menjelma dari ikan.

Dalam kutipan cerita anak di atas, tampak impossibility (ketidakmasukakalan) dihadirkan melalui tokoh ikan besar yang menjelma menjadi seorang perempuan yang sangat cantik. Perempuan cantik jelmaan ikan mas tersebut juga memberikan kepingan-kepingan uang emas yang berasal dari sisik-sisiknya. Dalam cerita tersebut tampak bahwa fantasi dihadirkan jauh dari dunia realitas dengan bumbu-bumbu peristiwa gaib di luar nalar manusia (tidak realistis). Keajaiban-keajaiban dimunculkan dalam bentuk penjelmaan suatu makhluk tertentu (hewan atau tumbuhan) menjadi manusia dan mampu memenuhi kebutuhan dan mengubah nasib pasangannya melalui keajaiban yang diciptakannya. Tampaknya, cerita-cerita anak pada saat itu menonjolkan sisi kekuatan yang besar di luar kendali manusia melalui berbagai keajaiban dalam berbagai segi kesederhanaan yang diciptakan pada masa itu.

Impossibility juga ditampilkan dalam bentuk cerita-cerita yang berakhir dengan kutukan. Kutukan-kutukan tersebut sebagai akibat dari dosa-dosa yang dilakukan oleh manusia, misalnya dosa terhadap Ibu, seperti yang terefleksi kutipan cerita anak Malin Kundang berikut ini.

Malin Kundang pura-pura tidak mengenali ibunya, karena malu dengan ibunya yang sudah tua dan mengenakan baju compang-camping. "Wanita itu ibumu?", Tanya istri Malin Kundang. "Tidak, ia hanya seorang pengemis yang pura-pura mengaku sebagai ibuku agar mendapatkan harta ku", sahut Malin kepada istrinya. Mendengar pernyataan dan diperlakukan semena-mena oleh anaknya, ibu Malin Kundang sangat marah. Ia tidak menduga anaknya menjadi anak durhaka. Karena kemarahannya yang memuncak, ibu Malin menengadahkan tangannya sambil berkata "Oh Tuhan, kalau benar ia anakku, aku sumpahi dia menjadi sebuah batu". Tidak berapa lama kemudian angin bergemuruh kencang dan badai dahsyat datang menghancurkan kapal Malin Kundang. Setelah itu tubuh Malin Kundang perlahan menjadi kaku dan lama-kelamaan akhirnya berbentuk menjadi sebuah batu karang.

Dalam kehidupan nyata tidak pernah terjadi seorang Ibu yang memiliki kekuatan luar biasa sehingga mampu mengutuk anaknya menjadi batu. Cerita tersebut dipaparkan secara sederhana namun menghadirkan fantasi luar biasa, yang mampu membuat seseorang tidak hanya melihat *impossibility* tetapi juga merasakan kandungan pesan yang terdapat di dalam peristiwa yang tidak masuk akal tersebut. Pesan tersebut mampu memberikan ajaran hidup kepada pembaca agar tidak durhaka terhadap orang tua, terutama ibu.

Impossibility tradisional yang khas, juga tampak pada penggunaan benda-benda ajaib dan bertuah dan mengandung kekuatan gaib. Benda-benda tersebut misalnya cabai, biji mentimun, dan terasi dalam cerita Timun Mas berikut ini.

Timun Mas berlari lagi. Tapi kemudian Raksasa hampir berhasil menyusulnya. Timun Mas kembali mengambil benda ajaib dari kantungnya. Ia mengambil segenggam cabai. Cabai itu dilemparnya ke arah raksasa. Seketika pohon dengan ranting dan duri yang tajam memerangkap Raksasa. Raksasa berteriak kesakitan. Sementara Timun Mas berlari menyelamatkan diri.

Tapi Raksasa sungguh kuat. Ia lagi-lagi hampir menangkap Timun Mas. Maka Timun Mas pun mengeluarkan benda ajaib ketiga. Ia menebarkan biji-biji mentimun ajaib. Seketika tumbuhlah kebun mentimun yang sangat luas. Raksasa sangat letih dan kelaparan. Ia pun makan mentimun-mentimun yang segar itu dengan lahap. Karena terlalu banyak makan, Raksasa tertidur.

Timun Mas kembali melarikan diri. Ia berlari sekuat tenaga. Tapi lama kelamaan tenaganya habis. Lebih celaka lagi karena Raksasa terbangun dari tidurnya. Raksasa lagi-lagi hampir menangkapnya. Timun Mas sangat ketakutan. Ia pun melemparkan senjatanya yang terakhir, segenggam terasi udang. Lagi-lagi terjadi keajaiban. Sebuah danau lumpur yang luas terhampar. Raksasa terjerembab ke dalamnya. Tangannya hampir menggapai Timun Mas. Tapi danau lumpur itu menariknya ke dasar. Raksasa panik. Ia tak bisa bernapas, lalu tenggelam.

Benda-benda seperti cabai, biji mentimun, dan terasi dalam dipercaya memiliki kekuatan gaib yang mampu mengalahkan raksasa jahat. Kekuatan yang terdapat di dalam benda-benda tersebut berada di luar akal sehat manusia (*impossible* terjadi dalam

kehidupan nyata). Seolah-olah ada kekuatan di luar diri manusia yang menggerakkan itu semua.

Bentuk-bentuk tersebut menurut Stewig (1980: 419—434) yakni, 1) binatang dengan kemampuan khusus, 2) makhluk aneh (menakutkan), 3) orang-orang dengan kemampuan khusus, 4) mainan atau boneka yang dapat bergerak atau hidup, 5) obyek gaib, 6) perjalanan menembus ruang dan waktu, dan 7) adanya kekuatan atau tenaga jahat.

Impossibility Modern dalam Cerita Anak Indonesia

Impossibility seperti dijelaskan sebelumnya bersifat dinamis. *Impossibility* memiliki dinamika perkembangan di dalam cerita anak. *Impossibility* pada cerita-cerita tradisional yang mengedepankan aspek-aspek mistis dan gaib perlahan mulai dikesampingkan. Fantasi-fantasi yang membangun *impossibility* modern didasarkan pada cerita-cerita realistik yang dipersonifikasi. Personifikasi tersebut diwujudkan dalam benda-benda yang akrab dengan kehidupan anak sehari-hari yang kadang diabaikan tetapi penting untuk anak. Benda-benda tersebut diberi nyawa dan dihidupkan untuk menyampaikan pesan-pesan edukasi kepada anak-anak. *Impossibility* tersebut tampak pada kutipan cerpen

anak *Ternyata Penting, Ya!* karya Abella berikut ini!

Gedubrak! Majikanku, tian, menendang bola ke arahku dan tepat mengenaiku. Tapi, aku tidak bisa apa-apa. Lho, kok bisa? Teman-teman belum mengenalku, sih. Aku ini, kan, tempat sampah! Hehehe...Perkenalkan, namaku JK, tapi bukan nama orang, lho! JK itu singkatan dari Jagalah Kebersihan. Aku tidak tahu asal mula namaku....

Berdasarkan kutipan tersebut, tempat sampah yang merupakan benda mati dihidupkan dan dibuat seolah-olah mirip dengan manusia yang dapat bicara dan berkomunikasi, meskipun hanya satu arah dengan pembaca. Dalam kehidupan nyata, sampah hanya sebuah benda yang tidak bergerak, sering diabaikan oleh orang-orang, tetapi memiliki peran yang penting. Dengan membuat sampah seolah-olah dapat berbicara dan berkomunikasi dengan pembaca, pengarang berusaha menyampaikan pesan kepada anak-anak untuk senantiasa menjaga kebersihan.

Munculnya tokoh-tokoh imajinasi yang diidolakan oleh anak-anak yang dikolaborasikan dengan cerita rekaan yang diciptakan menjadi inspirasi dalam menciptakan bentuk *impossibility* baru. Salah satu tokoh yang diidolakan oleh anak-anak saat ini, yakni Harry Potter. Tokoh Harry Potter yang dikolaborasikan dengan tokoh Putri dalam cerpen *Putri Ompong* karya Abella. Cerita Putri ompong mengambil setting kehidupan kerajaan modern yang diko-

laborasikan dengan *setting* cerita populer (Harry Potter sebagai tokohnya).

Dalam cerpen tersebut diceritakan seorang putri yang giginya tanggal dan tak kunjung tumbuh kembali. Putri merasa putus asa dengan keadaan tersebut. Pada peristiwa tersebut *impossibility* modern dihadirkan. Terdapat satu tokoh yang menjadi titik kunci penyelesaian masalah. Pembaca pasti akan berpikir bahwa tokoh yang dimunculkan yakni seorang ibu peri yang baik hati. Ternyata, pikiran tersebut tidak sejalan dengan kenyataan. Tokoh yang tiba-tiba hadir yakni Harry Potter. Harry Potter melalui sihirnya berhasil membantu Putri menumbuhkan giginya kembali. Peristiwa tersebut dapat diamati melalui kutipan cerpen berikut ini.

Putri terus memandang pemuda itu dan berseloroh, "Bukannya kamu si Harry Potter?"

"Ya, betul. Kenapa?" ujar Harry Potter

"Kok, kamu di sini sih?" Sang Putri semakin penasaran.

Ya, ini pekerjaan sampinganku, selain belajarsulap. Ya seperti yang kamu lihat!" ceplos Harry Potter.

....

"Sudahlah. Yang penting sekarang, kita tumbuhkan gigimu, oke?" tangan Harry pun terangkat sambil mengayunkan tongkat ajaibnya dan berkamat-kamit sambil me-mejamkan matanya.

....

Tongkat Harry mengeluarkan sinar meliuk yang kemudian masuk ke mulutku yang menganga keheranan.

"tumbuh giginya!" teriak Harry lagi.

Ajaib bin aneh, gigi sang Putri yang semula ompong menjadi ada lagi.

Dalam kutipan tersebut, terdapat *impossibility* khas yang masih tetap dipertahankan dalam *impossibility* tradisional maupun *impossibility* modern yakni penggunaan alat atau benda yang memiliki kekuatan gaib atau mistis. Benda tersebut mampu menjadikan yang *impossible* menjadi *possible* yakni berupa tongkat ajaib. Tongkat ajaib lazim dimiliki oleh para peri maupun makhluk rekaan yang lain, yakni penyihir. Fungsi tongkat tersebut dapat menyelesaikan segala permasalahan termasuk menumbuhkan gigi sang Putri.

Impossibility modern yang diciptakan oleh pengarang dalam cerpen anak di atas, sebenarnya memiliki satu tujuan khusus. Tujuan tersebut menyampaikan pesan-pesan edukatif kepada pembaca anak-anak. Pesan tersebut, yakni agar anak-anak terpengaruh secara langsung maupun tidak langsung untuk rajin menyikat gigi. Dengan membangun peristiwa-peristiwa dan menghadirkan tokoh yang *impossible* dan dikenal (akrab) dengan anak-anak, maka pesan tersebut akan semakin mudah tersampaikan.

Bentuk *impossibility* modern dalam cerita anak Indonesia sudah jauh berkembang seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Fantasi yang dibangun menjadi semakin fantastik. *Impossibility* yang memanfaatkan aspek-aspek

science ditampilkan oleh karya-karya anak bangsa. Sebagai contoh, novel anak yang ditulis oleh Satrio Wibowo siswa kelas IX SMP yang berjudul *Willy The Chronicles of Flarkies: Petualangan Memasuki Dunia Upside Down*. Sekilas, novel tersebut memiliki karakter cerita seperti cerita anak terjemahan, tetapi ternyata ditulis sendiri oleh anak bangsa Indonesia. Karya tersebut menampilkan bentuk-bentuk fantasi yang menonjolkan *impossibility* dengan memadukan fantasi dan *science*.

Bentuk-bentuk *impossibility* dalam cerita tersebut, tampak pada penggunaan alat-alat yang *high technology* dan belum diciptakan dalam kehidupan nyata, untuk saat ini. Alat-alat tersebut misalnya, *Brain Web Game* yakni teknologi “jaringan otak”, karena menggunakan hologram. Jadi, bila kita menggunakan teknologi ini, maka benda-benda di sekitar kita akan berubah menjadi permainan yang kita pilih dan membuat kita melawan para penjahat dalam permainan itu, nyaris seperti di dunia nyata. Alat berikutnya yang *impossible* yakni *Car 3000*, mobil magnetik, yang melayang dua meter di atas tanah. Mobil itu tak punya roda atau ban, bempunya berbentuk aneh dan fitur-fiturnya pun nampak asing.

Dalam cerita anak berjudul *Willy The Chronicles of Flarkies: Petualangan Memasuki Dunia Upside Down* karya Satrio

Wibowo juga mengajak pembaca pada alam fantasi modern dengan petualangan menembus ruang dan waktu. Dalam cerita tersebut, Willi, tokoh utama diceritakan mengalami peristiwa yang luar biasa. Ia ditarik oleh energi yang cukup besar dari sebuah cermin yang kemudian membawanya masuk pada dunia lain, yang disebut dunia *upside down*. Dunia tersebut memiliki karakteristik yang impossible dengan kehidupan nyata manusia. Dunia upside down digambarkan sebagai berikut.

Ketika ia memandang berkeliling, dilihatnya gedung-gedung seperti di Plantsville tapi Nampak lebih besar dan indah dari pada yang ada di kota itu. Ada banyak mobil di jalan tetapi mobil-mobil itu tidak memiliki ban, dan melayang sekitar dua meter tingginya dari tanah. Orang-orang di jalan mengenakan pakaian yang tampak asing dan jauh lebih modern daripada apa yang dikenakan Willy. Orang-orang itu menatap Willy dengan tatapan aneh karena bagi mereka Willy Nampak janggal dan kuno.

Berikut ini juga merupakan sebuah kutipan yang menunjukkan impossibility modern dalam novel anak Indonesia yang mencoba mengintegrasikan aspek-aspek science di dalam pengembangan fantasy pengarang.

Pak Holard mengatakan agar mereka membayangkan sesuatu dan itu akan terjadi nyata di ruang olahraga ini karena ruang olahraga ini menggunakan teknologi untuk menciptakan suatu imajinasi di kawasan gelap. Willy mulai membayangkan dan tebak apa yang terjadi? Dia membuat mesin super robot raksasa yang hanya dapat dibayangkan oleh Willy sendiri, tapi sayangnya tak ada orang yang melihatnya....

Willy menyerang robot dengan kekuatan super gorila raksasa dengan kekuatan fantastic dari pulau yang belum ditemukan. Pertarungan akhir dimulai....

Berdasarkan kutipan di atas, terkait *impossibility* modern yang mencoba mengintegrasikan aspek-aspek *science* di dalamnya, dapat diketahui bahwa “itulah” representasi dunia anak-anak sekarang. Dunia khayalan yang didukung oleh aspek-aspek kemajuan teknologi yang memungkinkan pengembangan daya kreativitas anak-anak. Pengembangan *impossibility* modern dalam cerita anak seperti contoh di atas, tidak dapat dipungkiri dipengaruhi bentuk-bentuk *impossibility* dalam cerita anak yang ditulis oleh bangsa barat (Eropa dan Amerika).

Impossibility dalam Cerita Anak Terjemahan

Impossibility juga dikembangkan dalam cerita anak terjemahan. Tidak jauh berbeda dengan informasi yang telah disampaikan sebelumnya, *impossibility* dalam cerita anak terjemahan juga berkembang secara dinamis. Dalam memahami perkembangan tersebut, secara umum *impossibility* dapat diklasifikasikan menjadi dua bentuk, yakni *impossibility* tradisional dan *impossibility* modern.

Impossibility Tradisional dalam Cerita Anak Terjemahan

Dalam cerita terjemahan tradisional, *impossibility* sering digambarkan melalui

cerita-cerita yang berkaitan dengan kehidupan seorang putri, pangeran, sihir, nenek sihir, ibu tiri, dan peri/ bidadari, dan benda-benda yang dapat berbicara seperti manusia. *Setting* istanasentris menjadikan *impossibility* di dalam cerita menjadi lebih sederhana. Dalam beberapa cerita, aspek *impossibility*nya digambarkan hampir mirip. Berikut ini merupakan kutipan cerita Putri Salju.

*Cermin, cermin, di dinding,
Siapa di negeri ini paling cantik?
Cermin jawab sekali lagi:
Anda, ratu saya, memang cantik; itu benar.
Tapi Putri Salju di atas tujuh gunung
Adalah seribu kali lebih cantik dari Anda.*

Impossibility dalam cerita anak-anak di atas secara umum menggambarkan adanya kekuatan gaib dalam benda-benda mati dalam cerita. Sebagai contoh, cermin di atas merupakan benda mati yang ternyata memiliki kekuatan gaib di dalamnya, sehingga mampu berkomunikasi dengan manusia. Bentuk-bentuk *impossibility* tersebut hampir sering digunakan dalam cerita anak terjemahan tradisional. Bentuk-bentuk lain, yakni hewan-hewan yang dapat berbicara dengan tokoh manusia dalam cerita yang merupakan jelmaan manusia yang terkena sihir.

Munculnya tokoh-tokoh mistis dalam cerita terjemahan juga menjadi salah satu bentuk *impossibility* tradisional yang khas. Tokoh mistis yang biasa dihadirkan, yakni

seorang peri dan penyihir. Seorang peri mewakili kekuatan-kekuatan positif dan penyihir mewakili kekuatan-kekuatan negatif. Berikut ini merupakan kutipan cerita Cinderella.

Setelah semua berangkat ke pesta, Cinderella kembali ke kamarnya. Ia menangis sekeras-kerasnya karena hatinya sangat kesal. “ Aku tidak bisa pergi ke istana dengan baju kotor seperti ini. Tapi aku ingin pergi. Tidak berapa lama terdengar suara “ Cinderella berhentilah menangis. “ Ketika Cinderella berbalik, ia melihat seorang peri. Peri tersebut tersenyum dan ramah. “Cinderella bawalah empat ekor tikus dan dua ekor kadal.” Setelah semuanya terkumpul, bawalah ke kebun depan rumah. Cinderella menurutinya, “simsalabim” sambil menebar sihirnya terjadilah sesuatu. Tikus-tikus berubah menjadi empat ekor kuda, serta kadal-kadal berubah menjadi dua orang pengendalinya. Yang terakhir, peri mengubah Cinderella menjadi putrid yang sangat cantik.

Impossibility lain yang sering muncul dalam cerita, yakni kehadiran tokoh nenek sihir yang menyihir putri/ pangeran menjadi sosok yang sangat berbeda (misalnya menjadi angsa, pangeran buruk rupa, dan sebagainya). Sihir-sihir tersebut hanya dapat hilang oleh cinta dan kasih sayang yang tulus. Kekuatan cinta tersebut mampu menghidupkan kembali seseorang yang telah dianggap meninggal dikarenakan racun tokoh yang jahat. Hal tersebut tampak pada penggalan cerita putrid salju berikut ini.

Pangeran itu itu membawa peti mati ke istanya, dan ditempatkan di sebuah ruangan di mana ia duduk dengan itu sepanjang hari, tidak pernah melepaskan matanya dari Putri Salju. Setiap kali dia harus pergi keluar dan tidak bisa melihat Putri Salju, ia menjadi sedih. Dan ia tidak bisa makan, kecuali peti mati itu berdiri di sampingnya. Pegawai istana yang selalu harus membawa peti mati

ke sana kemari menjadi marah tentang hal ini. Suatu kali salah satu dari mereka membuka peti mati, mengangkat tegak Putri Salju, dan berkata, "Kami terganggu sepanjang hari, hanya karena seorang gadis yang mati," dan ia memukul punggung dengan tangan. Kemudian potongan apel yang mengerikan yang digigitnya lepas keluar dari tenggorokannya, dan Putri Salju hidup kembali.

Impossibility tradisional dalam cerita tersebut tampak ketika adanya kemarahan dari pegawai istana yang kemudian memukul punggung putri salju dan seketika itu apel beracun yang dimakan oleh puteri keluar dari tenggorokannya. Putri salju hidup kembali.

Impossibility Modern dalam Cerita Anak Terjemahan

Dalam cerita terjemahan modern, pengarang memiliki berbagai kreatifitas dalam memunculkan karakteristik tokoh yang *impossible* (tidak masuk akal). Penggambaran karakter tokoh yang *impossible* dalam cerita anak terjemahan dapat direpresentasikan melalui penggambaran karakter fisik tokoh. Karakter fisik tokoh yang *impossible* digambarkan melalui bentuk tubuh atau penampilan yang berbeda dengan manusia, hewan, tumbuhan, dan benda-benda pada umumnya. Hal tersebut dapat dicermati dalam kutipan cerita anak *Mr Gum and the Goblins* karya Andy Staton berikut ini.

Berikutnya adalah gadis berumur Sembilan tahun. Namanya Polly. Ia juga membawa lentera.....dan yang terakhir adalah si kecil Alan Tylor, kepala sekolah *St.Pterodagtl*.

Sekolah untuk Kaum Miskin. Ia juga sering disebut si biscuit jahe berotot kawat. Tingginya cuma 15,24 sentimeter. Alan Tylor terlalu kecil untuk bisa membawa lentera, jadi ia hanya membawa membawa biji jagung yang dilapisi cat yang bisa menyala dalam gelap.

Berdasarkan kutipan cerita di atas, *impossibility* digambarkan melalui karakteristik fisik tokoh kepala sekolah *St.Pterodagtl* Alan Tylor. Alan Tylor digambarkan sebagai seorang laki-laki yang memiliki ukuran tubuh yang sangat mungil. *Impossibility* tampak pada ukuran badan Alan Tylor yang berbeda dengan manusia khususnya laki-laki. Laki-laki dewasa pada umumnya memiliki tinggi badan sekitar 150 –180 sentimeter, tetapi Alan justeru memiliki tinggi badan hanya 15,24 cm, ukuran yang tidak lazim dan terlalu mungil. Dalam kehidupan nyata, ukuran tubuh semungil itu tidak pernah ditemui. Jika dapat diinterpretasikan, *impossibility* ukuran badan tersebut, mungkin terkait peran Alan Tylor sebagai seorang kepala sekolah di sekolah khusus orang miskin.

Karakter fisik yang *impossible* juga tampak dalam penggambaran tokoh Goblin yang dikutip dari cerita cerita anak *Mr Gum and the Goblins* karya Andy Staton berikut ini.

Yang besar, yang kecil, yang sedang-sedang saja, Goblin!

Yang botak, yang berambut gimbal, yang besar,

kotor dan mengerikan. Goblin!

Yang raksasa yang kerdil, yang menjijikkan, yang berduri-duri, Goblin!

*Yang berbau apek, yang bersih-tidak tidak ada yang bersih.
Mereka berbau apek.*

Dalam kutipan tersebut, digambarkan sosok Goblin (setan) yang dalam kehidupan nyata tidak pernah teramati wujudnya. *Impossibility* dalam kutipan cerita tersebut muncul dalam wujud makhluk yang menyeramkan dengan berbagai macam bentuknya. Goblin (setan) tidak diwujudkan sebagai tokoh yang memiliki ciri fisik yang tidak menakutkan seperti bidadari. Goblin-goblin tersebut muncul dan direpresentasikan dalam wujud yang menyeramkan dan memberikan efek menakutkan dan menjijikan bagi anak-anak, sehingga ketika anak-anak membayangkan tokoh *setan* yang tidak pernah ditemui dalam kehidupan nyata, efek yang ditimbulkan adalah seram dan menjijikan.

Karakter fisik yang cukup unik dan *impossible* ditampilkan oleh pengarang dalam cerita anak terjemahan berikut ini cukup unik. Ada proses penggambaran fantasi dan imajinatif seorang peri yang berbeda dengan peri yang biasanya hadir dalam cerita-cerita anak. Pada umumnya, peri digambarkan sebagai sosok yang cantik, menawan dengan senyuman yang selalu menghiasi bibirnya, dan mengenakan pakaian berwarna serba putih. Dalam kutipan cerita anak *Mr Gum and the Goblins* karya Andy Staton berikut ini akan ditampilkan

karakter tokoh peri yang berbeda dari fantasi-fantasi yang pernah ada.

Tak lama kemudian, di bawah gunung itu, bumi bergetar dan bergemeretak. Seorang peri yang sangat kotor muncul dari balik batu. Rambutnya kumal karena ia keramas dengan sampo murahan. Dan seperti kebanyakan peri lainnya, ia membawa tongkat kayu dengan paku-paku di ujungnya....sehingga mampu mengusir para petualang.

Seorang peri hanya ada di dalam khayalan anak-anak dalam wujud yang sangat sempurna dan mewakili sisi putih dari sifat manusia. Dalam kutipan cerita tersebut, warna lain dimunculkan, seolah-olah terdapat *impossibility* di dalam *impossibility* (ketidakmungkinan di dalam ketidakmungkinan). Seorang peri tidak pernah hidup di dalam kehidupan nyata dan hanya dihidupkan dalam khayalan anak-anak dengan sosok yang serba menawan, tetapi dalam cerita ini *mind set* anak-anak sedikit diubah dalam merepresentasikan sosok peri sebagai sosok yang gaib dan menyeramkan.

Masing-masing penggambaran tokoh yang *impossible* tersebut, sebenarnya mengandung sebuah simbol-simbol kehidupan yang harus diinterpretasikan diinterpretasikan. Dalam proses penginterpretasian ini lah peran orang tua dalam mendampingi anak-anak sangat diperlukan.

Impossibility modern yang dibangun melalui karakter tokoh dalam cerita terjemahan tersebut, mewakili berbagai karakter manusia yang ada di dunia ini secara universal. Hal tersebut menunjukkan bahwa fantasi (khayalan) secara umum berangkat dari realitas.

Impossibility modern dalam cerita anak terjemahan sudah meninggalkan aspek istanasentris dengan putri, pangeran, peri, dan penyihirnya. Bentuk *impossibility* lebih diarahkan pada perkembangan sains (teknologi modern) sebagai orientasinya. Perjalanan menembus ruang waktu dengan petualangan-petualangan yang dipenuhi fantasi fantastik dikembangkan dalam cerita.

Unsur *Impossibility* sebagai Sarana Mengembangkan Imajinasi Anak

Berbagai *impossibility* dalam cerita anak yang disampaikan tersebut memiliki peran penting sebagai sarana mengembangkan imajinasi anak. Anak tidak hanya dihadapkan pada sesuatu yang dapat ditemui dalam kehidupan nyata, tetapi juga sesuatu yang bersifat impossible (tidak mungkin) ada dalam kehidupan nyata, tetapi dapat dibayangkan atau diangan-angankan. Pengembangan imajinasi tersebut nantinya menjadi dasar untuk membangun kreativitas anak.

Pradotokusumo (2008: 31) menyatakan bahwa sifat rekaan dalam karya sastra

memberikan keleluasaan untuk memperhatikan dunia-dunia lain, kenyataan yang hanya ada di dalam angan-angan, dan sistem nilai yang mungkin tidak dikenal bahkan tidak dihargai.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan uraian pembahasan di atas, *Impossibility* dalam cerita anak Indonesia dan terjemahan dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) *Impossibility* dalam cerita anak Indonesia dapat diklasifikasikan menjadi dua bentuk, yakni *impossibility* tradisional dan modern.
- 2) *Impossibility* tradisional dalam cerita anak Indonesia didasarkan pada aspek-aspek mistis, cerita yang didalamnya terdapat dan berakhir dengan kutukan, dan penggunaan benda-benda ajaib, bertuah, serta mengandung kekuatan gaib.
- 3) *Impossibility* modern didasarkan pada beberapa aspek yakni, cerita-cerita realistik yang dipersonifikasi, munculnya tokoh-tokoh imajinasi yang diidolakan oleh anak-anak yang dikolaborasikan dengan cerita rekaan yang diciptakan, dan memanfaatkan aspek-aspek *science* ditampilkan oleh karya-karya anak bangsa.

- 4) *Impossibility* dalam cerita anak terjemahan dapat diklasifikasikan menjadi dua bentuk, yakni *impossibility* tradisional dan modern.
- 5) *Impossibility* tradisional dalam cerita anak terjemahan identik dengan kehidupan putri, pangeran, sihir, nenek sihir, ibu tiri, dan peri/ bidadari, dan benda-benda yang dapat berbicara seperti manusia.
- 6) *Impossibility* modern dalam cerita terjemahan dengan memunculkan karakteristik tokoh-tokoh yang khas dan dapat mengubah cara pandang terhadap karakter khas tokoh yang pernah dimunculkan. Petualangan-petualangan menembus ruang dan waktu menjadi salah satu karakteristik khas dari cerita anak terjemahan. Penembusan ruang dan waktu tersebut, yang menjadi kiblat pengembangan bentuk *impossibility* cerita anak Indonesia.

Saran

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam menentukan cerita yang sesuai untuk anak-anak. Dalam membaca karya sastra, orang tua sebaiknya memberikan pendampingan khusus dan mengarahkan anak-anak untuk memanfaatkan pemahaman terkait aspek ketidakmasukakalan (*impossibility*) dalam cerita anak

sehingga aspek tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk pengembangan imajinasi anak untuk membangun kreativitasnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Abella. 2010. *Kecil-Kecil Punya Karya: Aku Calon Presiden*. Bandung: Mizan
- Mayring, P. 2014. *Qualitative Content Analysis: Theoretical Foundation, Basic Procedures and Software Solution*. Austria: Klagenfurt.
- Miles, B.M. & Huberman, A.M. 2007. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Metode-Metode Baru*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Mohajan, H. 2018. Qualitative Research Methodology in Social Sciences and Related Subjects. *Journal of Economic Development, Environment and People* 7(1): 23-48
- Moleong, L. J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Karya
- Pradotokusumo, P.S. 2008. *Pengkajian Sastra*. Jakarta: Gramedia.
- Stanton, A. 2007. *Mr Gum and The Goblins*. Yogyakarta: Kanisius
- Stewig, John Warren. 1980. *Children and Literature*. Chichago: Rand Mc Nally Collage Publishing Company.

- Tomlinson, Carl M & Brown, Carol L.
2002. *Esentials of Children Literature*. USA: A Pearson Education.
- Wellek, Rene & Warren, Austin. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia
- Wibowo, Satrio. 2010. *Willy The Chronicles of Flarkies: Petualangan Memasuki Dunia Upside Down*. Depok: Imania