

MEMBANGUN IMAJINASI DAN FANTASI MELALUI BUKU- BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK ANAK-ANAK

Widyastuti Purbani
FBS Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

In what so-called the era of image and imagination, the words imagination and fantasy commonly receive negative connotation, and are usually misunderstood as destructive rather than productive, even among intellectuals and educators. This paper aims at giving clarification on the importance and contribution of imagination and fantasy in education and transformation of knowledge. Illustrations on how to stimulate young people's imagination and fantasy using picture books, and what kind of picture books have the ability to stimulate imagination and fantasy will be revealed at the later part of this writing.

A. Pendahuluan

Sampai akhir abad yang telah disebut sebagai 'abad kebangkitan imajinasi' (Tedjoworo, 2001) sekarang ini, imajinasi, apalagi fantasi, masih sering dianggap sebagai barang 'haram' di Indonesia. Bahkan, di antara para pendidik, masih sering kita dengar pernyataan-pernyataan yang mengandung pemahaman negatif terhadap imajinasi. Di antara kaum yang mestinya disebut intelektual, tidak jarang kita menemukan anggapan bahwa novel, apalagi cerita genre fiksi ilmiah atau *science fiction* tidak atau kurang bermanfaat bagi anak-anak atau remaja, karena sarat dengan imajinasi dan fantasi. Film-film kartun kurang mendapat apresiasi karena dinilai terlampau jauh melenceng dari realitas. Tak jarang kita menyaksikan anak-anak atau remaja yang dimarahi atau dibentak orang tua atau gurunya karena melamun atau berkhayal. Banyak ruangan baik di sekolah maupun di rumah terbiarkan kosong tanpa gambar, lukisan atau artefak lain yang mampu merangsang imajinasi. Guru dan dosen merasa harus hanya mengajarkan realitas. Akibatnya, pembelajaran menjadi sangat kering dari imajinasi, apalagi fantasi. Belajar menjadi kering akan pengembaraan.

Padahal imajinasi telah berabad menjadi 'orang tua' bagi bahasa, sekaligus 'orang tua' bagi realitas. Tidak seperti yang sering kita sangkakan, ternyata imajinasi bukanlah turunan atau anak dari realitas. Sebaliknya, realitaslah yang merupakan turunan dari imajinasi. Dalam banyak kasus, imajinasi justru mendahului realitas, sehingga secara ekstrim realitas dianggap tak lebih dari sekadar 'pantulan pucat dari imajinasi' (Tedjoworo, 2001: 17).

Harus diakui bahwa meluruhnya rasialisme dan diskriminasi terhadap warga berkulit hitam di Amerika banyak dipengaruhi oleh karya-karya imajinatif sastrawan dan pencipta film, yang gigih memerangi diskriminasi lewat teks-teks ciptaan mereka. Teks teks yang berupa koleksi mimpi dan cita-cita yang

sebelumnya dianggap sangat utopis itu jelas sarat imajinasi dan fantasi. Lewat teks-teks tersebut citra kulit hitam dikoreksi, diluruskan, dan *self esteem* mereka ditingkatkan sejajar dengan warga kulit putih. Dari karya-karya imajinatif tersebut masyarakat terinspirasi, dan kemudian tergerak untuk mengubah sikap mereka.

Di Jepang, kemajuan teknologi berhutang besar pada sastrawan dan komikus negeri, karena pada awalnya karya-karya teknologi tersebut hanya berada dalam angan dan khayalan 'belaka'. Inspirasi yang diikuti dorongan yang kuat untuk mewujudkan khayalan-khayalan tersebut pada akhirnya berhasil membangun negeri itu menjadi negara yang termashur karena kecanggihannya teknologinya.

Bagaimana sebetulnya peran imajinasi dan fantasi dalam pendidikan dan pengembangan pengetahuan? Tulisan ini akan diawali dengan paparan mengenai pengertian imajinasi dan fantasi, bagaimana peran mereka dalam pendidikan dan pengembangan pengetahuan, dan bagaimana pendidikan imajinasi dapat dilakukan melalui sastra atau seni. Ilustrasi mengenai bentuk-bentuk fantasi dan imajinasi dalam Buku Cerita Bergambar akan dipaparkan pula dalam bagian berikut dari tulisan ini.

B. Pengertian Imajinasi dan Fantasi

Imajinasi dimengerti sebagai kemampuan dan proses untuk menciptakan atau melihat sesuatu yang tidak nyata dalam benak, dengan cara menghubungkan elemen-elemen yang didapat melalui indera persepsi. Imajinasi juga sering diartikan sebagai proses membentuk citraan atau gambaran baru yang belum pernah ada, atau belum pernah dialami sebelumnya, atau jika pun pernah ada atau dialami merupakan serpihan yang tak lengkap (<http://en.wikipedia.org/wiki/Imagination>). Jadi imajinasi bukanlah benda atau artefak, melainkan kemampuan.

Sementara menurut Tedjoworo, imajinasi adalah daya untuk membentuk gambaran atau konsep-konsep mental yang tidak secara langsung didapatkan dari penginderaan (2001: 21). Seraya menekankan bahwa imajinasi adalah **daya** yang dimiliki manusia, maka ilmuwan ini kembali menegaskan bahwa imajinasi tidak ada baik secara visual maupun tekstural. Ia tak bisa dilihat dan tak bisa diraba. Ia hanya berada dalam mental atau benak manusia. Jadi fiksi, film, patung atau lukisan bukanlah imajinasi itu sendiri. Benda-benda tersebut adalah hasil atau produk dari imajinasi penciptanya. Imajinasi juga tidak bisa disamaartikan dengan ilusi. Menurutnyanya ilusi tak lebih dari sekadar ide, kesan atau persepsi yang keliru tentang sesuatu. Pembangunan gedung-gedung bank yang besar dan mewah membangun ilusi akan baiknya kinerja bank.

Imajinasi sering dirancukan dengan fantasi, tetapi sebetulnya ada perbedaan yang cukup jelas di antara keduanya. Imajinasi berbeda dengan fantasi dalam hal kemungkinan gambaran atau khayalan yang dibayangkan untuk terjadi. Fantasi adalah imajinasi yang kemungkinan dari gambaran atau khayalan yang diciptakan untuk terjadi amat rendah, atau bahkan tidak ada sama sekali.

Seseorang dikatakan tengah berimajinasi tatkala membayangkan melakukan perjalanan ke gurun Sahara, lalu bertemu Liliput di Antartika. Juga ketika ia menggunakan robot untuk membantunya menyiapkan makanan di negeri es. Anganan tersebut disebut imajinasi karena kemungkinannya menjadi kenyataan ada atau cukup besar. Tetapi tatkala seseorang membayangkan bertemu bidadari dan terbang dengan permadani bersamanya ke negeri kupu-kupu, maka ia diciptakan tengah berfantasi. Karena di samping negeri kupu-kupu itu tak ada, terbang dengan permadani bersama bidadari adalah sesuatu yang mustahil terjadi. Jadi dalam pemahaman ini sama dengan imajinasi, fantasi juga merupakan daya. Tapi fantasi adalah daya untuk berkhayal mengenai sesuatu yang sangat tidak mungkin terjadi. Fantasi juga sering disebut sebagai *the suspension of disbelief*, penangguhan atau penolakan terhadap ketidakpercayaan. Manakala kita berhadapan dengan fantasi kita rela menolak rasa ketidakpercayaan kita. Kita memasuki dunia yang seolah-olah nyata.

Dalam perkembangannya, istilah fantasi lebih banyak digunakan untuk menunjuk suatu genre teks yang menggunakan khayalan-khayalan yang tidak mungkin terjadi sebagai porsi utama. Teks-teks fantasi dapat berupa lukisan fantasi, patung fantasi, film fantasi dan bahkan dunia fantasi. Dalam dunia sastra, bentuk-bentuk fantasi di antaranya berupa *science fiction*, mitos, dongeng peri (*fairy tales*). Fantasi biasanya disertai dengan pelibatan kekuatan magis, supranatural dan unsur-unsur yang fantastis, unsur-unsur yang luar biasa menakutkan. *Cinderella*, *Putri Salju*, *Harry Potter*, *Narnia*, *Lord of the Rings* adalah contoh-contoh cerita fantasi yang berhasil mempesona ratusan juta pembaca dan penonton di hampir seluruh dunia. Dalam tulisan ini fantasi akan cenderung dimaknai sebagai teks, khususnya teks susastra, yang mengandung daya khayal yang tidak mungkin terjadi, seperti definisi yang disebutkan terakhir.

C. Pentingnya Imajinasi dan Fantasi dalam Kehidupan dan Ilmu Pengetahuan

Herbert Kohl (1995) dalam Mitchell (2003) menyatakan bahwa imajinasi memiliki keleluasaan untuk meretas batas dan keluar dari berbagai kategori yang ada. Oleh karenanya imajinasi memiliki kemampuan untuk membukakan mata akan kemungkinan-kemungkinan yang tak pernah terpikirkan sebelumnya. Imajinasi juga memperluas cakrawala pemikiran, merangsang rasa ingin tahu, dan membuat orang berpikir alternatif

Berdasarkan pemikiran di atas Edward Abbot (2004) merasa perlu mengkategorisasikan antara genius yang intelektual dan genius yang imajinatif. Kedua jenis genius ini dinilai penting dalam kehidupan. Genius intelektual memecahkan persoalan melalui prosedur yang jelas, yang sudah terpolanya sebelumnya, sedangkan genius imajinatif cenderung memecahkan masalah tanpa atau mengabaikan pola yang ada, melainkan berdasarkan kreativitasnya. Solusi yang diajukan genius imajinatif sering sangat mengejutkan karena tidak biasa.

Memang solusi seperti ini bisa lebih hebat tetapi mengandung lebih banyak resiko.

Menurut Abbott (2004) kemiskinan dan ketidakmampuan keluar dari kesulitan pada umumnya disebabkan oleh miskinnya imajinasi. Orang miskin akan tetap miskin karena ia tidak mampu memproyeksikan dirinya dalam konsep yang lebih baik, lebih baru atau lebih besar dari dirinya saat itu. Dan pembentukan konsep diri yang lebih baik banyak dipengaruhi oleh imajinasi. Imajinasi berpotensi mendorong membangun konsep yang baru dan lain dari dirinya sebelumnya. Dengan kata lain, kemiskinan adalah ketidakmampuan untuk mentransformasikan konsep diri akibat ketidakmampuan berimajinasi. Manakala kita mengimajinasikan diri kita lebih baik, maka kita akan merasa lebih baik, dan merasa lebih baik adalah modal untuk benar-benar menjadi lebih baik.

Dalam ranah psikologi ditemukan bahwa anak-anak dengan imajinasi yang kuat cenderung lebih mampu untuk mengontrol kemarahan karena mereka memiliki kemampuan untuk melakukan hal-hal yang menarik dalam keadaan yang sulit. Sebaliknya anak-anak yang miskin imajinasi, karena kurang memiliki kemampuan untuk menghadapi atau 'mempermainkan' keadaan, cenderung untuk lebih agresif, dan lebih lama keluar dari kemarahan mereka terhadap suatu keadaan yang menyulitkan mereka. Anak-anak dengan kemampuan imajinasi yang baik pada umumnya lebih cepat keluar dari stress yang menjerat.

Perkembangan pengetahuan banyak mendapat sumbangan dari kerja imajinasi. Menurut Tedjoworo (2001) sumbangan imajinasi sangat jelas dalam akselerasi atau percepatan proses pengetahuan. Imajinasi memiliki kemampuan untuk merepresentasikan atau menghadirkan gambaran yang lebih jelas yang dibutuhkan dalam merefleksi atau memahami pengetahuan. Kecuali itu imajinasi juga memiliki kekuatan untuk mempercepat transfer pengetahuan melalui teks. Teks yang imajinatif mempercepat penangkapan pembaca. Teks imajinatif oleh karenanya lebih mudah ditangkap oleh pembaca daripada teks biasa. Seperti yang dikukuhkan dalam Wikipedia bahwa *'progress in scientific research is due largely to provisional explanations which are constructed by imagination'*. Imajinasi mampu memberi penggambaran-penggambaran yang lebih kuat, dan oleh karenanya memberi penjelasan-penjelasan yang lebih mudah dicerna dalam berbagai penelitian ilmiah. Perkembangan ilmu pengetahuan banyak berhutang pada imajinasi.

Banyak hal dalam kehidupan dan kemajuan iptek ditemukan oleh kreativitas seseorang atau komunitas. Dan kreativitas ternyata sangat dipengaruhi oleh imajinasi, oleh daya untuk membuat gambaran-gambaran baru yang inovatif. Kecerdasan atau intelektualitas saja ternyata tidak cukup untuk menelurkan inisiatif atau karya-karya yang baik. Kecerdasan harus diiringi oleh imajinasi, yang memiliki keberanian untuk keluar dari batasan-batasan, dan oleh karenanya mendorong lahirnya kreasi-kreasi baru. Teks imajinatif juga berpotensi memancing keingintahuan, hal yang dianggap sangat penting dalam

perkembangan pengetahuan. Bagaimanapun tanpa rasa ingin tahu ilmu pengetahuan akan berjalan di tempat. Dan teks imajinatif mendorong rasa ingin tahu untuk tetap tumbuh dan berkembang.

Karya-karya fantasi, yang sering dianggap sebagai karya yang kurang penting dan tak perlu dibaca atau ditonton karena hanya 'membuang-buang waktu', ternyata mendapatkan apresiasi yang tinggi dari pemikir seperti Lloyd Alexander (dalam Jacobs, 2000). Menurutnya fantasi mengandung beberapa manfaat diantaranya kemampuan untuk menaburkan kebahagiaan (*to sheer the delight*) melalui kegiatan 'berpura-pura menjadi', melalui suguhan yang mempesona dan membuat takjub. Fantasi memiliki kemampuan untuk membawa kita berada dalam dunia mimpi dan pengembaraan yang jauh lebih besar dan lebih dahsyat, dan yang belum pernah terjadi sebelumnya.

Fantasi dinilai mampu menanamkan kapasitas untuk menghargai atau mempercayai hal-hal yang sebelumnya tampak tidak berharga atau bernilai. Karena keleluasaannya untuk membayangkan diri berada pada posisi atau tempat orang lain, ia justeru dapat membukakan mata terhadap hal yang tadinya tidak terlihat. Misalnya fantasi mesin waktu yang membawa pembaca berada pada abad teknologi yang luar biasa canggih, amat canggihnya sehingga interaksi sosial dan praktik gotong-royong mati karena hampir tak diperlukan lagi. Persoalan-peraoalan dan penyakit sosial yang kemudian muncul akibat matinya interaksi sosial mampu membukakan mata pembaca, yang hidup di alam nyata, akan pentingnya memelihara nilai ini, sebelum kematian nilai itu benar-benar terjadi. Itulah sebabnya kesempatan untuk membayangkan diri kita berada dalam posisi orang lain, seperti yang sering terjadi pada cerita-cerita high fantasi, dinilai penting dalam upaya pemahaman diri, pemahaman sosial dan pemeliharaan relasi sosial. Timmerman dalam Handayani (2005) menambahkan bahwa salah satu tujuan fantasi adalah membawa pembaca kepada pemahaman yang lebih baik akan diri sendiri. Penulis cerita fantasi berharap pembaca mempelajari sesuatu mengenai diri mereka melalui perjalanan dan petualangan ke arah yang berbeda atau berlawanan.

Kecuali itu, fantasi memiliki kemampuan untuk menanamkan harapan. Cerita fantasi biasanya menempatkan tokoh pada situasi yang sangat sulit, situasi yang kadang di luar jangkauan manusia hingga tampak tak mungkin untuk ditaklukkan. Namun pada umumnya fantasi sekaligus menyiratkan adanya harapan untuk melampaui kesulitan tersebut. Menurutnya harapan merupakan benang-benang dalam tenunan fantasi.

John Tindale seorang fisikawan Inggris dalam Jacobs (2000) menyatakan bahwa tanpa campur tangan fantasi seluruh pengetahuan mengenai alam kita hanyalah berupa deretan klasifikasi fakta-fakta yang kurang berguna. Sementara fungsi utama ilmu pengetahuan adalah untuk membangun hubungan antara berbagai manifestasi alam. Fantasi telah membukakan mata, dan membuat kita

lebih melihat hubungan-hubungan sebab akibat yang tak terlihat sebelumnya. Keyakinan akan pentingnya fantasi itu pulalah yang mendorong Albert Einstein menyarankan seorang ibu, yang kala itu bertanya apa yang harus ia lakukan untuk mengasah talenta anaknya, untuk tak lelah membacakan mitos-mitos besar masa lampau dan senantiasa mempertajam imajinasinya. *"Read him the great myths of the past and stretch his imagination"*, katanya kepada ibu tersebut.

Menyadari pentingnya fantasi Chukovsky (dalam Jacobs, 2000) menyatakan bahwa fantasi merupakan *"the most valuable attribute of the human mind, and should be diligently nurtured from the earliest age"*. Fantasi sangat bernilai dalam proses pembentukan kalbu manusia dan oleh karenanya harus dengan tekun diperkenalkan pada anak-anak semenjak usia dini.

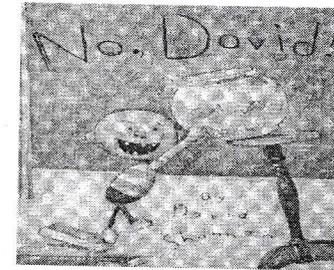
Memang ada beberapa kekhawatiran terhadap fantasi yang berlebihan, dan itu cukup dimengerti. Misalnya beberapa orang tua atau guru mengkhawatirkan tumbuhnya fantasi psikologis, yakni penyakit psikologis di mana penderita tidak mampu membedakan realita dan khayalan. Namun beberapa pakar seperti Bruno Bettelheim (dalam Jacobs, 2000) menegaskan bahwa penyakit fantasi psikologis tidak disebabkan oleh cerita-cerita fantasi, melainkan oleh tekanan psiko sosial yang mereka alami. Justeru sebaliknya, anak-anak yang memiliki pengalaman membaca atau menonton cerita-cerita fantasi pada umumnya memiliki resiko yang lebih rendah untuk mengidap penyakit fantasi psikologis, karena mereka mampu mengolah rasa frustrasi akibat tekanan psiko sosial yang mereka alami. Cerita fantasi tidak hanya aman bagi anak-anak, tetapi juga penting bagi mereka. Anak-anak yang dilarang mengkonsumsi cerita-cerita fantasi pada umumnya cenderung mencari pelarian psikologis yang lain. Dan kemungkinan pelarian tersebut dapat melalui astrologi, black magic atau justeru narkoba.

D. Membangun Imajinasi dan Fantasi Melalui Buku Cerita Bergambar (BCB)

Setelah menyimak beberapa butir yang mengukuhkan betapa pentingnya imajinasi dalam kehidupan dan terutama dalam pendidikan, pertanyaan yang sering muncul adalah apakah daya imajinasi dapat diajarkan?; atukah itu merupakan bakat alamiah yang dibawa sejak lahir? Beberapa pakar secara optimis berpendapat bahwa imajinasi dapat dirangsang untuk tumbuh. Dan kegiatan merangsang tumbuhnya imajinasi ini dapat dan bahkan dianjurkan dilakukan semenjak dini. Untuk merangsang tumbuhnya daya imajinasi anak-anak, sastra anak memiliki peran yang tidak kecil. Buku Cerita Bergambar (BCB) dan khususnya cerita fantasi dapat merupakan lahan stimulan imajinasi yang sangat baik.

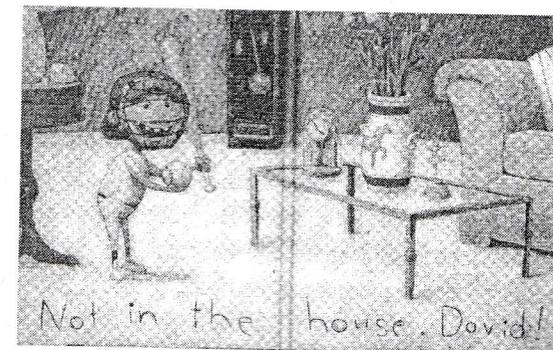
Tentu saja tidak sembarang BCB atau cerita fantasi dapat merangsang daya imajinasi. Ada beberapa karakteristik dari BCB dan cerita fantasi yang mampu membangkitkan imajinasi pembacanya. Gambar-gambar dalam BCB

dapat merangsang imajinasi jika memberi peluang atau kesempatan bagi pembaca untuk menarik inferensi sendiri. Sebaliknya, gambar yang menyuguhkan segalanya, tanpa peluang bagi pembaca untuk bekerja dinilai tidak mampu atau kurang tepat untuk merangsang imajinasi. Justeru imaji-imaji, atau gambaran-gambaran produk imajinasi pembaca akan muncul dalam kesenjangan-kesenjangan, ruang kosong yang sengaja disediakan oleh teks agar diisi oleh pembacanya. Misalnya dalam gambar berikut ini:

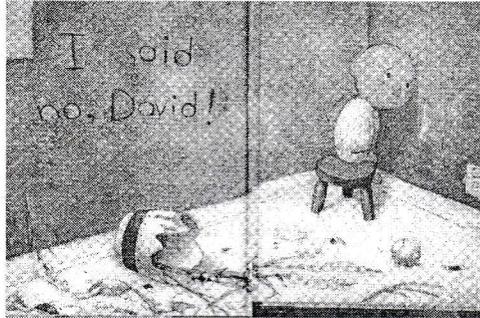


gambar 1

Pada gambar 1 yang diambil dari *No, David!* karya David Shannon di atas, David, anak kecil tokoh utama dalam BCB bagi anak-anak usia dini ini, digambarkan tengah berdiri di atas tumpukan buku-buku yang tak tertata. Dengan mimik dan ekspresi wajah yang kurang hati-hati ia tengah berusaha meraih akuarium mini berisi ikan-ikan hias yang terletak agak jauh dari jangkauannya, di atas meja yang agak miring. Dari gambar yang menggunakan sangat sedikit narasi ini pembaca anak diberi peluang untuk menarik inferensi, yakni menghubungkan potongan-potongan informasi yang tersedia, dan oleh karenanya berimajinasi mengenai apa yang akan terjadi kemudian. Apa yang terjadi beberapa detik kemudian akan tergambar dalam melalui daya imajinasi pembaca anak. Gambar yang justeru tidak menyuguhkan semuanya ini berpeluang merangsang imajinasi pembaca anak.

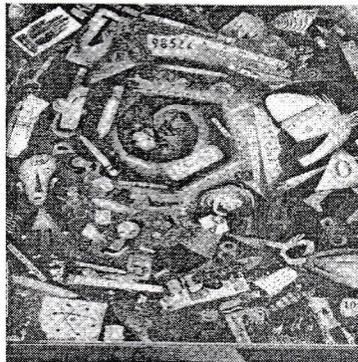


gambar 2



gambar 3

Demikian pula pada gambar 2 dan 3. Proses kejadian sengaja tidak digambarkan secara detail untuk memberi peluang bagi pembaca anak untuk berimajinasi apa yang akan terjadi pada momen-momen setelah gambar 2, sebelum gambar 3, dan apa yang tengah terjadi pada gambar 3 sendiri. Pembaca anak diberi peluang yang cukup banyak untuk menarik inferensi, menjawab sendiri pertanyaan apa yang telah dilakukan David, mengapa vas bunga pecah berantakan, apa yang dirasakan Ibu David ketika berkata "I said no, David!", apa yang kira-kira tengah dirasakan David waktu itu, apa yang berkecamuk di hati David tatkala duduk di sudut ruangan dengan mimik wajah seperti terlihat pada gambar?

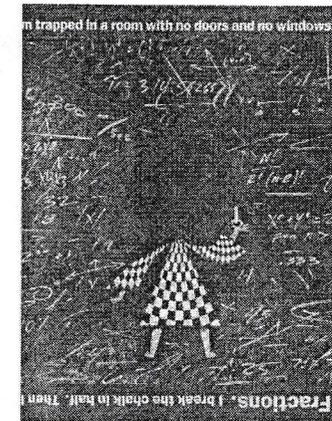


gambar 4

Dalam gambar 4 yang diambil dari BCB bertajuk *Math Curse (Kutuk Matematika)* karya Jon Scieszka dan Lane Smit, seorang anak digambarkan tengah berada dalam kebingungan yang dahsyat karena pelajaran matematika yang diterimanya di sekolah. Pada gambar tersebut si anak dilukiskan berada di tengah pusaran arus angka-angka, rumusan-rumusan, ukuran-ukuran, benda-benda dan orang-orang yang tak jelas. Ia berada dalam kebingungan akan problematika matematika yang berkecamuk di benaknya setiap detik. Tanpa menggunakan banyak kata-kata atau narasi, gambar ini mampu menghadirkan imaji atau

gambaran yang lebih jelas akan perasaan 'bingung' anak tersebut, yang barangkali justeru tidak akan terungkap dengan kata-kata biasa. Gambar ini oleh karenanya berpotensi merangsang imajinasi anak akan apa yang sebenarnya dirasakan oleh tokoh utama cerita tersebut.

Demikian pula gambar 5, dengan pilihan warna hitam sang anak digambarkan berada dalam ruangan yang pengap, tanpa pintu dan jendela, dikelilingi oleh rumusan-rumusan matematika yang ruwet. Melalui gambar ini pembaca anak diajak untuk berimajinasi mengenai perasaan dan emosi anak yang tengah terjebak, yang mengalami kebingungan akibat 'kutuk' matematika yang dialaminya.

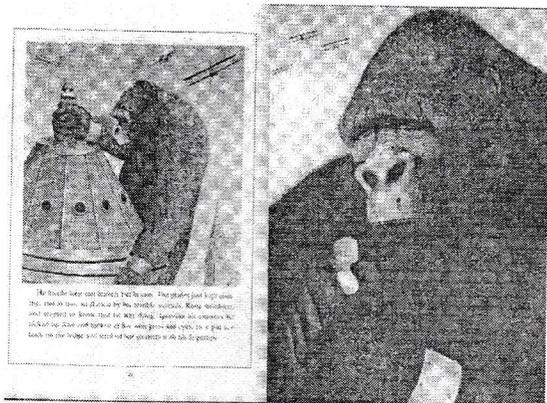


gambar 5

Tujuan buku ini sendiri tidaklah untuk menakut-nakuti anak akan ruwet atau sulitnya matematika, justeru sebaliknya bagaimana mengatasi keruwetan tersebut. Tapi penggambaran keruwetan yang terjadi pada bagian awal buku ini tampak berhasil.

Pada gambar 6, yang diambil dari BCB fantasi *King-Kong* karya Anthony Browne, pembaca anak diajak untuk berkhayal dan merasakan sensasi berada dalam ancaman si raksasa King-Kong yang tengah menguasai kota New York. Begitulah yang akan dirasakan masyarakat manakala manusia mengusik ketenangan monster King Kong yang tadinya hidup tenang di hutan rimba. Rasa takut seperti itulah yang akan terjadi ketika King Kong dilawan dari keinginannya mendapatkan Anne, gadis yang pernah diselamatkannya dari ancaman binatang-binatang purba raksasa yang lain. Pembaca anak juga diajak untuk berkhayal merasakan ketakutan tapi sekaligus kenyamanan berada dalam cengkeraman Kingkong. Pembaca juga diajak untuk merasakan sakit ketika tubuh monster ini dihujani peluru dari pesawat yang menyerangnya, darah merah tampak meleleh dari luka-luka di tubuh yang berbulu. Tokoh Anne digambarkan teramat kecil dalam cengkeraman tangan raksasa raja hutan ini. Tapi dari mimik wajah monster

raksasa King Kong, pembaca diajak untuk merasakan sebersit rasa sayang clan rasa ingin melindungi Anne.



gambar 6

Gambar 6 mendorong anak untuk mengimajinasikan konflik batin yang terjadi baik dalam benak Anne maupun King Kong, yang barangkali akan lebih sulit digambarkan dengan narasi.

Kecuali beberapa hal pokok yang telah disebutkan di atas, ada beberapa syarat lain dari cerita atau BCB yang imajinatif dan merangsang fantasi, di antaranya adanya logika dan konsistensi. Teks yang imajinatif dan mengandung fantasi memang memiliki keleluasaan, tapi dalam kebebasannya ia tidak bisa bersikap semena-mena. Ia tidak bisa begitu saja meninggalkan logika. Karena ia berada dalam ranah fantasi, teks justeru harus memiliki peranti untuk membuat pembaca rela untuk menangguk atau menolak ketidakpercayaannya (*willing to suspend his/her disbelief*). Teks mesti memiliki peranti agar pembaca mau untuk percaya terhadap hal yang sesungguhnya mustahil terjadi tersebut. Untuk itu, teks perlu berupaya keras menghadirkan hal-hal yang membantu terbangunnya logika. Bersikap konsisten adalah salah satu di antara upaya tersebut. Misalnya jika dalam suatu cerita fantasi binatang, Si Katak yang menjadi tokoh utama digambarkan mengenakan baju dan celana, tidak ada alasan bagi binatang-binatang lain untuk telanjang. Mereka juga perlu mengenakan baju dan celana. Jika Si Babi dan Tikus dapat memahami dan menggunakan bahasa manusia, tidak ada alasan bagi binatang atau makhluk hidup lainnya untuk tidak mengerti bahasa manusia. Bersikap konsisten dari awal hingga akhir merupakan salah satu cara membangun logika.

Menurut Steirig (dalam Handayani, 2005:31) fantasi yang baik harus disertai dengan logika yang baik pula. Penulis cerita fantasi harus tetap menjaga agar seluruh detil dari cerita tetap konsisten dari awal hingga akhir. Harus dicatat bahwa konsisten bukan berarti statis atau tidak dinamis. Sesuatu bisa tetap dinamis dan pada saat yang sama tetap konsisten.

Hal lain yang bisa dilakukan untuk menjaga logika dan kepercayaan adalah melalui penambatan kepada realitas. Di tengah-tengah elemen yang fantastis, dalam latar atau *setting* suatu cerita fantasi perlu dihadirkan penggambaran yang rinci dari sudut-sudut atau benda-benda di ruangan tersebut. Ketika menggambarkan King Kong menguasai kota New York, misalnya, Anthony Browne merasa perlu menggambarkan kota New York dengan tata letak dan ketinggian gedung seperti aslinya. Gedung *Empire State Building* digambarkan dengan lekuk-lekuk dan bentuk yang persis seperti aslinya. Hal yang sama terjadi ketika penulis menggambarkan puncak menara di mana monster itu berdiri. Dari puncak menara itu tampak panorama kota New York yang terlihat dari sudut pandang tersebut, lengkap dengan puncak Cathedral dan jembatan di seberangnya. Penghadiran detil yang sesuai aslinya ini merupakan upaya untuk *anchoring fantasy in reality*, upaya untuk menambat fantasi dalam bingkai realitas. Menurut Stewig (1980), semakin fantastis sebuah teks fantasi, semakin tinggi kebutuhan untuk menambatkannya dengan dunia nyata.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa imajinasi dan fantasi bukanlah barang 'haram' yang perlu dihindari dalam pendidikan. Imajinasi dan fantasi justeru merupakan bagian penting dalam pendidikan dan perkembangan ilmu pengetahuan, dan oleh karenanya perlu menyertai segenap aktivitas pembelajaran. Agar dapat berkembang dengan baik, imajinasi dan fantasi anak disarankan untuk selalu dirangsang sejak mereka berusia dini.

Berbagai karya seni, dan pada khususnya sastra memiliki potensi untuk merangsang imajinasi dan fantasi anak. Buku Cerita Bergambar yang baik, yang memenuhi beberapa syarat tertentu, seperti telah dipaparkan di atas, memiliki potensi untuk membantu merangsang imajinasi anak pada usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbot, Edward. 2004. Poepav. <http://www.poepav.com/articles/overworked.html>. downloaded 23 February 2007-02-28
- Browne, Anthony. 1994. *King Kong*. London: Julia MacRae Books
- Handayani, T.S. 2005. *Fantasy in Joanne Kathleen Rowling's Harry Potter and the Sorcerer's Stone*. Yogyakarta: English Language and Literature Department, Yogyakarta State University
- Jacobs, James and Tunnel, Michael. 2000. *Children's Literature Briefly*. New Jersey. Prentice Hall
- Mitchell, Diana. 2003. *Children's Literature: An Invitation to the World*. New York: AB Publishing
- Scieszka, Jon dan Smith, Lane. 1995. *Math Curse*. New York: Penguin
- Shannon, David. 1998. *No, David!*. New York: Scholastic Inc.
- Stewig, John. 1980. *Children and Literature*. Chicago. Rand McNally Publishing Company

Tedjoworo. 2001. *Imaji dan Imajinasi: Suatu Telaah Filsafat Postmodern*.
Yogyakarta: Penerbit Kanisius

<http://en.wikipedia.org/wiki/Imagination> downloaded 24 February 2007