

Dialektika Representasi dan Performasi Buku Cerita Anak Joxy Si Rubah Penipu Karya Nahida Esmail

Supriyono¹, Heru Kurniawan², Amalia Nurbaiti³

¹Universitas Terbuka Purwokerto, ²UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, ³Pusat Riset Rumah Kreatif Wadas Kelir
supriyono@ecampus.ut.ac.id

Article History

accepted 30/10/2024

approved 30/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

The purpose of children reading story books is to gain understanding and entertainment. Understanding is related to the representation of values and morals, while entertainment is related to pleasant imagination. For this reason, this study was conducted in an effort to find and explain the dialectic formed between representation and performance in the children's story book Joxy the Deceiver Fox by Nahida Esmail published by the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology in 2024. This study was conducted using reading and writing data collection techniques. The data collected were then examined based on a study of story structure theory, children's literature, and moral psychology. The results of the study found that the children's story book Joxy the Deceiver Fox by Nahida Esmail presents a representation that conveys the moral value of honesty or not to lie to children. Meanwhile, performance is built with the logic of an interesting watermelon imagination. With this dialectic of representation and performance, the children's story book Joxy the Deceiver Fox by Nahida Esmail is very interesting for children because it is able to present imaginative entertainment and an understanding of the moral value of honesty.

Keywords: Representation, Performance, and Children's Stories

Abstrak

Tujuan anak-anak membaca buku cerita adalah untuk mendapatkan pemahaman dan hiburan. Pemahaman terkait dengan representasi nilai dan moral, sedangkan hiburan terkait dengan imajinasi yang menyenangkan. Untuk itu, penelitian ini dilakukan dalam upaya untuk menemukan dan menjelaskan dialektika yang terbentuk antara representasi dan performasi dalam buku cerita anak Joxy Si Rubah Penipu karya Nahida Esmail yang diterbitkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tahun 2024. Penelitian ini dilakukan dengan teknik pengumpulan data baca dan tulis. Data yang dihimpun kemudian dikaji berdasarkan kajian teori struktur cerita, sastra anak, dan psikologi moral. Hasil penelitiannya menemukan bahwa buku cerita anak Joxy Si Rubah Penipu karya Nahida Esmail menghadirkan representasi yang menyampaikan nilai moral kejujuran atau jangan berbohong pada anak. Sedangkan performasi dibangun dengan logika imajinasi semangka yang menarik. Dengan dialektika representasi dan performasi inilah, buku cerita anak Joxy Si Rubah Penipu karya Nahida Esmail hadir sangat menarik buat anak-anak karena mampu menghadirkan hiburan yang imajinatif dan pemahaman nilai mora kejujuran.

Kata Kunci: Representasi, Performasi, dan Cerita Anak



PENDAHULUAN

Buku cerita anak adalah buku cerita yang ditulis dengan menggunakan sudut pandang anak karena buku cerita anak ditulis untuk dibaca anak-anak (Kurniawan, 2020). Isi buku cerita anak adalah imitasi dan metefora kehidupan yang sesuai dengan sudut pandang anak (Saxby, 2001). Sudut pandang yang muaranya ada pada perkembangan dan dunia anak-anak (Nurgiyantoro, 2023) sehingga buku cerita anak selalu menghadirkan dunia yang selaras dengan dunia dan perkembangan anak. Perkembangan dan dunia anak dalam buku cerita hadir melalui elemen-elemen intrinsik dalam cerita, misalnya, tokoh, latar, alur, moral, hingga tema dan gaya bahasa (Winarni, 2019). Semua elemen itu dikonstruksi, dinarasikan, dan disajikan sesuai dengan dunia dan perkembangan anak. Tidak terkecuali kebutuhan anak dalam membaca cerita pun menjadi elemen penting yang harus disajikan dalam cerita anak (Kurniawan, 2020).

Lukens (2003) menjelaskan bahwa elemen-elemen intrinsik dalam cerita anak dibangun dalam usaha untuk menghadirkan dua orientasi penting anak-anak saat membaca cerita anak, yaitu orientasi kesenangan dan pemahaman. Anak-anak membaca buku cerita karena anak ingin mendapatkan hiburan yang mampu membangun berbagai suasana hati yang sedang dibutuhkan, serta dari kesenangan itu anak-anak bisa mendapatkan pemahaman tentang dunia (Nurgiyantoro, 2023). Kesenangan dan pemahaman kemudian menjadi elemen penting yang dikristalisasi dalam buku-buku cerita anak melalui unsur-unsur yang membangun cerita (Sarumpaet, 2017). Kesenangan dan pemahaman pun meleleh dalam narasi atau cerita yang pondasinya dibangun berdasarkan keselarasan dengan dunia dan perkembangan anak (Sugihastuti, 2021). Untuk itu, salah satu ciri penting dalam buku cerita anak adalah menghadirkan kesenangan dan pemahaman dalam elemen narasi yang sesuai dengan sudut pandang anak.

Batasan ini pun melembaga kuat dalam cerita-cerita anak saat ini. Namun, posisi kesenangan dan pemahaman dalam cerita anak sering kali tidak seimbang. Terutama ketika cerita anak masuk dalam ruang kebutuhan orang tua (Kurniawan, 2020). Orang tua memosisikan cerita anak lebih dominan bersifat edukatif. Bagi orang tua cerita anak dipandang sebagai sarana untuk memberikan pendidikan dan edukasi pada anak. Orang tua pun memilih buku-buku cerita anak untuk anaknya lebih dominan mempertimbangkan aspek nilai sebagai aspek pemahamannya saja. Tidak heran jika cerita anak yang baik bagi orang tua adalah cerita anak yang mampu memberikan pendidikan moral pada anak-anak. Mampu membentuk anak menjadi pribadi yang baik (Bunanta, 1998). Dengan stigma ini, berbagai buku cerita anak pun akhirnya banyak ditulis dengan menekankan aspek moral dan pendidikannya yang oleh Lukens (2003) disebut aspek pemahaman.

Aspek kesenangan yang menjadi salah satu kebutuhan anak dalam membaca buku-buku cerita anak pun diabaikan (Bunanta, 1998). Kesenangan ini sering dipersepsi oleh orang tua sebagai muatan yang tidak penting dan tidak berdampak. Padahal, anak-anak membaca cerita anak, kebutuhan pertamanya adalah untuk mendapatkan hiburan terlebih dahulu, bukan untuk mendapatkan pendidikan (Kurniawan, 2020). Setelah mendapatkan hiburan, barulah anak akan memahami melalui refleksi pengalaman dengan kesenangan dalam cerita. Kesenangan dikontekstualisasikan dengan pengetahuan dan pengalaman anak tentang kehidupan sehingga anak-anak mendapatkan nilai moral berdasarkan pemahaman yang alamiah dan reflektif, bukan pemahaman yang dipaksakan dan diharuskan (Nurgiyantoro, 2023).

Dengan posisi yang dikotomi dan kontradiktif inilah, maka ada dua posisi yang dipersepsi berlawanan dalam buku cerita anak, yaitu cerita anak harus menghibur dan harus mendidik. Idealnya dua posisi ini harus selalu menyatu dan seimbang, tetapi dengan stigma yang masif dibangun orang tua, maka nilai moral pendidikan dalam cerita anak lebih dominan dan melembaga dengan kuat (Bunanta, 1998 & Kurniawan, 2020).

Dalam konteks yang lebih luas inilah, posisi buku cerita anak sebagai sarana mengedukasi yang dalam konsteks bahasa disebut sebagai representasi. Cerita anak diposisikan sebagai representasi imajinasi yang bertujuan untuk memberikan edukasi pada anak-anak. Padahal, dalam posisi bahasa, narasi dalam buku cerita anak merupakan salah satu komponen wacana juga berfungsi sebagai performasi, yaitu membiarkan cerita bicara dengan caranya sendiri sehingga ruang-ruang imajinasi terbuka luas buat anak-anak untuk masuk di dalamnya (Hidayat, 2014). Dalam ruang performasi inilah anak-anak akan mendapatkan kemerdekaan untuk mendapatkan kesenangan sebagaimana bahasa dalam cerita bebas membentuk dirinya sendiri (Chaer, 2015).

Untuk itulah, penting dan menarik mengkaji dan meneliti konstruksi narasi buku cerita anak dari aspek bangunan bahasa yang disatu sisi bersifat performasi yang imajinatif dan menyenangkan, dan disisi lainnya bersifat representatif yang menjadi sarana untuk mendidik dan mengedukasi anak. Dalam dua posisi ini, penelitian ini akan mengkaji dialektika performasi dan representasi dalam cerita anak Joxy Si Rubah Penipu karya Nahida Esmail yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Esmail, 2024). Pemilihan buku cerita ini sebagai sumber data karena cerita anak dalam buku ini tampak dengan jelas memperlihatkan dikotomi performasi dan representasi dengan jelas. Bahkan, kemenarikan buku cerita anak ini karena aspek permainan dalam dialektika antara performasi dan representasinya begitu menarik sehingga pembaca bisa tidak merasakan dan nanti terjebak dalam dua permainan itu.

Hal ini bisa diidentifikasi pada permainan nilai kejujuran yang dikembangkan penulis melalui tuntutan sikap jujur dari tokoh-tokohnya. Tetapi, kejujuran itu disajikan dalam narasi pengaluran konflik yang tidak masuk akal, yaitu dengan menghadirkan imajinasi semangka yang menjadi sarana dalam berbuat bohong dan menghukum kebohongan atau ketidakjujuran pada Joxy si Rubah yang telah melanggar nilai dengan cara ditipu kembali dengan dijebak dimasukkan ke dalam semangka. Semangka yang berisi Rubah Joxy ini kemudian dijadikan sebagai mainan bersama sepak bola. Sepintas pembaca pasti akan menyatakan ketidaksetujuan dengan logika representasinya, yaitu cerita anak harus didasarkan pada nilai dan logika kehidupan yang realitas (Esmail, 2024). Tapi, narasi dalam buku cerita anak Joxy Si Rubah Penipu merusaknya dengan semauanya sendiri. Dari sinilah, jika pembaca berpikir lebih jauh lagi, maka akan didapatkan kesadaran performasi bahwa justru dengan pelanggaran atas aspek representasi inilah, maka buku cerita anak ini sangat menarik dan berkesan buat anak-anak. Di sinilah, pembaca anak-anak akan tersadar akan adanya fungsi bahasa dalam cerita anak sebagai performasi yang juga harus dijunjung tinggi oleh pembaca.

Untuk itulah, penelitian ini akan mendeskripsikan dan menjelaskan bagaimana mekanisme dinamika representasi dan performasi terjadi dalam teks cerita anak, dalam hal ini kasusnya ada pada buku cerita anak Joxy Si Rubah Penipu karya Nahida Esmail? Serta, bagaimana dampak mental kreatif yang diciptakan dalam diri pembaca khususnya anak-anak? Untuk itulah, dengan fokus dua persoalan ini, maka penelitian akan mendasarnya kajiannya dengan teori bahasa, strukturasi cerita, dan psikologi sastra. Ketiga paradigma teori yang digunakan untuk menganalisis dan menguraikan persoalan yang akan dibahas.

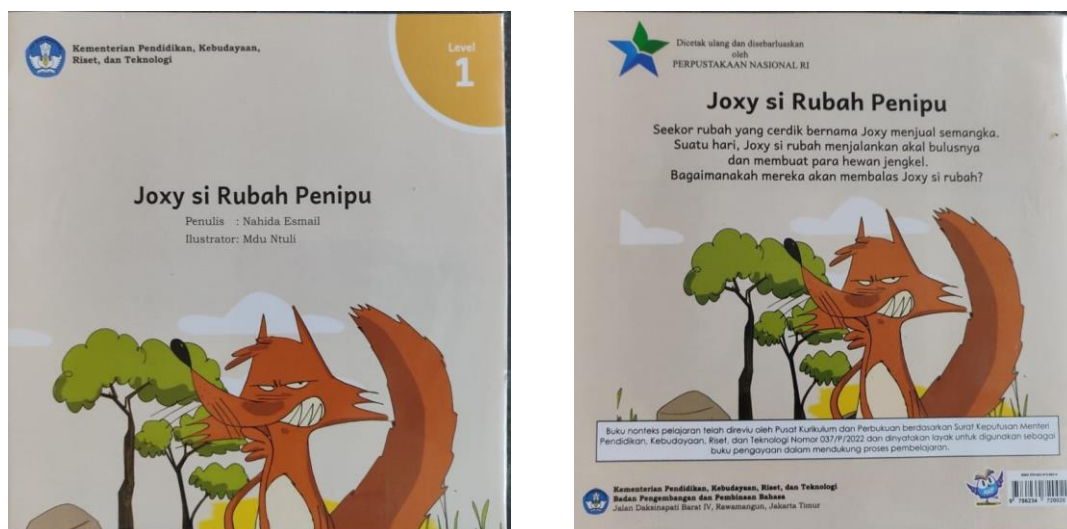
METODE

Paradigma penelitian yang digunakan adalah kualitatif dan deskriptif dengan fokus pada kajian teks (Hadi, 2018). Teks yang menjadi sumber data adalah buku cerita anak Joxy Si Rubah Penipu karya Nahida Esmail yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada tahun 2024. Buku ini tentu saja merepresentasikan buku-buku cerita anak lain yang memiliki kesamaan narasi yang

fokus pada dialektika representasi dan performansi. Dipilihnya buku ini sebagai sampel dan sumber data penelitian karena isi dalam buku ini secara eksplisit dan menarik menyajikan pertentangan materi cerita anak dalam konteks representatif dan performatif (Moleong, 2023). Teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan menggunakan teknik baca dan catat (Mahsun, 2021), yaitu membaca berulang dengan cermat dan mencatat data-data penting dalam bentuk kutipan yang sesuai paradigma representasi dan performansi. Data-data yang sudah dikumpulkan lalu direduksi, diklasifikasi, dan diverifikasi (Miles & Hubberman, 2021). Proses reduksi mendasarkan pada tingkat urgensi data sesuai dengan penelitian. Klasifikasi didasarkan pada pola-pola umum yang muncul dalam data. Sedangkan verifikasi dilakukan dengan mengkaji dan menganalisis data dengan menggunakan teori bahasa, struktur, dan psikologi sastra (Mahsun, 2021 & Cresswell, 2022). Dari sinilah, maka temuan dan hasil bahasan dalam penelitian ini objektif dalam menjawab persoalan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dua aspek penting yang dikaji dalam buku cerita anak *Joxy Si Rubah Penipu* karya Nahida Esmail yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada tahun 2024 adalah aspek representasi dan performansinya. Kajian representasi fokus pada nilai moral yang disampaikan penulis dalam buku cerita anak, sedangkan kajian performansi fokus pada logika imajinasi yang dieksplorasi dalam buku cerita. Melalui dialektika antara representasi dan reformasi inilah, maka dapat diidentifikasi keistimewaan buku cerita ini sehingga anak-anak bisa mendapatkan kesenangan dan pemahaman setelah membaca setiap peristiwa yang dinarasikan dalam buku cerita anak ini.



Gambar 1. Cover dan Profil Buku

Representasi Nilai moral

Lukens (2003) mengidentifikasi dua pondasi penting dalam buku cerita anak adalah kesenangan dan pemahaman. Kesenangan terkait dengan hiburan yang disajikan dalam cerita anak, sedangkan pemahaman terkait dengan pengetahuan dan pendidikan yang disampaikan dalam buku cerita anak, salah satunya pendidikan dari aspek nilai moral. Fokus bahasan representasi ini adalah fakta-fakta yang disampaikan dalam buku cerita anak yang salah satu tujuan utamanya adalah menyampaikan nilai-nilai moral pada anak (Stanton, 2022). Penulis menulis cerita anak memiliki maksud dan tujuan atau representasi. Salah satu maksud dan tujuannya adalah menyampaikan

pendidikan melalui nilai moral kepada anak-anak. Untuk itulah, nilai moral menjadi bagian penting dalam struktur representasi dalam buku cerita anak (Kurniawan, 2020).

Representasi nilai moral dalam buku cerita anak Joxy Si Rubah Penipu karya Nahida Esmail ini dapat diidentifikasi melalui fakta cerita: tokoh dan penokohan, pengaluran, dan latar (Stanton, 2022). Ketiga fakta cerita ini mengorganisasi nilai moral dalam satuan-satuan bahasa. Ini artinya nilai moral sebagai representasi penulis berkedudukan sebagai daya gerak yang menghidupkan tokoh-tokoh berperilaku dalam suatu tempat dan rangkaian kejadian yang disampaikan melalui bahasa. Dari sinilah, representasi nilai moral dalam buku cerita anak Joxy Si Rubah Penipu karya Nahida Esmail bisa dilakukan dan diidentifikasi.

Dimulai dari kehadiran tokoh-tokoh yang berpusat pada Joxy, seekor rubah yang berprofesi sebagai penjual semangka. Joxy menghadapi persoalan dengan aktivitas berdagangnya di pasar. Semangka yang dijual oleh Joxy tidak laku, padahal sebagai pedagang, Joxy ingin barang dagangannya laku sehingga bisa mendapatkan laba dari aktivitasnya berdagangnya. Kenyataan ini membuat Joxy harus berpikir keras untuk mengatasi persoalannya. Joxy pun mendapatkan ide, yang sisi lain menjadi kunci sukses keberhasilannya berdagang, tetapi di sisi lainnya menjadi petaka. Joxy menurunkan harga semangkanya sampai yang laling murah (Esmail, 2024).

Mengetahui hal ini, para binatang pembeli di pasar pun membeli semangka dagangan Joxy. Tapi, para pembeli kecewa. Ternyata Joxy berbohong. Semangka yang dijual murah itu ternyata sudah diambil isinya oleh Joxy. Semangka yang dibeli pembeli tidak ada isinya. Para pembeli pun kecewa. Mereka ramai-ramai menuntut pertanggungjawaban Joxy. Akan tetapi, Joxy tidak peduli. Joxy menjawab dengan enteng bahwa semua itu bukan kesalahannya. Itu kesalahan pembelinya sendiri yang hanya mau membeli semangka dengan harga murah. Harga selalu berbanding lurus dengan barang yang dibelinya. Jadi, jangan salahkan Joxy dengan harga yang ditawarkan murah, Joxy pun mengambil isi buah semangka itu. Para binatang pembeli pun mengalah dengan memendam rasa kecewa. Para pembeli tidak terima dengan kebohongan yang telah dilakukan Joxy (Esmail, 2024).

Para binatang kemudian menuntut balas. Mereka bersepakat untuk membalas tipuan Joxy lewat buah semangka yang dibeli. Para binatang membohongi Joxy hingga Joxy masuk ke dalam semangka. Semangka lalu ditutup rapat-rapat. Semangka yang di dalamnya berisi Joxy lalu dijadikan sebagai bola. Bola yang kemudian digunakan oleh para binatang untuk bermain sepak bola. Tentu saja, Joxy mengalami pening yang luar biasa. Tubuhnya jungkir balik di dalam buah semangka yang besar (Esmail, 2024).

Dari rangkaian kejadian atau peristiwa ini dapat diidentifikasi nilai moral utama dalam buku cerita anak ini, yaitu menjunjung tinggi nilai moral kejujuran atau tidak berbohong, terutama dalam berdagang. Nilai moral yang membuat orang untuk selalu berkata jujur. Jujur yang mewujudkan kesatuan pemahaman baik antara pikiran, perasaan, dan perbuatan. Sikap inilah yang harusnya dipegang teguh oleh Joxy, tetapi malah dilanggarnya. Pelanggaran Joxy terhadap nilai moral kejujuran ini berdampak besar dalam kehidupan Joxy dan teman-temannya. Representasi nilai moral ketidakjujuran dalam buku cerita anak dapat diidentifikasi melalui tiga representasi berikut ini.

Pertama, ketidakjujuran yang berdampak pada kerugian orang lain. Ketidakjujuran yang dilakukan oleh Joxy, si rubah memberikan dampak pada kekecewaan binatang-binatang lain. Semangka yang dibeli para binatang pada Joxy adalah semangka yang murah harganya dan tidak ada isinya. Saat semangka dibelah, isi semangka tidak ada. Para binatang tidak bisa memakan isi semangka yang sudah diinginkannya. Di sinilah para binatang merasakan kekecewaan. Para binatang merasakan kerugian. Kerugian karena telah mempercayai perkataan Joxy. Kerugian karena telah membelanjakan uang

buat semangka yang tidak ada isinya ini. Ketidakjujuran telah berdampak pada kerugian orang lain (Suseno, 2019).

Kedua, ketidakjujuran yang berdampak pada aksi balas dendam. Ketidakjujuran Joxy telah menimbulkan kerugian yang membuat para binatang berkumpul, berdiskusi, dan sepakat untuk memberikan balasan. Balasan sebagai bentuk sikap tidak bisa menerima perlakuan Joxy. Balasan yang disetujui adalah kembali menipu Joxy. Joxy ditipu dengan buah semangka tersebut. Ujungnya Joxy pun tertipu dan dimasukkan dalam semangka. Semangka menjadi ruang untuk membalas dendam atas kebohongan Joxy. Semangka menjadi alat berbohong dan semangka juga menjadi sarana untuk balas dendam. Balas dendam karena sikap ketidakjujuran yang telah dipertontonkan oleh Joxy. Setiap pelanggaran nilai moral terhadap orang lain akan berdampak pada pembalasan yang sebaliknya (Bertens, 2020).

Ketiga, ketidakjujuran yang berdampak pada penderitaan pada diri sendiri. Aksi balas dendam dengan memasukan Joxy dalam semangka inilah yang menjadi awal dan akhir penderitaan Joxy, si rubah. Semangka yang berisi Joxy kemudian digunakan untuk bermain sepak bola. Joxy yang berada dalam semangka itu harus berputar-putar menggelinding tanpa arah. Lalu ditendang dari satu kaki binatang ke binatang lainnya. Joxy merasakan pening dan sakit. Joxy merasakan penderitaan yang tidak terduga. Dalam situasi demikian inilah, Joxy meminta maaf pada teman-temannya. Pelanggaran nilai moral berujung pada penderitaan hidup (Suseno, 2019). Penderitaan telah membuat Joxy menyadari kesalahan atas tindakan berbohongnya.

Sikap meminta maaf inilah yang menandai problematika nilai moral dalam buku cerita anak selesai. Aksi balas dendam dihentikan. Sikap berbohong dan tidak jujur pun dihentikan. Para binatang dalam buku cerita berada dalam posisi yang ideal setelah persoalan ketidakjujuran dan berbohong dihentikan (Bertens, 2020). Berkumpul dalam kesadaran yang baik. Hubungan baik tanpa kebohongan dan ketidakjujuran. Kondisi nilai moral ideal ini menjadi titik akhir cerita dalam buku cerita anak ini. Pada posisi inilah, dapat diidentifikasi bahwa nilai moral untuk tidak berbuat bohong atau harus selalu jujur tampak jelas menjadi representasi nilai moral dalam buku cerita ini. Buku cerita ini menarasikan aksi-aksi tokoh binatang yang diorganisasi oleh nilai moral jujur atau tidak berbohong. Nilai moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca anak-anak.

Melalui representasi nilai moral jujur atau tidak berbohong inilah anak-anak sebagai pembaca dapat menangkap dan memahami representasi nilai moral ini melalui satuan bahasa yang membangun cerita anak (Djojuroto, 2020). Anak-anak jangan menjadikan bohong sebagai sarana untuk mengatasi persoalan yang dialami oleh anak. Jika menggunakan kebohongan untuk mentasi persoalan, maka anak-anak lain akan mengalami kerugian. Kerugian yang berdampak pada rasa dan sikap tidak suka dan akan memunculkan sikap balas dendam. Sikap balas dendam ini akan mengakibatkan penderitaan pada anak yang tidak jujur. Untuk itu, sikap jujur dan tidak berbohong menjadi tata nilai moral yang harus dijunjung tinggi oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari.

Performasi Logika Imjinasi

Selain anak-anak dapat memahami nilai moral, dalam buku cerita anak Joxy Si Rubah Penipu karya Nahida Esmail, anak-anak juga dapat menikmati petualangan hiburan yang menyenangkan. Menariknya, dimensi hiburan dalam buku cerita ini dibangun berdasarkan aspek logika imajinasi yang tidak relevan dengan kenyataan yang dinarasikan dalam satuan bahasa yang kompleks dan menarik (Cooper, 2021). Logika imajinasi yang bertumpu pada sifat performasi cerita anak, yaitu performasi di mana cerita anak, sebagai karya estetik dan imajinatif, memiliki keluasaan tersendiri dalam memformulasikan dirinya sendiri melalui satuan-satuan bahasa (Kaelan, 2017). Cerita anak tidak tunduk pada kebenaran dan logika saja, tetapi narasi

dalam buku cerita anak juga punya aturan dan perilaku dalam membuat aturannya sendiri. Aturan yang didasarkan pada performasi bahasa yang membangun narasi cerita yang unik dan khas (Poedjosoedarmo, 2021).

Dari sinilah, dengan karakter performasi inilah, maka pembaca, pada awalnya akan kecewa dengan cerita anak ini karena dipersepsi tidak logis yang dibangun, tetapi sisi lainnya, pembaca akan menikmati cerita petualangan Joxy Si Rubah Penipu ini. Dialektika antara kekecewaan dan kesenangan inilah yang menjadi pondasi penting dalam performasi bahasa yang menjadi sarana narasi dalam buku cerita ini. Dalam hitungan logika pembaca, narasi dalam buku cerita anak ini tidak logis, tetapi dalam petualangan imajinasi, narasi dalam buku cerita anak ini menarik dan menyenangkan. Dialektika inilah yang menjadi ciri penting dalam performasi yang disajikan dalam buku cerita ini.

Adapun narasi yang menunjukkan performasi dalam buku cerita ini diwujudkan dalam ruang imajinasi "semangka". Semangka sebagai nama buah dalam imajinasi pembaca anak-anak tentu adalah semangka yang sesungguhnya. Semangka sebagai buah besar yang kulitnya berwarna hijau dan daging isinya berwarna merah. Semangka yang rerata beratnya di antara 3-6 kilogram. Semangka yang rasanya manis dan segar. Semangka yang biasa tersaji di meja makan kita setiap hari. Inilah fakta dan logika semangka yang sesungguhnya yang ada dalam logika dan pikiran pembaca. Namun, saat semangka hadir dalam narasi dalam buku cerita ini, semangka dibangun dengan logika imajinasinya sendiri. Logika imajinasi yang bisa tidak sejalan dengan logika kenyataan sesungguhnya. Ketegangan imajinasi inilah yang menjadi ciri khas performasi sebagai karakteristik dalam buku cerita anak (Sumarsono, 2020). Performasi yang dinarasikan dalam buku cerita ini mengimajinasikan semangka dibentuk dalam tiga pola yang unik.

Pertama, hilangnya isi semangka. Isi buah semangka dibungkus dengan kulit tebal yang berwarna hijau. Isi semangka yang manis dan nikmat itu berwarna merah. Isi daging semangka melekat kuat pada kulit-kulitnya yang tebal. Untuk bisa memisahkan isi semangka dengan kulitnya, buah semangka harus dibelah dan diiris dalam beberapa bagian. Untuk mengambil buahnya yang merah pun banyak dilakukan dengan cara mengiris dan memotong. Sangat susah untuk bisa mengambil isi buah semangka dalam keadaan kulit masih utuh, kecuali dengan menggunakan alat yang istimewa. Akan tetapi, dalam narasi buku cerita anak ini tidak dijelaskan penggunaan alatnya. Jadi, ketika berhasil bisa memisahkan isi buah semangka dengan kulitnya itu sesuatu yang dibangun berdasarkan imajinasi semata.

Imajinasi inilah yang menjadi bangunan performasi yang kuat. Yang strukturasi bukan didasarkan pada logika kebenarannya, tetapi betapa istimewanya bisa memisahkan isi daging semangka dengan kulitnya dengan tanpa irisan berkali-kali. Bahkan kulit semangkanya masih bisa disisakan dalam keadaan utuh dan tidak ada bekas iriasannya sehingga kulit-kulit semangka yang utuh itu bisa dibawa dan dijual kembali tanpa diketahui tokoh binatang lainnya. Ini juga imajinasi yang menarik. Ketidaktunggalan yang diabaikan memberikan pembaca mempunyai imajinasi yang baru dengan semangka. Semangka yang kulitnya bisa dipisahkan dengan isinya dan bisa disatukan lagi kulit-kulitnya sehingga membentuk semangka yang baru. Semangka yang sudah tidak ada isinya yang kemudian diperjual belikan kembali.

Kedua, semangka untuk memerangkap. Semangka bisa dijadikan alat untuk memerangkap dan menyimpan rubah. Ini jelas tidak mungkin. Ukuran semangka secara umum besar untuk ukuran buah pada umumnya, tetapi pasti tidak memungkinkan digunakan sebagai alat untuk memerangkap binatang, tidak terkecuali rubah. Jika pun rubah bisa dimasukkan dalam semangka yang sudah dibersihkan isinya dan tersisa kulitnya, jika pun sudah masuk dalam semangka tersebut, maka rubah tidak akan mengalami kesulitan untuk keluar. Rubah akan bisa memecah kulit semangka itu dengan

mudah dan melarikan diri. Tapi, ini tidak terjadi dalam cerita anak ini. Rubah bisa terperangkap dan disimpan dalam buah semangka. Ini jelas tidak sesuai dengan logika kenyataan.

Akan tetapi, ini imajinasi yang menarik. Performasi yang berhasil dalam membangun praktik pengalaman imajinasi yang baru dan menarik. Membayangkan dalam semangka ada rubah yang tertawa itu sangat menghibur dan memanjakan imajinasi anak-anak. Anak-anak yang dekat dengan buah semangka bisa membayangkan ini dengan jelas. Bisa tertawa lepas berimajinasi ada rubah dalam buah semangka. Bisa menerima peristiwa ini dalam imajinasi bebasnya. Performasi yang menarik dan mampu membangun keseruan cerita dalam bayang-bayang kenyataan dan pengalaman anak yang sudah begitu dekat dengan buah semangka (Cooper, 2021). Buah semangka dikreasikan tidak sebagai buah yang diam untuk dimakan, tetapi buah yang bisa menjadi penjara bagi rubah yang telah berbohong. Performasi yang berhasil membangun imajinasi baru anak-anak dari buah semangka.

Ketiga, semangka untuk bermain sepak bola. Anak-anak bisa bermain sepak bola dengan bola. Bola yang terbuat dari plastik atau kulit dengan bentuk bulat. Terus, apa yang ada dalam pikiran anak-anak jika bola itu diganti dengan semangka. Anak-anak pasti akan berkata bahwa semangka tidak bulat, semangka berat, semangka jika ditendang pasti pecah. Tapi, inilah yang terjadi dalam narasi buku cerita anak ini. Semangka digunakan oleh para binatang sebagai bola untuk bermain sepak bola. Semangka ditendang dari satu kaki ke kaki lainnya. Semangka menggelinding dari satu kaki ke kaki lainnya. Para binatang asyik bermain sepak bola dengan menggunakan semangka. Imajinatifnya lagi, di dalam bola semangka itu ada Joxy, si rubah di dalamnya. Dia tentu saja berputar-putar tubuhnya. Kepalanya pasti sangat pusing. Tubuhnya pasti sangat sakit. Tapi, pasti juga sangat lucu melihat Joxy dalam bola semangka itu.

Ini semuanya jelas dibangun tidak dalam logika yang nyata, tetapi dibangun dengan logika performasi yang imajinatif. Bermain sepak bola dengan buah semangka ada sesuatu yang imajinatif. Anak-anak menikmati keimajinatifan yang disajikan dalam narasi buku cerita anak (Al-Wasilah, 2018). Anak-anak yang dekat dengan permainan sepak bola dan buah semangka tidak mengalami kesulitan untuk mengimajinasikan keduanya dalam kombinasi permainan yang seru. Anak-anak akan membaca dengan antusias karena bangunan performasi yang unik dan menarik ini mampu membuat anak-anak menikmati petualangan bermain sepak bola yang menghibur. Anak sudah tidak peduli dengan logika kenyataan karena performasi dalam narasi buku cerita anak ini mampu menghibur anak-anak. Inilah performasi yang khas dan unik yang dinarasikan dalam buku cerita anak ini.

Dari temuan penelitian ini dapat diidentifikasi bahwa buku cerita anak Joxy Si Rubah Penipu karya Nahida Esmail yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada tahun 2024 menarik karena mampu menghadirkan aspek kesenangan dan pemahaman (Lukens, 2020) pada pembacanya. Hiburan mewujudkan dalam kemampuan penulis menghadirkan performasi melalui narasi dalam buku cerita anak yang imajinatif (Fauziah & Khaerunnisa, 2022), yaitu menghadirkan problematika imajinasi yang bersumber dari semangka. Semangka yang sudah diperformasi melalui konstruksi imajinasi dalam satuan bahasa (Cooper, 2021) dalam wujud semangka yang isinya bisa dipisahkan dengan kulitnya, kulitnya bisa digunakan untuk memerangkap rubah, dan kulitnya bisa untuk digunakan sebagai bola dalam permainan sepak bola (Esmail, 2024). Kehadiran semangka yang imajinatif ini membuat anak-anak senang menikmati petualangan tokoh-tokoh dalam buku cerita anak ini (Riski & Prihandini, 2022). Narasi imajinatif dalam buku cerita anak ini pun mampu memberikan hiburan yang memanjakan imajinasi anak (Wahyuni, 2016).

Bahasan penting lainnya adalah buku cerita anak ini tidak hanya memanjakan hiburan melalui petualangan imajinasi, tetapi petualangan imajinasi digerakan oleh representasi nilai moral kejujuran atau tidak berbohong. Representasi nilai moral ini dihadirkan oleh tokoh-tokoh dalam berpetualangan imajinatifnya (Latuconsina, 2022) melalui semangka. Semangka menjadi objek nilai moral yang mengendalikan pemaknaan atas semangka. Semangka menjadi sarana untuk berbohong tokoh, semangka menjadi sarana untuk memberikan pelajaran, dan semangka juga dijadikan sebagai alat untuk menghukum dan memberikan balasan atas kebohongan. Ini artinya performasi semangka bergerak dalam alur narasi yang dikendalikan oleh representasi nilai moral (Hayati, 2014). Inilah yang menjadi ciri khas buku cerita anak ini. Kehadiran performasi dalam imajinai semangka dan representasi dalam bentuk nilai moral kejujuran membuat buku cerita anak ini menarik untuk dibaca anak-anak.

SIMPULAN

Buku cerita anak Joxy Si Rubah Penipu karya Nahida Esmail yang diterbitkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tahun 2024 dinarasikan dengan menarik. Kemenarikan ini tampak pada hadirnya aspek cerita anak yang menyenangkan dan memahamkan. Aspek kesenangan ini dapat diidentifikasi melalui fakta-fakta cerita yang diorganisasi dengan baik melalui performasi bahasa dalam cerita anak. Sedangkan aspek pemahaman hadir dalam representasi nilai moral yang akan disampaikan penulis kepada pembaca. Di sinilah, menariknya buku cerita anak ini kemudian dapat diidentifikasi melalui struktur representasi dan performasinya. Representasi dalam buku cerita ini menyampaikan nilai moral kejujuran atau jangan berbohong pada anak. Dalam menghadapi persoalan anak-anak tidak boleh berbohong karena kebohongan akan mendatangkan kerugian, pembalasan, dan hukuman. Sedangkan struktur performasinya dibangun dengan logika imajinasi semangka yang menarik. Semangka dieksplorasi imajinasinya menjadi ruang persoalan, hukuman, dan penyelesaian masalah dalam bentuk imajinasi semangka yang bisa dipisah isi dan kulitnya, bisa digunakan untuk memenjara binatang yang berbohong, dan bisa dijadikan bola untuk bermain sepak bola. Dengan dialektika representasi dan performasi inilah, buku cerita anak Joxy Si Rubah Penipu karya Nahida Esmail hadir sangat menarik buat anak-anak karena mampu menghadirkan hiburan yang imajinatif dan pemahaman nilai moral kejujuran.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Wasilah, Chaedar. 2018. Filsafat Bahasa dan Pendidikan. Bandung: Rosda Karya.
- Bertens, K. 2020. Etika. Yogyakarta: Kanisius.
- Bunanta, Murti. 1998. Problematika Penulisan Cerita Rakyat untuk Anak Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Chaer, Abdul. 2015. Filsafat Bahasa. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cooper, David E. 2021. Filsafat dan Sifat Bahasa. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, John W. 2022. Penelitian Kualitatif dan Desain Riset. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djojoseuroto, Kinayati. 2020. Filsafat Bahasa. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Fauziah, Putri Azani dan Khaerunnisa. 2022. "Unsur Imajinasi dalam Sastra Anak Dongeng Anatomi Karya Eramayawati" dalam Prosiding PROSIDING SAMASTA Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia. Tahun 2022.
- Hadi, Sutrisno. 2018. Metodologi Riset. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hayati, Yenni. 2014. "Representasi Ibu dalam Sastra Anak di Indonesia (Studi Kasus Terhadap Sastra Anak Karya Anak Periode 2000-an)" dalam Jurnal Humanus Vol. XIII No.1 Th. 2014.

- Hidayat, Asep Ahmad. 2014. *Filsafat Bahasa: Mengungkap Hakikat Bahasa, Makna, dan Tanda*. Bandung: Rosda Karya.
- Kaelan. 2017. *Filsafat Bahasa: Semiotika dan Hermeneutika*. Yogyakarta: Penerbit Paradigma.
- Kurniawan, Heru. 2020. *Sastra Anak: dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi, Semiotika hingga Penulisan Kreatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Latuconsina, Susi Hardila., dkk. 2022. "Pemilihan Bahan Bacaan Sastra Anak dalam Penanaman Nilai Pendidikan Karakter" dalam *Jurnal Wanastra: Jurnal Bahasa dan Sastra* Volume 14 No. 1 Maret 2022.
- Lukens, Rebecca J. 2003. *A Critical Handbook of Children's Literature*. New York: Longman.
- Mahsun. 2021. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan, Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Miles, Matthew B. & A. Michael Huberman. 2021. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Moleong, Lexy. 2023. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2023. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Poedjosedarmo, Soepomo. 2021. *Filsafat Bahasa*. Surakarta: Muhammadiyah University Press Surakarta.
- Riski, Maulana & Asih Prihandini. 2022. "Relasi Sastra Anak Terkait Perkembangan Dirinya" dalam *Jurnal Sastra, Bahasa, dan Budaya* Volume 1 Nomor 1 Tahun 2022.
- Sarumpaet, Riris K. Toha. 2017. *Pedoman Penelitian Sastra Anak*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Saxby, Maurice. 2001. "The Gift Wings: The Value of Literature to Children" dalam *Give The Wings: The Experince of Children's Literature*. Melbourne: The Maxmillian Company.
- Stanton, Robert. 2022. *Teori Fiksi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugihastuti. 2021. *Sastra Anak: Teori dan Apresiasi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sumarsono. 2020. *Filsafat Bahasa*. Jakarta: Grasindo.
- Suseno, Franz Magnis. 2019. *Etika Dasar: Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral*. Yogyakarta: Kanisius.
- Wahyuni, Dessy. 2016. "Kreativitas Berbahasa Dalam Sastra Anak Indonesia" dalam *Jurnal Madah*, Volume 7, Nomor 2, Edisi Oktober 2016.
- Winarni, Retno. 2019. *Kajian Sastra Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.