

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap cerita bermula dari kemampuan manusia menghadirkan kembali sesuatu yang pernah dialami, dilihat, didengar, atau dibayangkan. Dalam cerita, pengalaman yang semula tersebar dalam ingatan memperoleh bentuk baru melalui tokoh, peristiwa, latar, dan alur. Imajinasi bekerja ketika seseorang membentuk gambaran peristiwa berdasarkan pengalaman yang pernah dialami (Ma'as, 2023; Wening, 2020). Proses ini juga memungkinkan sesuatu yang berada di luar jangkauan fisik hadir dalam kesadaran, baik sebagai ingatan maupun sebagai bayangan baru (Jiang, 2020). Ketika pengalaman, ingatan, dan bayangan itu terus diolah dalam pola yang dikenali, cerita mulai memperlihatkan kecenderungan tertentu dalam cara manusia menarasikan dunia.

Pengalaman yang diolah dalam cerita tersimpan sebagai ingatan personal sekaligus bergerak dalam ruang sosial. Bahasa, simbol, tokoh, dan peristiwa yang diingat seseorang terbentuk melalui relasinya dengan masyarakat (Halbwachs, 1992). Maurice Halbwachs menjelaskan bahwa ingatan individu memperoleh keutuhannya ketika terhubung dengan ingatan individu lain dalam suatu kelompok. Dalam cerita rakyat, relasi semacam ini tampak pada tokoh Si Pitung dalam ingatan anak-anak di pusat pemukiman masyarakat Betawi. Survei terhadap 105 anak di Rawa Belong, Setu Babakan, dan Marunda menunjukkan bahwa 99 dari 105 informan masih mengingat cerita Si Pitung melalui transmisi orang tua (Amanat, 2019; Ningrum & Zein, 2024). Bahkan, bagi sebagian anak dalam wilayah tersebut, Si Pitung hadir sebagai sosok yang dipahami nyata.

Ingatan anak terhadap Si Pitung memperlihatkan bahwa cerita yang diwariskan melalui keluarga dan lingkungan sosial hadir secara selektif dalam kesadaran. Anak dapat mengingat tokoh, sifat keberanian, tempat tertentu, atau adegan yang paling sering diceritakan, sementara lapisan lain dari cerita dapat memudar dari ingatan. Cerita yang diterima anak kemudian bertumpu pada pusat-pusat naratif tertentu, seperti tokoh yang melekat, karakter yang menonjol, latar yang mudah diingat, konflik yang dipahami, dan penyelesaian yang dianggap

bermakna. Ketika pusat-pusat naratif serupa muncul pada banyak anak dalam lingkungan cerita yang sama, homogenitas imajinasi tampak sebagai keterulangan cara anak mengingat, memilih, dan menyusun unsur cerita.

Keberlanjutan cerita dalam ingatan sosial membuat anak berhadapan dengan cerita sebagai struktur makna yang telah mapan. Tokoh, peristiwa, nilai, dan alur cerita lebih dahulu dikenali melalui keluarga, lingkungan, dan komunitas sebelum diolah kembali dalam kesadaran anak. Di sini, cerita bekerja sebagai ruang pengenalan terhadap dunia simbolik yang telah diwariskan. Anak mengingat tokoh, mengikuti alur, dan menerima nilai cerita melalui pola yang sudah tersedia dalam ingatan kolektif. Dari sini, perhatian mulai bergeser dari cerita sebagai warisan sosial menuju pertanyaan tentang bagaimana anak mengaktifkan kembali ingatan tersebut dalam proses imajinatifnya.

Kemampuan cerita dalam ingatan sosial juga ditopang oleh struktur naratif yang mudah dikenali. Teks narasi, seperti cerita Si Pitung, cenderung lebih mudah diingat dibandingkan dengan jenis teks lainnya karena memiliki susunan peristiwa yang teratur (R. Mar et al., 2021). Struktur tersebut bergerak melalui abstrak (ringkasan cerita), orientasi (pembangun suasana, latar, dan waktu), komplikasi (rangkaiannya kejadian), evaluasi (puncak permasalahan), resolusi (penyelesaian masalah) dan koda (nilai yang dimaknai) sebagai rangkaian yang membentuk keutuhan cerita (Knapp & Watkins, 2005). Melalui susunan itu, pengalaman tidak hadir sebagai kejadian yang terpisah, melainkan sebagai peristiwa yang memiliki awal, konflik, penyelesaian, dan nilai. Sejalan dengan Jerome Bruner, cerita dapat dipahami sebagai representasi pengalaman keseharian yang telah diberi bentuk naratif (Bruner, 1986; Graesser et al., 1991). Keteraturan struktur dan pengulangan simbol inilah yang membuat cerita lebih mudah bertahan dalam ingatan.

Kesamaan struktur dan simbol tersebut tampak pada sejumlah cerita lintas wilayah. Cerita *Malin Kundang* dari Sumatera Barat, *Pulau Jelapi* dari Thailand, *Sitanggang* dari Malaysia, dan *Nakhoda Manis* dari Brunei Darussalam memperlihatkan pola yang berdekatan, terutama pada tema anak yang merantau, relasi anak dan orang tua, latar pesisir, serta simbol batu menyerupai manusia (Gultom & Mulyati, 2023). Kekerukupan ini menunjukkan bahwa motif tertentu

dapat bergerak melampaui batas wilayah dan tetap dikenali karena memiliki daya tematik dan simbolik yang kuat. Untuk memperlihatkan keterulangan motif tersebut secara lebih konkret, pola kemiripan keempat cerita disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Kemiripan Motif Cerita Lintas Wilayah Asia Tenggara

Cerita	Wilayah	Unsur cerita	Kemiripan
<i>Malin Kundang</i>	Sumatera Barat	Anak merantau, menolak ibu, dikutuk menjadi batu	Anak meninggalkan asal-usul keluarga dan mengalami perubahan wujud
<i>Pulau Jelapi</i>	Thailand	Anak pergi dari keluarga, berada dalam latar pesisir, mengalami kutukan/perubahan	Anak menjauh dari asal-usul keluarga dan terhubung dengan motif pesisir serta perubahan bentuk
<i>Sitanggang</i>	Malaysia	Anak merantau, menolak ibu, dikutuk	Anak menolak ikatan keluarga asal dan menerima konsekuensi kutukan
<i>Nakhoda Manis</i>	Brunei Darussalam	Anak merantau, melupakan keluarga, mengalami perubahan wujud	Anak meninggalkan keluarga dan mengalami konsekuensi simbolik berupa perubahan wujud

(Sumber: Fachri Helmanto, 2026)

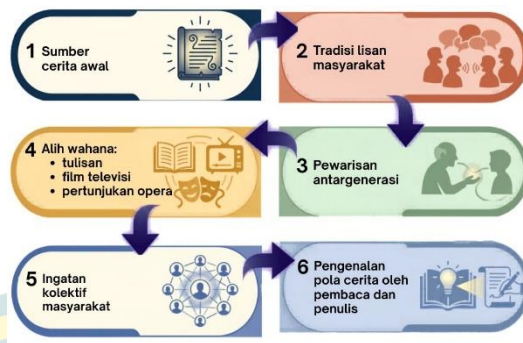
Tabel 1 memperlihatkan bahwa keempat cerita bergerak melalui pola pengalaman naratif yang sejenis. Anak meninggalkan asal-usul keluarga, mengalami ketegangan relasional, lalu berhadapan dengan konsekuensi berupa kutukan atau perubahan wujud. Keterulangan pola tersebut membuat cerita mudah dikenali karena peristiwa, konflik, dan simbolnya telah berulang dalam ingatan sosial. Dengan begitu, keserupaan cerita dapat dibaca sebagai jejak pola imajinatif yang bekerja sebelum teks dituliskan. Keteraturan inilah yang kemudian mengarahkan pertanyaan penelitian pada bagaimana pengalaman yang dikenal, diwariskan, dan diulang itu diaktifkan kembali oleh penulis dalam proses imajinasinya.

Homogenitas imajinasi dalam penelitian ini merujuk pada kecenderungan berulangnya pola membayangkan yang dapat dilacak melalui unsur cerita. Keserupaan *Malin Kundang*, *Pulau Jelapi*, *Sitanggang*, dan *Nakhoda Manis* memperlihatkan bukti awal bahwa imajinasi bergerak melalui motif yang berdekatan, seperti tokoh anak yang meninggalkan keluarga, perjalanan atau latar pesisir, konflik dengan asal-usul, serta penyelesaian berupa kutukan atau perubahan wujud. Keserupaan itu bukan hanya terletak pada tema, melainkan juga pada cara cerita mengatur hubungan tokoh, membangun ketegangan, memilih simbol, dan

mengakhiri peristiwa. Dari pola tersebut, homogenitas dapat dipahami sebagai keterulangan struktur imajinatif yang membuat cerita berbeda tetap terasa akrab. Imajinasi anak kemudian berhadapan dengan bentuk-bentuk naratif yang telah dikenali, diwariskan, dan tersedia sebagai rujukan ketika anak membaca, membayangkan, atau menulis cerita.

Keserupaan motif lintas wilayah tersebut juga dapat dibaca melalui teori monogenesis. Teori ini menjelaskan bahwa cerita-cerita yang memiliki kemiripan motif dapat berasal dari satu sumber awal yang kemudian diwariskan secara turun-temurun (Wahyuni, 2019). *Malin Kundang*, *Pulau Jelapi*, *Sitanggang*, dan *Nakhoda Manis* dapat dipahami sebagai cerita yang bergerak melalui jalur pewarisan budaya. Pada mulanya, cerita-cerita tersebut hidup dalam tradisi lisan masyarakat, lalu mengalami perluasan bentuk melalui tulisan, film televisi, dan pertunjukan opera seiring perkembangan teknologi dan praktik alih wahana (Suisno, 2022), pertunjukan opera (Suisno et al., 2021).

Lebih jauh, kesamaan pola cerita di wilayah Asia Tenggara mencerminkan keterkaitan ingatan kolektif masyarakat yang hidup dalam kedekatan geografi dan konteks sosial. Cerita tidak hanya bergerak sebagai warisan lisan, tetapi juga menetap dalam ruang sosial yang membuat tokoh, konflik, dan simbolnya terus dikenali lintas generasi. Pola serupa tampak pada cerita petualangan masyarakat Jepang dan Korea (Han, 2016). Han (2016) menunjukkan bahwa narasi petualangan di Jepang cenderung berfokus pada eksplorasi luar negeri, sedangkan narasi petualangan di Korea lebih berpusat pada lingkungan lokal. Hal ini menunjukkan bahwa geografi dan konteks sosial ikut membentuk cara cerita dikenali, diwariskan, dan diolah sebagai pengalaman kreatif dalam masyarakat (Motawe et al., 2021). Untuk memperjelas lintasan pewarisan cerita dari sumber awal hingga menjadi ingatan kolektif, alur tersebut disajikan pada Gambar 1.



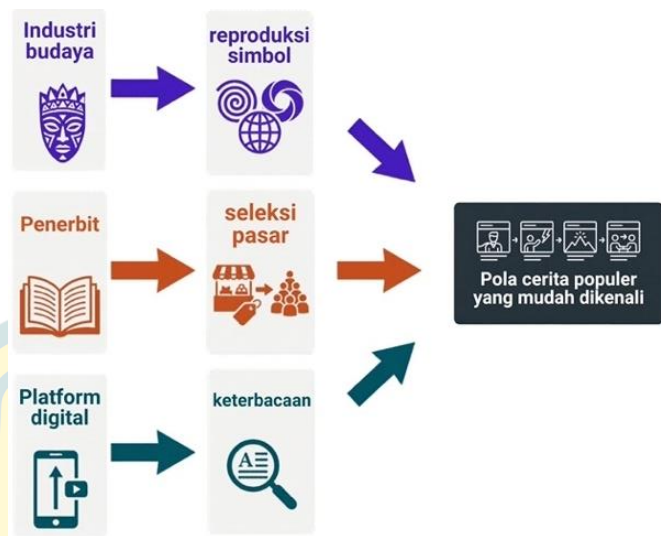
Gambar 1 Lintasan Pewarisan Cerita (Sumber: Fachri Helmanto, 2026)

Alur pada Gambar 1 memperlihatkan bagaimana cerita diwariskan, dikenali, dan bertahan dalam ingatan kolektif. Penjelasan tersebut memberi dasar untuk memahami keberlanjutan pola cerita lintas wilayah dan lintas generasi. Persoalan imajinasi kemudian bergerak pada cara penulis anak mengaktifkan, memilih, dan menyusun kembali ingatan kolektif dalam kesadarannya. Anak yang menulis cerita berhadapan dengan warisan simbolik yang telah mapan, lalu mengolahnya melalui pengalaman, rasa, dan struktur naratif yang dikenalnya. Jejak pewarisan ini menuntun pembaca pada ruang yang lebih halus, yaitu cara warisan simbolik dihidupkan kembali dalam pengalaman menulis.

Jejak pewarisan cerita tidak berhenti pada tradisi lisan, alih wahana, atau ingatan kolektif. Pada konteks kontemporer, keserupaan pola cerita juga bergerak melalui globalisasi dan ekosistem penerbitan digital. Platform seperti Dreame dan Wattpad menghadirkan ruang produksi cerita yang berorientasi pada keterbacaan, jumlah pengunjung, dan respons pembaca. Dalam ruang semacam ini, penulis berhadapan dengan dorongan untuk menyusun cerita yang mudah dikenali, cepat menarik perhatian, dan sesuai dengan pola yang diminati pembaca. Berdasarkan wawancara dengan Dianika, salah satu penulis cerita digital, keberhasilan cerita pada platform semacam itu kerap diukur melalui jumlah pembaca yang dinilai secara harian maupun mingguan (Data Wawancara, Dianika, 2024). Situasi ini memperlihatkan bahwa pola naratif yang serupa diwariskan melalui ingatan kolektif sekaligus diproduksi ulang melalui mekanisme platform dan ekspektasi pasar.

Selain platform digital, penerbit juga menjadi bagian dari ekosistem yang membentuk arah produksi cerita populer. Dalam praktik penerbitan, pola cerita yang telah terbukti diminati pembaca cenderung menjadi rujukan dalam proses seleksi, penyuntingan, dan pemasaran karya (Coser, 1975). Lewis Alfred Coser menunjukkan bahwa penerbit memiliki peran dalam menghubungkan karya sastra dengan struktur sosial dan kebutuhan pembaca. Relasi antara karya, penerbit, dan pembaca membuat alur, tokoh, tema, dan gaya penceritaan yang telah dikenal luas sering dipertahankan karena dianggap memiliki peluang keterbacaan dan penjualan yang lebih kuat. Berdasarkan wawancara dengan Thabrani selaku ketua taman literasi wilayah Kalimantan Utara, pertimbangan penerbitan juga berkaitan dengan keberlanjutan hubungan antara penulis, penerbit, pembaca, dan kebutuhan pasar (Data Wawancara, Thabrani, 2024)

Produksi cerita populer kemudian bergerak dalam logika industri yang menempatkan keterbacaan dan penerimaan pembaca sebagai pertimbangan utama. Cerita yang mudah dikenali, menghadirkan kegembiraan, kepahlawanan, keajaiban, dan konflik yang cepat dipahami cenderung memperoleh ruang reproduksi yang lebih luas. Dalam kerangka industri budaya, karya sastra anak dapat dipahami sebagai produk simbolik yang disusun untuk menjangkau kebutuhan kolektif pembaca (Adorno & Horkheimer, 1993). Cerita populer seperti *Harry Potter* memperlihatkan bagaimana tokoh, dunia cerita, dan pola keajaiban dapat melampaui teks, lalu membentuk imajinasi kolektif dalam budaya populer (Dempster et al., 2016; Sya et al., 2022). Pola ini memperlihatkan bahwa cerita anak yang populer bekerja melalui pengulangan unsur yang mudah dikenali, mudah diingat, dan mudah direproduksi dalam berbagai ruang budaya. Untuk memperjelas bagaimana platform digital, penerbit, dan industri budaya saling membentuk reproduksi pola cerita populer, relasi tersebut dapat digambarkan pada Gambar 2.



Gambar 2 Ekosistem Produksi dan Reproduksi Pola Cerita Populer (Sumber: Fachri Helmanto, 2026)

Gambar 2 memperlihatkan bahwa keserupaan cerita populer terbentuk melalui ekosistem produksi yang berlapis. Platform digital mendorong keterbacaan, penerbit mengarahkan seleksi pasar, dan industri budaya memperluas reproduksi simbol yang telah dikenal pembaca. Dalam ekosistem semacam ini, imajinasi penulis bergerak bersama tuntutan eksternal yang mengarahkan cerita pada pola yang mudah diterima. Logika pasar dan mekanisme industri budaya dapat menjelaskan mengapa pola cerita tertentu terus direproduksi. Persoalan yang lebih halus muncul ketika imajinasi dipahami sebagai proses kesadaran, yakni bagaimana tuntutan eksternal tersebut membentuk cara penulis, terutama penulis anak, dalam membayangkan tokoh, konflik, dunia cerita, dan kemungkinan naratifnya.

Pola cerita yang berulang memperoleh ruang hidup baru dalam ekosistem budaya populer kontemporer. Platform digital, penerbit, dan industri budaya membuat cerita yang mudah dikenali memiliki peluang lebih besar untuk beredar, dibaca, dibicarakan, dan ditiru. Anak kemudian berjumpa dengan tokoh, dunia cerita, konflik, gaya ungkap, dan akhir cerita yang memiliki bentuk pengenalan serupa melalui berbagai media. Dalam keadaan ini, budaya populer bekerja sebagai medan simbolik yang menyediakan bahan imajinatif bagi anak, seperti citra tokoh, latar dunia, metafora, adegan, nilai, dan pola penyelesaian. Homogenitas imajinasi kemudian tampak sebagai keterulangan cara anak mengambil simbol, mengenali pola, dan memasukkan pengalaman personal ke dalam bentuk naratif yang telah

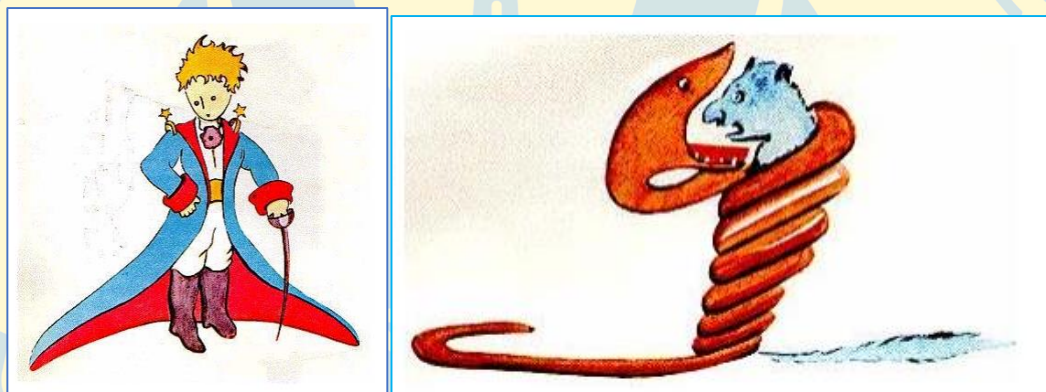
tersedia. Pertanyaan yang muncul kemudian bukan lagi sebatas mengapa cerita anak tampak serupa, melainkan bagaimana pengalaman anak bergerak melalui simbol budaya populer dan memperoleh bentuk sebagai tokoh, latar, konflik, serta resolusi dalam cerita.

Jejak ekosistem produksi cerita populer juga tampak dalam daftar bacaan anak yang beredar luas. Hasil analisis pada Lampiran 1 menunjukkan bahwa daftar buku cerita anak terlaris dan rekomendasi bacaan anak di Indonesia memuat karya-karya populer global yang hadir melalui penerbitan ulang, penerjemahan, dan sirkulasi digital (BBC Culture, 2023; Gramedia, 2024; Kelas Pintar, 2022; Kumparan MOM, 2021; Rosliyani, 2024; Thunder, 2024). Salah satu karya yang menonjol dalam sirkulasi tersebut adalah *Pangeran Cilik*, terjemahan dari cerita klasik Prancis *Le Petit Prince*. Melalui karya semacam ini, anak berjumpa dengan tokoh, dunia cerita, dan citra simbolik yang berasal dari luar lingkungan kultural terdekatnya. Pertemuan tersebut memperluas ruang pengalaman baca anak sekaligus memperlihatkan bagaimana cerita global masuk ke dalam pembentukan nilai, kepekaan moral, dan pengalaman estetis (Karnesyia, 2024).

Kehadiran *Pangeran Cilik* dalam ruang baca anak Indonesia memperlihatkan bahwa cerita global membawa lebih dari sekadar alur dan tokoh. *Pangeran Cilik* membawa citra seperti seorang pangeran kecil, planet, mawar, ular, rubah, dan dunia yang terasa jauh namun dapat dikenali melalui pengalaman membaca. Anak yang memasuki cerita semacam ini berjumpa dengan simbol yang berasal dari ruang budaya lain, lalu menerimanya sebagai bagian dari dunia imajinatif yang tersedia. Kebertahanan citra dan simbol tersebut membuat cerita lintas bahasa tetap memiliki bentuk pengenalan yang relatif stabil. Pola ini memperlihatkan bahwa homogenitas imajinasi bekerja melalui struktur cerita, representasi visual, dan makna simbolik yang terus diulang. Pembacaan ini mengarahkan perhatian pada mekanisme berikutnya, yaitu penerjemahan sebagai ruang yang menjaga, menyesuaikan, dan mempertahankan citra cerita dalam budaya sasaran.

Mekanisme penerjemahan memperlihatkan bagaimana cerita global memasuki ruang budaya baru melalui penyesuaian bahasa dan pemertahanan citra.

Dalam terjemahan *Le Petit Prince* menjadi *Pangeran Cilik*, penyesuaian bahasa tampak melalui pilihan domestikasi, yaitu upaya mendekatkan istilah dalam teks sumber pada pengalaman pembaca bahasa sasaran (Munday, 2016). Istilah *serpent boa*, misalnya, dialihkan menjadi ular sanca karena jenis ular tersebut lebih dekat dengan pengetahuan pembaca Indonesia. Pada saat yang sama, citra visual cerita tetap dipertahankan melalui kecenderungan foreignisasi, terutama ketika ilustrasi asal digunakan agar sejalan dengan deskripsi dan dialog dalam teks (Saeed, 2024). Pemertahanan citra tersebut dapat dilihat pada Gambar 3, yang memperlihatkan bagaimana ilustrasi asli tetap menjadi bagian dari pengalaman membaca *Pangeran Cilik*. Pola ini memperlihatkan bahwa penerjemahan bekerja sebagai ruang pengaturan pengalaman baca. Bahasa mendekati pengalaman pembaca sasaran, citra membawa jejak budaya asal.



Gambar 3 Ilustrasi *Le Petit Prince* yang Dipertahankan dalam Pengalaman Membaca “*Pangeran Cilik*”
(Sumber: Saint-Exupery, 1943/2015)

Gambar 3 memperlihatkan bahwa pemertahanan citra visual menjadi bagian penting dalam keberlanjutan pengalaman simbolik cerita populer. Pada terjemahan *Le Petit Prince* menjadi *Pangeran Cilik*, kecenderungan foreignisasi juga tampak dalam pemertahanan struktur cerita dan gaya bahasa. Teknik penerjemahan seperti amplifikasi, reduksi, dan variasi memungkinkan adanya penambahan, pengurangan, dan penyesuaian unsur bahasa; bentuk dasar cerita tetap dikenali oleh pembaca sasaran (Hidayat, 2020; Molina & Albir, 2004). Pola serupa juga tampak dalam terjemahan cerita populer lain, seperti *Cinderella* dan *Tinker Bell*, yang tetap mempertahankan pola cerita dan gaya penceritaan yang telah dikenal luas (Rohana et al., 2017). Jejak yang terbaca dari proses penerjemahan ini adalah keberlanjutan

bentuk pengenalan. Pembaca memasuki cerita dalam bahasa baru, lalu tetap berhadapan dengan struktur, gaya, dan citra yang telah dikenali secara global.

Pola pemertahanan citra, struktur, dan gaya bahasa tersebut juga tampak dalam cerita populer lain seperti *Cinderella*. Cerita ini bertahan melalui pemertahanan simbol (Kusumajanti et al., 2020), bahasa figurative (Afrina et al., 2016) dan perlawanan batin (Mirskaya & Pigulevskiy, 2021) yang terus dikenali dalam berbagai versi terjemahan maupun adaptasi. Keberulangan unsur tersebut menjadikan *Cinderella* sebagai ikon budaya yang melampaui batas geografis (Day, 2022) dan terus dipahami sebagai lambang transformasi serta keajaiban (Firdausy, 2023), sebagaimana motif perubahan wujud juga muncul dalam cerita lain melalui figur yang dikutuk menjadi batu (Setya, 2022). Dari rangkaian temuan tersebut, homogenitas imajinasi dapat dibaca sebagai keberlanjutan tanda-tanda populer yang diulang, dikenali, dan diterima sebagai bagian dari realitas cerita.

Keberulangan tanda populer tersebut menunjukkan bahwa budaya populer bekerja sebagai ruang simbolik yang dekat dengan pengalaman anak. Pangeran kecil, mawar, rubah, sepatu kaca, ibu tiri, keajaiban, kutukan, perubahan wujud, dan dunia fantasi hadir sebagai citra yang mudah dikenali dan dipanggil kembali. Anak dapat mengambil simbol yang telah beredar luas, lalu memasukkannya ke dalam pengalaman personal yang berbeda. Dalam proses itu, homogenitas imajinasi tampak melalui keterulangan simbol dan pola cerita, sementara variasi pengalaman anak hadir melalui cara simbol tersebut dipilih, digeser, digabungkan, atau diberi makna baru.

Dalam perkembangan kreativitas anak, keberulangan tanda populer tersebut dapat terbaca melalui kecenderungan penulis anak menghadirkan kembali elemen-elemen cerita yang telah dikenali. Tokoh ajaib, perubahan wujud, konflik keluarga, kepahlawanan, persahabatan, dan dunia fantasi kerap menjadi unsur yang mudah dipanggil kembali karena telah berulang dalam pengalaman membaca, menonton, atau mendengar cerita. Homogenitas imajinasi dalam hal ini tampak melalui cara anak menggunakan pola populer sebagai bahan awal untuk membangun cerita. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa paparan terhadap pola yang terlalu mapan dapat membatasi eksplorasi ide dan mendorong kecenderungan reproduktif dalam

proses kreatif anak (Bonetto et al., 2024). Jejak ini memperlihatkan bahwa homogenitas imajinasi hadir sebagai pengulangan unsur cerita sekaligus sebagai cara anak mengenali, memilih, dan menyusun kemungkinan naratif dalam kesadarannya.

Kecenderungan tersebut menunjukkan bahwa homogenitas imajinasi menyentuh cara anak membangun dan mengorganisasikan gagasan cerita. Pengalaman keseharian memberi bahan awal, simbol budaya populer menyediakan bentuk pengenalan yang mudah dipanggil kembali, dan struktur naratif membantu anak menyusun pengalaman itu menjadi cerita. Relasi ketiganya membentuk ruang tempat imajinasi anak bekerja melalui unsur yang telah dikenal, diulang, dan diterima sebagai bagian dari dunia cerita. Di sinilah persoalan utama mulai mengerucut, yakni bagaimana pengalaman, simbol budaya populer, dan struktur naratif saling bertaut dalam proses imajinasi anak. Pertanyaan ini menjadi semakin penting karena anak-anak secara kognitif memiliki potensi imajinatif yang beragam, meskipun cerita yang mereka kenali dan konsumsi sering bergerak melalui pola yang serupa.

Di balik kecenderungan pola cerita yang serupa, imajinasi anak memiliki kemungkinan yang beragam. Keragaman itu tampak dalam cara anak menghadirkan warna dan bentuk yang menantang batas realitas (Lane et al., 2016), menggunakan realitas sebagai pijakan untuk memecahkan masalah imajinatif (Harris, 2021), serta mengembangkan cerita melalui kemampuan *mindreading* (memahami pikiran orang lain), *pretense* (bermain peran), *engagement with fiction* (larut dalam cerita), dan *modal epistemology* (memahami kemungkinan) (Kind, 2013). Dengan cara ini, imajinasi anak dapat dibaca sebagai ruang kognitif yang terbuka, karena pengalaman yang dikenali masih dapat diolah menjadi dunia, peran, konflik, dan kemungkinan naratif yang beragam.

Dalam penulisan cerita, *mindreading* tampak ketika anak menghadirkan tokoh sebagai subjek yang memiliki pikiran, motif, dan perasaan. Anak membayangkan alasan di balik tindakan tokoh, membaca kesedihan, ketakutan, kehilangan, atau keinginan untuk diterima, lalu menampilkannya melalui dialog dan tindakan kecil dalam cerita. Kemampuan ini sejalan dengan pemahaman atas

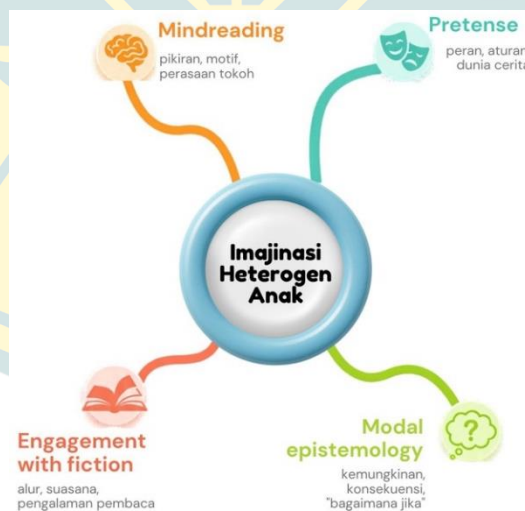
keadaan mental orang lain yang tidak selalu hadir secara langsung (Goldman, 2006). Karena itu, tokoh anak yang kehilangan teman, menangis, mencari cara untuk berdamai, atau mengungkapkan rasa sepi dapat dibaca sebagai jejak *mindreading* dalam narasi. Dialog seperti “Aku merasa kesepian tanpa kamu,” ujar Salsa sambil menitikkan air mata, memperlihatkan bahwa tokoh digerakkan oleh pengalaman batin dan alasan emosional yang melatari tindakannya. Pada wilayah ini, imajinasi bekerja dengan cara memasuki sisi dalam tokoh, sehingga konflik hadir sebagai peristiwa sekaligus sebagai pengalaman yang dirasakan.

Selanjutnya, *pretense* tampak ketika anak memasuki peran tokoh dan memperlakukan dunia cerita sebagai ruang yang dapat dijalani. Dalam proses ini, anak menempatkan tokoh dalam alur sekaligus membayangkan bagaimana tokoh bergerak, berbicara, memilih, dan merespons dunia yang dibangunnya (Dobson et al., 2021). Tom Dobson, Lisa Stephenson, dan Ana de Arede menunjukkan bahwa bermain peran memungkinkan anak mengeksplorasi identitas, tindakan, dan norma sosial melalui posisi imajinatif tertentu. Dalam cerita, kemampuan ini dapat terlihat ketika anak menciptakan tokoh yang memiliki teman khayalan, boneka yang berbicara, hewan yang memahami manusia, atau benda yang diberi kehidupan. Unsur semacam itu memperlihatkan bahwa anak sedang menguji kemungkinan peran, hubungan, dan aturan dunia cerita melalui proses berpura-pura yang bermakna. Pada wilayah ini, imajinasi bekerja dengan cara menghidupkan peran: anak memasuki tokoh, lalu memberi dunia cerita aturan yang dapat diikuti oleh tokoh tersebut.

Kemudian, *engagement with fiction* tampak ketika anak membangun dunia cerita yang dapat diikuti, dibayangkan, dan dirasakan oleh pembaca. Kemampuan ini berkaitan dengan cara penulis anak menghadirkan alur, suasana, dan gambaran visual yang membuat cerita terasa hidup (R. A. Mar et al., 2006). Raymond Andrew Mar, Keith Oatley, dan Jordan Bernt Peterson menjelaskan bahwa keterlibatan dengan fiksi memungkinkan pembaca memasuki pengalaman mental, emosional, dan sosial yang dibangun melalui cerita. Dalam penulisan anak, keterlibatan ini dapat muncul melalui deskripsi tempat, gerak tokoh, perubahan suasana, atau rincian visual yang membuat dunia cerita terasa dekat, misalnya rumah pohon

dengan atap daun yang berkilau seperti zamrud. Deskripsi semacam itu menunjukkan bahwa imajinasi bekerja dengan cara membangun ruang pengalaman, tempat peristiwa tersusun dan dunia cerita dapat dimasuki oleh pembaca.

Terakhir, *modal epistemology* tampak ketika anak membayangkan kemungkinan yang dapat terjadi dalam cerita. Anak menghadirkan dunia yang dikenali sekaligus menguji kemungkinan lain melalui pertanyaan “bagaimana jika” (Kind, 2013). Amy Kind menjelaskan bahwa *modal epistemology* berkaitan dengan kemampuan memahami kemungkinan, yaitu cara seseorang membayangkan sesuatu yang dapat terjadi meskipun belum hadir dalam realitas langsung. Dalam penulisan cerita, kemampuan ini dapat muncul ketika anak bertanya, “Bagaimana jika aku menemukan pintu ke dunia lain di dalam lemari?” atau “Bagaimana jika boneka yang kusimpan tiba-tiba dapat berbicara?” Pertanyaan semacam itu membuka ruang bagi anak untuk membangun konsekuensi, pilihan tindakan, dan perubahan alur. Pada wilayah ini, imajinasi bekerja dengan cara membuka kemungkinan: pengalaman yang sederhana dapat bergerak menjadi dunia cerita yang baru. Untuk memperjelas cara keempat aspek tersebut bekerja dalam penulisan cerita anak, hubungan antara *mindreading*, *pretense*, *engagement with fiction*, dan *modal epistemology* disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4 Empat Cara Kerja Imajinasi Heterogen Anak dalam Penulisan Cerita (Sumber: Amy Kind, 2013)

Gambar 4 memperlihatkan bahwa imajinasi heterogen anak bekerja melalui beberapa jalur kesadaran naratif, antara lain: kemampuan memasuki sisi dalam

tokoh melalui *mindreading*, menghidupkan peran dan aturan dunia cerita melalui *pretense*, membangun ruang pengalaman fiksi melalui *engagement with fiction*, serta membuka kemungkinan melalui *modal epistemology*. Keempat aspek ini membuat cerita anak berpotensi menghadirkan emosi yang kompleks, peran yang berubah, dunia yang dapat dimasuki, dan kemungkinan yang dapat diuji dalam alur cerita (Kind, 2013). Amy Kind menegaskan bahwa keempat aspek tersebut dapat hadir bersama untuk membentuk narasi yang kaya dan kompleks. Jejak ini memperlihatkan bahwa imajinasi anak pada dasarnya memiliki ruang gerak yang beragam, karena pengalaman yang dikenali dapat diolah menjadi tokoh, konflik, dunia, dan kemungkinan naratif yang berbeda.

Dalam kajian budaya populer, Sven-Erik Klinkmann memperkenalkan *popular imagination* sebagai konsep yang dapat menjembatani berbagai tradisi keilmuan. Konsep ini ditempatkan di antara folkloristik, antropologi simbolik, psikologi sosial, hermeneutika, sosiologi, studi sastra, linguistik, ilmu kognitif, dan semiotika, karena imajinasi populer bekerja melalui pertemuan antara citra, memori, emosi, kategori budaya, dan pengalaman kolektif (Klinkmann, 2003). Klinkmann juga menunjukkan bahwa konsep ini belum menjadi arus utama dalam kajian budaya populer maupun folkloristik, bahkan kerap tersisih oleh cara pandang yang terlalu sosiologis, empiristik, atau positivistik. Pada bagian ini, *popular imagination* menjadi penting karena membuka ruang pembacaan terhadap cara simbol, figur, dan narasi populer memperoleh daya hidup dalam kesadaran kolektif. Klinkmann sendiri menempatkan gagasannya sebagai medan konseptual yang masih perlu dikembangkan lebih lanjut, karena Klinkmann belum menawarkan teori imajinasi populer yang utuh.

Dalam pembacaan gagasan Klinkmann, *popular imagination* bekerja melalui kategori dan kode budaya yang mengatur cara masyarakat mengenali dunia. Kategori tersebut dapat menjadi kabur ketika memori, emosi, dan pengalaman kolektif menggeser batas antara yang wajar dan ganjil, manusia dan nonmanusia, nyata dan imajinatif, serta yang diterima dan ditakuti. Dari wilayah batas ini, badut, penyihir, monster, hibrida, vampir, Dracula, dan Frankenstein hadir sebagai figur populer yang membawa ambivalensi, transgresi, dan transformasi dalam imajinasi

kolektif (Klinkmann, 2003). Figur-figur semacam itu menarik karena melintasi batas kategori budaya, mengguncang keteraturan makna, dan menghidupkan kembali pertanyaan tentang perilaku yang diterima, ditakuti, atau ditabukan. Jejak ini memperlihatkan bahwa imajinasi populer bekerja sebagai ruang simbolik yang mengolah kesamaan dan perbedaan, kedekatan dan keasingan, rasa takut dan daya tarik, ke dalam citra serta narasi yang terus dikenali dalam budaya populer.

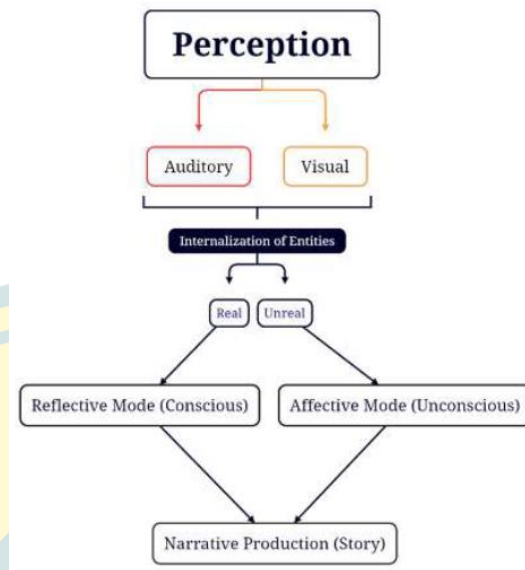
Rangkaian pembacaan tersebut memperlihatkan bahwa imajinasi populer dapat dipahami sebagai medan simbolik tempat figur, citra, memori, emosi, dan kategori budaya saling bekerja. Pada saat yang sama, fenomena homogenitas imajinasi dalam cerita anak menunjukkan bahwa figur dan simbol populer tidak hanya hidup dalam budaya kolektif, tetapi juga hadir sebagai bahan yang dikenali, dipanggil kembali, dan digunakan dalam praktik menulis. Klinkmann telah membuka ruang konseptual untuk membaca daya hidup simbol populer, ambivalensi, dan transgresi dalam kebudayaan (Klinkmann, 2003). Ruang yang masih perlu ditelusuri adalah bagaimana simbol, pengalaman, dan ingatan tersebut diolah oleh penulis ketika membangun cerita. Oleh karena itu, penelitian pendahuluan dilakukan untuk membaca bagaimana imajinasi populer bekerja dalam praktik kreatif penulis sebelum penelitian ini diarahkan secara khusus pada penulis anak.

Untuk membaca bagaimana imajinasi populer bekerja dalam praktik kreatif, penelitian pendahuluan dilakukan pada sejumlah penulis dewasa yang telah memiliki pengalaman berkarya dalam bidang penulisan. Penelitian pendahuluan ini ditempatkan sebagai ruang awal untuk melihat bagaimana pengalaman, ingatan, simbol populer, dan tuntutan produksi cerita diolah dalam proses kreatif. Subjek penelitian pendahuluan mencakup Pipiet Senja sebagai penulis majalah anak *BOBO*, Helvy Tiana Rosa sebagai penulis novel religi, Dianika sebagai penulis novel daring, Mega Milenia sebagai penulis novel cetak, Dzakhirah sebagai penulis cerpen cetak, dan Bambang Oeban sebagai penulis naskah Bengkel Teater Rendra. Melalui wawancara mendalam, informasi dari para penulis tersebut digali dengan menggunakan indikator imajinasi Sartre, yaitu kesadaran, *quasi observation*, *non-existent object*, dan spontanitas, serta indikator budaya populer Strinati, yaitu

feminisme, konsumsi, *leisure*, emosi, kepasifan, dan *reading*. Dengan susunan ini, penelitian pendahuluan berfungsi sebagai pijakan empiris untuk memahami hubungan antara imajinasi, pengalaman kreatif, dan ranah budaya populer sebelum fokus penelitian diarahkan pada penulis anak.

Hasil penelitian pendahuluan menunjukkan bahwa proses imajinasi para penulis berlangsung melalui pengolahan sadar dan dorongan yang tidak sepenuhnya disadari. Penulis secara sadar membangun karakter, menata konflik, memilih sudut pandang, dan mengarahkan alur, sementara pengalaman yang mengendap, ingatan yang kembali muncul, rasa yang tiba-tiba hadir, dan dorongan simbolik tertentu ikut memasuki proses penulisan. Temuan ini memperlihatkan pertemuan antara imajinasi sebagai tindakan kesadaran dalam pembacaan Sartre dan imajinasi sebagai dorongan tidak sadar dalam tradisi Freud. Pada wilayah sadar, imajinasi digunakan untuk mendalami karakter, membayangkan situasi, dan memberi arah pada dunia cerita.

Pengolahan sadar tersebut tampak ketika penulis melakukan pengamatan semu terhadap karakter, baik secara oral maupun visual. Karakter yang dibayangkan dapat terdengar melalui percakapan batin, terlihat melalui gambaran visual, dan terasa hadir dalam pikiran, meskipun tidak berada secara fisik di hadapan penulis. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Jiang (2020) bahwa imajinasi memungkinkan objek yang tidak hadir secara fisik tetap hadir dalam kesadaran. Dalam penelitian pendahuluan, objek representasi yang dihasilkan penulis memperlihatkan dua kecenderungan, yaitu objek real dan objek nonreal. Objek real merujuk pada entitas yang memiliki acuan dalam realitas, sedangkan objek nonreal dibangun tanpa rujukan langsung pada entitas yang ada. Allen (2015) mengaitkan objek real dengan imajinasi proposisional dan objek nonreal dengan imajinasi sensoris. Temuan ini menunjukkan bahwa penulis mengingat objek yang pernah ditemui sekaligus membentuk objek baru melalui penglihatan, pendengaran, dan penghayatan imajinatif. Alur kerja kesadaran imajinatif dalam penelitian pendahuluan tersebut disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5 Mode Kesadaran Imajinatif dalam Proses Kreatif Penulis Fiksi. (Sumber: Helmanto et al., (2025))

Gambar 5 memperlihatkan bahwa proses imajinasi dalam penelitian pendahuluan bergerak dari persepsi auditif dan visual menuju internalisasi entitas, pembentukan objek real dan nonreal, mode reflektif dan afektif, hingga produksi naratif. Setelah alur kesadaran imajinatif tersebut terbaca, temuan penelitian pendahuluan juga menunjukkan bahwa praktik kreatif penulis bergerak dalam ranah budaya populer. Aspek konsumsi menjadi kecenderungan yang dominan, baik sebagai konsumsi pengalaman pribadi penulis maupun sebagai respons terhadap kebutuhan pasar. Penulis membaca kecenderungan pembaca, mengikuti ritme produksi, menyesuaikan tema, dan menjaga capaian harian sebagai bagian dari praktik berkarya. Dalam posisi ini, kegiatan menulis lebih dekat dengan kerja rutin yang terikat target, pembaca, dan kebutuhan produksi daripada aktivitas pengisi waktu luang atau *leisure*. Pola tersebut memperlihatkan bahwa budaya populer hadir dalam proses kreatif melalui relasi antara pengalaman personal, konsumsi simbolik, dan tuntutan pasar.

Rangkaian temuan penelitian pendahuluan tersebut memperlihatkan bahwa imajinasi populer bekerja melalui pertemuan antara kesadaran imajinatif, objek yang dihadirkan dalam pikiran, dan ranah budaya populer yang mengiringi praktik kreatif penulis. Pada penulis dewasa, proses tersebut tampak melalui pengolahan sadar dan afektif, pengamatan semu terhadap karakter, pembentukan objek real dan

nonreal, serta keterikatan pada konsumsi, target produksi, dan kebutuhan pasar (Helmanto et al., 2025). Temuan ini memberi pijakan awal untuk membaca imajinasi populer sebagai proses yang menghubungkan pengalaman, kesadaran, simbol, dan praktik kreatif. Ruang yang kemudian perlu ditelusuri lebih lanjut adalah bagaimana proses serupa bekerja pada penulis anak, terutama ketika pengalaman keseharian, simbol populer, dan struktur naratif mulai disusun menjadi cerita.

Penelitian ini melanjutkan jejak konseptual Klinkmann yang menempatkan *popular imagination* sebagai medan lintas disiplin, terutama dalam hubungan antara folklor, simbol, figur populer, dan pengalaman kolektif. Klinkmann membuka kemungkinan untuk membaca imajinasi populer sebagai konsep yang bergerak di antara budaya, ingatan, emosi, dan kategori simbolik, sekaligus menyatakan bahwa konsep tersebut masih memerlukan pengembangan teoritis yang lebih utuh (Klinkmann, 2003). Posisi ini menjadi penting karena imajinasi sendiri telah lama dibaca melalui beragam tradisi, mulai dari imajinasi fenomenologis Husserl, imajinasi eksistensial Sartre, imajinasi puitis Bachelard, imajinasi dialektis Merleau-Ponty, imajinasi hermeneutis Ricoeur, hingga imajinasi postmodern dalam Lacan, Althusser, Foucault, Derrida, Vattimo, Kristeva, dan Lyotard (Kearney, 1991). Di luar tradisi tersebut, imajinasi juga dibahas dalam bentuk imajinasi geografis (Han, 2016), imajinasi kreatif (Garcia & Mukhopadhyay, 2019), imajinasi moral (Arneback, 2014; Biss, 2014; Chapman, 2014; Gerrits et al., 2023; Judson, 2021) imajinasi sosiologis (Lipich & Balagura, 2021; Nehring & Frawley, 2020). Rangkaian kajian ini memperlihatkan bahwa imajinasi merupakan konsep yang kaya, tetapi imajinasi populer sebagai proses yang bekerja dalam penulisan cerita anak masih membutuhkan perumusan yang lebih operasional.

Luasnya kajian imajinasi juga tampak dalam penelitian yang membaca imajinasi melalui mitos modern (Burch & Salmon, 2022), narasi gender (Haysom, 2018), teks sejarah, ilustrasi dan narasi budaya populer (Finger, 2023; Sharp, 2015), ulasan pesan online (Cufurovic, 2018), pers populer dan iklan (Wolffram, 2016), serta wacana berita (Wills, 2023). Pada wilayah penulisan dan narasi, perhatian juga

muncul melalui kajian tentang kecenderungan cerita petualangan (Han, 2016), penggunaan fungsi direktif dalam tulisan anak (Mawanti et al., 2023), dan repetisi sebagai strategi membangun keterlibatan emosional pembaca (Sari et al., 2017). Rangkaian penelitian tersebut memperlihatkan bahwa imajinasi telah dibaca melalui beragam objek, medium, dan praktik wacana. Ruang yang masih terbuka adalah pembacaan terhadap penulis usia anak sebagai subjek yang mengalami, memilih, dan menyusun pengalaman imajinatifnya sendiri dalam proses penulisan cerita.

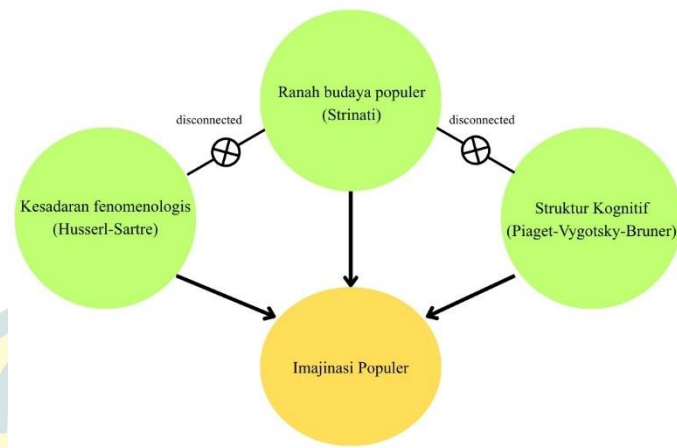
Ruang kosong tersebut mengarahkan penelitian ini pada imajinasi populer penulis usia anak dalam proses penulisan cerita. Fokus ini menempatkan anak sebagai subjek yang mengalami, mengenali, memilih, dan menyusun pengalaman menjadi narasi. Pengalaman pribadi anak menjadi pijakan awal karena cerita yang mereka tulis kerap bertolak dari kehidupan sehari-hari, peristiwa yang pernah dialami, hubungan sosial, rasa, dan ingatan yang melekat. Ranah budaya populer hadir sebagai ruang simbolik yang menyediakan tokoh, citra, gaya, fantasi, dan pola cerita yang dikenal melalui media, bacaan, permainan, lingkungan sosial, maupun figur populer. Struktur kognitif naratif kemudian bekerja sebagai cara anak mengorganisasikan pengalaman dan simbol tersebut ke dalam tokoh, latar, konflik, alur, diksi, dan strategi penceritaan. Melalui tiga ranah ini, penelitian diarahkan untuk membaca bagaimana pengalaman, budaya populer, dan struktur naratif saling bertaut dalam proses imajinasi penulis anak.

Untuk membaca proses tersebut, sejumlah teori besar memberikan pijakan konseptual yang penting. Husserl menempatkan imajinasi sebagai bagian dari intensionalitas kesadaran, yaitu cara subjek menghadirkan sesuatu yang tidak berada secara langsung di hadapannya, tetapi tetap dialami dalam kesadaran (Husserl, 2012). Sartre memperluas pembacaan itu dengan melihat imajinasi sebagai tindakan kesadaran yang menegasikan realitas faktual dan menghadirkan dunia simbolik yang dapat dibayangkan (Sartre, 1972). Sementara itu, Strinati memandang budaya populer sebagai ruang sirkulasi makna, citra, simbol, selera, dan praktik konsumsi yang membentuk orientasi masyarakat (Strinati, 2004). Rangkaian teori tersebut memperlihatkan bahwa imajinasi, kesadaran, dan budaya

populer telah memiliki dasar konseptual yang kuat. Ruang yang masih terbuka terletak pada perumusan hubungan ketiganya dalam proses penulisan cerita anak, terutama ketika pengalaman sadar anak berjumpa dengan objek, figur, dan fantasi yang berasal dari ranah budaya populer.

Dalam ranah psikologi perkembangan dan narasi, Piaget dan Vygotsky memberi pijakan penting untuk membaca imajinasi sebagai bagian dari perkembangan berpikir anak. Piaget memandang perkembangan kognitif anak bergerak melalui tahapan yang memungkinkan anak memahami dunia secara bertahap dari pengalaman konkret menuju operasi berpikir yang lebih terstruktur (1969). Vygotsky menempatkan imajinasi dalam hubungan dengan pengalaman sosial, bahasa, dan lingkungan budaya yang membentuk cara anak belajar serta membangun makna (Vygotsky, 2004). Sementara itu, Bruner melalui konsep *narrative mode of thought* menjelaskan bahwa anak membangun realitas melalui narasi, yaitu dengan mengubah pengalaman menjadi peristiwa yang bermakna (Bruner, 1990). Ketiga pembacaan ini memperlihatkan bahwa imajinasi anak dapat dipahami melalui perkembangan kognitif, interaksi sosial, dan pengorganisasian pengalaman secara naratif. Ruang yang masih terbuka terletak pada cara objek populer seperti film, animasi, permainan, tokoh digital, dan bacaan anak diinternalisasi oleh kesadaran, lalu membentuk pola berpikir dan struktur naratif dalam tulisan cerita anak.

Homogenitas imajinasi yang tampak melalui cerita rakyat, bacaan populer, platform digital, dan simbol budaya populer memperlihatkan bahwa proses membayangkan anak berhubungan dengan pola yang telah tersedia di lingkungannya. Anak berhadapan dengan tokoh yang sudah dikenal, konflik yang sering diulang, latar yang mudah dibayangkan, serta penyelesaian cerita yang telah akrab dalam pengalaman membaca, menonton, dan mendengar cerita. Persoalan yang muncul kemudian terletak pada hubungan antara pengalaman anak, simbol budaya populer, dan struktur cerita. Hubungan tersebut dapat dilihat melalui keterputusan konseptual yang selama ini membuat pengalaman, budaya populer, dan pembentukan cerita sering dibaca secara terpisah. Keterputusan tersebut disajikan pada Gambar 6.



Gambar 6 Diagram Konseptual Keterputusan Teori Imajinasi Anak sebagai Dasar Model Imajinasi Populer
(Sumber: Fachri Helmanto, 2026)

Gambar 6 memperlihatkan bahwa teori imajinasi anak masih menyisakan ruang kosong pada hubungan antara pengalaman, budaya populer, dan struktur cerita. Pengalaman anak sering dipahami sebagai bahan personal, budaya populer dipahami sebagai lingkungan referensial, sedangkan cerita dipahami sebagai produk akhir. Ketiganya belum selalu dijelaskan sebagai proses yang saling bergerak: pengalaman hadir dalam kesadaran anak, budaya populer menyediakan citra dan simbol yang dikenali, lalu struktur cerita mengatur pengalaman tersebut menjadi tokoh, latar, konflik, dan resolusi. Ruang kosong inilah yang menjadi dasar kebutuhan penelitian ini.

Penelitian ini kemudian menempatkan fenomenologi sebagai jalan untuk memahami bagaimana pengalaman hadir, dipilih, dan dimaknai dalam kesadaran anak. Pembacaan naratif digunakan untuk melihat bagaimana pengalaman tersebut memperoleh bentuk dalam cerita. Dengan cara itu, homogenitas imajinasi dipahami sebagai gejala yang memperlihatkan cara pengalaman anak bergerak melalui simbol budaya populer dan tersusun dalam struktur naratif. Dari relasi inilah kebutuhan terhadap model imajinasi populer dirumuskan.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan penggambaran latar belakang di atas, fokus penelitian ini adalah proses imajinasi populer penulis anak. Subfokus penelitian ini antara lain:

1. Pengalaman penulis anak dalam menulis cerita
2. Ranah budaya populer penulis anak dalam menulis cerita
3. Struktur kognitif naratif penulis anak dalam menulis cerita

C. Rumusan Masalah

Melalui fokus dan subfokus penelitian tersebut, formulasi pertanyaan yang akan ditemukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengalaman penulis anak dalam menulis cerita?
2. Bagaimana ranah budaya populer penulis anak dalam menulis cerita?
3. Bagaimana struktur kognitif naratif penulis anak dalam menulis cerita?
4. Bagaimana proses imajinasi populer penulis anak dalam menulis cerita?
5. Bagaimana model teoretik imajinasi populer penulis anak dalam menulis cerita?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini bertujuan

1. untuk menghasilkan pola pengalaman penulis anak dalam menulis cerita;
2. untuk menghasilkan tendensi ranah budaya populer penulis anak dalam menulis cerita;
3. untuk merumuskan struktur kognitif naratif penulis anak dalam menulis cerita;
4. untuk merumuskan proses imajinasi populer penulis anak dalam menulis cerita; dan,
5. untuk merumuskan model teoretik imajinasi populer penulis anak dalam menulis cerita.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat teoretis dan praktis dalam pengembangan kajian penulisan cerita anak, khususnya pada hubungan antara pengalaman, budaya

populer, dan pembentukan struktur naratif. Secara teoretis, penelitian ini menawarkan konsep imajinasi populer sebagai cara membaca proses kreatif anak yang berangkat dari pengalaman yang diingat, dirasakan, dimodifikasi, dan dimediasi oleh simbol-simbol budaya populer. Cerita anak dalam penelitian ini dipahami sebagai ruang perubahan pengalaman menjadi bentuk naratif. Ingatan, emosi, bacaan, tontonan, permainan, lingkungan keluarga, dan lingkungan sosial hadir sebagai bahan imajinatif yang kemudian bergerak menjadi tokoh, latar, konflik, dan resolusi. Melalui pembacaan tersebut, penelitian ini menjelaskan bagaimana anak membangun cerita dari pertemuan antara pengalaman personal dan medan simbolik yang mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya linguistik terapan, sastra anak, literasi, dan pendidikan bahasa, penelitian ini memberikan kerangka konseptual untuk memahami proses berimajinasi dalam penulisan cerita anak. Cerita anak dipahami sebagai jejak kerja kesadaran yang mengubah pengalaman menjadi bentuk naratif. Ingatan, emosi, tokoh, tempat, peristiwa, bacaan, tontonan, dan permainan hadir sebagai bahan imajinatif yang kemudian bergerak menjadi tokoh, latar, konflik, dan resolusi. Dengan pembacaan tersebut, kreativitas anak dapat dilihat sebagai proses yang terlacak melalui hubungan antara pengalaman, ranah budaya populer, dan struktur kognitif naratif.

Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan pembelajaran menulis cerita yang lebih dekat dengan dunia pengalaman anak. Model proses imajinasi populer memberi ruang bagi guru untuk memahami bahwa kegiatan menulis berawal dari pengalaman, emosi, bacaan, tontonan, permainan, lingkungan keluarga, dan lingkungan sosial yang telah lebih dahulu hadir dalam kesadaran anak. Unsur-unsur tersebut dapat diarahkan menjadi bahan cerita melalui tahapan memilih tokoh, merasakan situasi, mengambil unsur yang dikenal, menyusun alur, dan menuliskannya dalam bentuk cerita. Dengan pembacaan ini, pembelajaran menulis cerita dapat dikembangkan sebagai proses pendampingan imajinasi, bukan sekadar latihan memenuhi struktur teks.

Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan pembelajaran menulis cerita yang lebih dekat dengan dunia pengalaman anak.

Model proses imajinasi populer membantu guru membaca kegiatan menulis sebagai proses yang berawal dari pengalaman, emosi, bacaan, tontonan, permainan, lingkungan keluarga, dan lingkungan sosial yang telah hadir dalam kesadaran anak. Bahan-bahan tersebut kemudian bergerak menjadi cerita melalui tahapan memilih tokoh, merasakan situasi, mengambil unsur yang dikenal, menyusun alur, dan menuliskannya dalam bentuk naratif. Pembelajaran menulis cerita dapat dikembangkan sebagai pendampingan imajinasi yang menuntun anak mengolah pengalaman menjadi cerita secara bertahap.

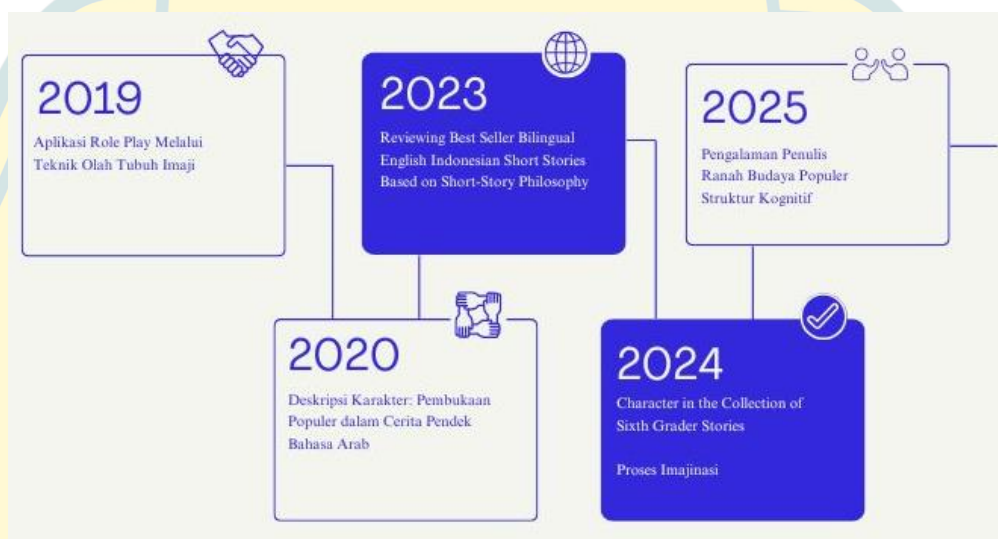
Bagi komunitas literasi dan kebudayaan, penelitian ini memberi dasar untuk merancang kegiatan pendampingan menulis anak yang lebih kontekstual. Lokakarya menulis, festival cerita anak, kelas kreatif, dan kegiatan literasi komunitas dapat memanfaatkan model proses imajinasi populer untuk membantu anak mengenali pengalaman lokal, memori keluarga, lingkungan sosial, serta simbol budaya populer yang dekat dengan kehidupan mereka. Unsur-unsur tersebut kemudian diolah menjadi bahan cerita melalui proses memilih tokoh, menghadirkan suasana, membangun masalah, dan menyusun penyelesaian. Peran komunitas tampak pada kemampuannya menyediakan ruang mediasi agar pengalaman anak dapat dikenali, dibicarakan, dan diberi bentuk naratif.

Bagi penguatan kebudayaan lokal dan tradisi, penelitian ini memberi cara pandang bahwa cerita anak dapat menjadi ruang pertemuan antara pengalaman sehari-hari, ingatan budaya, dan bentuk-bentuk populer yang akrab bagi anak. Unsur lokal seperti cerita rakyat, kebiasaan keluarga, lingkungan kampung, tempat tinggal, bahasa, permainan, makanan, atau praktik sosial tertentu dapat hadir sebagai bahan imajinatif yang diolah kembali dalam cerita. Anak menghadirkan tradisi melalui potongan pengalaman yang mereka ingat, rasakan, dan hubungkan dengan dunia populer yang mereka kenal. Dari proses tersebut, kebudayaan lokal dapat hadir dalam cerita anak sebagai pengalaman yang hidup, bergerak, dan terbuka untuk dimaknai ulang oleh generasi mereka.

Bagi keluarga, penelitian ini memberi pemahaman bahwa aktivitas bercerita dan menulis cerita dapat menjadi ruang bagi anak untuk mengolah pengalaman emosionalnya. Orang tua dapat mendukung anak melalui percakapan tentang

pengalaman yang mereka ingat, tokoh yang mereka sukai, tempat yang mereka bayangkan, perasaan yang mereka alami, dan cerita yang ingin mereka susun. Dari percakapan tersebut, anak mulai mengenali bahan imajinatif yang dekat dengan kehidupannya sendiri. Keluarga hadir sebagai lingkungan awal yang memungkinkan pengalaman anak didengar, diberi makna, dan perlahan-lahan bergerak menjadi cerita.

F. Roadmap Penelitian



Gambar 7 Roadmap Penelitian (Sumber: Fachri Helmanto, 2026)

Roadmap penelitian pada Gambar 7 memperlihatkan rekam jejak akademik peneliti dalam membangun perhatian terhadap imajinasi, narasi populer, cerita anak, dan pengalaman menulis. Rangkaian penelitian tersebut tidak berdiri sebagai kegiatan yang terpisah, tetapi membentuk lintasan pemikiran yang bergerak dari pembelajaran berbasis imajinasi, pola pembukaan cerita populer, kajian cerita anak dwibahasa, hingga pengalaman kreatif penulis dalam menghasilkan cerita. Melalui lintasan tersebut, penelitian disertasi ini memperoleh dasar konseptual dan empiris untuk menelaah proses imajinasi populer penulis anak dalam menulis cerita.

Penelitian pertama berjudul *Aplikasi Role Play melalui Teknik Olah Tubuh Imaji* dilakukan pada tahun 2019. Penelitian ini mengkaji penggunaan role play melalui teknik olah tubuh imaji dalam konteks pembelajaran guru Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar (Haerudin & Helmanto, 2019). Perhatian utama

penelitian ini terletak pada hubungan antara tubuh, imajinasi, dan pembelajaran. Imajinasi dalam penelitian tersebut belum ditempatkan sebagai konstruksi naratif, tetapi telah tampak sebagai daya yang dapat digerakkan melalui pengalaman tubuh, ekspresi, dan permainan peran. Temuan ini menjadi pijakan awal bagi peneliti untuk melihat bahwa imajinasi memiliki dimensi prosedural dan dapat difasilitasi melalui aktivitas pedagogis.

Penelitian kedua berjudul *Deskripsi Karakter: Pembukaan Populer dalam Cerita Pendek Bahasa Arab* dilakukan pada tahun 2020. Penelitian ini mendeskripsikan kecenderungan mahasiswa dalam menulis pembukaan cerita pendek berbahasa Arab, khususnya melalui penggunaan unsur karakter dan pola pembukaan populer (Helmanto & Hidayat, 2020). Fokus penelitian ini mulai bergeser dari imajinasi sebagai aktivitas pembelajaran menuju narasi sebagai bentuk penyusunan pengalaman dan gagasan. Pola pembukaan cerita yang digunakan mahasiswa memperlihatkan bahwa penulis pemula cenderung bertumpu pada bentuk-bentuk naratif yang telah dikenal. Dari sini muncul perhatian terhadap bagaimana unsur populer bekerja dalam membentuk cara penulis memulai, mengenalkan, dan mengarahkan cerita.

Penelitian ketiga berjudul *Reviewing Best Seller Bilingual English-Indonesian Short Stories Based on Short Story Philosophy* dilakukan pada tahun 2023. Penelitian ini menelaah lima belas buku cerita anak dwibahasa Inggris–Indonesia yang beredar sebagai buku best seller dengan menggunakan filsafat cerpen Brander Matthews (Helmanto & Hidayat, 2023). Kajian ini memperluas perhatian peneliti pada cerita anak sebagai produk naratif yang bergerak di antara struktur cerita, daya tarik pembaca, bahasa, dan pasar. Cerita anak tidak hanya dipahami sebagai teks pendidikan, tetapi juga sebagai teks populer yang dibaca, dipilih, dan dikonsumsi dalam ruang sosial tertentu. Penelitian ini memberi dasar bagi peneliti untuk melihat bahwa popularitas cerita anak berkaitan dengan cara cerita membangun tokoh, konflik, tema, dan keterbacaan yang dekat dengan pengalaman pembaca.

Penelitian keempat mengenai pengalaman penulis dalam menulis cerita dilakukan pada tahun 2024 dan dipublikasikan dalam prosiding ISHEL pada tahun

2025. Penelitian ini menggali pengalaman enam penulis dari berbagai platform, seperti media cetak, media digital, dan media sosial, dengan laporan penelitian pendukung disajikan pada Lampiran 2. Fokus penelitian diarahkan pada cara penulis menggali ide, mengolah pengalaman, membayangkan pembaca, dan mengembangkan narasi. Temuan penelitian tersebut memperlihatkan proses menulis sebagai kerja kognitif, afektif, dan simbolik yang dipengaruhi oleh pengalaman personal serta ruang publikasi yang digunakan. Dari penelitian ini, perhatian peneliti semakin mengarah pada proses imajinasi dalam penulisan cerita, terutama pada cara pengalaman diolah, diberi bentuk, dan diarahkan menjadi struktur naratif.

Rangkaian penelitian tersebut memperlihatkan pergeseran perhatian akademik peneliti dari imajinasi sebagai praktik pedagogis menuju imajinasi sebagai proses kesadaran dalam penulisan cerita. Kajian tentang role play dan olah tubuh imaji memberi pijakan awal mengenai hubungan antara pengalaman, tubuh, dan imajinasi. Kajian tentang pembukaan populer dalam cerita pendek memperlihatkan masuknya pola naratif yang telah dikenal ke dalam tulisan penulis pemula. Kajian terhadap cerita anak dwibahasa best seller memperluas perhatian pada hubungan antara struktur cerita, keterbacaan, dan popularitas. Penelitian tentang pengalaman penulis, yang dilakukan pada tahun 2024 dan dipublikasikan pada tahun 2025, kemudian menguatkan pembacaan bahwa proses menulis bergerak melalui pengalaman, emosi, pembaca yang dibayangkan, dan strategi penceritaan. Lintasan inilah yang menjadi dasar bagi penelitian disertasi untuk merumuskan imajinasi populer sebagai proses yang menghubungkan pengalaman, ranah budaya populer, dan struktur kognitif naratif dalam penulisan cerita anak.