

REALISME MAGIS SERIAL NOVEL HOROR ANAK *CREEPY CASE CLUB* DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Kristophorus Divinanto Adi Yudono, Agnes Adhani

^{1,2} Pendidikan Bahasa Indonesia Kampus Kota Madiun, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
^{1,2} Jalan Manggis No.15-17, Kejuron, Kecamatan Taman, Kota Madiun, Jawa Timur
Corresponding author: kris.divinanto@ukwms.ac.id

Article Information:

Posted: 16 Juni 2024; Revised: 16 September 2024; Accepted: 27 September 2024
DOI: 10.59562/indonesia.v5i3.63557



INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia berada di bawah lisensi *Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License*.

ISSN: 2722-2349 (cetak), ISSN: 2720-9377(daring)
<https://ojs.unm.ac.id/indonesia>

Abstract: This research was conducted with two objectives, (1) to describe the content of magical realism in the children's horror novel series *Creepy Case Club* by Rizal Iwan, and (2) to describe the opportunities for using the book to support Indonesian language learning achievements in various learning phases. The approach used in this study is qualitative. Data is collected through documentation. The source of this research data is six children's horror novel series books *Creepy Case Club* by Rizal Iwan. Analysis is carried out by content or content analysis. The results of this study are (1) the children's horror novel series *Creepy Case Club* is a work of magical realism based on the existence of five magical realism markers that appear in each book, and (2) these six books can be used to support Indonesian language learning activities starting from phase A to phase F students. This book not only provides fear or tells stories about something that does not make sense but can also support the educational process of various Indonesian language learning materials.

Keywords: magical realism; children's horror; Indonesian language learning

Abstrak: Penelitian ini dilakukan dengan dua tujuan, antara lain (1) mendeskripsikan muatan realisme magis pada serial novel horor anak *Creepy Case Club* karya Rizal Iwan, dan (2) mendeskripsikan peluang penggunaan buku tersebut untuk menunjang capaian pembelajaran bahasa Indonesia pada ragam fase pembelajaran. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Data dikumpulkan melalui dokumentasi. Sumber data penelitian ini enam buku serial novel horor anak *Creepy Case Club* karya Rizal Iwan. Analisis dilakukan dengan analisis konten atau isi. Hasil penelitian ini, antara lain (1) serial novel horor anak *Creepy Case Club* merupakan karya realisme magis yang berdasarkan keberadaan lima penanda realisme magis yang muncul pada setiap buku, dan (2) keenam buku ini dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar bahasa Indonesia dimulai dari siswa fase A hingga fase F. Buku ini bukan hanya memberikan rasa takut atau bercerita tentang sesuatu yang tidak masuk akal, melainkan dapat menunjang proses edukasi beragam materi bahasa Indonesia.

Kata kunci: realisme magis; horor anak; pembelajaran bahasa Indonesia

Indonesia merupakan salah satu negara di dunia yang menempatkan budaya menjadi aspek adiliuhung. Ragam kebudayaan dan kekuatan masyarakat hidup di tengah-tengahnya, menjadi salah satu identitas bangsa

Indonesia. Penghayatan masyarakat Indonesia terhadap ragam budaya menjadi sarana membangun karakter bangsa (Parapat et al, 2024). Kebudayaan diuraikan oleh sebagai seluruh gagasan, perilaku serta hasil kerja

manusia dalam kehidupan masyarakat, yang diuraikan menjadi ragam elemen termasuk ragam kepercayaan di masyarakat. Negara Indonesia menjadi salah satu negara yang mengemban ragam sistem kepercayaan di masyarakat. Kepercayaan tersebut terwujud melalui ragam bentuk, seperti animisme, dinamisme yang berorientasi pada penghormatan terhadap alam (Afni et al, 2020), serta kepercayaan perihal mistis, hantu, dan selarasnya kehidupan manusia yang hidup dan mati (Widihastuti, 2023). Kepercayaan yang tidak masuk akal, tidak diterima oleh logika semacam ini, bertahan dan berdampingan dengan kehidupan yang didominasi oleh logika atau perihal masuk akal. Kondisi semacam ini turut menjadi kelaziman bagi masyarakat Indonesia, seperti Upacara Sedekah Laut yang dilakukan oleh komunitas nelayan di Cilacap Jawa Tengah (Rahayu & Rini, 2023), dan kepercayaan pocong sebagai hantu gentayangan akibat belum menemukan ketenangan hidup pascakematian (Zulkifli, 2023). Kepercayaan terhadap mistis dalam kehidupan masyarakat, dinarasikan melalui karya sastra pada karya-karya realisme magis.

Realisme magis merupakan karya sastra yang memadukan aspek-aspek akal dan di luar akal dalam narasi ceritanya ((Marzuki & Sumiyadi, 2021; Yudono et al, 2023). Karya-karya sastra yang dikategorikan ke dalam realisme magis ditandai dengan beberapa penanda yang diklasifikasi oleh Wendy B. Faris. Penanda realisme magis dipaparkan terperinci oleh Wendy. B Faris (2004) yang terdiri atas (1) keberadaan peristiwa yang tidak logis (*irreducible element*), (2) keberadaan peristiwa logis yang biasa ditemui dalam kehidupan sehari-hari (*phenomenal world*), (3) kemunculan bias antara logika dan realita (*unsettling doubt*), (4) titik temu antara realita dan fantasi yang dituturkan pada satu narasi (*merging realms*), (5) bias yang terjadi lantaran kemunculan ketidaksesuaian perilaku dengan kehidupan nyata atau nonfantasi (*disruption time, space, identity*) (Faris, 2004; Ghasemi, 2023; Yudono et al, 2023). Penanda-penanda tersebut dapat muncul dari dialog yang disampaikan melalui kalimat lisan, atau pada narasi yang disampaikan oleh penulis. Ketika tidak terdapat satu penanda pada karya tersebut, maka tidak karya tersebut tidak dapat

dikatakan sebagai karya dengan genre realisme magis (Harry & Vijayakumar, 2024). Penanda ini masih menjadi indikator atau kriteria karya dengan genre realisme magis. Ketika lima penanda tersebut muncul dalam suatu karya, baik karya puisi, drama maupun prosa, maka karya tersebut dapat diklasifikasikan sebagai realisme magis.

Analisis karya realisme magis telah dilakukan sebelumnya pada ragam bentuk karya sastra, baik dalam bentuk tulis maupun yang mengalami proses ekranisasi. Cerita pendek *Pemanggil Kematian* karya Jemmy Piran menjadi contoh karya dengan penanda realisme magis dengan adanya dominasi kepercayaan masyarakat dalam cerpen tersebut terhadap Hari Bontan sebagai penjaga laut dan sosok yang mengatur kehidupan laut (Ramadhan et al, 2023). Bentuk karya sastra lain yang turut dianalisis dengan perspektif realisme magis adalah drama, salah satunya drama berjudul *Kejahatan Membalas Dendam* karya Idrus yang menunjukkan lima penanda realisme magis tentang dukun dan ilmu hitam (Yudono et al, 2023). Produk hiburan populer anime turut memuat aspek realisme magis, salah satunya pada karya *Kimi No Na Wa* karya Makoto Shinkai yang menceritakan sepasang kekasih yang bisa saling bertukar kehidupan pada zaman yang berbeda (Sukoco, 2023). Ragam bentuk karya sastra telah dianalisis dengan perspektif penanda realisme magis. Meski demikian, jenis karya yang masih terbatas dianalisis dengan perspektif penanda realisme magis adalah cerita anak atau karya sastra anak khususnya pada karya sastra anak yang dipadukan dengan sastra horor.

Seiring perkembangan karya sastra di Indonesia, salah satu bentuk karya yang muncul adalah perpaduan antara sastra horor dan sastra anak atau sastra horor anak. Sastra anak merupakan karya sastra yang isi dan bahasanya disesuaikan dengan kondisi kognitif dan emosi anak dengan muatan pendidikan atau bersifat edukatif (Krissandi, 2021; Astuti et al, 2024). Sedangkan sastra horor adalah karya sastra yang memberikan dampak ngeri, takut, tidak nyaman, serta cemas setelah proses reseptifnya (Yudono, 2023; Budiman, 2024). Berdasarkan dua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sastra horor anak adalah karya sastra bermuatan kengerian yang

disesuaikan dengan kondisi kognitif dan emosional anak. Horor dalam karya sastra anak diyakini mulai diproduksi abad ke-19 pada cerita Henzel dan Gretel (1812) karya Engelbert Humperdinck (Kusumayanti, 2024). Salah satu karya sastra horor anak yang termutakhir di Indonesia adalah serial novel horor anak *Creepy Case Club* (selanjutnya dikodifikasi dengan CCC) karya Rizal Iwan. Selayaknya cerita horor, muatan dalam karya sastra horor anak berpotensi terbentuk atas aspek-aspek realisme magis dalam isian ceritanya. Peristiwa tidak masuk akal, kengerian, serta muatan edukasi, termuat dalam karya sastra anak.

Meski demikian, kajian tentang analisis penanda realisme magis masih terbatas dilakukan pada karya sastra horor anak. Terlebih, penelitian dengan sastra horor anak sebagai obyek pun masih terbatas dilakukan. Realisme magis telah digunakan sebagai perspektif analisis pada beberapa jenis karya sastra sebelumnya, seperti naskah drama (Dewojati & Rina, 2023), seni pertunjukan tradisional (Suwandana et al, 2023) dan cerpen (Ayuningtyas & Onok, 2024). Analisis realisme magis pada novel serial terutama serial novel horor anak masih terbatas dilakukan. Di sisi lain, karya-karya horor anak dengan muatan realisme magis semacam ini dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Serial horor anak CCC bukan hanya dapat digunakan sebagai sarana hiburan, melainkan berpotensi menjadi bacaan penunjang tercapainya capaian pembelajaran ragam jenjang berdasarkan paradigma Kurikulum Merdeka.

Salah satu muatan pembelajaran yang dapat memanfaatkan CCC sebagai penunjang pembelajaran adalah bahasa Indonesia yang diselenggarakan berbasis teks, yakni pembelajaran yang mengondisikan siswa untuk berinteraksi dengan ragam teks relevan dalam kehidupan sehari-hari untuk pemenuhan ragam tujuan (Isodarus, 2017; Simpun et al, 2023). Ragam karya sastra dapat digunakan sebagai penunjang ketercapaian pembelajaran bahasa Indonesia. Beberapa karya sastra yang digunakan untuk menunjang pembelajaran, antara lain karya sastra drama musikal untuk ragam CP bahasa Indonesia fase B hingga fase F (Yudono et al, 2024), dan pembelajaran puisi dalam pembelajaran sastra SD, SMP, dan SMA (Suyitno, 2023). Terlebih pada bulan Mei 2024

yang lalu, pemerintah telah meluncurkan program Sastra Masuk Kurikulum. Program ini berorientasi pada peningkatan budaya baca, penumbuhan empati, kreativitas dan penalaran kritis guru maupun siswa, dengan memanfaatkan ragam karya sastra rekomendasi untuk pembelajaran (Kemendukbud, 2024). Hal ini memperkuat posisi ragam karya sastra untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. CCC berpotensi dimanfaatkan untuk menunjang substansi bahasa Indonesia melalui pemenuhan ragam CP pada ragam fase pembelajaran. Meski demikian, penggunaan novel serial, khususnya pada serial horor anak masih terbatas digunakan sebagai wacana opsional penunjang pembelajaran bahasa Indonesia.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan dua tujuan, antara lain (1) mendeskripsikan realisme magis pada serial novel horor anak *Creepy Case Club* (selanjutnya dikodifikasi dengan CCC) dan (2) mendeskripsikan implikasi muatan realisme magis pada serial novel horor anak CCC dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan kedua tujuan tersebut, pendekatan penelitian yang dipilih adalah pendekatan kualitatif, dengan luaran berupa narasi penjelasan. Penelitian kualitatif menghasilkan narasi atau deskripsi berdasarkan analisis terhadap suatu fenomena atau objek (Moleong, 2017). Tujuan penelitian pertama penelitian diperoleh pascapembacaan serial novel horor anak CCC secara komprehensif. Tujuan penelitian kedua diperoleh dengan menganalisis CCC dan dokumen Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka. Pemilihan serial novel horor anak CCC sebagai objek penelitian berdasarkan pertimbangan, antara lain kajian dengan objek penelitian serial novel horor anak CCC karya Rizal Iwan masih terbatas dilakukan. Selain itu kajian novel horor anak, terutama dalam bentuk serial atau novel berseri masih terbatas dilakukan. Serial novel horor anak CCC menjadi potensi kebaharuan penelitian untuk meningkatkan keragaman kajian untuk bidang sastra anak, genre horor, serta pembelajaran bahasa Indonesia itu sendiri.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi

merupakan teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan informasi melalui buku, arsip, dokumen atau gambar (Moleong, 2017). Dokumen yang menjadi sumber data penelitian ini antara lain, serial novel horor anak *Creepy Case Club* (selanjutnya dikodifikasi dengan CCC) karya Rizal Iwan sejumlah 6 buku, dan dokumen Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan paradigma Kurikulum Merdeka. Enam judul buku serial *Creepy Case Club* tersebut, antara lain (1) *Creepy Case Club: Kasus Nyanyian Berhantu* (2018), (2) *Creepy Case Club: Kasus Si Anak Indigo* (2018), (3) *Creepy Case Club: Kasus Kutukan Congklak* (2019), (4) *Creepy Case Club: Kasus Pohon Pemanggil* (2020), (5) *Creepy Case Club: Kasus Jendela Siluman* (2022), dan (6) *Creepy Case Club: Kasus Hantu Panggung* (2023). Keenam buku tersebut ditulis diterbitkan oleh Kiddo yang menjadi bagian dari Kepustakaan Populer Gramedia. Instrumen penelitian adalah catatan dokumentasi yang disusun berdasarkan enam penanda realisme magis Wendy B. Faris. Catatan pedoman dokumentasi dibuat untuk membantu peneliti mengelompokkan data dari serial novel horor CCC yang sesuai dengan kategori enam penanda realisme magis. Catatan pedoman dokumentasi lainnya mengacu pada daftar Capaian Pembelajaran (CP) bahasa Indonesia ragam jenjang pendidikan. Selain catatan pedoman dokumentasi, instrument penelitian lainnya adalah peneliti sebagai pembaca, peneliti, dan pelapor penelitian.

Data yang telah diperoleh berdasarkan ragam teknik penelitian, dianalisis dengan teknik analisis kualitatif. Data dianalisis menggunakan teknik kualitatif dengan

menganalisis isi atau konten. Teknik analisis konten merupakan teknik analisis data pada penelitian kualitatif yang menciptakan korelasi antara data pengamatan atau wacana objek pengamatan dengan subjek penelitian atau ragam teori relevan (Moleong, 2017; Mulyana, 2018). Data dikumpulkan bersamaan dengan peneliti membaca serial novel horor anak CCC dan mencermati ragam capaian pembelajaran bahasa Indonesia ragam jenjang. Penyajian data dilakukan dengan mengelompokkan realisme magis dalam serial novel horor anak CCC berdasarkan penanda realisme magis, serta mengelompokkan data berdasarkan peluang penggunaan serial novel horor anak CCC dalam menunjang capaian pembelajaran bahasa Indonesia pada ragam jenjang. Penarikan data dilakukan dengan menyimpulkan realisme magis pada serial novel horor anak CCC berdasarkan penandanya, serta peluangnya untuk menunjang ragam capaian pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini bermanfaat memperkaya kajian akademik serial novel horor anak CCC serta menjadi referensi pengajar menggunakan serial novel horor anak CCC untuk penunjang pembelajaran bahasa Indonesia.

HASIL

Berdasarkan analisis, ditemukan bahwa serial novel horor anak *Creepy Case Club* (selanjutnya dikodifikasi dengan CCC) memiliki enam penanda realisme magis berdasarkan perspektif Wendy B. Faris. Penanda realisme magis Wendy B. Faris (2004) pada CCC adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Muatan Penanda Realisme Magis pada CCC

No.	Judul Buku	IE	PW	UD	MR	DTSI
1	Kasus Nyanyian Berhantu	✓	✓	✓	✓	✓
2	Kasus Si Anak Indigo	✓	✓	✓	✓	✓
3	Kasus Kutukan Congklak	✓	✓	✓	✓	✓
4	Kasus Pohon Pemanggil	✓	✓	✓	✓	✓
5	Kasus Jendela Siluman	✓	✓	✓	✓	✓
6	Kasus Hantu Panggung	✓	✓	✓	✓	✓

Keterangan:

✓ : Ada penanda realisme magis
 IE : *Irreducible Element*
 PW : *Phenomenal World*
 UD : *Unsettling Doubts*

MR : *Merging Realms*
 DTSI : *Disruption Time, Space, Identity*

Serial novel horor anak CCC karya Rizal Iwan turut dapat digunakan sebagai bahan ajar penunjang ketercapaian Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia. Berdasarkan analisis muatan serial novel horor anak CCC dan

kesesuaiannya dengan CP Bahasa Indonesia ragam fase pembelajaran, serial novel horor anak CCC dapat digunakan untuk penunjang CP Bahasa Indonesia berikut.

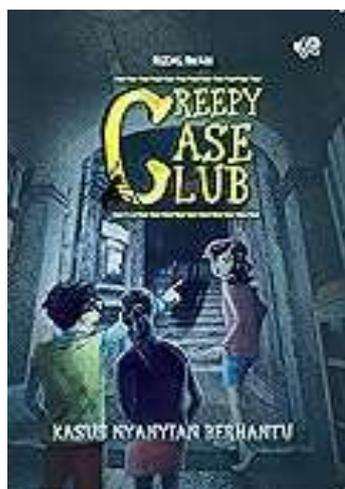
Tabel 2. Kesesuaian Muatan Serial Novel Horor Anak CCC dengan CP Bahasa Indonesia

No.	Fase	Menyimak	Membaca dan Memirsa	Berbicara dan Mempresentasikan	Menulis
1	A	Sesuai	Tidak sesuai	Sesuai	Tidak sesuai
2	B	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Sesuai
3	C	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Sesuai
4	D	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Sesuai
5	E	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Sesuai
6	F	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Sesuai

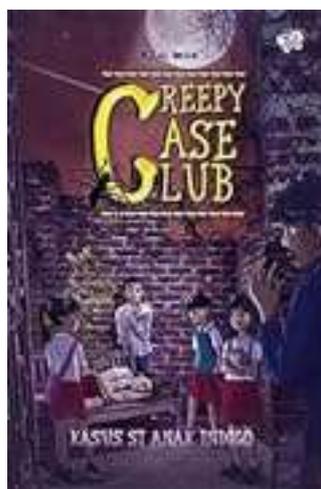
Serial Novel Horor Anak *Creepy Case Club*

Serial horor anak *Creepy Case Club* (selanjutnya dikodifikasi dengan CCC) merupakan karya sastra anak bergenre horor yang ditulis Rizal Iwan. Seri pertama terbit pada tahun 2018 dan seri termutakhir terbit pada tahun 2023. Total terdapat enam buku CCC, dengan judul-judul sebagai berikut, (1) *Creepy Case Club: Kasus Nyanyian Berhantu* (2018), (2) *Creepy Case Club: Kasus Si Anak Indigo* (2018), (3) *Creepy Case Club: Kasus Kutukan Congklak* (2019), (4) *Creepy Case Club: Kasus Pohon*

Pemanggil (2020), (5) *Creepy Case Club: Kasus Jendela Siluman* (2022), dan (6) *Creepy Case Club: Kasus Hantu Panggung* (2023). Persamaan masing-masing buku adalah tokoh utama yang berperan dalam cerita. Terdapat tiga tokoh utama dalam cerita yakni, Namira, Jani, dan Vedi, yang membentuk kelompok bernama *Creepy Case Club*. Kelompok detektif ini menyelidiki fenomena hantu yang muncul di sekitar mereka. Berikut merupakan sampul buku dari masing-masing buku serial novel horor anak CCC karya Rizal Iwan.



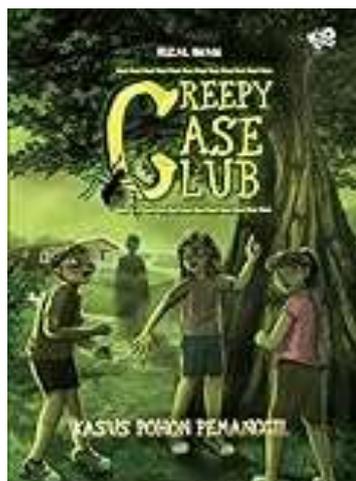
Gambar 1. Sampul *Creepy Case Club: Kasus Nyanyian Berhantu* (2018)



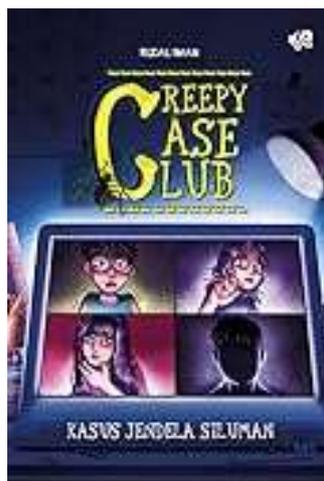
Gambar 2. Sampul *Creepy Case Club: Kasus Si Anak Indigo* (2018)



Gambar 3. *Creepy Case Club: Kasus Kutukan Congklak* (2019)



Gambar 4. Creepy Case Club: Kasus Pohon Pemanggil (2020)



Gambar 5. Creepy Case Club: Kasus Jendela Siluman (2022)



Gambar 6. Creepy Case Club: Kasus Hantu Panggung (2023)

Perbedaan keenam buku tersebut adalah alur cerita, aspek seram, serta hantu yang terdapat dalam cerita. Setiap judul memiliki konflik yang berbeda, serta kemunculan beberapa karakter pendukung cerita. Meski memiliki perbedaan alur cerita, keenam buku CCC menunjukkan persamaan sebagai genre sastra horor, yakni menunjukkan kengerian bahkan interaksi dengan hantu. Hal ini selaras dengan karakteristik sastra horor, yakni perasaan ngeri, pascaproses pembacaannya (Yudono, 2023; Budiman, 2024). Buku pertama, *Kasus Nyanyian Berhantu* (2018), menceritakan tentang lagu *Soleram* yang membawa kutukan atau kesialan bagi Namira. Buku kedua, *Kasus Si Anak Indigo* (2018), menceritakan tentang anak indigo yang ketakutan dengan hantu ibunya. Buku ketiga, *Kasus Kutukan Congklak* (2019), bercerita tentang Jani yang memperoleh kutukan atau kesialan setelah bermain congklak. Buku keempat, *Kasus Pohon Pemanggil* (2020), bercerita tentang Vedi yang terjebak di dunia astral karena mendengar panggilan hantu penunggu pohon. Buku kelima, *Kasus Jendela Siluman* (2022), menceritakan tentang hantu yang menghantui kelas daring. Buku keenam, *Kasus Hantu Panggung* (2023), menceritakan tentang kemunculan hantu penari ketika menjelang acara perpisahan.

Realisme Magis *Creepy Case Club*

Kategori realisme magis pada suatu karya ditandai berdasarkan keberadaan penanda realisme magis pada karya tersebut. Wendy B.

Faris memetakan realisme magis yang terdiri atas lima hal, antara lain (1) keberadaan peristiwa yang tidak logis (*irreducible element*), (2) keberadaan peristiwa logis yang biasa ditemui dalam kehidupan sehari-hari (*phenomenal world*), (3) kemunculan bias antara logika dan realita (*unsettling doubt*), (4) titik temu antara realita dan fantasi yang dituturkan pada satu narasi (*merging realms*), (5) bias yang terjadi lantaran kemunculan ketidaksesuaian perilaku dengan kehidupan nyata atau nonfantasi (*disruption time, space, identity*) (Faris, 2004; Ghasemi, 2023; Yudono et al, 2023). Keenam buku serial novel horor anak *Creepy Case Club* (selanjutnya dikodifikasi dengan CCC) memuat kelima penanda realisme magis tersebut, yang menunjukkan bahwa CCC merupakan serial novel horor anak yang memuat realisme magis.

Keberadaan *irreducible element* pada serial novel horor anak CCC didominasi penceritaan kehidupan anak yang berdampungan dengan hantu/siluman/setan/arwah orang mati. Hal tersebut ditunjukkan melalui beberapa data berikut:

Kode IEB1

“Soleram?” panggil Namira. “Kalau kamu ada di sini, tolong beri tanda pada kami.” (Iwan, 2018: 100)

Kode IEB2

Wujud mereka macam-macam. Ada yang seperti manusia biasa, ada yang hanya sekelebatan bayangan, ada juga yang

bentuknya aneh dan menyeramkan. Seperti yang ada di kelas kita.” (Iwan, 2018; 49)

Kode IEB3

“Aku enggak tahu apakah hantu tadi malam itu bagian dari kutukan, atau dia yang dikutuk, atau jangan-jangan dia yang menjatuhkan kutukan,; Jani masih merepet dengan emosional. (Iwan, 2019; 126)

Kode IEB4

“... Biar saya digondol setan sekalian. Biar Ibu menyesal.” Gili cemberut. (Iwan, 2020: 142)

Kode IEB5

“Duh, siluman ini betul-betul parah, deh, dalam ngaih petunjuk,” Vedi mengomel. (Iwan, 2022: 82)

Kode IEB6

Paling enggak, kita tahu kalau ini sosok orang yang komplit. Susah juga, mau cari hantu tapi Cuma kakinya doang,” kata Namira. (Iwan, 2023: 45)

Buku pertama (IEB1) menunjukkan Namira berkomunikasi dengan orang mati. Buku kedua (IEB2) menceritakan Parva melihat hantu-hantu di sekitarnya. Buku ketiga (IEB3) menunjukkan Jani bercerita sewaktu malam ia didatangi hantu yang memberinya kutukan. Buku keempat (IEB4) menceritakan tentang Gili berkeinginan diculik setan karena berselisih paham dengan ibunya di rumah. Buku kelima (IEB5) menunjukkan tentang Vedi kesal dengan siluman karena tidak membantunya memecahkan masalah. Buku keenam (IEB6) menunjukkan kebingungan geng *Creepy Case Club* mencari hantu yang hanya tampak kakinya. Keenam data ini menunjukkan penceritaan tentang interaksi manusia dengan nonmanusia (hantu). Hal ini menjadi penanda realisme magis *irreducible element*, yakni penceritaan yang tidak dapat diterima secara masuk akal atau logis berdasarkan ilmu pengetahuan moderen (Faris, 2004; Debora & Sussane, 2023; Agunbiade & Enongene, 2024). Berdasarkan hal-hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa keenam buku serial horor anak CCC memuat *irreducible element* sebagai penanda realisme magis.

Keberadaan *phenomenal world* pada serial novel horor anak CCC tampak pada kepercayaan tokoh-tokoh pada cerita terhadap mitos mistis yang berkembang di masyarakat sebagai produk kebudayaan. Hal tersebut ditunjukkan melalui beberapa data berikut:

Kode PWB1

“Menurut cerita, kalau lagu itu dinyanyikan anak kecil waktu kamu lagi benar-benar sendirian, arwah Soleram akan datang dan mengajak kamu bermain. Dan, dia enggak akan pernah melepaskanmu,” (Iwan, 2018: 38)

Kode PWB2

“Tapi untuk kasus Parva, kita fokus saja ke kemampuan anak indigo bisa melihat hal-hal supernatural.” (Iwan, 2018; 57)

Kode PWB3

“Sering, kan, kita dengar cerita ada orang yang pulang dari sebuah lokasi angker, lalu ada hantu yang menempel ke dia, ikut sampai ke rumah, atau ke mana pun dia pergi.” (Iwan, 2019; 53)

Kode PWB4

Om Safran tersenyum lagi. “Percaya atau tidak percaya, kita harus menghormati kepercayaan di tempat kita tinggal. Kita, kan, bagian dari masyarakat sini. Tidak ada salahnya toh, kalau kita turuti?” (Iwan, 2020: 24)

Kode PWB5

Di kepala Vedi, hantu dan teknologi adalah dua hal yang sulit disatukan. (Iwan, 2022: 53)

Kode PWB6

Tapi ada juga yang bilang, ghost light ini justru untuk membuat hantu takut mendekat ke area panggung supaya pertunjukan selalu aman. Entahlah. Namanya juga takhayul. Pasti versinya berbeda-beda. (Iwan, 2023: 62)

Buku pertama (PWB1) menceritakan tentang kepercayaan terhadap mitos kutukan lagu Soleram. Buku kedua (PWB2) bercerita tentang kepercayaan terhadap orang yang bisa melihat hantu atau indigo. Buku ketiga (PWB3) menunjukkan kepercayaan *ketempelan* atau diikuti oleh hantu pascabepergian dari suatu tempat. Buku keempat (PWB4) menceritakan kepercayaan Ayah Vedi perihal penghormatan terhadap kepercayaan hantu di suatu tempat. Buku kelima (PWB5) menunjukkan kepercayaan tentang ketidakmungkinan interaksi hantu melalui teknologi. Buku keenam (PWB6) menunjukkan kepercayaan tentang fungsi *ghost light* atau lampu hantu yang digunakan pada panggung pementasan. Hal ini menjadi penanda realisme magis *phenomenal world*, yakni kepercayaan tokoh-tokoh dalam cerita yang sesuai dengan kepercayaan di masyarakat tentang mitos hantu yang sesuai dengan kenyataan sehari-hari (Faris, 2004; Pamungkas et al, 2023; Suyasa, 2024). Berdasarkan hal-hal

tersebut, dapat disimpulkan bahwa keenam buku serial horor anak CCC memuat *phenomenal world* sebagai penanda realisme magis.

Keberadaan *unsettling doubt* pada serial novel horor anak CCC tampak pada peristiwa-peristiwa tidak masuk akal dalam keseharian para tokoh dalam cerita CCC. Keberadaan *unsettling doubt* ditunjukkan melalui data berikut.

Kode UDB1

Lo, jadi dari tadi aku sendirian di ruang perpustakaan ini? Lalu siapa yang tadi memata-mataiku? (Iwan, 2018: 32-33)

Kode UDB2

Cermin di hadapannya kini sebagian tertutup embun dan di tengah bagian berembun itu ada bagian yang bersih yang membentuk tulisan, seperti ditulis dengan jari. Bunyi tulisan itu: HL...P... (Iwan, 2018; 128)

Kode UDB3

Parva menoleh dan menatap kotak kaca di sebelahnya yang sekarang berisi mobil-mobilan. Pantas saja, dari tadi seperti selalu ada yang menariknya untuk kembali dan berhenti di sini. Seketika, bulu kuduknya meremang. (Iwan, 2019; 111)

Kode UDB4

“Ya, ada apa?” Sesaat kemudian Vedi lenyap tanpa bekas. (Iwan, 2020: 64)

Kode UDB5

Jani mendeteksi ada dua wajah di kamarnya ketika berfoto menggunakan filter. (Iwan, 2022: 51)

Kode UDB6

Jani refleks menghentikan video. Di frame yang sedang berhenti, terlihat gambar Jani dan teman-teman penarinya sedang berbaris. Kaki-kaki mereka tampak berjajar ke belakang. Sekilas tidak ada yang aneh. Tapi ada sepasang kaki kelima yang berdiri paling belakang. (Iwan, 2023: 25)

Buku pertama (UDB1) menunjukkan Namira yang merasa ada orang selain dirinya di perpustakaan, namun justru mendapati dirinya hanya sendirian di sana. Buku kedua (UDB2) menceritakan Jani menyaksikan kemunculan huruf-huruf pada cermin di kamar mandinya. Buku ketiga (UDB3) menunjukkan Parva yang secara misterius selalu kembali ke tempat rak bekas tempat congklak terkutuk diletakkan meskipun telah berkeliling. Buku keempat (UDB4) menceritakan tubuh Vedi yang tiba-tiba lenyap setelah menjawab suara

pohon yang memanggilnya. Buku kelima (UDB5) menunjukkan filter kamera Jani yang mendeteksi keberadaan orang lain di kamar Jani, sedangkan dirinya hanya sendirian di kamar. Buku keenam (UDB6) menjelaskan tentang Jani yang melihat rekaman video penari keenam di panggung, sedangkan kelompok penarinya hanya berjumlah lima orang. Ragam peristiwa tersebut tidak dapat dilakukan oleh manusia atau terjadi di luar nalar manusia dan hanya dilakukan oleh sesuatu yang bukan manusia (Faris, 2004; Rajabi & Akbari, 2020; Tamrin et al, 2023). Berdasarkan hal-hal tersebut, dapat disimpulkan keenam buku serial horor anak CCC memuat *unsettling doubt* sebagai penanda realisme magis.

Penanda realisme magis *merging realms* pada serial novel horor anak CCC muncul melalui interaksi tokoh manusia, yang merupakan unsur realis cerita, dengan hantu, yang merupakan unsur nonrealis. Penanda tersebut terdapat pada data-data berikut.

Kode MRB1

Kalau menurutku, kita harus cari tahu dulu kutukan misterius di balik lagu itu, untuk menolong Soleram.” Kini Jani benar-benar mencemplungkan diri ke dalam pembicaraan. (Iwan, 2018: 79)

Kode MRB2

“Aaaaah!!” Parva terpekik.

Tak sengaja matanya terarah ke kaca spion dan melihat Mama duduk di kursi belakang.

...

Papa menoleh ke belakang, memeriksa apa yang dilihat Parva di sana. Tidak ada apa-apa. (Iwan, 2018; 114)

Kode MRB3

Tulisan seda di bagian bawah papan congklak itu tidak ada lagi! (Iwan, 2019; 194)

Kode MRB4

“...Orang-orang sini bilang, Gili diculik hantu yang berkeliaran setelah magrib.” (Iwan, 2020: 48)

Kode MRB5

“Pertanyaan yang lebih tepat adalah, gimana cara hantu pakai computer?” sergah Vedi. “Creepy Case Club sudah bikin aku percaya hal-hal aneh. Tapi, hantu yang jago teknologi... kayaknya Cuma ada di film deh!” (Iwan, 2022: 43)

Kode MRB6

Tapi, yang membuat darah Pak Angga berdesir adalah apa yang dilihatnya ketika ia membuka pintu. Melalui celah pintu, ia

melihat ada semacam kain merah yang melayang-layang di atas panggung. Pemandangan ini hanya berlangsung sedetik saja. Ketika pintu dibukanya lebih lebar, kain itu terkulai jatuh dan tergeletak di kaki lampu bergagang, disusul bunyi cring yang terakhir kali. (Iwan, 2023: 90)

Buku pertama (MRB1) menunjukkan Jani memberikan saran pada kelompok *Creepy Case Club* untuk berinteraksi lebih jauh dengan hantu Soleram. Buku kedua (MRB2) menjelaskan tentang Parva yang kaget dengan kemunculan arwah Ibunya di dalam mobil, sedangkan Papa Parva tidak dapat melihatnya. Buku ketiga (MRB3) menjelaskan peristiwa supernatural yakni kelompok detektif *Creepy Case Club* melihat hilangnya aksara Jawa bertuliskan *seda* (bahasa Indonesia: mati) pada papan congklak setelah permainan congklak berakhir. Buku keempat (MRB4) menceritakan warga meyakini keberadaan hantu yang menculik Gili ketika magrib. Buku kelima (MRB5) menunjukkan keraguan kelompok detektif *Creepy Case Club* setelah bertemu dengan hantu melalui jaringan internet. Buku keenam (MRB6) menunjukkan interaksi Pak Angga sebagai penjaga sekolah yang melihat keberadaan hantu sedang menari di panggung sekolah. Interaksi kehidupan manusia dengan kehidupan hantu, serta interaksi fisik dan metafisik dalam cerita CCC menjadi salah satu penanda realisme magis (Faris, 2004; Ndoen & Saragih, 2023; Tamrin et al, 2023). Berdasarkan hal-hal tersebut, dapat disimpulkan keenam buku serial horor anak CCC memuat *merging realms* sebagai penanda realisme magis.

Penanda realisme magis *disruption time, space, or identity* pada serial novel horor anak CCC muncul melalui ketidaklogisan atau kerancuan logika terhadap konsep waktu, ruang, dan kepribadian yang terjadi dalam cerita. Penanda tersebut terdapat pada data-data berikut.

Kode DTSIB1

Tunggu... ada satu lagi yang aneh tentang pagi ini.
Dia menoleh ke arah jendela. Kenapa tidak ada sinar matahari yang menembus tirai kamarnya yang tipis, seperti biasanya? (Iwan, 2018: 49-50)

Kode DTSIB2

“Parva Cuma ingin jadi anak biasa, Pa,” bisik Parva di sela-sela isaknya. (Iwan, 2018; 173)

Kode DTSIB3

Timbunan biji congklak itu menyeret Jani seperti arus sungai yang deras, menuju ke ruang tengah. (Iwan, 2019; 93)

Kode DTSIB4

“Tiga bulan?” dahi Gili mengernyit dengan bingung. Ia menoleh ke arah Gaia. “Tapi saya baru ada di sini sejak kemarin.”

Vedi merasakan kepalanya berdenyut. Ini semakin aneh saja. Ia betul-betul tidak mengerti apa yang sedang terjadi.

Lagi-lagi, Gaia tersenyum tenang.

“Di alam kami, waktu tidak bekerja dengan cara yang sama seperti di dunia kalian.” (Iwan, 2020: 141)

Kode DTSIB5

Tapi, dengar ... suara isak tangis masih berlanjut. Terdengar samar-samar di kamar itu. Coba tajamkan telinga, jelas itu bukan suara Nora.

Suara tangis itu adalah milik Joshua yang berdiri di sudut ruangan gelap yang tak terkena cahaya lampu. Nora tak bisa melihatnya, tapi Joshua sedang memandangi sahabatnya yang terlelap tidur (Iwan, 2022: 160)

Kode DTSIB6

Gerakannya yang tidak serempak dengan penari-penari lain membuat Vedi semakin yakin bahwa anak itu seharusnya tidak berada di sini. Tidak di panggung ini. Mungkin juga tidak di dunia ini. (Iwan, 2023: 43)

Ketidaklogisan perihal konsep waktu terdapat pada data DTSIB1 dan DTSIB4. Kerancuan waktu pada buku pertama (DTSIB1) diceritakan bahwa terdapat kerancuan antara pagi dan malam yang dialami Namira. Hari yang seharusnya pagi namun justru gelap seperti malam. Kerancuan waktu pada buku keempat (DTSIB4) terdapat pada perbedaan durasi hilangnya Gili di alam hantu dan alam manusia. Gili menghilang sudah tiga bulan, sedangkan ia baru saja tiba di dunia hantu sejak kemarin. Ketidaklogisan identitas terdapat pada buku kedua (DTSIB2) yang menunjukkan kepribadian Parva yang adalah manusia normal, namun merasa dirinya tersiksa dan berkeinginan menjadi manusia normal. Parva mempertanyakan identitasnya sendiri sebagai seorang manusia. Ketidaklogisan perihal konsep ruang terdapat

pada buku ketiga (data DTSIB3), buku kelima (DTSIB5) dan keenam (DTSIB6). Ketidaklogisan ruang pada buku ketiga diceritakan melalui ruang di rumah Jani dipenuhi oleh biji congklak. Kerancuan konsep ruang pada buku kelima ditunjukkan pada tokoh Joshua dan Nora yang berada pada satu ruangan namun Nora tidak dapat melihat Josua yang telah menjadi hantu. Ketidaklogisan perihal ruang pada buku keenam ditunjukkan pada Vedi yang menyadari keberadaan sosok bukan manusia di atas panggung. Ketidaklogisan perihal waktu, identitas, dan ruang dalam realisme magis ditunjukkan pada konsep waktu, identitas, dan ruang yang berbeda antara kehidupan nyata dengan kehidupan metafisika (Faris, 2004; Hussein et al, 2024; Sinclair, 2024) yang tampak pada para tokoh di serial novel horor CCC tersebut. Berdasarkan hal-hal tersebut, dapat disimpulkan keenam buku serial horor anak CCC memuat *disruption time, space, or identity* sebagai penanda realisme magis.

***Creepy Case Club* Sebagai Penunjang Pembelajaran Bahasa Indonesia Ragam Fase**

Pembelajaran bahasa Indonesia terselenggara dengan mengacu pada teks atau pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks merupakan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia yang memanfaatkan ragam teks guna meningkatkan keterampilan literasi serta pemahaman ragam teks sesuai karakteristik dan tujuan penggunaannya (Mahsun, 2018, 24-25, Muhammadiyah et al 2023; Syam et al 2024). Salah satu teks dari ragam teks yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, adalah teks fiksi atau karya sastra. Pembelajaran berbasis teks kemudian didukung oleh munculnya program Sastra Masuk Kurikulum yang diluncurkan pada bulan Mei 2024. Secara garis besar, pedoman yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia menawarkan ragam buku yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Meski CCC tidak terdapat pada daftar buku yang diusulkan, namun CCC dapat berpeluang digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Buku-buku sastra yang ditawarkan pada

pedoman Sastra Masuk Kurikulum bersifat tawaran opsional, bukan keharusan pemakaian (Kemendikbudristek, 2024). Serial novel horor anak CCC karya Rizal Iwan dapat dimanfaatkan sebagai penunjang ragam ketercapaian Capaian Pembelajaran (CP) pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini didasari oleh karya CCC yang merupakan bentuk teks fiksi yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks.

Berdasarkan analisis terhadap ragam CP bahasa Indonesia berdasarkan perspektif Kurikulum Merdeka, CCC dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran ragam keterampilan berbahasa pada ragam jenjang. Hal ini selaras dengan karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks serta mengadaptasi penggunaan karya sastra dalam penunjang pembelajaran seperti halnya usulan pada Sastra Masuk Kurikulum (Kemendikbudristek, 2024; Syam et al 2024). Pemanfaatan CCC dapat digunakan untuk pencapaian CP Indonesia pada ragam fase dan ragam keterampilan berbahasa.

Ketercapaian CP Bahasa Indonesia keterampilan menyimak, berbicara dan mempresentasikan Fase A dapat memanfaatkan serial novel horor anak CCC. Kegiatan belajar yang dapat dilakukan untuk menunjang keterampilan menyimak dengan serial novel horor anak CCC adalah siswa dapat bertanya jawab dengan guru tentang isi rangkuman cerita salah satu buku CCC yang diceritakan secara lisan oleh guru. Kegiatan belajar yang dapat dilakukan untuk menunjang keterampilan berbicara dan mempresentasikan adalah siswa dapat menceritakan kembali rangkuman cerita salah satu buku CCC dengan bahasanya sendiri secara lisan.

Ketercapaian CP Bahasa Indonesia keterampilan menyimak, membaca dan memirsa, berbicara, dan menulis Fase B dapat memanfaatkan serial novel horor anak CCC. Kegiatan belajar menunjang keterampilan menyimak adalah siswa dapat bertanya jawab dengan guru tentang isi rangkuman cerita salah satu buku CCC atau salah satu subbab pada buku yang diceritakan secara lisan oleh guru. Kegiatan yang menunjang keterampilan membaca dan memirsa adalah siswa dapat menjawab pertanyaan tentang konflik yang dihadapi tokoh CCC setelah membaca salah

satu buku CCC. Kegiatan yang menunjang berbicara dan mempresentasikan adalah siswa dapat menceritakan kembali isi salah satu buku CCC dengan bahasanya sendiri secara lisan. Kegiatan yang menunjang keterampilan menulis adalah siswa dapat menceritakan kembali isi salah satu buku CCC dengan bahasanya sendiri secara tertulis.

Serial novel horor anak CCC dapat digunakan untuk menunjang ketercapaian CP Bahasa Indonesia Fase C, antara lain keterampilan menyimak, membaca dan memirsa, berbicara, dan menulis. Pembelajaran menyimak dapat dilakukan dengan siswa dapat mengidentifikasi proses (prosedur) tokoh pada salah satu buku CCC dalam menyelesaikan masalah. Pembelajaran membaca dan memirsa dilakukan dengan siswa menganalisis kata konotatif dan denotatif yang ditemukan pada salah satu buku bab atau buku CCC. Pembelajaran berbicara dan mempresentasikan dapat dilakukan dengan siswa mempresentasikan pendapatnya secara lisan tentang salah satu buku CCC yang telah dibaca. Pembelajaran menulis dapat dilakukan dengan menyampaikan pendapatnya secara tertulis tentang salah satu buku CCC yang telah dibaca.

Serial novel horor anak CCC dapat digunakan untuk menunjang ketercapaian CP Bahasa Indonesia Fase D, antara lain keterampilan menyimak, membaca dan memirsa, berbicara, dan menulis. Pembelajaran keterampilan menyimak dapat dilakukan dengan siswa mengidentifikasi ragam informasi tentang resensi salah satu atau keseluruhan buku CCC yang didengar melalui media audio atau audiovisual. Pembelajaran keterampilan membaca dilakukan dengan siswa menemukan makna tersurat dan tersirat dari salah satu buku CCC. Keterampilan berbicara dan mempresentasikan dapat diselenggarakan dengan siswa mempresentasikan secara lisan tentang makna tersurat dan tersurat dari salah satu buku CCC. Pembelajaran keterampilan menulis dapat dilakukan dengan membuat resensi salah satu atau keseluruhan buku CCC.

Ketercapaian CP Bahasa Indonesia keterampilan menyimak, membaca dan memirsa, berbicara, dan menulis Fase E dapat memanfaatkan serial novel horor anak CCC. Siswa dapat mengidentifikasi ragam informasi

tentang resensi salah satu atau keseluruhan buku CCC yang didengar melalui kegiatan bedah buku untuk mencapai CP keterampilan menyimak. Siswa dapat membandingkan atau menciptakan rincian perbandingan antara buku CCC yang satu dan buku yang lain untuk mencapai CP keterampilan membaca dan memirsa. Siswa dapat mempresentasikan secara lisan tentang resensi salah satu atau keseluruhan buku CCC untuk mencapai CP keterampilan berbicara dan mempresentasikan. Siswa dapat menulis naskah drama berdasarkan salah satu cerita buku CCC untuk mencapai CP keterampilan menulis.

Serial novel horor anak CCC dapat digunakan untuk menunjang ketercapaian CP Bahasa Indonesia Fase F, antara lain keterampilan menyimak, membaca dan memirsa, berbicara, dan menulis. Pembelajaran menyimak dapat dilakukan dengan mengidentifikasi tanggapan atau resensi dari salah satu pihak tentang buku CCC yang didengar melalui kegiatan bedah buku.. Pembelajaran keterampilan membaca dan memirsa dapat dilakukan dengan membaca tulisan apresiasi salah satu buku atau keseluruhan serial CCC. Pembelajaran keterampilan membaca dan mempresentasikan dapat dilakukan dengan menyampaikan hasil apresiasinya secara lisan terhadap salah satu buku atau keseluruhan serial CCC pada kegiatan bedah buku atau kegiatan lisan lain. Keterampilan menulis dapat dilakukan dengan meminta siswa menciptakan tulisan apresiasi terhadap salah satu buku atau keseluruhan serial CCC dan mempublikasikan tulisan apresiasinya pada media massa.

Berdasarkan hasil analisis kemungkinan penggunaan buku serial novel horor anak CCC, dapat disimpulkan bahwa buku CCC dapat menunjang ragam ketercapaian CP bahasa Indonesia pada ragam jenjang. Serial novel horor anak CCC dapat digunakan untuk menunjang ketercapaian CP bahasa Indonesia ragam fase, dimulai dari fase A hingga F. Semua buku pada serial CCC, dimulai dari buku pertama hingga buku keenam, dimungkinkan untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Meskipun buku serial novel horor anak CCC tidak termasuk pada buku yang direkomendasikan pada buku Panduan Sastra Masuk Kurikulum (2024), namun buku ini dapat digunakan untuk

menunjang kegiatan belajar. Hal ini ini tidak terlepas dari kondisi bahwa teks fiksi dalam bentuk novel serial horor anak masih terbatas digunakan untuk mendukung kegiatan belajar dalam rangka mencapai ragam CP bahasa Indonesia. Sedangkan ragam bentuk teks fiksi itu sendiri dapat berpeluang digunakan untuk menunjang pembelajaran bahasa Indonesia (Suyitno, 2023; Ulfah et al, 2023; Yudono et al, 2024). Serial novel horor anak CCC dapat berimplikasi untuk digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas guna menunjang ragam CP bahasa Indonesia.

PEMBAHASAN

Serial novel horror anak *Creepy Case Club* (selanjutnya dikodifikasi menjadi *CCC*) menjadi salah satu prosa horror anak yang memuat aspek realisme magis. Terdapat ragam aspek dalam struktur cerita yang menunjukkan bahwa *CCC* merupakan karya realisme magis. Penanda-penanda tersebut antara lain, (1) kehidupan anak yang berdampingan dengan hantu, siluman, setan, dan atau arwah orang mati, (2) kepercayaan tokoh-tokoh pada cerita terhadap mitos mistis yang berkembang di masyarakat sebagai produk kebudayaan, (3) peristiwa-peristiwa tidak masuk akal dalam keseharian para tokoh, (4) interaksi tokoh manusia, yang merupakan unsur realis cerita, dengan hantu, yang merupakan unsur nonrealis, dan (5) ketidaklogisan atau kerancuan logika terhadap konsep waktu, ruang, dan kepribadian yang terjadi dalam cerita. Kelima peristiwa ini terdapat pada semua serial novel horor anak *CCC*, dimulai dari buku pertama hingga buku keenam. Penanda-penanda tersebut menunjukkan bahwa serial novel horor anak *CCC* merupakan karya sastra bermuatan realisme magis (Faris, 2004; Ghasemi, 2023; Yudono et al, 2023). Kelima peristiwa dalam cerita tersebut sesuai dengan karakteristik penanda masing-masing aspek realisme magis.

Serial horor anak *Creepy Case Club* bukan hanya berfungsi sebagai karya sastra bentuk prosa yang berfungsi hiburan, melainkan berpotensi dimanfaatkan untuk menunjang fungsi edukasi. *CCC* dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran keterampilan berbahasa guna memenuhi ketercapaian Capaian Pembelajaran (CP)

pembelajaran Bahasa Indonesia ragam fase. Hal ini sejalan dengan program Sastra Masuk Kurikulum serta pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks, yakni penguatan (Baryadi, 2017; Mahsun, 2018; Kemendikbudristek, 2024). Serial novel horor anak *CCC* dapat menjadi wacana alternatif bagi guru untuk mencapai ragam CP Bahasa Indonesia dari Fase A hingga Fase F.

SIMPULAN

Serial novel horor anak *Creepy Case Club* yang ditulis Rizal Iwan merupakan teks fiksi atau karya sastra realisme magis. Hal ini ditunjukkan melalui lima penanda realisme magis, antara lain *irreducible element*, *phenomenal world*, *unsettling doubt*, *merging realms*, dan *disruption time, space, identity*, yang terdapat pada keenam buku serial novel horor anak *Creepy Case Club*. Penanda ini muncul dalam bentuk (1) kehidupan anak yang berdampingan dengan hantu, siluman, setan, dan atau arwah orang mati, (2) kepercayaan tokoh-tokoh pada cerita terhadap mitos mistis yang berkembang di masyarakat sebagai produk kebudayaan, (3) peristiwa-peristiwa tidak masuk akal dalam keseharian para tokoh, (4) interaksi tokoh manusia, yang merupakan unsur realis cerita, dengan hantu, yang merupakan unsur nonrealis, dan (5) ketidaklogisan atau kerancuan logika terhadap konsep waktu, ruang, dan kepribadian yang terjadi dalam cerita.

Berdasarkan perspektif pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks dan peluang pascakemunculan program Sastra Masuk Kurikulum, serial novel horor anak *Creepy Case Club* dapat digunakan untuk menunjang ketercapaian ragam CP bahasa Indonesia. Serial novel horor ini dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran bahasa Indonesia pada ragam jenjang dan ragam keterampilan berbahasa Indonesia. Teks fiksi bergenre horor untuk anak bukan hanya dapat digunakan sebagai sarana hiburan, melainkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi.

Temuan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi guru, khususnya guru bahasa Indonesia, dalam memanfaatkan serial novel horor anak *Creepy Case Club* untuk menunjang ragam ketercapaian pembelajaran untuk ragam fase belajar. Selain

itu, muatan realisme magis dalam buku ini dapat menjadi referensi untuk kajian-kajian

bersubstansi serupa selanjutnya.

REFERENSI

- Afni, F. N., Supratno, H., & Nugraha, A. S. (2020). Kepercayaan Animisme Masyarakat Postkolonial Jawa dalam Novel Entrok Karya Okky Madasari. *Parafrase: Jurnal Kajian Kebahasaan dan Kesastraan*, 20 (1), 67-75. DOI: <https://doi.org/10.30996/parafrase.v20i1.4050>.
- Agunbiade, O. O., & Enongene, S. M. (2024). *Time Travel and Social Values in Femi Osofisan's One Legend, Many Seasons*. In: Montoneri, B. (eds) *Time Travel in World Literature and Cinema*. Palgrave Macmillan: Cham. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-031-52315-1_9
- Astuti, N. P. E., Putrayasa, I. B., Sudiana, I. N., Wijaya, P. A. A., & Anggreni, N. K. (2024). Sastra Anak, Media Pembentukan Karakter pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8 (1), 42-52. DOI: <https://doi.org/10.36379/autentik.v8i1.470>.
- Ayuningtyas, A. P., & Pamungkas, O. Y. (2024). Magical Realism in Contemporary Indonesian Literature: An Exploration of the Value of Education in a Fantasy World. *Athena: Journal of Social, Culture and Society*, 2(2), 332-344. DOI: <https://doi.org/10.58905/athena.v2i2.277>.
- Budiman, Ma. (2024). *Memahami Rasa Takut Serta Karakteristik dan Peran Sosial Genre Sastra Horor*. Dalam Sastra Horor (hlm.xxxi-xli), Yogyakarta: Kanisius.
- Debora, V. C., & Sitohang, S. A. (2023). Magical Realism in Toshikazu Kawaguchi's Before The Coffee Gets Cold. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 9(1), 581-596. DOI: <https://doi.org/10.30605/onoma.v9i1.2353>.
- Dewojati, Cahyaningrum., & Rina Zuliana. (2023). *The Dukun between Traditionality and Modernity: Element of Magical Realism in Drama di Boven Digul by Kwee Tek Hoay*. Proceedings of the 4th International Conference of Local Wisdom (Incolwis 2022) 23-25 September 2022 Surakarta, Indonesia, DOI: https://doi.org/10.2991/978-2-38476-152-4_3.
- Faris, W. B. (2004). *Ordinary Enchantments: Magical Realism and the Remystification of Narrative*. United States: Vanderbilt University Press.
- Ghasemi, M. (2024).. *Echoes of Hybridity in Postmodern Literature*. London: Routledge.
- Harry, B., & Vijayakumar, M. (2024) Exploring Queer Identity and Supernatural Realities in Katrina Leno's Summer of Salt and Sometime in Summer: A Comparative Analysis of Coming-of-Age and Magical Realism. *Theory and Practice in Language Studies*, 14 (2), 534-540. DOI: <https://doi.org/10.17507/tpls.1402.26> .
- Hussein, J., Ebadi Asayesh, M., & Shooshtari, S. M. (2024). Representation of War-Stricken Communities Dilemma: Reading The War of Don Emmanuel's Nether Parts and I Stared at the Night of the City through Faris's Features of Magical Realism. *Critical Literary Studies*, 6(2), 171-193. DOI: 10.22034/cls.2024.63172.
- Isodarus, P. B. (2017). *Pembelajaran Berbasis Teks*. SINTESIS, 11 (01), 1-11. DOI: <https://doi.org/10.24071/sin.v11i1.927>.
- Iwan, Rizal. (2018). *Creepy Case Club: Kasus Nyanyian Berhantu*. Jakarta: Kiddo.
- Iwan, Rizal. (2018). *Creepy Case Club: Kasus Si Anak Indigo*. Jakarta: Kiddo.
- Iwan, Rizal. (2019). *Creepy Case Club: Kasus Kutukan Congklak*. Jakarta: Kiddo.
- Iwan, Rizal. (2020). *Creepy Case Club: Kasus Pohon Pemanggil*. Jakarta: Kiddo.
- Iwan, Rizal. (2023). *Creepy Case Club: Kasus Hantu Panggung*. Jakarta: Kiddo.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). *Panduan Penggunaan Rekomendasi Buku Sastra*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Krissandi, A. D. S. (2021). *Sastra Anak Indonesia*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Kusumayanti, Dina D. (2024). *Paradoks Naga dan Monster dalam Sastra Anak Sebagai Peranti Navigasi Identitas dan Karakter pada Pembaca Anak*. Dalam Sastra Horor (hlm.195-210), Yogyakarta: Kanisius.
- Marzuki, I., & Sumiyadi. (2021). *Narasi Realisme-Magis dalam Cerpen "Pintu" Karya Yudhi Herwibowo sebagai Refleksi Budaya Mistisme di Indonesia*. Prosiding Seminar Daring Internasional Riksa Bahasa XV Sabtu 27 November 2021, p.359-363. Retrieved from: <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/170.1>
- Moleong, Lexy. J., (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Rosda.

- Muhammadiyah, M., Novelti, Jasiah, Safar, M., & Nuramila. (2023). Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital Untuk Mewujudkan Pendidikan Karakter di Era Disrupsi 4.0. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 2276–2288. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.564>.
- Mulyana, D. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Rosda.
- Ndoen, G. I., & Saragih, M. W. (2023). Postcolonial Discourse Reflected Through Magical Realism in Tess Uriza Holthe's When the Elephants Dance. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 9(1), 538-549. DOI: <https://doi.org/10.30605/onoma.v9i1.224>.
- Pamungkas, O., Hastangka, H., Suprpto, S., Mastiyah, I., Purwoko, D., Zuhra, F., & An-Nahid, N. (2023). Discovering the Value of Education in a Fantastical World: An Exploration of Magical Realism in a Contemporary Novel. *International Journal of Society, Culture & Language*, 11(3), 72-86. DOI: 10.22034/ijsc.2023.2008386.3115 .
- Parapat, S. H., Caniago, I. W., Suryani, I., Ariani, H., Siregar, T. H., & Yusnaldi, E. (2024). Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1255–1261. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12537>.
- Rahayu, A. W., & Iswari, R. (2023). Tradisi Nyekar dalam Upacara Sedekah Laut Pada Komunitas Nelayan di Kabupaten Cilacap. *SOLIDARITY*. 12 (02), 226-239. Retrieved from: <https://journal.unnes.ac.id/sju/solidarity/article/view/76684>.
- Rajabi, A., Azizi, M., & Akbari, M. (2020). Magical realism: The magic of realism. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 12(2), 1–13. DOI: <https://doi.org/10.21659/rupkatha.v12n2.18> .
- Ramadhan, Z. F., Juanda, J., & AJ, A. A. (2023). Narasi Ekologi Bahari dalam Pemanggil Kematian Karya Jemmy Piran: Kajian *SULUK: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya* Ekokritik Buell. 5(1), 40–62. DOI: <https://doi.org/10.15642/suluk.2023.5.1.40-62> .
- Simpun, S., Mardiana, D., & Sapriline, S. (2023). Model Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Teks Bermuatan Pendidikan Literasi Humanis. *JPIPS: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 15 (01), 50-58. DOI: <https://doi.org/10.37304/jpips.v15i1.9471> .
- Sinclair, M. (2024). “When the Skin Comes Off, Their True Selves Emerge”: Folkloric Irrealism and Gender Politics in Twenty-First Century Caribbean Short Fiction . *Journal of World-Systems Research*, 30(1), 104–127. DOI: <https://doi.org/10.5195/jwsr.2024.1235>.
- Sukoco, Daffa Pratama. (2023). The Magical Realism in Makoto Shinkai's Kimi No Na Wa (Your Name). *Litera Kultura: Journal of Literary and Cultural Studies*, 11 (01), 34-44. DOI: <https://doi.org/10.26740/lk.v11i1.55693>.
- Suwanda, Engkin., Haris Supratno., & Suyatno. (2023). *Magical Realism in Local Wisdom Majapahit Bantengan Show*. Proceedings of the International Joint Conference on Arts and Humanities 2023 (IJCAH 2023) 26 Agustus 2024-10 September 2024 Surabaya, Indonesia, DOI: https://doi.org/10.2991/978-2-38476-152-4_3 .
- Suyasa, I Made. (2024). *Mitos Dewi Anjani pada Masyarakat Sasak: Dari Mengasah Keris Sakti Hingga Gempa Bumi*. Dalam Sastra Horor (hlm.457-475), Yogyakarta: Kanisius.
- Suyitno. (2023). Metafora Lima Buah Sajak Sapardi Djoko Damono dan Penggunaannya dalam Pembelajaran Sastra. *INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4 (3), 290-299. DOI: <https://doi.org/10.59562/indonesia.v4i3.48700>.
- Syam, Christanto, Yudhistira Oscar Olendo, & Zakarias Aria Widyatama Putra. (2024). Strategi Guru Bahasa Indonesia pada Pembelajaran Berbasis Teks Sebagai Pengembangan Kemampuan Berpikir Siswa SMA Negeri di Kota Pontianak. *Academy of Education Journal*, 15(1), 421-429. DOI: <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2219>.
- Tamrin, Andi Febriana., Onna., & Basri. (2023). Characteristics of Magical Realism in Fantastic Beasts and Where to Find Them Film By J.K. Rowling. *INTERFERENCE: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 4 (1), 1-19. DOI: <https://doi.org/10.26858/interference.v4i1.42421>.
- Ulfah, A., Fitriyah, L., Zumaisaroh, N., & Jesica, E. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Menulis Puisi di Era Merdeka Belajar. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 42–57. DOI: <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v5i1.7914>.
- Widihastuti, Rahma Ari. (2023). Animisme dan Dinamisme Masyarakat Jawa dalam Rubrik Alaming Lelembut Majalah Panjebur Semangat Edisi Januari-Juni 2022. *Arbitrer: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5 (2), 905-916. DOI:

<https://doi.org/10.30598/arbitrervol5no2hlm905-916>.

- Yudono, Kristophorus Divinanto Adi., Godang Lamtiur Sitanggang., & Nugroho Widiyanto. (2023). Realisme Magis dalam Naskah Drama *Kejahatan Membalas Dendam Karya Idrus Tahun 1948*. *Indonesian Journal of Performing Art Education (IJOPAED)*. 3 (1), 8-14. DOI: <https://doi.org/10.24821/ijopaed.v3i1.8602> .
- Yudono, Kristophorus Divinanto Adi. Yuliana Epit., & Agustinus Djokowidodo. (2024). Muatan Etika Lingkungan Hidup Dan Pendidikan Karakter Pada Drama Musikal Petualangan Madison Serta Relevansinya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *PRASI: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajarannya*, 19 (01), 69-86. DOI: <https://doi.org/10.23887/prasi.v19i01.75994> .
- Zulkifli. (2023). Mistisisme Pocong Sebagai Representasi Arwah Gentayangan (Studi Tipologi Clifford Geertz). *Ri'ayah: Jurnal Sosial dan Keagamaan*, 8 (2), 72-84. DOI: <https://doi.org/10.32332/riayah.v8i2.7415>.