

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DANA FAKULTAS UKWMS**



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

**TIM PENELITI
Kristophorus Divinanto Adi Yudono, M.Pd. 122221281/0718039701
Dra. Agnes Adhani, M.Hum. 122191096/0719016401**

**Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya**

Oktober 2024

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR PENELITIAN DANA INTERNAL UKWMS

Judul PENELITIAN : Realisme Magis dalam Serial Novel Horor Anak Creepy Case Club
Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bidang : Sosial, Humaniora, Seni, dan Budaya

1. Ketua PENELITI:

- Nama Lengkap : Kristophorus Divinanto Adi Yudono, S.Pd.,M.Pd.
- NIK/ NIDN : 122221281
- Jabatan Fungsional :
- Program Studi : Program Studi PSDKU Pendidikan Bahasa Indonesia
- Nomor HP/ *e-mail* : 085869696258

2. Anggota PENELITI (1)

- Nama Lengkap : Dra Agnes Adhani, M.Hum
- NIK/ NIDN : 122191096

3. Luaran yang dihasilkan : Artikel ilmiah dimuat di jurnal Nasional terakreditasi (S4-S6)
atau lebih baik

4. Jangka waktu pelaksanaan : 1/1/2024 - 31/12/2024

5. Biaya Penelitian dari UKWMS : Rp 1,250,000

6. Penyertaan dana mitra : Rp 0

7. Penyertaan dana bentuk *inkind* : Rp 0
(estimasi nominal dalam rupiah)

Menyetujui,
Dekan

Surabaya, 21 November 2024
Ketua PENELITI,

Dr. V. Luluk Prijambodo, M.Pd.
NIK: 121900171

Kristophorus Divinanto Adi Yudono,
S.Pd.,M.Pd.
NIK: 122221281



Mengetahui,
Ketua LPPM

Ir. Hartono Pranjoto, M.Sc., Ph.D., IPU., ASEAN Eng.
NIK: 511940218

Ringkasan penelitian tidak lebih dari 300 kata yang berisi latar belakang penelitian, tujuan dan metode penelitian, hasil penelitian, kesimpulan dan luaran penelitian

RINGKASAN

Masyarakat Indonesia didominasi oleh masyarakat yang hidup dengan membawa kepercayaan berkaitan dengan hal-hal di luar akal manusia. Aspek-aspek di luar akal manusia ini sering disebut dengan magis. Seiring dengan kepercayaan tersebut, kehidupan sosial yang berjalan berdasarkan prinsip realisme, senantiasa berjalan dari hari ke hari. Hal ini menciptakan masyarakat yang menjalani kehidupan dengan irisan antara logika (realistis) dan kepercayaan mistis (nonrealistis). Kondisi masyarakat semacam ini juga tampak pada salah satu genre karya sastra. Genre yang memadukan antara kepercayaan nalar dan di luar nalar adalah realisme magis telah banyak diproduksi oleh ragam penulis, termasuk penulis cerita anak. Salah satu penulis yang memproduksi cerita anak adalah Rizal Iwan, dengan serial novel horor anak berjudul *Creepy Case Club*. Serial novel horor anak ini menceritakan sekelompok anak sekolah dasar yang senantiasa mengalami fenomena atau peristiwa yang di luar nalar atau bersinggungan dengan magis. Di saat yang bersamaan, peristiwa-peristiwa magis ini terjadi di tengah kehidupan sehari-hari para tokoh yang realistis. 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 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 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 maksimal 5 kata dipisahkan dengan titik-koma

realisme magis; horor anak; pembelajaran bahasa Indonesia

Latar belakang penelitian tidak lebih dari 500 kata yang berisi latar belakang dan permasalahan yang akan diteliti, tujuan khusus, dan urgensi penelitian. Pada bagian ini perlu dijelaskan uraian tentang spesifikasi khusus terkait dengan skema.

LATAR BELAKANG

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 kebudayaan yang terdiri atas (1) alat hidup, teknologi, (2) mata pencaharian, (3) sistem kemasyarakatan, (4) bahasa, (5) kesenian, (6) sistem pengetahuan, dan (7) sistem religi. Klasifikasi ini menunjukkan bahwasanya kebudayaan mencakup banyak aspek di masyarakat, termasuk kepercayaan masyarakat yang masuk pada elemen sistem kemasyarakatan. 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). Dinamika kehidupan ini juga diceritakan pada karya sastra, yakni pada karya-karya sastra dengan 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. Realisme magis dapat terintegrasi sebagai gaya bercerita ragam karya sastra. Seiring perkembangan karya sastra di Indonesia, salah satu bentuk karya yang muncul adalah perpaduan antara sastra horor dan sastra anak, yakni kengerian, perasaan tidak nyaman, serta ketakutan yang diceritakan dalam semesta cerita kehidupan anak-anak. Realisme magis menjadi salah satu genre cerita yang berpotensi muncul pada cerita-cerita horor anak. Salah satu karya sastra horor anak yang termutakhir di Indonesia adalah serial novel horor anak Creepy Case Club karya Rizal Iwan. Meski demikian, kajian tentang analisis penanda realisme magis masih terbatas dilakukan pada karya sastra horor anak, khususnya pada buku ini. Terlebih, penelitian dengan sastra horor anak sebagai obyek pun masih terbatas dilakukan. Di sisi lain, karya-karya horor anak dengan muatan realisme magis semacam ini dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Serial horor anak Creepy Case Club bukan hanya dapat digunakan sebagai sarana hiburan, melainkan bacaan penunjang tercapainya capaian pembelajaran. Hal ini tidak terlepas dari karakteristik Kurikulum Merdeka, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia, yang memberikan keleluasaan pemanfaatan bacaan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti merumuskan tujuan penelitian ini antara lain, (1) mendeskripsikan penanda realisme magis pada serial novel horor Creepy Case Club karya Rizal Iwan, dan (2) mendeskripsikan relevansi serial novel horor Creepy Case Club tersebut dalam menunjang ketercapaian ragam capaian pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia untuk beragam fase. Penelitian ini menjadi bentuk respon terhadap meningkatkan popularitas karya horor yang diterbitkan di masyarakat, serta potensinya sebagai penunjang pembelajaran bahasa Indonesia sebagai wacana stimulus penguat literasi.

Tinjauan pustaka tidak lebih dari 1000 kata dengan mengemukakan *state of the art* dan peta jalan (*road map*) dalam bidang yang diteliti. Sumber pustaka/referensi primer yang relevan dan dengan mengutamakan hasil penelitian pada jurnal ilmiah dan/atau paten yang terkini. Penggunaan sumber pustaka 10 tahun terakhir dengan jumlah lebih dari 15 artikel

TINJAUAN PUSTAKA

Realisme Magis dalam Karya Sastra

Realisme magis adalah salah satu genre karya sastra yang berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Genre ini terdiri atas dua kata, realisme dan magis, dengan masing-masing makna pada setiap kata. Realisme senantiasa dikaitkan dengan kenyataan atau perihal logis, sedangkan magis adalah kata untuk mewakili perihal imajinatif dan nonlogis (Pujiati, 2018). Gagasan realisme magis disampaikan oleh ragam peneliti pada penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Realisme magis adalah genre sastra yang

mempertemukan kehidupan nyata dan fantasi dalam satu narasi cerita (Rahmani & Sayed, 2024). Pendapat lain menyampaikan bahwa realisme magis adalah aliran penceritaan yang mengkolaborasikan aspek mistis, magis, fantasi, dengan narasi realistis kehidupan sehari-hari (Marzuki & Sumiyadi, 2021). Genre realisme magis adalah gaya dalam produksi karya sastra yang diciptakan berdasarkan perpaduan unsur bernalar dan di luar nalar dalam penceritaannya (Yudono et al, 2023). Berdasarkan gagasan-gagasan tersebut, realisme magis disimpulkan sebagai genre karya yang memuat dua aspek berlawanan, yakni logika dan nonlogika, yang diimplementasi dalam ragam aspek penceritaan.

Karya dengan genre realisme memiliki penanda atau aspek-aspek pembentuknya. Penanda tersebut yang menjadi klasifikasi sebuah karya dapat dikategorikan ke dalam genre realisme magis. 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). Masing-masing penanda tersebut dapat dianalisis pada karya sastra yang menjadi objek penelitian. 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.

Meninjau Sastra Horor untuk Anak

Seiring perkembangan kesastraan di Indonesia, salah satu jenis karya sastra yang berkembang adalah sastra horor atau cerita horor. Perkembangan cerita horor mulai marak pascakemunculan utas horor digital yang ditulis dan dipublikasi pada X atau media sosial yang dulunya bernama Twitter. Cerita horor ditulis pada sosial media dalam bentuk cerita bersambung. Popularitas sastra horor pada media sosial kian meningkat, terutama ketika tulisan-tulisan horor tersebut mulai mengalami proses alih wahana dalam bentuk lain, salah satunya film (Yudono & Agustinus, 2023). Seiring dengan perkembangan zaman, produksi sastra horor tidak hanya dibuat untuk pembaca usia remaja atau dewasa, melainkan

merambah sebagai bacaan dengan dunia anak-anak. Genre horor yang memiliki kecenderungan tidak ramah anak, justru terintegrasi atau menjadi substansi dalam cerita anak atau cerita dengan dunia anak sebagai penceritaan utamanya. Sastra anak didefinisikan karya sastra yang diciptakan dengan tujuan penyampaian karakteri, perilaku, dan imbauan tertentu untuk kehidupan anak (Efendi, et al, 2019). Sedangkan sastra horor didefinisikan sebagai karya yang memberikan dampak ngeri, takut, tidak nyaman, serta cemas setelah membaca atau menyaksikannya (Yudono, 2023). Kedua jenis karya sastra tersebut seolah berlawanan, terutama mengingat dunia anak yang jarang menceritakan tentang kengerian atau ketakutan. Meski demikian, perkembangan kesastraan di Indonesia menunjukkan adanya karya sastra yang memuat interaksi dari dua jenis tema penceritaan tersebut. Beberapa sastra horor karya penulis Indonesia yang diceritakan dengan dunia anak-anak sebagai poros ceritanya, antara lain serial Creepy Case Club karya Rizal Iwan (2018, 2019, 2020, 2023), Teror Liburan Sekolah karya Risa Saraswati (2020), Misteri Hantu Merah karya Witaru Emi (2020). Cerita horor anak semacam ini bukan hanya diproduksi di Indonesia, melainkan juga pada mancanegara, seperti *The Night Gardener* karya Jonathan Auxier (2014), dan *Serafina and the Black Cloak* karya Robert Beatty (2015). Hal ini menunjukkan karya-karya Berdasarkan kajian kepustakaan, penelitian yang menganalisis karya sastra horor anak masih terbatas dilakukan di Indonesia mengingat karya jenis ini belum lama diproduksi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka

Pergantian kurikulum pendidikan di Indonesia dari Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka, membawa beberapa perubahan dalam penyelenggaraan pembelajaran. Salah satu bentuk perubahan yang terjadi adalah kemunculan Capaian Pembelajaran atau CP pada setiap mata pelajaran. Masing-masing mata pelajaran memiliki Capaian Pembelajaran, termasuk pelajaran bahasa Indonesia, yang kemudian diturunkan menjadi Alur Tujuan Pembelajaran atau ATP (Widiastini et al, 2023). Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia dipetakan berdasarkan empat elemen, antara lain (1) menyimak, (2) membaca dan memirsa, (3) berbicara dan mempresentasikan, dan (4) menulis. Masing-masing elemen tersebut memuat Capaian Pembelajaran (CP) berdasarkan kategori fase. Sebagai contoh: Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak., yang menjadi salah satu CP bahasa Indonesia elemen membaca dan memirsa pada fase A. Optimalisasi pencapaian CP per fase dan per elemen pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat dilakukan dengan menggunakan ragam media pembelajaran serta wacana-wacana penunjang. Karya buku horor anak dapat menjadi salah satu opsi wacana penunjang untuk mengoptimalkan pemenuhan capaian ajar pada ragam fase dan ragam elemen bahasa Indonesia berdasarkan paradigma Kurikulum Merdeka.

Metode yang digunakan untuk penelitian tidak lebih dari 600 kata. Bagian ini harus menggambarkan apa yang sudah dilaksanakan selama penelitian dalam bentuk tulisan dan ilustrasi/ gambar. Format gambar/ ilustrasi dapat berupa file JPG/PNG. Bagian ini harus jelas menggambarkan proses penelitian secara utuh (dari awal hingga akhir) beserta tahapannya dengan jelas. Kontribusi masing-masing anggota dapat dituliskan di sini.

METODE

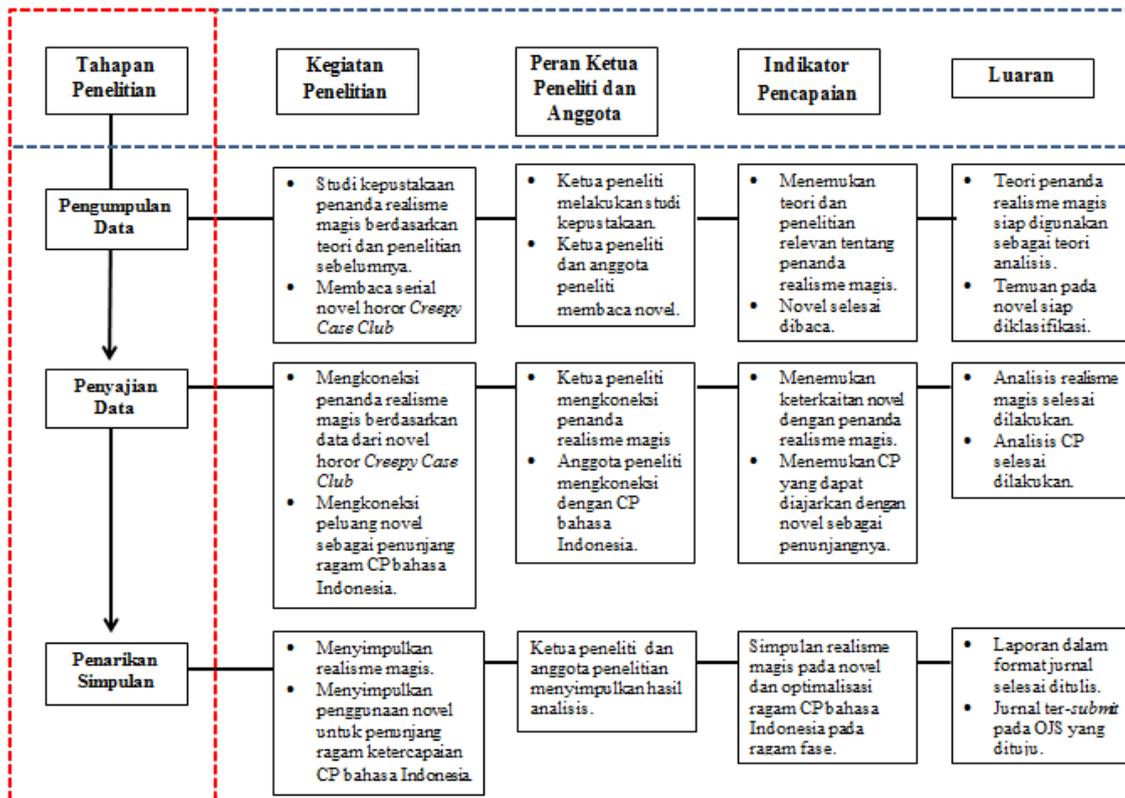
Penelitian ini dilakukan dengan dua tujuan, antara lain (1) mendeskripsikan realisme magis pada serial novel horor anak Creepy Case Club (selanjutnya dikodifikasi dengan CCC) dan (2) mendeskripsikan implikasi muatan realisme magis pada serial novel horor anak CCC dalam pembelajaran bahasa Indonesia. 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 kebaruan 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.

Berikut merupakan gambaran kinerja penelitian, beserta deskripsi singkat indikator ketercapaian pada setiap tahap, serta luarannya dalam bentuk bagan alir:



Hasil pelaksanaan penelitian dan luaran dijelaskan di bagian ini secara ringkas tidak lebih dari 1000 kata. Penyajian dapat berupa data, hasil analisis, dan capaian luaran (wajib dan atau tambahan). Seluruh hasil atau capaian yang dilaporkan harus berkaitan dengan tahapan pelaksanaan penelitian sebagaimana direncanakan pada proposal. Penyajian data dapat berupa gambar, tabel, grafik, dan sejenisnya, serta analisis didukung dengan sumber pustaka primer yang relevan dan terkini.

HASIL PENELITIAN DAN LUARAN

Serial novel horror anak *Creepy Case Club* (selanjutnya dikodifikasi menjadi CCC) menjadi salah satu prosa horror anak yang memuat aspek realisme magis, antara lain *irreducible element*, *phenomenal world*, *unsettling doubt*, *merging realms*, dan *disruption time*, *space*, *identity*, yang terdapat pada keenam buku serial novel horror anak CCC. 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 horror anak CCC, dimulai dari buku pertama hingga buku keenam. Penanda-penanda tersebut menunjukkan bahwa serial novel horror 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.

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 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.

Kesimpulan kendala pelaksanaan dan rencana tindak lanjut penelitian dijabarkan pada bagian ini dengan tidak lebih dari 500 kata, termasuk penjelasan jika pelaksanaan penelitian dan luaran penelitian tidak sesuai dengan yang direncanakan atau dijanjikan. Tindak lanjut penelitian dapat berupa rencana amendatag dan juga luaran tambahan yang mungkin bisa dihasilkan dengan selesainya penelitian ini.

KESIMPULAN KENDALA PELAKSANAAN DAN RENCANA TINDAK LANJUT

Serial novel horor anak *Creepy Case Club* merupakan karya realisme magis yang berdasarkan keberadaan lima penanda realisme magis yang muncul pada setiap buku. 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. Kendala yang terdapat pada penelitian adalah proses pemerolehan buku *Creepy Case Club*. Kendala penelitian ini terletak pada pemerolehan buku serial horor anak CCC. Mengingat buku ini menjadi salah satu buku yang laris terjual, maka penulis perlu menunggu produksi buku melalui sistem prapesan. Kondisi ini menyebabkan proses pengumpulan data dan analisis data menjadi terhambat.

Penelitian ini dapat ditindaklanjuti dengan menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat dengan menyelenggarakan pelatihan menulis horor anak bermuatan realisme magis. Pelatihan ini dapat diberikan kepada pelajar jenjang menengah pertama, menengah atas, maupun menengah kejuruan. Hasil tulisan tersebut dapat dibukukan menjadi buku ber-ISBN yang kemudian di-KI-kan.

Daftar pustaka disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada usulan penelitian yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka. Mohon menggunakan 'reference manager' untuk sitasi dengan format APA atau Vancouver.

DAFTAR PUSTAKA

1. Afni, Fitri Nurul., Haris Supratno., Alfian Setya Nugraha. (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>
2. Auxier, Jonathan. (2014). *The Night Gardener*. New York: Amulet Books.
3. Beatty, Robert. (2015). *Serafina and the Black Cloak*. California: Disney Hyperion.
4. Efendi M. Faisal., Yusak Hudiyono., Akhmad Murtaldo. (2019). Analisis Cerita Rakyat Miaduka Ditinjau dari Kajian Sastra Anak. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*. 3 (3), 246-257. DOI: <http://dx.doi.org/10.30872/jbssb.v3i3.2017>
5. Emi, Witaru. (2020). *Misteri Hantu Merah*. Yogyakarta: Kanisius.
6. Faris, Wendy. B. (2004). *Ordinary Enchantments: Magical Realism and the Remystification of Narrative*. Vanderbilt University Press.
7. Ghasemi, Mehdi. (2023). *Echoes of Hybridity in Postmodern Literature*. London: Routledge.
8. Herry., Vijayakumar. (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>
9. Iwan, Rizal. (2018). *Creepy Case Club: Kasus Nyanyian Berhantu*. Jakarta: Kiddo.
10. _____. (2018). *Creepy Case Club: Kasus Si Anak Indigo*. Jakarta: Kiddo.
11. _____. (2019). *Creepy Case Club: Kasus Kutukan Congklak*. Jakarta: Kiddo.
12. _____. (2020). *Creepy Case Club: Kasus Pohon Pemanggil*. Jakarta: Kiddo.
13. _____. (2023). *Creepy Case Club: Kasus Hantu Panggung*. Jakarta: Kiddo.
14. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2024. *Panduan Penggunaan Rekomendasi Buku Sastra*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
15. 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*, 359–363. Retrieved from: <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/1701>
16. Moleong, Lexy J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Rosda.
17. 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>
18. Pujiati, H. (2018). Realisme Magis sebagai Strategi Eksistensi Kolektor Mitos di Ruang Hirarkis Sastra Indonesia. *Seminar Nasional Himpunan Sarjana Kesastraan Indonesia (HISKI)*. Retrieved from: <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/86319>
19. Rahayu, Annisa Wiji., Rini Iswari. (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>
20. Rahmani, Gulrahman., Sayed Mojtaba Nayel S.M. *Journal of Middle Eastern Research*. 3 (1), 01-03. DOI: <https://doi.org/10.32996/ijmer.2024.3.1.1>
21. Ramadhan, Zul Fitrah., Juanda., Andi Agusalm AJ. (2023). Narasi Ekologi Bahari dalam

- Pemanggil Kematian Karya Jemmy Piran: Kajian Ekokritik Buell. *SULUK: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*. 5(1), 40–62. DOI: <https://doi.org/10.15642/suluk.2023.5.1.40-62>
22. Ratna, Nyoman Kutha. (2017). *Antropologi Sastra: Peranan Unsur-Unsur Kebudayaan dalam Proses Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
 23. Saraswati, Risa. (2020). *Teror Liburan Sekolah*. Jakarta: Bukune Kreatif Cipta.
 24. 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>
 25. 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>
 26. Ulfah, A., Fitriyah, L., Zumaisaroh, N., & Jessica, 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>
 27. Widiastini, N. K., I.M Sutarna., I.N Suidiana. (2023). Penerapan Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 12 (01), 13-23. DOI: https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v12i1.2220
 28. Widiastuti, Rahma Ari. (2023). Animisme dan Dinamisme Masyarakat Jawa dalam Rubrik Alaming Lelembut Majalah Panjebar Semangat Edisi Januari-Juni 2022. *Arbitrer: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 5 (2), 905-916. DOI: <https://doi.org/10.30598/arbitrervol5no2hlm905-916>
 29. Yudono, Kristophorus Divinanto Adi. (2023). Pattern of Intrinsic Elements and Subgenres of Indonesian Horror Threads on Twitter in 2021. *TOTOBUANG*. 11 (1), 57-68. DOI: <https://doi.org/10.26499/totobuang.v11i1.434>
 30. Yudono, Kristophorus Divinanto Adi., Agustinus Djokowidodo. (2023). Pola Intrinsik dan Subgenre Horror dalam Utas Horror Twitter Indonesia Periode 2019—2022. *SINTESIS*. 17 (1), 39-45. DOI: <https://doi.org/10.24071/sin.v17i1.5414>
 31. 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>
 32. 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>
-