



PENCIPTAAN BUKU KUMPULAN CERITA PENDEK BERBASIS KULINER SEBAGAI WAHANA LITERASI BUDAYA NUSANTARA

Fatima Tuzzaroh*, Taufik Dermawan

Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 25 Juli 2019

Accepted: 17 Mei 2021

Published: 30 Juni 2021

Kata Kunci:

penciptaan, buku, cerita
pendek, literasi,
gastronomi sastra

Keywords:

creation, book, short
story, literacy,
gastronomic literature

ABSTRACT

Indonesia dikenal sebagai negara kesatuan yang memiliki banyak etnis. Setiap etnis tersebut memiliki budayanya masing-masing, termasuk budaya yang berkaitan dengan makanan. Tercatat ada 5300 lebih makanan tradisional di Indonesia. Namun, pengenalan dan pelestarian produk budaya berupa makanan tradisional ini masih terkendala berbagai persoalan. Sebagian besar usaha pelestarian yang dilakukan juga hanya berfokus pada sektor industri kuliner. Sementara melalui sektor industri kuliner ini harus bersaing dengan produk makanan dari negara asing, sehingga muncul ide pelestarian melalui bentuk lain, yakni karya sastra. Karya sastra yang dimaksud berupa cerita pendek yang dihimpun menjadi buku berjudul *Terantai Mimpi Sengkala*. Buku ini berisi sembilan cerita pendek yang mengangkat tema gastronomi, khususnya gastronomi di wilayah nusantara. Buku *Terantai Mimpi Sengkala* ini juga melalui prosedur uji validasi naskah menggunakan teknik analisis Delphi. Hasilnya, keseluruhan aspek yang dinilai mendapat nilai akhir sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa buku ini telah layak untuk dihidangkan di atas meja para pembaca.

Indonesia is known as a unitary country with many ethnic groups. Each of these ethnic groups has their own culture, including food-related cultures. There are 5300 more traditional foods in Indonesia. However, the introduction and preservation of cultural products in the form of traditional food is still constrained by various problems. Most of the conservation efforts are also focused on the culinary industry sector. While through the culinary industry sector should compete with food products from foreign countries. So the idea of preservation through other forms of literary work. The literary work is a short story compiled into a book titled *Terantai Mimpi Sengkala*. The book contains nine short stories that elevate gastronomic themes, especially gastronomic in the archipelago.

* Corresponding author.

E-mail addresses: fatimatuzzaroh12@gmail.com (Fatima Tuzzaroh)

The book *Terantai Mimpi Sengkala*, through a script validation test procedure using the Delphi analysis technique. As a result, the overall aspect assessed by the final value was excellent. It can be concluded that this book has been worthy to be served on the table of the readers.

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara kesatuan tentunya memiliki banyak etnis di dalamnya. Keberagaman etnis tersebut membuat Indonesia memiliki banyak budaya lokal, termasuk budaya yang berkaitan dengan makanan. Makanan pada dasarnya adalah objek studi sosial budaya. Makanan dengan jelas telah mendemonstrasikan pemaknaannya dalam konteks masyarakat lokal, sejarah gaya hidup, maupun kompleksitas hubungan antarmanusia.

Kementerian Pariwisata Indonesia (Kemenpar) mencatat sejumlah 300 etnis di Indonesia memiliki kuliner khas, namun baru 10 persen yang digarap (dalam Lazuardi & Triady, 2015:7). Maksud digarap adalah usaha untuk mengenalkan dan melestarikan kuliner tersebut ke wilayah yang lebih luas, seperti luar negeri. Hasil 10 persen ini termasuk dengan makanan khas Indonesia yang berhasil masuk ke dalam daftar kuliner terenak di dunia versi CNN pada tahun 2018. Dilansir oleh laman cnn.com tercatat rendang menduduki posisi kesebelas dari 50 makanan terenak di dunia. Selain itu, Kemenpar pada tahun 2013 melalui laman resminya www.kemenpar.go.id mencatat bahwa Indonesia memiliki 5300 lebih makanan tradisional dan di antaranya terdapat 2000 makanan yang telah memiliki nama dan resep, namun pengenalannya masih terkendala berbagai persoalan.

Usaha pengenalan dan pelestarian yang dilakukan sejauh ini hanya sebatas pada sektor industri. Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif yang dilakukan atas kerja sama Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) serta Badan Pusat Statistik (BPP) pada tahun 2017 mencatat bahwa subsektor industri kuliner berkontribusi 41,69 persen dari total kontribusi perekonomian kreatif. Tentu saja hasil ini bercampur dengan industri kuliner lain dan tidak berfokus pada kuliner tradisional Indonesia, terbukti dari munculnya Rencana Pengembangan Kuliner Nasional 2015-2019 yang disusun oleh Bekraf dan Kemenpar. Padahal banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan sekaligus melestarikan budaya makanan atau kuliner tradisional Indonesia.

Salah satu bentuk usaha pelestarian budaya makanan atau kuliner ini dapat dilakukan melalui tulisan. Pengenalan dan pelestarian budaya makanan melalui tulisan sebenarnya telah banyak dilakukan, seperti buku-buku mengenai resep masakan. Contoh yang paling luar biasa adalah *Buku Masakan Indonesia Mustika Rasa* yang berhasil terbit pada tahun 1967 dan berisikan 1000 resep masakan yang merupakan hasil pertemuan Menteri Pertanian dan Presiden Soekarno pada tahun 1960 yang meminta untuk dibuatkan buku ini. Kemudian dari segi sejarah terdapat, buku *Monggo Dipun Badhog* karya Dukut Imam Widodo. Sementara dari karya sastra masih jarang ditemukan, contoh yang paling sering adalah *Filosofi Kopi* karya Dewi Lestari ataupun *Aruna dan Lidahnya* karya Laksmi Pamuntjak. Karya sastra yang berkaitan dengan budaya makanan dinamakan gastronomi sastra. Gastronomi sastra merupakan salah satu perkembangan tema dalam dunia sastra yang perlu untuk diperhatikan. Topik interdisipliner ini patut untuk dikembangkan ke depannya.

Hubungan yang unik antara interaksi sosial budaya dan makanan yang beragam di Indonesia dapat dijadikan inspirasi luar biasa untuk sebuah karya tulis. Karya tulis dalam konteks penciptaan ini berupa karya tulis fiksi dengan topik gastronomi. Karya

tulis fiksi dengan topik gastronomi patut dikembangkan untuk memperkaya khazanah literasi bangsa. Literasi tersebut juga dapat digunakan sebagai media edukasi di bidang sastra maupun gastronomi.

Berdasarkan uraian singkat di atas, artikel ini telah menciptakan produk berupa karya sastra yang mengangkat kuliner khas nusantara sebagai topic utamanya. Karya sastra ini nantinya berupa kumpulan cerita pendek yang dihimpun menjadi sebuah buku dengan judul *Terantai Mimpi Sengkala*. Mengapa pelestarian budaya makanan tradisional ini harus dalam wujud buku? Dermawan (2017:22) mengungkapkan bahwa dibanding dengan media lain seperti TV atau radio, buku lebih mampu mengorganisasikan fakta, gagasan serta imajinasi secara lebih akurat dan menyeluruh. Dapat dikatakan hanya melalui buku suatu hal dapat disajikan secara dalam dan luas.

Mengapa juga berupa karya sastra? Sebab sastra memiliki suatu kelebihan khusus terkait dengan usaha pelestarian. Kelebihan sastra sebagai usaha pelestarian yakni sastra memiliki potensi luar biasa dalam menyadarkan hati nurani manusia sedunia tanpa harus bernada menggurui atau membutuhkan propaganda yang terlalu bombastis (Pranoto,2013:vii). Melalui sastra, budaya makanan yang mulai terkikis keberadaannya dapat diperkenalkan kembali.

TEORI

Teori yang digunakan untuk mendukung terciptanya buku kumpulan cerpen *Terantai Mimpi Sengkala* antara lain penciptaan karya sastra, gastronomi sastra, cerita sebagai bentuk prosa fiksi, buku kumpulan cerita pendek sebagai media literasi membaca dan proses kreatif seni sastra.

Penciptaan Karya Sastra

Sastra merupakan bagian dari seni. Perwujudan sastra sebagai sebuah seni dapat dilihat dari penciptaan karya sastra yang membutuhkan proses kreatif di dalamnya. Hasil dari penciptaan sastra disebut sebagai karya sastra atau teks sastra. Disebut sebagai karya sastra atau teks sastra karena mediumnya menggunakan bahasa. Di dalam karya sastra terdapat berbagai unsur yang kompleks, sedikitnya meliputi (1) kebahasaan, (2) struktur wacana, (3) signifikasi sastra, (4) keindahan, (5) sosial budaya, (6) nilai, serta (7) latar kesejarahannya (Aminuddin, 2011:51)

Luxemburg (1984:6) menjelaskan bahwa penciptaan karya sastra memiliki sifat mengungkapkan yang tidak terungkap, otonom atau memiliki koherensi yang selaras antara bentuk dan isi, tidak mengacu kepada sesuatu yang lain, dan meski menggunakan bahasa sebagai mediumnya, sastra tidak bersifat komunikatif atau memiliki jarak antara pengarang dengan pembacanya. Pernyataan Luxemburg tersebut diperkuat oleh Preminger (1974:981) bahwa bahasa sebagai medium tidak memiliki sifat netral, sebelum menjadi unsur sastra, bahasa telah memiliki artinya sendiri. Maksudnya bahasa pada tingkat pertama sistem semiotik telah memiliki arti (*meaning*). Arti tersebut berubah menjadi makna (*significance*) ketika memasuki sistem semiotik tingkat kedua dan menjadi unsur kebahasaan dalam sastra. Oleh karena itu, sastra tidak secara langsung bersifat komunikatif.

Secara umum karya sastra dibedakan menjadi karya sastra lama dan modern (Ratna, 2011:247). *Genre* sastra lama terdiri atas dua bentuk, yakni puisi dan prosa. Puisi lama meliputi mantera, syair, pantun, bidal, seloka, karmina dan gurindam. Sementara prosa lama meliputi hikayat, sejarah (tambo, silsilah), dan dongeng. Selanjutnya dongeng dibedakan menjadi fabel, legenda dan mite.

Sastra modern dibedakan menjadi tiga *genre*, yakni puisi, prosa, dan drama (Ratna, 2011:247) sastra modern juga memiliki *sub-genre*. Menurut visi sastra kontemporer, yakni sesuai dengan hakikat kreativitas dan orisinalitas, maka setiap pengarang mampu menghasilkan *genre* tertentu. Pada prosa modern misalnya, yang diawali dengan masuknya *genre* roman yang kemudian lebih dikenal dengan sebutan novel. Novel yang singkat disebut *novelet*, lebih singkat lagi disebut cerpen.

Gastronomi Sastra

Gastronomi sastra merupakan kajian interdisipliner yang mengaitkan topik gastronomi dengan sastra. Gastronomi sastra merupakan cabang ilmu sastra yang masih baru dan terasa asing. Meski demikian, keberadaan gastronomi sastra telah dianggap penting dalam perkembangan ilmu gastronomi. Faktanya, istilah gastronomi sendiri hadir pertama kali pada tahun 1800 dalam sebuah puisi karya Joseph de Berchoux (Freedman, 2007:264). Istilah gastronomi tersebut akhirnya dimasukkan ke dalam *Dictionnaire de L'Academic Francaise* pada tahun 1835.

Pada era globalisasi, makanan telah menjadi salah satu media pendukung modernisme global. Freedman (2007:335) menjelaskan bahwa bersamaan dengan keadaan ekonomi, sosial, budaya, dan politik yang berubah, berbagai makanan baru ditawarkan kepada orang-orang dan dimanfaatkan secara sosial, budaya, dan psikologis, bahkan jauh sebelum tahun 1945. Pemanfaatan makanan tersebut dianggap sebagai bentuk kapitalisme. Para pemilik modal mengendalikan dunia (manusia) dalam logika kedaulatan global, manifestasinya sendiri dalam proses pengendalian ini menggunakan dua kebutuhan dasar manusia: air dan makanan (Vivero, 2019:1). Selain memiliki fungsi utama sebagai kebutuhan hidup, makanan juga memiliki banyak fungsi lain yang dapat dimanfaatkan sebagai media modernisasi global. Kaplan (2012:3-4) menjelaskan bahwa makanan memiliki fungsi di luar kebutuhan hidup paling sedikit, yakni antara lain *food as nature, food as culture, food as social good, food as spirituality*, serta *food as aesthetic object*.

Pada akhirnya subjek gastronomi yakni makanan, tidak lagi berfungsi sebagai kebutuhan hidup dan lebih berfungsi sebagai sosial status atau standar identitas suatu individu yang mengonsumsinya. "*What one eats, define who one is*" (Kittler, dkk, 2004:4). Orang-orang merasa lebih modern dan diakui ketika makan di restoran mahal dibandingkan makan di warung pinggir jalan. Tidak peduli mereka mampu membeli makanan tersebut atau tidak, pengakuan menjadi kebutuhan utama. Kondisi ini menjadikan gastronomi sastra sangat diperlukan. Freedman (2007:264) menjelaskan bahwa *gastronomic literature* sangat dibutuhkan untuk para orang kaya baru agar mereka memahami tata krama dalam gastronomi yang sesungguhnya.

Gastronomi sastra juga dibutuhkan berkaitan dengan kondisi makanan sebagai komoditas. Freedman (2007:345) menjelaskan bahwa makanan sebagai komoditas menyebabkan peningkatan produktivitas, komersialisasi dan internasionalisasi, berbagai rasa baru dari makanan akhirnya tersebar ke seluruh dunia. Persebaran makanan tersebut akhirnya memunculkan budaya gastronomi baru di dalam masyarakat, bahkan mampu menggeser budaya gastronomi lokal yang telah lama berkembang di lingkungan masyarakat tersebut.

Cerita sebagai Bentuk Prosa Fiksi

Prosa fiksi adalah kisah atau cerita yang diemban oleh pelaku-pelaku tertentu dengan pemeranan, latar serta tahapan dan rangkaian cerita tertentu yang bertolak dari hasil imajinasi pengarangnya sehingga menjalin suatu cerita (Aminuddin, 2011:66).

Istilah prosa fiksi dapat juga disebut karya fiksi, prosa cerita, prosa narasi, narasi, atau cerita berplot. Sebagai salah satu *genre* sastra, prosa fiksi mengandung unsur-unsur yang meliputi (1) pengarang atau narator, (2) isi penciptaan, (3) media penyampaian isi berupa bahasa, dan (4) elemen-elemen fiksional atau unsur-unsur intrinsik yang membangun karya fiksi tersebut sehingga menjadi suatu wacana (Aminuddin, 2011:66). Pada unsur isi penciptaan, pemaparan teks cerita dapat melalui penjelasan atau komentar, dialog maupun monolog.

Prosa fiksi dapat dibedakan dalam berbagai macam bentuk seperti roman, novel, *novelet*, maupun cerita pendek. Perbedaan bentuk tersebut terletak pada panjang-pendeknya isi cerita, kompleksitas isi cerita, serta jumlah pelaku yang mendukung cerita. Penciptaan buku kumpulan cerita pendek *Terantai Mimpi Sengkala* berfokus pada penciptaan sembilan cerita pendek yang dikumpulkan dan disajikan dalam wujud buku.

Cerpen merupakan singkatan dari cerita pendek. Namun, ukuran panjang pendek cerita tersebut tidak memiliki aturan dan kesepakatan di antara para pengarang dan para ahli sehingga panjang cerpen menjadi bervariasi (Nurgiyantoro, 2010:10). Subhan dalam pengantar yang ia tulis pada kumpulan cerpen *Daun-daun Bambu* karya Yasunari Kawabata mengungkapkan bahwa jenis cerpen yakni cerita pendek yang panjang (*long short story*) dan cerita pendek yang pendek (*short short story*) (dalam Kawabata, 2015:9). Cerpen yang pendek saat ini lebih dikenal dengan istilah fiksi mini. Sementara cerpen yang panjang atau *long short story* dapat dimungkinkan disebut sebagai *novelet*.

Sebuah cerita dibangun oleh unsur-unsur pembangun cerita, yakni unsur intrinsik dan ekstrinsik (Nurgiyantoro, 2010:10). Unsur intrinsik yakni meliputi unsur peristiwa, plot, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, tema, dan gaya bahasa. Sementara unsur ekstrinsik dapat berupa unsur nilai, latar belakang penulis, maupun tentang pengarang. Poe (dalam Staton, 2012:79) berpendapat bahwa terdapat dua efek yang cocok dimunculkan di dalam cerpen yakni hasrat dan kebenaran atau kecerdasan. Efek pertama berupa 'hasrat' yang diuraikan sebagai 'kengerian'. Efek kedua berupa 'kebenaran' atau 'kecerdasan' sebagai usaha untuk menjelaskan secara cerdas. Efek-efek tersebut dapat dituangkan dalam cerita pendek melalui kalimat pertama maupun kalimat-kalimat berikutnya sebagai upaya untuk menarik minat pembaca. Kalimat-kalimat tersebut nantinya tetap harus disatukan oleh tema dan mengutamakan pemahaman yang menyangkut masalah nilai.

Buku Kumpulan Cerita Pendek sebagai Media Literasi Membaca

Buku kumpulan cerita pendek merupakan buku yang terdiri dari lebih dari satu cerita pendek yang berisikan teks naratif dan bersifat fiktif maupun tidak. Pada seni sastra, isi cerita buku kumpulan cerpen bersifat fiktif. Buku kumpulan cerpen dinilai sebagai bentuk karya sastra yang disatukan dan diwujudkan menjadi buku. Buku merupakan sebuah media, sehingga buku kumpulan cerpen juga menjadi media, yakni media literasi membaca.

Membaca merupakan salah satu keterampilan dalam berbahasa. Dalam dunia pendidikan dan pengetahuan, kemampuan membaca menjadi hal yang utama. Melalui membaca, para pembaca mampu meningkatkan kemampuan literasinya. Buku kumpulan cerpen juga diharapkan dapat menjadi salah satu pilihan bagi para pembaca untuk meningkatkan kemampuan literasinya.

Literasi berasal dari bahasa Inggris yakni '*literacy*' yang berarti 'melek' (Tamburaka, 2013:7). Melek yang dimaksud yakni berupa kesadaran terhadap suatu hal tertentu secara mendalam dan dapat dijadikan rujukan. Secara sederhana dapat

dikatakan literasi adalah kemampuan membaca dan menulis. Melalui keterampilan membaca, individu dimungkinkan mampu untuk meningkatkan kemampuan menulisnya. Namun, arti dan fungsi literasi dalam masyarakat maupun komunitas dalam masyarakat tidak selalu sama. Dapat dikatakan literasi dalam pengembangannya bergantung pada kualitas masing-masing individu, terutama untuk menghasilkan sebuah literasi baru.

Media (Cangara, 2006:119) merupakan sarana untuk menyampaikan pesan dari komunikator untuk khalayak. Dalam ilmu komunikasi, media diartikan sebagai saluran, sarana penghubung, dan alat komunikasi. Buckingham (dalam Tambaruka, 2013:19-22) berpendapat bahwa pendidikan media yang mencakup literasi, pembelajaran, dan budaya kontemporer memiliki empat konsep utama, yakni (1) produksi, (2) bahasa, (3) penyajian, dan (4) *audience*. Produksi berkaitan dengan pembuatan teks-teks media yang dilakukan secara sadar. Bahasa digunakan sebagai medium penyampai pesan. Penyajian berkaitan dengan pemilihan dan pengkombinasian peristiwa-peristiwa, pembuatan kejadian ke dalam kisah-kisah, dan menciptakan berbagai karakter. Terakhir *audience* yang berkaitan dengan cara media tersebut diedarkan secara utuh kepada khalayak. Tujuan dari adanya literasi adalah untuk menyadarkan semua individu betapa pentingnya kemampuan membaca dan menulis.

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang ditekankan kepada penulis, karena membaca dapat menjadi modal utama untuk mengembangkan keterampilan berbahasa. Dapat dikatakan membaca merupakan aktivitas pasif dan melalui kegiatan pasif tersebut dapat berkembang menjadi kegiatan aktif yakni keterampilan menulis. Salah satu media yang mampu menunjang kemampuan membaca adalah buku. Oleh karena itu, wujud literasi untuk membaca dapat diperoleh melalui media buku khususnya buku kumpulan cerpen.

Proses Kreatif Seni Sastra

Proses kreatif dapat dilihat sebagai kata benda dan kata kerja (Ratna, 2011:207). Proses kreatif sebagai kata benda memiliki berbagai aspek yang harus diolah dan diproses dalam rangka mewujudkan sesuatu yang baru. Sementara proses kreatif sebagai kata kerja merupakan suatu kegiatan khusus yang terorganisir untuk mencapai suatu tujuan secara optimal.

Proses kreatif dalam karya sastra sering dikaitkan dengan preposisi Freud (dalam Ratna, 2011:2014) yakni karya sastra sebagai mimpi yang juga memberikan kepuasan terhadap berbagai hasrat biologis manusia, bahkan sebagai kepuasan libido. Secara teori *id* dianggap sebagai bawaan biologis manusia, *ego* sebagai hasil pengalaman, dan *super ego* sebagai lembaga moral. *Id* bersifat selalu ingin memperoleh kepuasan dan dikontrol oleh *ego*. Sebagian kecil keinginan tersebut dapat terpenuhi, sementara sebagian besar sisanya tersimpan dan ditekan ke dalam bawah sadar. Manusia dengan demikian justru dikuasai oleh alam bawah sadar, di antara kesadaran dan ketaksadaran, maka alam bawah sadar tersebut menjadi lebih aktif. Tekanan-tekanan pada alam bawah sadar tersebut akan menimbulkan berbagai konflik batin yang pada waktu tertentu akan muncul sebagai mimpi, termasuk menjadi karya seni.

Proses kreatif tentunya tidak lepas dari kreativitas. Rhodes (1961:305) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kata yang berkaitan dengan fenomena ketika seseorang mengomunikasikan konsep baru sebagai produk, adanya aktivitas mental yang terlihat secara implisit, dan berkaitan dengan seseorang yang hidup atau beroperasi bukan dalam ruang hampa sehingga istilah dorongan juga terlihat secara implisit. Penjelasan Rhodes tersebut didasarkan atas perbandingannya terhadap

berbagai definisi terkait kreativitas. Rhodes (1961:307) menambahkan bahwa kreativitas merujuk pada “*the four P’s of creativity: person, process, press, products.*”

Four P’s ini saling berkaitan yakni sosok (P1) pribadi melakukan (P2) proses kreatif yang mendapat (P3) dorongan dari lingkungan sehingga menghasilkan (P4) produk (Munandar, 1999:20). Penulis sebagai sosok pribadi tentunya melakukan proses kreatif dalam menciptakan tulisannya. Tentunya proses kreatif tersebut tidak muncul begitu saja melainkan berasal dari dukungan atau dorongan dari lingkungan sekitar yang nantinya terwujud sebagai produk dalam bentuk tulisan, khususnya karya sastra .

METODE

Teknik Penciptaan

Teknik penciptaan yang dilakukan penulis yakni melalui berbagai proses kreatif untuk menghasilkan sebuah cerita dengan langkah-langkah menulis cerita yang telah dirancang sebelumnya. Henry (2011:2) menjelaskan bahwa proses kreatif adalah serangan pikiran pribadi di atas landasan sikap apatis dan dorongan untuk menjelajahi dan membuka jalan baru. Maksudnya proses kreatif itu hadir dalam pikiran masing-masing individu, sementara landasan sikap apatis adalah peristiwa dari luar individu pemilik proses kreatif yang mendorong individu untuk membuat hal baru, sekaligus melandasi terjadinya proses kreatif.

Teknik penciptaan dalam sebuah cerita terstruktur dalam proses menulis juga disebut sebagai proses kreatif. Dalam proses kreatif, masing-masing pengarang mencoba memberikan makna baru terhadap berbagai masalah yang pernah dialaminya. Seperti halnya masyarakat dalam karya sastra adalah masyarakat yang telah dikonstruksikan dalam proses kreatif pengarang sebagai interpretasi kreativitas imajinasi yang ingin dituangkan secara diagram (Ratna, 2011:203). Adapun tahap-tahap proses kreatif yang digunakan oleh penulis, yakni (1) tahap stimulus, (2) tahap eksplorasi, (3) tahap perencanaan, (4) tahap aktivitas, dan (5) tahap *review*. Tahap untuk mendapat stimulus atau ide dilakukan melalui aktivitas membaca, mendengarkan, melihat dan mengalami. Aktivitas tersebut dapat menjadi bahan untuk dieksplorasi hingga ke tahap perencanaan yang berupa rancangan karangan cerita dan digunakan hingga pada tahap aktivitas menulis. Kegiatan *review* merupakan kegiatan mengoreksi dan menyunting karya.

Menulis cerita merupakan suatu proses kreatif. Di dalam proses tersebut terdapat proses-proses lain, yakni (1) pemunculan ide, (2) pengembangan ide, (3) penulisan ide, dan (4) penyempurnaan ide (Nurhadi, 2012:84-85). Tahap pemunculan ide merupakan tahapan ketika ide cerita muncul di dalam otak. Ide tersebut berkaitan erat dengan pengetahuan dan pengalaman penulis. Pengalaman sendiri dapat berupa pengalaman langsung maupun tidak langsung. Kemunculan ide dapat dirangsang melalui berbagai kegiatan seperti membaca, perenungan, dan berlatih menulis. Tahap pengembangan ide adalah tahap ketika ide cerita mulai dikembangkan dan berlanjut pada tahap penulisan ide, yakni ketika ide mulai direalisasikan dalam bentuk tulisan. Tahap penyempurnaan ide berkaitan dengan pengecekan ulang hasil tulisan untuk diperbaiki dan disempurnakan.

Tema yang diangkat oleh penulis adalah gastronomi, lebih khususnya budaya gastronomi yang ada di suatu lingkungan masyarakat daerah tertentu di Indonesia. Semua unsur-unsur pembangun cerita harus berkaitan dengan tema yang telah ditentukan.

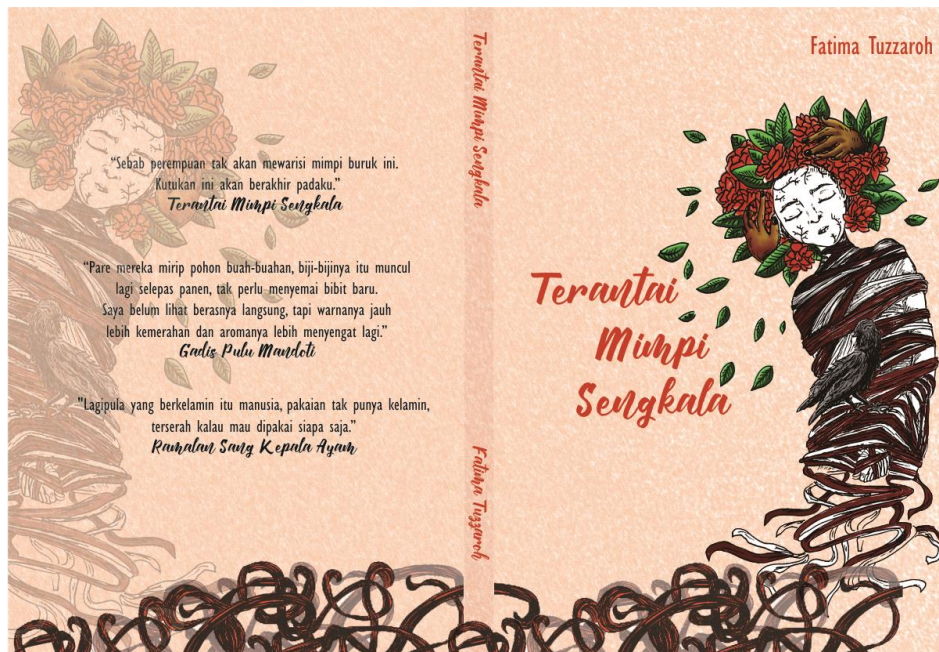
Teknik Uji Validasi

Pelaksanaan uji validasi karya cipta bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap karya cipta yang telah dihasilkan oleh penulis, yakni buku kumpulan cerita pendek *Terantai Mimpi Sengkala*. Teknik yang digunakan yakni teknik analisis Delphi dengan menggunakan jasa dari validator ahli yang telah dipilih berdasarkan kriteria penilaian yang dibutuhkan.

Teknik analisis Delphi merupakan teknik yang dapat digunakan dan diterima untuk mengumpulkan data dari responden dalam sebuah penelitian. Teknik tersebut dirancang sebagai proses komunikasi kelompok atau pihak tertentu yang bertujuan untuk mencapai konvergensi pendapat tentang suatu isu atau topik. Proses teknik analisis Delphi telah digunakan di berbagai bidang studi seperti perencanaan untuk suatu program maupun sebuah produk, penilaian *assessment*, penentuan kebijakan, dan pemanfaatan sumber daya untuk mengembangkan berbagai alternatif, menjelajahi atau mengekspos yang mendasari asumsi, serta berkolerasi penilaian pada suatu topik yang mencakup berbagai disiplin ilmu. Langkah-langkah teknik analisis Delphi antara lain, 1) merancang kriteria penilaian baik berbentuk tabel maupun pertanyaan, 2) memilih dan menghubungi para responden atau pemberi pendapat (validator), 3) mengembangkan kriteria penilaian dengan indikator-indikator yang sesuai dengan kebutuhan asumsi yang ingin dicapai, 4) menyerahkan lembar penilaian kepada para responden/validator, 5) menganalisis hasil penilaian dari masing-masing responden/validator, 6) mempersiapkan laporan akhir atau rangkuman yang berisi tanggapan penulis terhadap penilaian yang telah diberikan oleh para responden/validator.

HASIL

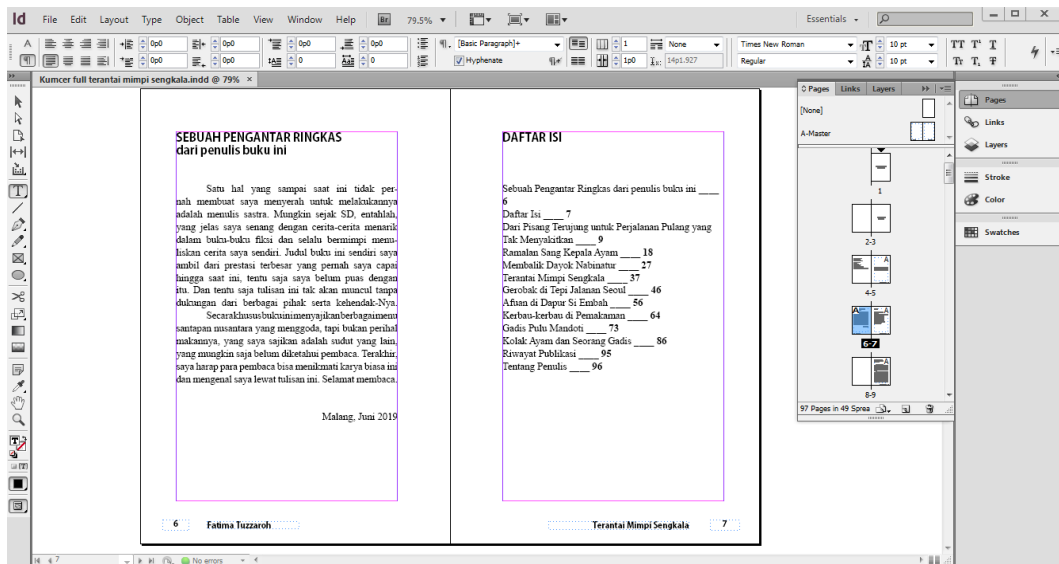
Hasil dari penciptaan ini berupa kumpulan karya sastra. Karya sastra yang dimaksud adalah cerita pendek sejumlah sembilan judul, yakni 1) dari Pisang Terujung untuk Perjalanan Pulang yang Tak Menyakitkan, 2) Ramalan Sang Kepala Ayam, 3) Membalik Dayok Nabinatur, 4) Terantai Mimpi Sengkala, 5) Gerobak Nasgor di tepi Jalanan Seoul, 6) Afian di Dapur Si Embah, 7) Kerbau-kerbau di Pemakaman, 8) Gadis Pulu Mandoti, dan 9) Kolak Ayam dan Seorang Gadis. Masing-masing judul cerita pendek tersebut disertai dengan ilustrasi. Keseluruhan cerita pendek ini kemudian dihimpun menjadi satu melalui proses *editing* dan *layouting*. Hasilnya adalah buku berjudul *Terantai Mimpi Sengkala* yang telah disertai dengan halaman sampul dan halaman tambahan di dalamnya, seperti kredit buku, prakata, daftar isi, dll. Hasil buku ini kemudian diserahkan pada validator ahli untuk dinilai kelayakannya.



Gambar 1. Halaman Sampul Buku Terantai Mimpi Sengkala



Gambar 2. Ilustrasi dalam Buku Terantai Mimpi Sengkala



Gambar 3. Hasil Isi Buku Terantai Mimpi Sengkala pada Aplikasi *Indesign*

PEMBAHASAN

Bagian pembahasan ini dipaparkan data terkait dengan hasil uji validasi produk yang berupa buku berjudul Terantai Mimpi Sengkala. Data tersebut berupa aspek yang diuji, skor yang diperoleh serta alasan dari perolehan skor. Melalui hasil uji validasi produk berupa buku ini dapat dinyatakan layak untuk dihidangkan di atas meja para pembaca.

Hasil validasi (terlampir) rata-rata bernilai baik hingga sangat baik. Hasil terlihat dari skor yang terdapat pada lembar penilaian. Pada lembar penilaian terdapat skor 1 hingga 4 dengan ketentuan sebagai berikut: 1) skor 1 berarti kurang, 2) skor 2 berarti cukup, 3) skor 3 berarti baik, dan 4) skor 4 berarti sangat baik. Skor dalam lembar penilaian nantinya akan dijumlahkan dengan rumus khusus yang terdapat pada lampiran hingga diperoleh nilai akhir terendah adalah 0 dan tertinggi adalah 100. Batasan nilai akhir tertinggi lantas dibagi menjadi empat sesuai dengan kriteria skor, sehingga diperoleh ketentuan sebagai berikut: 1) nilai akhir 0-25 berarti kurang, 2) nilai akhir 26-50 berarti cukup, 3) nilai akhir 51-75 berarti baik, dan 4) nilai akhir 76-100 berarti sangat baik.

Penilaian dari segi isi karya cipta memiliki tujuh aspek penilaian. Pertama, aspek materi karya cipta, memperoleh skor 4 yang berarti sangat baik. Aspek materi karya cipta mendapat skor 4 karena materi cerita yang diangkat khusus dan menarik, yakni gastronomi. Kedua, aspek tema, memperoleh skor 4 yang berarti sangat baik. Aspek tema mendapat skor 4 karena tema pada masing-masing cerita pendek yang dituliskan berbeda satu sama lain dan mampu menguatkan materi utama naskah yakni gastronomi. Ketiga, aspek gaya bahasa, memperoleh skor 4 yang berarti sangat baik. Aspek gaya bahasa mendapat skor 4 karena gaya bahasa yang digunakan mampu menggambarkan tema yang terdapat pada masing-masing cerita di dalam naskah. Keempat, aspek tokoh cerita, memperoleh skor 4 yang berarti sangat baik. Aspek tokoh cerita mendapat skor 4 karena tokoh-tokoh dalam cerita menarik dan telah disesuaikan dengan materi utama yakni gastronomi. Kelima, aspek sudut pandang, memperoleh skor 4 yang berarti sangat baik. Aspek sudut pandang mendapat skor 4 karena sudut pandang yang digunakan beragam dan terdapat perpindahan sudut pandang pada beberapa tokoh dalam cerita. Keenam, aspek pengaluran, memperoleh skor 4 yang berarti sangat baik. Aspek pengaluran mendapat skor 4 karena keberagaman alur yang

digunakan dengan menarik. Ketujuh, aspek keterpaduan susunan cerita, memperoleh skor 4 yang berarti sangat baik. Aspek keterpaduan susunan cerita mendapat skor 4 karena cerita pendek yang terdapat dalam naskah telah dapat mengolah unsur-unsur cerita dengan baik hingga mampu disajikan secara utuh dalam bentuk cerita pendek. Total skor yang diperoleh pada penilaian dari segi isi karya cipta adalah 96 dengan nilai akhir 100. Dapat disimpulkan bahwa dari segi isi karya cipta, buku ini mendapat nilai sangat baik.

Penilaian dari segi nilai pendidikan memiliki empat aspek penilaian. Pertama, aspek nilai pendidikan religi, memperoleh skor 3 yang berarti baik. Aspek nilai pendidikan religi mendapat skor 3 karena sebagian besar cerita secara jelas mengangkat nilai-nilai religi di dalamnya. Kedua, aspek nilai pendidikan moral yang dibagi menjadi tiga subaspek penilaian, yakni adanya nilai pendidikan moral yang diangkat dalam cerita, kesesuaian nilai pendidikan moral dalam cerita dengan materi utama (gastronomi) dalam cerita, dan kesesuaian nilai pendidikan moral dalam cerita dengan kondisi masyarakat saat ini. Subaspek pertama dan ketiga dalam aspek ini memperoleh skor 4 yang berarti sangat baik. Subaspek pertama dan ketiga mendapat skor 4 karena nilai moral yang diangkat dalam cerita telah sesuai dengan kondisi masyarakat saat ini. Sementara subaspek kedua memperoleh skor 3 yang berarti baik karena tidak semua cerita dalam naskah menggambarkan nilai-nilai pendidikan moral yang ada di dalam materi utama, yakni gastronomi. Ketiga, aspek nilai pendidikan sosial yang dibagi menjadi tiga subaspek penilaian, yakni adanya nilai pendidikan sosial yang diangkat dalam cerita, kesesuaian nilai pendidikan sosial dalam cerita dengan materi utama (gastronomi) dalam cerita, dan kesesuaian nilai pendidikan sosial dalam cerita dengan kondisi masyarakat saat ini. Subaspek pertama dan ketiga dalam aspek ini memperoleh skor 4 yang berarti sangat baik karena cerita dalam naskah menggambarkan kehidupan sosial masyarakat. Sementara subaspek kedua memperoleh skor 3 yang berarti baik karena tidak semua cerita dalam naskah menggambarkan nilai-nilai pendidikan sosial yang ada di dalam materi utama, yakni gastronomi.

Aspek terakhir adalah aspek nilai pendidikan budaya. Aspek terakhir ini dapat dikatakan sebagai aspek yang menentukan mampu tidaknya buku ini digunakan sebagai wahana literasi budaya nusantara. Skor yang diperoleh pada aspek ini adalah 4 untuk masing-masing subaspeknya karena cerita-cerita dalam naskah secara jelas mampu menggambarkan nilai-nilai pendidikan budaya yang terdapat pada materi utama yakni gastronomi. Melalui nilai yang diperoleh pada aspek nilai pendidikan budaya dapat dikatakan buku ini telah mampu digunakan sebagai wahana literasi budaya nusantara. Total skor yang diperoleh pada penilaian dari segi nilai pendidikan adalah 43 dengan nilai akhir 89,5. Dapat disimpulkan bahwa dari segi nilai pendidikan buku ini mendapat nilai sangat baik.

Penilaian dari segi perwajahan memiliki tiga aspek penilaian. Pertama, aspek tata letak (*layout*) isi buku, memperoleh skor 4 yang berarti sangat baik karena keseluruhan tata letak buku telah sesuai dengan standar umum buku yang biasa diterbitkan. Kedua, aspek ilustrasi isi buku, memperoleh skor 4 yang berarti sangat baik karena ilustrasi yang digunakan mampu menguatkan gambaran isi cerita dalam naskah. Ketiga, aspek sampul buku, memperoleh skor 2 yang berarti cukup karena konsep sampul buku yang digunakan sudah terlalu umum meski ilustrasinya menarik dan mampu menggambarkan judul. Total skor yang diperoleh pada penilaian dari segi perwajahan adalah 50 dengan nilai akhir 83,3. Dapat disimpulkan bahwa dari segi perwajahan buku ini mendapat nilai sangat baik.

Berdasarkan ketiga jenis penilaian, dapat dilihat bahwa karya cipta ini mendapat nilai akhir berupa sangat baik pada keseluruhan penilaian. Dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan karya ini telah layak untuk dihadirkan di tangan pembaca.

SIMPULAN

Buku kumpulan cerita pendek *Terantai Mimpi Sengkala* merupakan hasil proses kreatif penulis yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah karya sastra dengan mengangkat tema gastronomi atau yang biasa disebut sebagai gastronomi sastra. Buku ini berisikan sembilan cerita pendek dengan mengusung berbagai jenis gastronomi yang terdapat di nusantara sebagai tema utama dalam masing-masing cerita. Masing-masing cerita pendek memiliki ilustrasi sebagai pelengkap.

Teknik validasi buku ini menggunakan teknik Delphi yang bekerja sama dengan tiga responden ahli dari tiga bidang yang berbeda, yakni bidang sastra, pendidikan, dan desain grafis. Penilaian dari segi isi karya cipta, diperoleh nilai akhir sangat baik. Kemudian pada penilaian dari segi nilai pendidikan, diperoleh nilai akhir sangat baik. Penilaian dari segi nilai pendidikan ini terdapat aspek nilai pendidikan budaya yang menjadi aspek penting untuk menentukan mampu tidaknya buku ini digunakan sebagai wahana literasi budaya nusantara. Dapat dikatakan buku ini telah mampu untuk digunakan sebagai wahana literasi budaya nusantara. Terakhir, penilaian dari segi perwajahan diperoleh nilai akhir sangat baik, meski terdapat beberapa bagian buku yang harus direvisi. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa buku ini telah layak hadir di tangan pembaca. Buku ini juga dapat dijadikan sebagai contoh produk gastronomi sastra dalam pembelajaran khususnya pembelajaran di bidang sastra.

SARAN

Terdapat dua saran untuk keberlanjutan hasil penciptaan karya yang telah dihasilkan oleh penulis. Pertama, pencetakan buku secara komersial sebagai upaya untuk menambah literasi budaya nusantara, khususnya di bidang gastronomi. Kedua, agar buku ini dapat diapresiasi oleh banyak pembaca, disarankan kepada para pegiat literasi untuk ikut serta menyebarkan buku ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. (2011). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Cangara, H.H. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- CNN. (2018). *The World's 50 Best Foods*, (Online), (<https://www.google.com/amp/s/www.cnn.com/travel/amp/world-best-food-dishes/index.html>), diakses 15 Juli 2019.
- Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif. (2017), *Kerjasama Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik*. bekraf (online), (www.bekraf.go.id), diakses 15 Juli 2019.
- Dermawan, T. (2017). Sastra sebagai Wahana Literasi. *Seminar Sastra: Kajian Realisme magis dalam Karya sastra*. Yogyakarta: Program Studi S2 Ilmu Sastra Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada
- Freedman, P. (2007). *Food: The History of Taste*. California: University of California Press.

- Henry, T. (2011). *The Accidental Creative: How to be Brilliant at a Moment Notice*. London: Penguin Books Ltd.
- Kaplan, D.M (Ed.). (2012). *The Philosophy of Food*. California: University of California Press.
- Kawabata, Y. (2015). *Daun-daun Bambu*. Terjemahan Nuruf Hanafi. Yogyakarta: EA Books. Tanpa Tahun.
- Kemenpar. (2013). Diaspora: Bring Indonesia Culinary To The Word, (Online), (<http://www.kemenpar.go.id/post/diaspora-bring-indonesia-culinary-to-the-word>), diakses 15 Juli 2019.
- Kittler, P.G., Sucher, K.P., & Nelms, M (Ed.). (2004). *Food and Culture*. United State of America: Cengage Learning.
- Lazuardi, M. & Triady, M.S. (2015). *Rencana Pengembangan Kuliner Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT. Republika Solusi.
- Luxemburg, J.V., dkk. (1984). *Pengantar Ilmu Sastra*. Terjemahan Dick Hartoko. Jakarta: PT Gramedia. Tanpa Tahun.
- Munandar, U. (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurhadi. (2012). *Menulis 20 Ragam Tulisan*. Malang: Fakultas sastra universitas Negeri Malang.
- Pranoto, N., dkk. (2013). *Seni Menulis Sastra Hijau bersama Perhutani*. Jakarta: PERHUTANI.
- Preminger, A., dkk. (1974). *Princeton Encyclopedia of Poetry and Poetics*. Princeton: Princeton University Press.
- Ratna, N.K. 2011. *Antropologi Sastra: Peranan Unsur-unsur Kebudayaan dalam Proses Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rhodes, M. 1961. An Analysis of Creativity. *Phi Delta Kappan*, 42(7), 305-310. Dari <https://www.jstor.org/stable/i20342591>.
- Tamburaka, A. 2013. *Literasi Media*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Vivero, Jose L., Ferrando, T., Schutter, Oliver D., & Mattei, Ugo (Ed.). 2019. *Routledge Handbook as a Commons*. New York: Routledge.