

Pendidikan Karakter dalam Latar Tempat pada Novel *Dru dan Kisah Lima Kerajaan*

Author: Andina Meutia Hawa¹⁾, Anne Pratiwi²⁾, Dyani Prades Pratiwi³⁾, Fakhria Nesa⁴⁾, Roma Kyo Kae Saniro⁵⁾, Armini Arbain⁶⁾

Correspondence:

Universitas Andalas / andinameutihawa@hum.unand.ac.id

Article history:

Received

Februari 2024

Received in revised form

Maret 2024

Accepted

April 2024

Available online

April 2024

Keywords:

sastra anak, nilai pendidikan karakter, simbolisme latar tempat, *Dru dan Kisah Lima Kerajaan*

DOI

<http://dx.doi.org/10.23960/Kata>

Abstract

Dru dan Kisah Lima Kerajaan is a fantasy genre children's novel written by Clara Ng and illustrated by Renata Owen. This novel tells the story of Dru, a twelve-year-old girl who travels to the Negeri Lima Kerajaan. In her adventures, she meets several magical creatures and kings from every kingdom. These kings are Tanti Pala from Kerajaan Logam, Raja Aditsu from the Kota Pencuri, Raja Wrekodara from the Kerajaan Merah, Raja Parmadi from Desa Pahlawan, and Raja Nala from the Kota Hening. Apart from fantasy, the characterization of the five kings in the novel *Dru dan Kisah Lima Kerajaan* is adapted from the characters in the story of the Pandawa Lima. The five kingdoms in this novel have symbols that contain character education values, such as patience and determination in the Kerajaan Lima, honesty in the Kota Pencuri; sincerity and self-confidence in the Kerajaan Merah; kindness in the Desa Pahlawan; helpfulness, and second chances in Kampung Hening.

Abstrak

Dru dan Kisah Lima Kerajaan adalah novel anak bergenre fantasi yang ditulis oleh Clara Ng dan diilustrasikan Renata Owen. Novel ini mengisahkan tokoh Dru, seorang gadis berusia dua belas tahun yang bertualang ke Negeri Lima Kerajaan. Dalam petualangannya, ia bertemu dengan makhluk-makhluk ajaib serta raja-raja dari setiap kerajaan. Raja-raja tersebut adalah Tanti Pala dari Kerajaan Logam, Raja Aditsu dari Kota Pencuri, Raja Wrekodara dari Kerajaan Merah, Raja Parmadi dari Desa Pahlawan, dan Raja Nala dari Kota Hening. Selain fantasi, karakterisasi dari kelima raja dalam novel *Dru dan Kisah Lima Kerajaan* ini diadaptasi dari tokoh-tokoh yang terdapat dalam kisah Pandawa Lima. Kelima kerajaan dalam novel ini memiliki simbol-simbol yang mengandung nilai-nilai pendidikan karakter. Seperti sabar dan pantang menyerah di Kerajaan Logam; hati yang bersih di Kota Pencuri; ketulusan dan keyakinan diri di Kerajaan Merah; kebaikan hati di Desa Pahlawan; suka menolong dan kesempatan kedua di Kota Hening.

I. PENDAHULUAN

Kajian tentang sastra anak adalah sesuatu yang menarik untuk diteliti. Penelitian sastra anak bergerak dari

ketertarikan peneliti kepada hal-hal yang berkaitan dengan dunia anak. Segala sesuatu terkait dengan dunia anak dapat diperoleh melalui sastra anak. Huck et. al., dalam Hayati

(2015) mengatakan bahwa sastra anak adalah karya sastra yang menjadikan anak sebagai pusat penceritaan. Oleh karena itu, sastra anak berfokus pada anak, karya sastra harus disampaikan melalui sudut pandang anak, mencerminkan perasaan, dan pengalaman anak-anak (Krissandi et al., 2018). Pengertian sastra anak lainnya juga dapat bertolak pada kebutuhan anak, sebagaimana disampaikan oleh Hunt (1995), dalam Nurgiyantoro (2005), dalam Mursini (2011), yaitu sastra anak merupakan buku yang secara khusus cocok untuk anak, serta memuaskan sekelompok anggota masyarakat yang disebut sebagai anak-anak. Dengan demikian, sastra anak ditulis menggunakan bahasa yang dapat dimengerti oleh anak, serta disesuaikan dengan perkembangan intelektual dan emosional anak.

Dalam sejarah kesusasteraan Indonesia, kemunculan sastra anak telah tumbuh dan berkembang melalui tradisi lisan atau sastra tradisional. Tradisi lisan bermula dari kebiasaan bercerita dari mulut ke mulut (Hayati, 2015). Cerita rakyat, dongeng, fabel, kisah-kisah kepahlawanan, dan pantun merupakan beberapa dari produk sastra tradisional. Sastra anak Indonesia mulai berkembang seiring dengan masuknya mesin cetak dan buku-buku impor dari Belanda, Cina, dan Arab. Berbagai produk dari sastra lisan tersebut kemudian dicetak dan

dibukukan. Sejak awal kemunculan tradisi lisan hingga perkembangan awal sastra cetak, sastra anak kerap dijadikan sebagai media pendidikan dan pengajaran moral. Selain media pendidikan dan pengajaran, sastra anak juga menjalankan fungsinya sebagai media pembelajaran bahasa melalui kemunculan cerita anak pada buku-buku pembelajaran Bahasa Indonesia (Sarumpaet, 2010).

Sebagai sebuah karya, sastra anak juga memberikan kesenangan dan kenikmatan. Hal itu dapat diperoleh melalui apresiasi terhadap karya sastra, di antaranya dengan membaca dan memahami karya sastra. Kurniawan (2009) mengatakan bahwa kegiatan membaca merupakan langkah dasar bagi seseorang untuk dapat mengapresiasi karya sastra. Melalui membaca sastra, anak memperoleh hiburan yang menyenangkan melalui isi cerita dan perilaku tokoh dari buku yang dibacanya. Menurut Purba, dalam Mursini (2011), anak-anak perlu menemukan kegembiraan dalam buku-buku, bahkan sebelum mereka dapat membaca dengan lancar. Oleh sebab itu, memperkenalkan buku cerita sejak dini juga dapat memupuk kebiasaan membaca pada anak. Dengan demikian, anak akan memperoleh pengalaman-pengalaman dan wawasan baru, serta dapat memahami kehidupan melalui karya sastra.

Sastra anak di Indonesia terus mengalami perkembangan dari segi jenis,

bentuk, dan isi cerita. Cakupan sastra anak pun luas. Sastra anak dapat bersifat lisan maupun tulisan. Sastra lisan merupakan cerita yang disampaikan dari mulut ke mulut. Puisi, prosa, biografi, buku sejarah, buku informasi, naskah drama merupakan beberapa bentuk dari sastra tuisan Nurgiyantoro (2005). Bahkan di era digital pun, sastra anak juga mengalami digitalisasi, yaitu seperti kemunculan aplikasi-aplikasi yang memudahkan pembaca anak dalam mengkases karya sastra secara digital. Seiring dengan perkembangan tersebut, apresiasi terhadap sastra anak juga terus dilakukan melalui sastra aktivitas, tidak hanya membaca, tetapi juga melalui penampilan seperti pementasan drama, membaca puisi, atau sekadar mengetuk-ngetukkan jari di meja dengan membentuk pola irama tertentu. Dalam dunia akademis, kajian tentang sastra anak terus mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat melalui kemunculan-kemunculan tentang teori sastra anak, serta penggunaan berbagai pendekatan untuk mengkaji sastra anak, mulai dari strukturalisme, sosiologi, hingga semiotika.

Munculnya berbagai kajian sastra anak menunjukkan adanya minat dan ketertarikan yang besar terhadap sastra anak di Indonesia. Walaupun pilihan akan jenis dan bentuk sastra anak Indonesia semakin beragam, hal ini belum berbanding lurus dengan minat baca

anak. Di era digitalisasi, sejak usia dini anak-anak makin terpapar dengan teknologi sehingga waktu senggangnya dihabiskan dengan bermain *game online*, gawai, dan menonton sinetron yang tidak layak ditonton (Anggraini, 2019). Di sekolah, pembelajaran terkait bahasa dan sastra juga perlu dioptimalkan guna meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra. Berbagai penelitian terkait peningkatan minat baca dan mendorong pembelajaran sastra di sekolah juga telah banyak dilakukan. Seperti penelitian Anggraini (2019) yang menawarkan berbagai metode terkait pengajaran sastra anak di sekolah dasar melalui kegiatan peningkatan literasi dan apresiasi karya sastra. Anggraini (2019) memaparkan bahwa melalui pembelajaran sastra di tingkat sekolah dasar, siswa tidak hanya memahami karya sastra dari unsur intrinsik dan ekstrinsiknya, tetapi juga memberikan manfaat lainnya seperti mengembangkan imajinasi, meningkatkan kemampuan berbahasa, hingga menanamkan nilai karakter dan budi pekerti.

Permasalahan lainnya terkait sastra anak adalah sulitnya menemukan dokumen yang memuat rekam jejak dalam sejarah sastra Indonesia. Menurut Hayati (2015), hal ini memperlihatkan adanya sikap yang menganggap sastra anak tidak penting untuk diperhitungkan. Dapat dikatakan,

perkembangan sastra anak di Indonesia masih kalah jauh ketimbang negara maju, seperti di Jerman. Sastra anak juga belum dimasukkan dalam penggolongan sastra Indonesia, meskipun keberadaan buku cerita anak sudah lama eksis di Indonesia. Kendatipun banyak, tema-tema dalam buku sastra anak masih belum beragam, dan masih berkuat pada penanaman nilai moral (Purnomowulan, 2016). Bagaimanapun juga, aspek pendidikan dalam sastra anak merupakan dua hal yang selalu beriringan. Namun, menurut N. Rinaju Purnomowulan, dosen, akademisi, sekaligus peneliti sastra anak, perlu adanya kebaruan terkait tema-tema dalam sastra anak Indonesia. Misalnya tema-tema yang berkaitan dengan persoalan yang tengah dihadapi anak-anak pada masa sekarang, seperti teknologi, kemanusiaan, budaya, persahabatan, hingga lingkungan.

Dengan demikian, diharapkan keberagaman tema-tema baru dalam cerita sastra anak Indonesia dapat meningkatkan pembelajaran sastra dan minat baca pada anak. Selain itu, munculnya berbagai kajian sastra anak merupakan upaya untuk membantu memperkuat posisi sastra anak di khazanah kesuasteraan Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengayaan kajian tentang sastra anak. Dalam penelitian ini dibahas simbolisasi latar tempat yang memuat nilai-nilai pendidikan

karakter pada novel anak berjudul *Dru dan Kisah Lima Kerajaan* (selanjutnya disebut sebagai Dru) karya Clara Ng. Nilai-nilai pendidikan karakter dalam novel Dru memiliki kesesuaian dengan nilai-nilai luhur dan budi pekerti bangsa Indonesia, seperti sabar, pantang menyerah, kebaikan hati, dan suka menolong.

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan metode analisis data melalui beberapa tahapan, 1) pengumpulan data, 2) analisis data, dan 3) menarik kesimpulan. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap untuk memecahkan permasalahan. Tahap pertama yaitu menentukan objek material permasalahan, yaitu novel anak-anak berjudul *Dru dan Kisah Lima Kerajaan* karya Clara Ng. Tahap kedua yaitu melakukan pembacaan secara keseluruhan, kemudian menentukan isu-isu yang relevan untuk diteliti. Adapun objek formal dalam penelitian ini adalah nilai-nilai pendidikan latar tempat yang disimbolkan melalui latar tempat dalam novel Dru.

Data penelitian ini berupa data kualitatif yang diperoleh melalui studi pustaka. Dalam penelitian ini, data primernya adalah novel *Dru* karya Clara Ng, sedangkan data sekunder berupa tulisan ilmiah dan sumber bacaan yang

relevan dengan objek kajian. Data sekunder diperoleh melalui studi pustaka.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari segi genre, novel termasuk ke dalam karya prosa yang membedakannya dari puisi dan drama. Surana (1984) dalam Mursini (2011) mengatakan bahwa prosa merupakan bentuk karangan dengan bahasa biasa, bukan puisi, terdiri dari kalimat-kalimat yang jelas runtutan pemikirannya, dan berformat kalimat. Dilihat dari bentuknya, novel memiliki kemiripan ciri dengan cerita pendek, yaitu terdiri dari kalimat yang disusun secara runut. Bedanya, cerita pendek memiliki jumlah halaman yang lebih sedikit ketimbang novel. Oleh karena itu, cerita pendek hanya memerlukan pelukisan secara garis besar, sedangkan pada novel dimungkinkan penggambaran secara lebih luas, konkret, dan detail (Nurgiyantoro, 2013).

Novel dibangun dari unsur intrinsik dan ekstrinsiknya (Nurgiyantoro, 2013). Unsur intrinsik merupakan unsur-unsur dalam cerita fiksi yang secara langsung berada di dalam bangunan cerita. Unsur intrinsik karya sastra terdiri dari tema, alur cerita, amanat, sudut pandang, latar cerita, tokoh/penokohan, dan gaya bahasa. Adapun unsur ekstrinsik merupakan permasalahan kehidupan, falsafah, cita-cita, ide-ide, serta gagasan dan latar

budaya yang menopang kisah cerita (Mursini, 2011) yang diperoleh secara imajinatif (Winarni, 2014). Secara umum, unsur pembangun cerita sastra anak memiliki kemiripan dengan sastra dewasa. Namun dalam cerita anak setidaknya harus menggunakan bahasa sederhana, pilihan kata yang mudah dipahami, latar cerita yang dikenal oleh anak, alur tunggal dan maju, pelaku utama cerita terdiri dari karakter berusia anak-anak, serta amanat yang mengandung nilai-nilai positif dan dapat membentuk kepribadiannya.

Hal tersebut dapat diperoleh melalui pembacaan terhadap novel *Dru dan Kisah Lima Kerajaan* (2016) karya Clara Ng. Novel *Dru* merupakan novel anak bergenre fantasi yang mengisahkan tentang *Dru*, gadis berusia dua belas tahun asal Desa Patala. Suatu hari *Dru* menerima hukuman dari ibunya berupa kurungan di dalam rumah. Di kala sedang menjalankan hukuman, selendang yang sedang dikenakannya tidak sengaja tertiuip angin. Ketika *Dru* berusaha untuk mengambil selendang itu, ia justru terjatuh ke dalam lubang yang membawanya ke sebuah negeri ajaib. Di sana ia bertemu dengan seekor Keong Emas yang dapat berbicara. Keong Emas berkata bahwa kedatangan *Dru* ke Negeri Lima kerajaan adalah untuk menjalankan suatu misi, yaitu

menyelamatkan para raja di setiap kerajaan agar ia dapat kembali ke rumah.

Membaca novel Dru tidak hanya dapat membangkitkan imajinasi melalui penggambaran latar tempatnya, tetapi di dalamnya juga terdapat sentuhan lokalitas karena ceritanya diadaptasi dari kisah Pandawa Lima, dan menghadirkan beberapa ilustrasi yang memperlihatkan motif-motif kain batik yang indah. Selain itu, novel Dru sarat akan nilai pendidikan karakter yang disimbolkan melalui setiap negeri di lima kerajaan, seperti kejujuran, keberanian, kebijaksanaan, dan sebagainya. Dalam hal ini, sastra anak tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan imajinasi pembaca dan memberikan sudut pandang baru, tetapi juga menjalankan fungsinya sebagai media pengajaran, seperti memberikan pengetahuan, meningkatkan kreativitas dan serta pendidikan moral pada anak (Winarni, 2014).

SASTRA ANAK DAN PENDIDIKAN KARAKTER

Menurut Nurgiyantoro (2010), sastra bukanlah ajaran moral seperti yang terdapat dalam pelajaran agama atau budi perkerti, namun di dalamnya terdapat sikap, perilaku moral, dan etika yang disampaikan melalui cerita. Cerita anak menjadi media yang sangat efektif untuk membantu guru dan orang tua dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan

karakter pada anak (Krissandi et al., 2018). Hal ini disebabkan karena dalam cerita akan ditemui berbagai persoalan dalam kehidupan, berbagai karakter manusia, serta meningkatkan kreativitas dan pemahaman tentang kehidupan (Udasmoro et al., 2012).

Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter pada anak tidak dapat dilakukan dalam sekali membaca buku saja. Hal itu memakan waktu yang panjang dan terus menerus, serta dibutuhkan kerja sama dari berbagai pihak, seperti orang tua dan guru di sekolah. Salah satu cara penanaman pendidikan karakter di sekolah menggunakan media cerita dapat dilakukan melalui kegiatan apresiasi karya sastra. Di dalam karya sastra, karakter-karakter positif dan negatif yang dibangun melalui unsur intrinsik dan ekstrinsik dapat dijadikan masukan sekaligus kritik bagi pembentukan karakter model anak (Udasmoro et al., 2012).

Manfaat lain dari apresiasi sastra yaitu dapat menumbuhkan minat baca anak. Menumbuhkan kecintaan terhadap membaca akan membuat anak semakin terpapar dengan manfaat-manfaat membaca sastra seperti hiburan dan pendidikan. Dengan demikian, penanaman nilai-nilai karakter terhadap anak pun akan semakin mudah. Tentunya, hal tersebut juga perlu diimbangi dengan integrasi nilai-nilai pendidikan karakter tersebut ke dalam setiap mata pelajaran di

sekolah, serta penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-harinya. Pada akhirnya, pendidikan karakter melalui karya sastra bertujuan untuk menghasilkan manusia yang memiliki nilai-nilai luhur dan budi pekerti yang sesuai dengan nilai dan norma adat budaya Indonesia.

LATAR TEMPAT DALAM NOVEL DRU DAN KISAH LIMA KERAJAAN DAN SIMBOLISASINYA

Menurut Stanton (1984) dalam (Kurniawan, 2009) latar cerita merupakan lingkungan, yaitu dunia cerita sebagai tempat terjadinya peristiwa. Pada sastra anak, penggambaran latar harus dilakukan secara detail karena di dalamnya segala peristiwa yang menyangkut terjadinya interaksi antar tokoh. Dalam novel Dru, latar tidak hanya menjadi penggerak alur cerita tetapi juga menggambarkan karakteristik setiap tokoh serta hubungan antar tokoh yang membentuk keseluruhan cerita yang indah, menarik, dan mudah dipahami. Latar dalam karya sastra dibagi menjadi tiga, latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Namun dalam penelitian ini hanya akan berfokus pada latar tempat. Latar tempat merupakan latar yang merujuk pada lokasi terjadinya peristiwa yang menuju lokasi tertentu secara geografis, misalnya rumah, sekolah, lapangan dan sebagainya (Kurniawan, 2009). Dalam novel Dru yang

bergenre fantasi, latar tempat digambarkan dengan tempat-tempat benuansa fiktif yang membangkitkan imajinasi seperti Kerajaan Logam, Kota Pencuri, Kerajaan Merah, Desa Pahlawan dan Kampung Hening.

Nurgiyantoro (2005) memaparkan bahwa latar merujuk pada tempat lokasi sebuah peristiwa, kapan terjadinya sebuah peristiwa serta penggambaran lingkungan sosial kehidupan bermasyarakat tempat tokoh dan peristiwa terjadi. Oleh sebab itu, latar tempat menjadi salah satu unsur intrinsik yang paling peting dalam novel Dru karena 1) memiliki muatan yang paling menonjol dalam cerita, 2) menggambarkan tempat-tempat yang dikunjungi Dru dalam petualangannya, 3) menjadi tempat tinggal raja-raja di kerajaan tempat Dru menyelesaikan misi-misinya, dan 4) setiap kerajaan dalam novel Dru memiliki muatan simbolisasi nilai-nilai pendidikan karakter.

Bersikap sabar dan pantang menyerah di Kerajaan Logam

Kerajaan Logam adalah kerajaan pertama yang dikunjungi Dru dalam petualangannya. Sebelum tiba ke di kerajaan pertama, Dru melewati Hutan Topi yang di dalamnya terdapat Pohon Kalpataru. Disana ia bertemu dengan sesosok keong emas yang dapat berbicara yang ia panggil Bibi Keong. Bibi Keong merupakan sosok yang bijaksana

dan selalu memberinya petunjuk. Ketika sampai di kerajaan pertama, ia dibuat terheran dengan letaknya berada di tengah padang pasir, dan menyaksikan bahwa pada nama Kerajaan Logam tidak memiliki unsur logam sama sekali, melainkan justru terbuat dari gumpuk pasir.

Kerajaan Logam dipimpin oleh seorang raja bernama Tanti Pala. Ia memiliki tubuh kurus, wajahnya suka merengut, air mukanya ketus, kalau berbicara intonasinya tegas dan tajam. Walaupun demikian, Dru dapat melihat sorot mata sedih yang menghiasi wajah Raja Tanti Pala. Konon katanya, ia dipisahkan dengan saudara kembarnya, Raja Nala, yang memimpin Kerajaan Hening. Terpisahnya Raja Tanti Pala dengan Raja Nala menjadi penyebab wajahnya selalu murung dan terkesan tidak ramah. Oleh sebab itu, Tanti Pala merasa terganggu dengan kedatangan Dru, “kenapa kamu berada disini?” (hlm. 65), tanyanya. Mendengar pertanyaan itu, Dru yang hanya memikirkan bagaimana jalan pulang ke rumah, menjadi tersulut emosinya. Namun, ia sendiri mengalami kebingungan karena banyak sekali pertanyaannya yang belum terjawab.

Bagaimana ia dapat terjatuh ke dalam lubang dan tiba di kerajaan logam? Apa yang ia lakukan di tempat ini? Mengapa Hutan Topi tidak lagi terlihat? Kemana perginya Bibi Keong? Melihat wajah Tanti Pala yang

selalu merengut membuat Dru tidak tahan untuk bertanya “kenapa wajahmu selalu merengut seperti itu?” (hlm. 64). Tanti Pala terkejut dengan pertanyaan Dru, dan menghilang. Hal ini justru membuat Dru berang dan keduanya terlibat dalam perdebatan sengit. Lambat laun Dru menyadari bahwa Sikap Tanti Pala merupakan refleksi dari watak Dru yang sumbu pendek dan keras kepala. Namun, untuk pulang ke rumah Dru harus menahan emosinya dan bertanya kepada Tanti Pala dimana letak Danau Cermin.

Danau Cermin sebetulnya berada di sebelah Kerajaan Logam namun pintu menuju danau tersebut telah terkunci. Satu-satunya jalan menuju ke Danau Cermin adalah melewati Kota Pencuri, kata Tanti Pala. Ketika mengubah sikapnya menjadi lebih sopan, Tanti Pala memberikan Dru beberapa petunjuk. Ia meneruskan berjalan sampai batas pulau. Batas pulau melambangkan kesabaran. Dengan bersabar, akan mudah menemukan kunci untuk membuka pintu. Merengut tidak akan menyelesaikan masalah dan memperkeruh suasana. Segala masalah yang dihadapi dengan hati tenang akan menemukan solusi. Jika sudah menemukan solusi teruslah melangkah dan jangan menyerah.

Hati yang bersih di Kota Pencuri

Berbeda dengan Kerajaan Logam yang tandus, Kota Pencuri justru terletak di padang rumput yang luas dan ditumbuhi semak belukar. Di sekitarnya terlihat bunga-bunga kecil beraneka berwarna putih di antara ilalang yang tertiuip angin. Sesampainya di Kota Pencuri, tidak terlihat seorang pun sebagaimana di kerajaan sebelumnya. Tidak lama kemudian, Dru disambut oleh lima makhluk bersayap yang terbang secara akrobatik mengelilingi Dru. “Selamat datang di Kota Pencuri. Sembunyikan pikiranmu agar tidak dicuri oleh kami.” (hlm. 79). Dru merasa kelima makhluk itu akan mencuri pikirannya. Namun kelima makhluk bersayap itu hanya bereaksi dengan tertawa.

Kelima makhluk bersayap tersebut merupakan peri-peri penduduk Kota Pencuri. Mereka adalah Eka, Daya, Trayo, Catri, dan Panca. Mereka bercerita tentang peristiwa naas yang dialami Raja Aditsu, pemimpin Kota Pencuri. “Raja Aditsu mengalami kesedihan yang tiada tara, ia tidak pernah mandi mandi karena terlalu sedih, wajahnya selalu murung, dan rambutnya tidak pernah disisir,” (hlm. 94). Sudah lama ia terpisah dengan permaisurinya yang bernama Putri Yis, akibat ulah Sang Pandu. Dru ikut bersedih mendengar kondisi yang dialami Raja Aditsu. Ia meminta dipertemukan dengan sang raja dan menawarkan bantuan

pada Raja untuk bertemu lagi dengan Putri Yis.

Dru kemudian diantar oleh peri-peri menuju istana kerajaan. Ia harus mendaki sebuah bukit yang tanahnya agak menanjak. Bukit itu terletak di padang rumput maha luas dan di sekelilingnya tertiuip angin yang sangat kencang. Begitu sampai di istana raja, Dru menyadari bahwa tempat itu terbuat dari hujan pasir berwarna kuning terang yang menyilaukan (hlm. 101). Memasuki halaman istana, Dru melihat kolam ikan yang dikelilingi bunga-bunga berwarna merah jambu. Dru dengan ditemani oleh para peri memasuki istana dan naik ke aula. Aula istana berbentuk segi enam. Di tengah aula terdapat lantai luas bergambar sepasang sayap berwarna kemerahan, dikelilingi sayap berbagai bentuk, namun langitnya berwarna putih berbentuk pualam. Tidak terdapat ornamen apapun di bagian atas aula.

Tidak lama kemudian, sang raja muncul. Walaupun berpenampilan seperti gelandangan, menurut Dru, sayap Raja Aditsu merupakan sayap paling indah yang pernah ia saksikan. Dru menyapa sang raja. Ketika Raja Aditsu bertanya pada Dru mengenai keberadaan Putri Yis, Dru malah merasa ragu apakah ia dapat membantu raja. *Namun mengapa Raja Aditsu seolah dapat membaca pikirannya?* Dru yakin sang raja berusaha mencuri pikirannya, namun ia berusaha

menyembunyikannya. Ia tahu keberadaan Putri Yis, namun tidak yakin. Dru takut mengecewakan sang raja sehingga ia tidak dapat kembali ke Desa Patala. Ketika diberitahu bahwa Putri Yis sedang mengandung, barulah ia yakin dapat menolong Raja Aditsu bertemu lagi dengan Putri Yis.

Dru dan Raja Aditsu lantas pergi ke kolam ikan di depan istana. Tidak salah lagi, ketika ia mengagumi keindahan kolam, ia melihat sebuah pantulan cahaya bulan. Pantulan cahaya memperlihatkan bulan sabit dan bulan purnama, menyimbolkan seorang putri yang sedang mengandung. Raja Aditsu segera melompat ke dalam kolam dan bertemu kembali dengan Putri Yis dan bayinya. Akhirnya Dru paham mengapa tempat itu disebut Kota Pencuri, yaitu karena konon katanya penduduknya suka mencuri pikiran dan membongkar rahasia satu sama lain. Raja Aditsu bisa mencuri pikirannya namun Dru menemukan cara agar pikirannya tidak dicuri. Dalam hal ini mencuri pikiran berarti membaca pikiran. Agar supaya pikirannya tidak mudah dibaca orang ia harus memiliki hati yang bersih dan jernih. Oleh karena itu, penduduk Kota Pencuri terdiri dari orang-orang berhati bersih dan tidak menyukai sifat sombong dan bermulut besar.

Ketulusan dan Keyakinan diri di Kerajaan Merah

Dru terus berjalan hingga ia menemukan di sekelilingnya berwarna merah. Di depannya terdapat sungai yang dipenuhi ikan-ikan kecil dan besar, kadang bergerombol kadang sendirian (hlm. 118). Di pinggir sungai terlihat banyak rumput kecil dengan buah-buah berwarna merah yang bergelantungan di sekelilingnya. Inilah kerajaan ketiga yang bernama Kerajaan Merah. Tempat ini mengingatkannya kepada desanya sendiri, Desa Patala yang dipenuhi pohon rambutan. Dru berjalan ke arah pinggir sungai dan memetik buah-buah kecil berwarna merah. Bibi Keong kembali muncul dihadapannya menyuruh Dru makan buah-buahan berwarna merah. Rasanya lezat seperti buah rambutan. Seketika Dru dihampiri serombongan paasukan dengan senjata pedang yang terhunus dan menangkapnya. Konon penangkapan disebabkan karena Dru telah memakan buah-buah merah tersebut.

Para penjaga mengawal Dru menuju istana raja yang terletak di dalam gunung. Istana itu berbentuk kepala naga. Dru bertemu dengan Raja Wrekodara yang memimpin Kerajaan Merah. Dalam kisah Mahabrata, Wrekodara adalah nama lain dari Bima. Dalam bahasa Sanskerta Wrekodara bermakna hebat, dashyat, dan mengerikan

namun berhati lembut. Raja Wrekodara memiliki badan yang sangat besar seperti raksasa, kulitnya tebal dan bersisik kasar seperti buaya, suaranya menggelegar seperti suara gunung api yang sedang meletus (hlm. 122). Raja Wrekodara seram secara tampilan, namun hatinya sangat lembut. Ia menyambut Dru dengan ramah.

Raja membutuhkan bantuan dari Dru. Ia merasa sedih dan gundah karena anaknya yang bernama Putri Mawar sedang sakit. Sang raja mengajak Dru memasuki sebuah ruangan. Dru menurut walaupun dirinya ketakutan setengah mati. Di dalam ruangan itu terdapat meja berukuran sebahu Dru, namun terlalu kecil untuk raja yang berukuran raksasa. Di atas meja terlihat bunga berwarna merah jambu. Bunga mawar yang kelopaknya bertumpuk-tumpuk. Di tengah bunga mawar itulah Putri Mawar tengah terbaring lemah. Berbeda dengan Raja Wrekodara, Putri Mawar hanya berukuran sebesar jempol manusia. Raja meminta bantuan Dru untuk menyembuhkan sang putri. Dru kembali kebingungan. Namun sang raja bersikeras karena Putri Mawar pernah berkata bahwa sebelumnya ia bertemu Dru di dalam mimpinya.

Dru melihat sepertinya Putri Mawar sedang kedinginan dan merasa kasihan. Wajah Putri yang terlelap terlihat membeku, seolah-olah tidak ada kehidupan disana.

Seluruh kulit tubuhnya pucat bagai porselin yang halus dan mudah retak (hlm. 145). Dru meraba selendang yang tengah melilit lehernya. Ia lantas membuka simpul tali selendang dan meletakakkannya di atas tubuh mungil Putri Mawar. Seketika sang putri beranjak sembuh. Raja sangat bersyukur dan berterima kasih pada Dru. Gadis itu meminta petunjuk jalan menuju Danau Cermin. Raja berkata Dru harus melewati Desa Pahlawan terlebih dahulu. Ia memberikan Dru sebuah balon udara dan menaikinya. Balon tersebut akan membawanya ke Desa Pahlawan dan Dru akan tahu sendiri kapan ia harus melepas balon tersebut. Kisah kerajaan Wrekodara mengajarkan bahwa ketulusan akan membawa pada kebaikan.

Kebaikan Hati di Desa Pahlawan

Raja Wrekodara dan Putri Mawar merasa berterima kasih dengan Dru kemudian melanjutkan perjalanan menggunakan balon udara. Balon udara terus membumbung tinggi hingga ia menemukan kawanan kuda berwarna-warni. Warna kuda itu bermacam-macam: ada yang putih, merah, cokelat, hitam dan kuning. Mereka berlompatan seperti bintang jatuh (hlm. 152). Seketika ia melepaskan pegangannya dan melompat ke punggung kuda hitam. Kawanan kuda tersebut berjalan menuju hutan berumput luas dengan pohon-pohon tinggi yang berbatang

ramping. Di tengah hutan terdapat sungai dan terdengar suara gemericik air dan suara burung-burung. Kuda-kuda tersebut beristirahat dengan meminum air sungai.

Di Desa Pahlawan, sungai-sungai besar melintas di mana-mana, serta pohon-pohon yang tinggi menjulang. Masyarakat Desa Pahlawan tinggal di dalam pokok-pokok pohon itu dan berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya menggunakan kuda terbang tanpa sayap (hlm. 157). Desa Pahlawan dipimpin oleh Raja Parmadi. Di antara raja-raja yang telah ditemuinya, Raja Parmadilah yang paling tampan. Wataknya supel, senyumnya manis, dan barisan giginya putihnya tersusun rapi. Rona pipinya merah seperti apel. Tatapan matanya hangat bersahabat dan penuh harapan. Cara berbicaranya lembut tapi jernih. Ia tampak sangat baik hati. Walaupun ia terlihat tampan, Dru yakin raja ini adalah raja yang sangat pemberani dan tegas.

Sang Raja sangat berterima kasih karena kuda hitam kesayangannya telah kembali. Kuda-kuda tersebut dijaga agar tetap berada di dalam garis batas desa. Suatu hari gerbang desa terbuka sehingga kuda-kuda tersebut melarikan diri. Raja Parmadi sangat sedih karena harus berpisah dengan kuda-kuda kesayangannya. Walaupun begitu, ia tidak terlihat sedih dan optimis kuda-kuda tersebut akan kembali. Sang raja tetap baik

sangka kepada para penjaga kuda yang mungkin saja lupa menutup gerbang penghubung dengan kerajaan raksasa. Ia tidak menaruh dendam pada penjaganya, tetapi terus mengajarkan nilai-nilai kebaikan sehingga menjadi pemimpin yang disegani bawahannya.

Sebelum melanjutkan perjalanan, Dru bertanya pada Raja Parmadi bagaimana ia dapat kembali ke Desa Patala. Ia mengikuti instruksi Raja Parmadi menaiki sebuah kapal yang akan membawanya ke Kampung Hening, kerajaan terakhir sekaligus menuntaskan misinya. Di sekelilingnya terlihat awan-awan putih. Beberapa saat kemudian langit berubah menjadi gelap. Awan-awan yang menopang kapal berubah warna menjadi kelabu, bergulung-gulung semakin tebal. Kapal berkali-kali terempas, membuat Dru merasa mual. Dru memasuki sebuah gerbang yang di sepanjang kiri kanannya tampak rumpun-rumpun mawar. Ternyata itu adalah gerbang menuju Kampung Hening.

Pengampunan, Kasih Sayang, Suka Menolong dan Kesempatan Kedua di Kampung Hening dan Hutan Topi

Di perjalanan menuju Kampung Hening, Dru bertemu lagi dengan Bibi Keong. Akhirnya Dru memahami makna dari setiap misi yang dikerjakannya. Ia teringat akan

peristiwa sebelum ia memulai petualangan di Negeri Lima Kerajaan. Dru merupakan seorang gadis berwatak keras kepala. Ia tidak segan-segan menonjok seorang anak laki-laki yang memakan buah rambutan yang telah dipetiknyanya. Setiap raja yang ditemui Dru memberikan pelajaran dan membuatnya menyesali apa yang telah dilakukannya kepada anak laki-laki yang ditonjoknya. Dru tidak hanya membantu raja-raja, tetapi ia juga berhasil menyelesaikan sebuah misi terhadap diri sendiri yang tidak ia sadari sebelumnya.

Dru tiba di Kampung Hening berbentuk bukit berwarna hijau yang bertingkat-tingkat. Sungai-sungai mengalir di sepanjang bukit-bukit. Kampung Hening sangat indah, di sekelilingnya tampak sawah yang terbentang dari ujung ke ujung (hlm. 172). Ia bertemu dengan Raja Nala, pemimpin Kampung Hening. Sosok itu terlihat aneh. Raja Nala adalah manusia setengah harimau. Tubuhnya berupa tubuh harimau yang dipenuhi belang-belang, namun dada dan wajahnya berbentuk seperti manusia biasa.

Raja Nala adalah kembaran Raja Tanti Pala. Mereka dipisahkan dari satu sama lain. Terpisahnyanya kedua saudara kembar membuat wajah Raja Tanti Pala selalu murung. Namun kepribadian Raja Nala lebih ramah dan terbuka. Selain itu, walaupun hidup terpisah, keduanya memiliki ikatan batin yang sangat kuat. “Mereka adalah satu entitas yang tidak

pernah terpisahkan, kata Bibi Keong”, (hlm. 167). Raja Nala telah mengetahui kedatangan Dru, oleh karena itu ia menyambut Dru dengan ramah. Lagi-lagi Dru bertanya pada Raja Nala bagaimana jalan pulang. Raja Nala menjawab bahwa ia harus pergi ke Danau Cermin dan menemukan sebuah kunci pintu yang memisahkan Kampung Hening dan Kerajaan Logam, tempat tinggal Raja Tanti Pala. Dengan begitu, kedua raja yang telah terpisah dapat bersatu lagi.

Menurut Raja Nala, hanya orang-orang berhati bersihlah yang dapat menemukan kunci itu. Ia berjalan ke Danau Cermin sambil mengikuti Raja Nala. Setibanya di Danau Cermin, ia melihat pantuan kedua anak laki-laki yang pernah ditonjoknya. Kedua anak laki-laki tersebut sama sekali tidak menaruh dendam pada Dru, mereka justru berdoa untuk kebaikan dan keselamatan Dru. Ia berhasil menemukan kunci dan membuka pintu. Kemudian disaksikannya kedua kerajaan menyatu dan kedua raja kembar bertemu kembali. Konon katanya, kelima raja mendapatkan hukuman dari Sang Pandu, sang ayah, karena telah mengganggu anak-anak setempat. Oleh sebab itu Raja Tanti Pala dipisahkan dari Raja Nala, Raja Aditsu berpisah dengan Putri Yis, Raja Wrekodara bersedih karena putri kesayangan sakit, dan Raja Parmadi terpisah dari kuda-kuda kesayangannya. Dru telah berhasil

menyelesaikan semua misinya dan membebaskan kelima raja dari hukuman.

Dru kembali ke Desa Patala dengan melewati Hutan Topi. Kembali ia bersua dengan Bibi Keong. Kisah Sang Pandu dan kelima anaknya mengajarkan Dru akan pengampunan dan kasih sayang. Dru juga merasa mendapat kesempatan kedua dan bertekad memperbaiki sikapnya. Dengan demikian, setiap latar tempat yang terdapat dalam novel Dru dan Kisah Lima Kerajaan memiliki simbolisme pengajaran moral dan pembangun nilai-nilai karakter seperti sabar, pantang menyerah, kebaikan hati, suka menolong dan kesempatan kedua. Kisah Dru juga sarat akan lokalitas dengan menggabungkan kisah Pandawa dan latar budaya Indonesia.

IV. SIMPULAN

Novel Dru layak untuk dijadikan referensi media pembelajaran pendidikan karakter karena di dalamnya memuat nilai luhur dan budi pekerti yang sesuai dengan adat dan budaya Indonesia. Seluruh latar tempat yang terdapat dalam novel anak Dru dan Kisah Lima Kerajaan karya Clara Ng dan Renata (2016) memiliki muatan nilai-nilai pendidikan karakter, yaitu 1) sabar dan patang menyerah di Kerajaan Logam, 2) hati yang bersih di Kota Pencuri, 3) ketulusan hari dan keyakinan diri di Kerajaan Merah, 4)

kebaikan hati di Desa Pahlawan, pengampunan, kasih sayang, suka menolong, dan kesempatan kedua di Kampung Hening dan Hutan Topi. Unsur lokalitas terlihat dengan pemilihan nama-nama raja yang sangat Indonesia dan penggunaan kata seperti Kampung, Desa, dan Kota dalam menggambarkan setiap latar tempatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, F. (2019). Pengajaran Sastra Anak di Sekolah Dasar. *Pentas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 29–39.
- Hayati, Y. (2015). Menuliskan (Kembali) Sastra Anak dalam Sejarah Sastra Indonesia. *Sastra Kita: Kini, Dulu, Dan Nanti*, 78–84.
- Krissandi, A. D. S., Febriyanto, B., S, K. A. C., & Radityo, D. (2018). *Sastra Anak: Media Pembelajaran Bahasa Anak (1st ed.)*. Bakul Buku Indonesia.
- Kurniawan, H. (2009). *Sastra Anak dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi, Semiotika, hingga Penulisan Kreatif*. Graham Ilmu.
- Mursini. (2011). *Apresiasi dan Pembelajaran Sastra Anak-anak*. Ciptapustaka Media Prints.
- Ng, C., & Owen, R. (2016). *Dru dan Kisah Lima Kerajaan*.
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. University Gajah Mada Press.



- Nurgiyantoro, B. (2010). Sastra Anak dan Pembentukan Karakter. Cakrawala Pendidikan.
- Purnomowulan, N. R. (2016, May 28). Penulisan Sastra Anak: Sederhana Yang Tidak Mudah. Seminar Nasional Sastra Anak “Sastra Anak Dan Kreativitasnya”.
- Udasmoro, W., Kusumayanti, D. D., & Heminningsih, N. (2012). Sastra Anak dan Pendidikan Karakter. Program Studi Sastra Prances Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada.
- Winarni, R. (2014). Kajian Sastra Anak. Graha Ilmu.