

PROSES KREATIF PENULISAN NOVEL FANTASI *WHISPERS OF SACRIFICE*

Jihan Sabilla Addarani, Karkono*

Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang,
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: karkono.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v5i32025p266-276

Kata kunci

Novel
karya sastra
genre fantasi
Four-D

Abstrak

Novel genre fantasi merupakan salah satu bentuk karya sastra yang merefleksikan kehidupan nyata dengan menyajikan ketimpangan aturan dari realitas itu sendiri. Proses penulisan novel fantasi ini melewati rangkaian tahapan kreatif dengan menggunakan metode pengembangan *Four-D*, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Tahap pendefinisian (*define*) mencakup pemerolehan dan pengembangan ide serta penentuan topik. Tahap perancangan (*design*) merupakan tahap perencanaan produk novel. Tahap pengembangan (*development*) berisi proses pengerjaan naskah beserta revisi yang dilakukan oleh penulis. Tahap penyebaran (*disseminate*) melibatkan ulasan dari verifikator serta revisi akhir yang diperlukan. Penelitian ini bersifat reflektif karena naskah telah selesai ditulis. Tujuan dari proses kreatif penulisan novel *Whispers of Sacrifice* adalah (1) mengeksplorasi genre novel sebagai karya sastra, (2) merangsang serta mentransfer ide fantasi ke dalam bentuk kreativitas, dan (3) menghasilkan produk berupa novel *Whispers of Sacrifice*. Berdasarkan hasil penciptaan, novel *Whispers of Sacrifice* terdiri atas 13 bab dan satu bab epilog, yang ditulis dalam kurun waktu sekitar tiga tahun hingga tahun 2024. Novel ini telah divalidasi oleh dua verifikator, yaitu satu akademisi dan satu praktisi.

1. Pendahuluan

Fantasi merupakan salah satu genre dalam dunia karya sastra yang memiliki beragam bentuk. Apter (1982) menjabarkan ranah fantasi sebagai sebuah 'kebenaran' dalam fiksi yang bersifat hipotesis. Meskipun demikian, seberapa pun 'serealistis' suatu cerita, tetap harus bersifat imajinatif dan masuk akal. Berdasarkan pendapat tersebut, genre fantasi dapat dipahami sebagai ranah dalam karya sastra yang mencakup kejadian, latar, atau karakter yang tidak nyata. Oleh karena itu, pembaca dapat merepresentasikan karya sastra bergenre fantasi sebagai bentuk karya yang bersifat imajinatif.

Mohamed Roslan dkk. (2016) mengutarakan bahwa pengarang membangun realitas baru atau menyimpang dari realitas dalam bentuk fantasi sebagai cara untuk menyajikan karya sastra fiksi yang realistik dengan elemen fantastik. Dengan demikian, pengarang menciptakan realitas fiksi yang menghubungkan karya sastra dengan pembacanya. Lebih lanjut, Mohamed Roslan dkk. (2016) menyatakan bahwa secara tradisional, karya fantasi dapat didefinisikan melalui tiga pendekatan, yaitu berdasarkan hubungannya dengan rasionalitas, hubungannya dengan realitas, serta karakteristik genre yang membangkitkan keajaiban. Oleh karena itu, karya sastra fantasi berkembang dari premis yang fantastis, sehingga ekspektasi aneh yang ditimbulkannya atau ketidaklogisan yang menjadi ciri khasnya dapat diterima.

Sebagai salah satu bentuk karya sastra, novel tidak luput dari pengaruh genre fantasi. Priyatni (2010) mendefinisikan novel sebagai cerita yang cukup panjang dengan alur yang diceritakan secara imajinatif oleh pengarang. Novel, yang merupakan cerminan kehidupan manusia, sering kali mengangkat berbagai persoalan, seperti sosial, budaya, politik, pendidikan, maupun hukum yang ada di sekitar penulis. Namun, novel fantasi memiliki penyimpangan dari aturan yang ada dalam realitas kehidupan manusia. Novel fantasi biasanya menggambarkan kisah-kisah yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata atau bersifat khayal. Oleh karena itu, pembaca sering kali merasakan 'ketidakpercayaan' terhadap alur dan karakter dalam novel fantasi. Novel fantasi juga melibatkan unsur-unsur seperti hal-hal mustahil, sihir, pencarian, atau pertarungan antara kebaikan dan kejahatan. Dengan demikian, novel fantasi mengajak pembaca untuk bereksperimen dalam membangun hubungan antara skenario fiksi dengan realitas sosial mereka.

Pendapat tersebut dijabarkan lebih lanjut oleh Andalas, (2017) yang menyatakan bahwa cerita fantasi menyajikan 'dunia sekunder' yang bukan hanya sebagai simbol atau tiruan dari 'dunia primer', tetapi juga sebagai penggambaran berbagai hal yang tidak dapat ditemui secara realistis. Oleh karena itu, menulis novel fantasi bukanlah hal yang mudah, karena penulis memerlukan imajinasi yang kuat untuk memahami realitas keberadaannya serta lingkungannya. Siswanto, (2013) menjelaskan bahwa ke-susastraan dibatasi oleh seni sastra yang bersifat imajinatif. Berdasarkan pandangan tersebut, imajinasi dalam sastra berfungsi untuk membentuk gambaran yang jelas, menciptakan suasana khusus, serta menghidupkan imajinasi tersebut dalam bentuk pikiran dan perasaan.

Dalam hal ini, proses penciptaan novel fantasi juga dipengaruhi oleh proses kreatif pengarang. Siswanto, (2013) mengemukakan bahwa proses kreatif meliputi tahapan yang dimulai dari dorongan bawah sadar untuk menciptakan karya sastra hingga tahap penyuntingan akhir oleh pengarang. Apter (1982) mendukung pendapat tersebut dengan menyatakan bahwa fantasi dalam karya sastra muncul dari keyakinan bawah sadar dengan tujuan memuaskan keinginan yang tersimpan dalam alam bawah sadar. Lebih lanjut, Apter menjelaskan bahwa struktur dalam karya sastra fantasi sering kali memberikan kesan bahwa cerita tidak sepenuhnya dikendalikan oleh kesadaran pengarang, sehingga banyak kisah fantasi yang memikat tetapi tidak memiliki struktur yang sempurna. Oleh karena itu, karya sastra fantasi sering dianggap sebagai bentuk yang muncul dari ketidakseimbangan emosi yang terselubung. Meskipun demikian, kisah-kisah fantasi sering kali dapat dikategorikan sebagai alegori yang merepresentasikan kebenaran tertentu dalam bentuk yang tidak biasa. Dengan demikian, kejadian, latar, dan tokoh dalam cerita fantasi tidak akan membebani kepercayaan pembaca, karena fantasi dianggap sebagai sistem representasi yang memiliki keanehan tertentu dan menyampaikan gagasan dalam berbagai cara.

Pembacaan sugestif terhadap karya fantasi menjadikannya lebih dapat diterima dan terkelola, tetapi hal tersebut masih belum cukup untuk memahami kompleksitasnya. Jika fantasi berkembang secara logis dari premis yang fantastis, maka kebingungan atau keanehan yang khas dalam genre ini dapat diabaikan. Jika elemen fantasi diperlakukan sebagai alegori semata, maka inovasi dalam konstruksi cerita akan terabaikan. Secara singkat, proses kreatif dalam menulis novel fantasi merupakan tantangan tersendiri, karena absurditas yang berasal dari imajinasi pengarang harus dihubungkan dengan realitas sebagai cara untuk mengekspresikan ide dalam bentuk karya sastra.

Tahapan proses kreatif yang dilakukan oleh setiap pengarang dapat bervariasi sesuai dengan karakter dan pendekatan masing-masing individu. Pernyataan ini sejalan dengan pen-

dapat Dewanta dkk. (2021), yang menyatakan bahwa proses kreatif bersifat individual, sehingga setiap pengarang memiliki metode yang berbeda dalam menghasilkan karya sastra. Siswanto, (2013) menjelaskan bahwa proses kreatif mencakup tahapan mulai dari dorongan bawah sadar untuk menulis hingga tahap penyuntingan akhir. Sejalan dengan itu, Eneste (1984) menambahkan bahwa proses kreatif pengarang diawali dengan keinginan untuk menulis, kemudian dilanjutkan dengan perenungan ide, penggarapan, hingga penciptaan karya sastra yang utuh dan siap diterbitkan. Sumardjo dan Saini (1997) lebih lanjut merinci tahapan proses kreatif seorang pengarang menjadi lima tahap, yaitu tahap persiapan, tahap inspirasi, tahap inkubasi, tahap penulisan, dan tahap revisi.

Dalam konteks penelitian ini, tujuan utama dari penulisan novel fantasi *Whispers of Sacrifice* adalah untuk memvisualisasikan genre fantasi dalam karya sastra, merangsang daya imajinasi individu, serta mentransfer ide dan strategi fantasi ke dalam bentuk kreativitas. Selain itu, novel ini diharapkan dapat menumbuhkan energi kreatif pembaca, karena imajinasi fantasi menciptakan 'dunia sekunder' yang memiliki keterkaitan dengan realitas.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas proses kreatif dalam penulisan novel dari berbagai sudut pandang. Salah satu penelitian yang relevan adalah studi yang dilakukan oleh Annisa Putri Gustina (2018) berjudul "Proses Kreatif Christian Simamora dalam Menulis Novel Serial J Boyfriend". Penelitian ini menggunakan pendekatan ekspresif dengan metode penelitian kualitatif. Persamaannya dengan penelitian ini adalah fokusnya pada proses kreatif dan genre fantasi, sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian. Studi sebelumnya meneliti serial novel, sementara penelitian ini berfokus pada satu novel dengan pendekatan model pengembangan 4D.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Dewanta, Rasna, dan Martha (2021) dalam kajian berjudul "Proses Kreatif Dee Lestari dalam Penulisan Aroma Karsa". Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan memiliki persamaan dengan penelitian ini dalam hal fokus pada proses kreatif. Namun, terdapat perbedaan signifikan dalam objek kajian, di mana penelitian sebelumnya membahas novel berbasis realitas, sementara penelitian ini meneliti genre fantasi dengan metode model pengembangan 4D.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Adi Prautomo dan Wahyuni (2022) berjudul "Arketipe Pahlawan sebagai Representasi Fantasi Remaja dalam Novel Percy Jackson: Sea of Monsters Karya Rick Riordan" juga memberikan perspektif menarik dalam kajian sastra fantasi. Studi ini menggunakan pendekatan arketipe dengan metode deskriptif kualitatif. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada objek kajian yang sama-sama merupakan karya sastra fantasi, sedangkan perbedaannya adalah fokus penelitian. Studi ini berfokus pada analisis arketipe karakter, sementara penelitian ini lebih menitikberatkan pada proses kreatif dalam genre fantasi.

Selain penelitian-penelitian tersebut, studi yang dilakukan oleh Shany dan Roekhan (2023) dalam "Proses Kreatif Penulisan Novel Cerita dari Lereng Gunung Prau Berdasarkan Cerita Rakyat di Ngluyu" turut memperkaya pemahaman tentang proses kreatif penulisan novel. Penelitian ini menyoroti bagaimana unsur tradisi dan cerita rakyat dapat diadaptasi menjadi novel modern melalui pendekatan kreatif yang khas. Sementara itu, kajian oleh Bredie (2024) dalam "James Baldwin's Hypothetical Novel: 'Ignorant Armies' and the Making of Another Country" memberikan perspektif berbeda mengenai proses kreatif dengan menelaah aspek hipotetis dalam konstruksi novel yang belum sempat diterbitkan. Kedua studi ini mem-

perlihatkan berbagai pendekatan dalam memahami proses kreatif penulisan novel, yang relevan dengan penelitian ini dalam konteks eksplorasi dan pengembangan naratif.

Dengan mengacu pada penelitian terdahulu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami proses kreatif pengarang dalam menulis novel fantasi serta bagaimana imajinasi dan strategi naratif diterapkan dalam penciptaan dunia fantasi yang kaya dan mendalam. Selain itu, penelitian “Proses Kreatif Penulisan Novel Fantasi *Whispers of Sacrifice*” memiliki signifikansi akademik dalam mengungkap bagaimana pengarang membangun dunia fiksi yang koheren melalui pengembangan karakter, latar, dan alur yang mendukung estetika naratif fantasi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya kajian tentang proses kreatif dalam penulisan novel fantasi, tetapi juga memberikan wawasan lebih luas mengenai dinamika penciptaan dunia imajiner yang dapat mempengaruhi pengalaman pembaca dalam mengapresiasi genre ini.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Four-D* (4D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model ini terdiri atas empat tahapan utama. Tahap pertama adalah Pendefinisian (*Define*), yang mencakup analisis kebutuhan, identifikasi masalah, dan perumusan tujuan pengembangan. Selanjutnya, tahap Desain (*Design*) berfokus pada perancangan struktur novel, penyusunan alur cerita, karakterisasi, serta konsep dunia fiksi yang dibangun. Setelah itu, tahap Pengembangan (*Development*) mencakup proses penulisan draf, revisi, serta validasi oleh verifikator. Terakhir, tahap Penyebaran (*Dissemination*) melibatkan publikasi hasil karya dan evaluasi dari pembaca serta kritikus sastra.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari dokumen dan hasil refleksi proses kreatif penulis. Secara umum, data dikategorikan menjadi dua jenis utama, yaitu data pra-pengembangan dan data pengembangan. Data pra-pengembangan mencakup catatan awal serta dokumen terkait yang digunakan dalam proses perencanaan novel. Data ini masih memiliki keterkaitan dengan pengembangan awal dan tersedia dalam bentuk tertulis. Sementara itu, data pengembangan terdiri dari dokumen naskah awal hingga naskah final novel *Whispers of Sacrifice*. Selain itu, data ini juga mencakup hasil validasi dari verifikator yang berisi kritik dan saran perbaikan terhadap naskah, serta data verbal berupa angket yang berisi pendapat dan saran tertulis dari verifikator.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari dua aspek utama. Pertama, naskah novel yang menjadi objek utama dalam pengembangan penelitian ini. Kedua, penulis sebagai bagian dari proses refleksi kreatif yang mendokumentasikan setiap tahapan dalam penciptaan novel. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada produk akhir berupa novel fantasi, tetapi juga pada proses reflektif yang sistematis dalam pengembangannya.

Tabel 1. Tahapan model pengembangan 4D dalam penelitian

| Tahap | Kegiatan |
|-------------------------------------|--|
| Pendefinisian (<i>Define</i>) | Analisis kebutuhan, identifikasi ide, dan perumusan konsep cerita. |
| Desain (<i>Design</i>) | Penyusunan alur, karakter, latar, dan elemen fantasi dalam novel. |
| Pengembangan (<i>Development</i>) | Penulisan draf, revisi, serta validasi oleh verifikator. |
| Penyebaran (<i>Dissemination</i>) | Publikasi dan evaluasi hasil karya oleh pembaca serta kritikus sastra. |

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk berupa novel fantasi *Whispers of Sacrifice*, tetapi juga merefleksikan perjalanan kreatif yang sistematis berdasarkan metode pengembangan yang telah teruji.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini, akan dipaparkan mengenai tiga fokus utama, yaitu: (1) Identitas Karya Novel, (2) Deskripsi Karya Novel, dan (3) Proses Penulisan Novel. Berikut adalah penjelasan dari setiap fokus:

3.1. Identitas Karya Sastra Novel

Identitas karya novel disajikan sebagai berikut:

- Judul: *Whispers of Sacrifice*
- Nama Penulis: Jihan S.A
- Nama Pembimbing: Dr. Karkono, S.S., M.A.
- Genre: Fantasi
- Jumlah Halaman: 196
- Tahun Penciptaan: 2021-2024

3.2. Deskripsi Karya Sastra Novel

Genre fantasi merupakan salah satu genre novel yang telah berkembang pesat di Indonesia. Genre ini berfungsi sebagai sarana untuk menampilkan bagaimana imajinasi dan kreativitas dapat divisualisasikan dalam realitas yang berbeda. Esensinya, alam bawah sadar manusia mendorong terciptanya hal-hal baru yang mampu memupuk energi kreatif individu. Melalui genre ini, imajinasi penulis diuji dalam mencari cara agar ide yang dituangkan dapat dipahami oleh pembaca sekaligus merangsang imajinasi mereka.

Fabrizi (2016) mengutarakan bahwa fiksi fantasi didasarkan pada asumsi bahwa metode-metode tradisional pada dasarnya memiliki kebaikan, dan struktur kekuasaan yang ideal adalah yang harus dilestarikan atau dipulihkan untuk kebaikan bersama. Oleh karena itu, banyak karya fantasi mengandung visi romantis tentang masa lampau, kerinduan melankolis terhadap masa yang lebih baik, serta keyakinan bahwa generasi saat ini hanyalah bayangan yang pudar dari nenek moyang yang lebih agung. Mereka yang telah mendahului kita dianggap memiliki pengetahuan yang lebih mendalam, sehingga pemulihan cara-cara mereka dianggap sebagai suatu perayaan. Dengan demikian, masa depan ideal menurut pandangan ini adalah yang menyerupai masa lampau.

Dalam perkembangannya, genre fantasi tidak hanya menampilkan kisah-kisah yang berakar pada mitos dan legenda tradisional, tetapi juga mengadopsi berbagai elemen modern dan futuristik yang membaaur dengan unsur magis. Fantasi menjadi sarana bagi pembaca untuk melarikan diri dari realitas yang kaku serta menghadirkan dunia alternatif yang mengundang eksplorasi dan perenungan. Keberadaan dunia lain dalam novel fantasi sering kali digunakan untuk merefleksikan kondisi sosial, budaya, dan politik yang ada di dunia nyata. Dengan kata lain, fantasi tidak hanya sebatas hiburan, tetapi juga sebuah medium untuk mengkritisi dan mengomentari kehidupan manusia dalam berbagai aspeknya.

Salah satu contoh novel yang mengangkat genre fantasi adalah *Whispers of Sacrifice*, yang menghadirkan kisah tentang makhluk non-manusia yang bekerja sama dengan siswa mangganya untuk mencuri jiwa ibunya dengan tujuan membangkitkannya dari kematian. Cerita ini menggambarkan dorongan yang memengaruhi pilihan seseorang dan gejolak emosi akibat keputusan yang diambil. Emosi yang dialami tokoh utama menjadi acuan penulis dalam menggambarkan konflik internal yang terjadi.

Selain mengangkat tema fantasi, novel ini juga mengusung konsep eksistensialisme dan filsafat kehidupan, khususnya terkait makna pengorbanan dan konsekuensi dari keinginan

untuk mengubah takdir. Keinginan tokoh utama untuk menghidupkan kembali ibunya bukan sekadar dorongan emosional, tetapi juga refleksi atas ketakutan manusia terhadap kehilangan dan keterbatasan waktu. Dengan menggabungkan unsur magis dan psikologis, novel ini menawarkan eksplorasi mendalam tentang bagaimana individu menghadapi rasa kehilangan, rasa bersalah, serta harapan yang tak selalu selaras dengan kenyataan.

Penulis berharap bahwa *Whispers of Sacrifice* mampu merangsang pembaca untuk berimajinasi mengenai hal-hal sederhana yang, bila divisualisasikan, dapat menciptakan pengalaman yang unik dan penuh makna. Berdasarkan teori Bruno Muning, realitas dapat dipersepsikan melalui indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan pengecap, yang kemudian dieksplorasi oleh kecerdasan dan ditafsirkan dalam bentuk memori umum, memori jangka pendek, atau memori jangka panjang. Dengan demikian, novel ini berupaya membentuk pengalaman membaca yang tidak hanya melibatkan logika, tetapi juga indera dan emosi, sehingga fantasi dapat dirasakan dalam bentuk yang abstrak, unik, dan menyenangkan.

Melalui pendekatan ini, *Whispers of Sacrifice* tidak sekadar menjadi karya fantasi yang menyajikan petualangan dan keajaiban, tetapi juga sebuah refleksi tentang emosi manusia, konsekuensi dari setiap tindakan, serta keterhubungan antara kehidupan dan kematian. Dengan membiarkan pembaca tenggelam dalam dunia yang tidak nyata, novel ini justru mengajak mereka untuk memikirkan kembali makna dari realitas yang mereka jalani.

3.3. Proses Penulisan Novel

3.3.1. Pendefinisian (*Define*)

Mencari dan Mengembangkan Ide

Menulis novel merupakan sebuah aktivitas yang tercetus sebagai hasil refleksi dari kehidupan nyata penulis, yang kemudian diproses melalui serangkaian langkah kreatif dan imajinatif untuk menciptakan realitas baru. Oleh karena itu, langkah pertama yang dilakukan oleh penulis adalah mencari ide, yang kemudian dikembangkan menjadi alur cerita yang kuat dan koheren. Dalam hal ini, penulis memilih untuk menulis novel dengan genre fantasi.

Inspirasi awal muncul setelah penulis membaca novel luar negeri *Lord of Mysteries*, yang mengisahkan tentang tokoh utama yang mengalami transmigrasi ke dunia paralel. Dunia tersebut memiliki latar belakang yang mirip dengan dunia asli tokoh utama, namun terdapat keberadaan dewa dan monster sebagai realitas yang tak terbantahkan. Dari sini, penulis terdorong untuk mengeksplorasi lebih jauh genre fantasi dalam karyanya.

Penulis berpendapat bahwa meskipun genre fantasi sarat dengan unsur khayalan, nilai-nilai moral tentang kebaikan dan keburukan tetap tercermin dan berjalan berdampingan dengan kehidupan nyata. Novel *Whispers of Sacrifice* berangkat dari ide seseorang yang berusaha menentang takdir dengan melakukan tindakan pembunuhan. Namun, penulis menilai gagasan ini terlalu egois sehingga memilih sudut pandang lain, yaitu bagaimana jika tokoh utama bukan manusia, melainkan entitas yang menentang takdir kematian itu sendiri.

Meskipun ide novel ini berbeda dari sumber inspirasi awal, penulis tetap mempertahankan unsur fantasi dari novel yang telah dibaca. Dalam pengembangan ide, penulis juga melakukan pengamatan terhadap lingkungan sekitar sebagai referensi untuk memperkaya cerita.

Menentukan Tema

Setelah mendapatkan dan mengembangkan ide, langkah selanjutnya adalah menentukan tema sebagai fondasi utama dalam membangun cerita. Tema ini akan dikembangkan menjadi alur yang saling berkaitan. Ningsih dkk. (2022) menyatakan bahwa tema merupakan hasil dari

penyaringan motif-motif dalam sebuah karya, yang menentukan lebih lanjut peristiwa, konflik, hingga situasi yang muncul. Dengan demikian, tema menjadi inti dari keseluruhan isi cerita dalam karya sastra.

Novel *Whispers of Sacrifice* mengangkat tema tentang penyesalan yang mendorong seseorang mengambil keputusan yang keliru, yang pada akhirnya membuatnya kehilangan sesuatu untuk kedua kalinya. Melalui novel ini, penulis ingin menyampaikan bahwa keputusan yang didorong oleh egoisme semata seharusnya bisa dicegah atau bahkan diubah.

3.3.2. Desain (*Design*)

Penciptaan Tokoh

Tokoh merupakan elemen utama dalam sebuah cerita. Nurgiyantoro (2018) mendefinisikan tokoh sebagai pelaku dalam cerita fiksi yang memegang peranan penting dalam alur cerita. Hal ini sejalan dengan pendapat Wesfix (2014) yang menyatakan bahwa kesuksesan sebuah cerita bergantung pada karakter yang ditulis oleh penulis. Melalui karakter tersebut, pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan lebih kuat dan berkesan bagi pembaca.

Novel *Whispers of Sacrifice* memiliki dua tokoh utama, yaitu *Orion Maginas* dan *Arash*. Karakterisasi tokoh-tokoh ini terinspirasi dari berbagai aspek yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari penulis.

a) Tokoh Orion Maginas

Orion Maginas merupakan bentuk representasi dari keinginan penulis dalam menghadapi takdir. Meskipun terkesan bijaksana, ia memiliki sisi rapuh yang telah lama disembunyikan. Sisi ini menjadi pemicu utama konflik dalam cerita. Penulis memilih makhluk mitologi Elf sebagai wujud Orion, karena menurut penulis, Elf memiliki kemiripan dengan manusia tetapi tetap memiliki unsur magis yang membedakannya.

b) Tokoh Arash

Arash merupakan karakter yang tercipta secara tidak sengaja setelah penulis melihat video tentang seekor anak anjing yang patuh kepada pemiliknya di platform YouTube. Sifat dari anak anjing tersebut menginspirasi gambaran awal tokoh Arash. Awalnya, karakter ini dirancang sebagai manusia, tetapi kemudian diubah menjadi Elf untuk mempermudah pengembangan konflik dalam cerita.

Tabel 2. Perencanaan

| Poin Kerangka | Penjabaran Kerangka |
|----------------------|---|
| Pembukaan | Orion Maginas, seorang Elf sekaligus penyihir istana, telah melakukan percobaan ke-600 untuk mengembalikan jiwa ibunya yang telah meninggal. |
| Pembukaan Kedua | Arash mengirim surat kepada Profesor Nawa tentang tindakan ilegal Orion yang menggunakan sihir hitam. |
| Konflik Pertama | Profesor Nawa menolak membantu Orion dan Arash membuka portal ke dimensi lain, tetapi akhirnya setuju dengan syarat mendapatkan catatan dunia dimensi lain sebagai imbalan. |
| Konflik Kedua | Orion pernah gagal mencuri jiwa ibunya sebelumnya. Arash pun nekat mengorbankan dirinya. |
| Penyelesaian Konflik | Orion berhasil membawa jiwa ibunya dari tempat Noeticora tetapi gagal menyelamatkan Arash. |
| Akhir Cerita | Orion membuka toples yang berisi jiwa ibunya dan berusaha memperbaiki kesalahannya. |
| Epilog | Arash masih hidup, tetapi dalam dimensi lain. |

Perencanaan Alur dan Konflik

Pada tahap ini, penulis menyusun kerangka alur dan konflik novel *Whispers of Sacrifice*. Proses ini membutuhkan waktu yang cukup lama karena alur dan konflik memiliki dampak signifikan terhadap kesinambungan cerita. Araki (2017:152) menjelaskan bahwa *setting* merupakan realitas alternatif dalam dunia fiksi. Menurutnya, apabila dunia dalam cerita dibangun secara sembarangan, pembaca akan kesulitan untuk terhubung dengan cerita dan berpotensi kehilangan minat. Oleh karena itu, seorang penulis harus menciptakan setting yang utuh dan berkesinambungan agar pembaca dapat "terserap" dalam peristiwa-peristiwa dalam cerita.

3.3.3. Pengembangan (*Development*)

Pembuatan Naskah

Setelah menyusun alur dan konflik secara mendetail, penulis mulai menulis naskah. Proses ini memerlukan perhatian ekstra untuk memastikan karakter tokoh tetap konsisten dengan latar belakang dan sifat yang telah ditentukan. Penulis juga meneliti lebih lanjut tentang makhluk non-manusia untuk memastikan karakterisasi yang lebih mendalam dan realistis. Selain itu, penulis mempertimbangkan bagaimana penyampaian pesan moral dalam cerita agar dapat diterima oleh pembaca dengan baik.

Penyuntingan Naskah

Dalam tahap ini, penulis melakukan penyuntingan dan revisi sebelum menyerahkan naskah kepada ahli validasi. Penyuntingan meliputi pemeriksaan dan perbaikan tata bahasa, tanda baca, serta konsistensi istilah yang digunakan. Selain itu, penulis juga menambah atau mengurangi bagian tertentu sesuai kebutuhan.

Hasil Validasi Ahli

a) Validasi Dosen UM

Novel *Whispers of Sacrifice* memiliki alur yang tersusun dengan baik, menciptakan kesinambungan cerita yang jelas dan mendukung perkembangan karakter secara bertahap. Struktur alurnya dirancang sedemikian rupa agar pembaca dapat mengikuti perjalanan tokoh utama tanpa kebingungan, dengan penyusunan konflik yang menarik dan penyelesaian yang memuaskan.

Selain itu, novel ini tidak hanya menghadirkan cerita yang menghibur, tetapi juga mengandung nilai-nilai moral yang mendalam dan relevan bagi pembaca. Melalui perjalanan tokoh utama yang dihadapkan pada dilema antara egoisme dan pengorbanan, novel ini mengajarkan pentingnya kebijaksanaan dalam mengambil keputusan serta konsekuensi dari setiap tindakan. Nilai-nilai seperti kesetiaan, tanggung jawab, dan keteguhan hati menjadi inti dari narasi yang disampaikan, sehingga pembaca dapat mengambil pelajaran berharga dari kisah yang disuguhkan.

Dari segi kebahasaan, penggunaan bahasa dalam novel ini telah disesuaikan dengan kaidah yang baik dan benar, memastikan keterbacaan yang nyaman dan mudah dipahami oleh pembaca dari berbagai latar belakang. Gaya bahasa yang khas menjadi salah satu daya tarik novel ini, dengan deskripsi yang kaya dan dialog yang dinamis, sehingga mampu membangun atmosfer cerita yang imersif. Kombinasi antara gaya bahasa yang ekspresif dan pemilihan diksi yang tepat membuat novel ini tidak hanya menarik secara naratif, tetapi juga memiliki kualitas estetika yang tinggi dalam penyampaiannya.

b) Validasi Penulis Novel Platform *Online*

Bagian deskripsi sihir dan pertarungan dalam novel dapat diperkuat dengan eksplorasi sensorik yang lebih mendalam agar pembaca dapat merasakan ketegangan dan dinamika adegan secara lebih intens. Penggunaan detail visual yang lebih kaya, seperti warna dan bentuk energi sihir, dapat membantu menciptakan gambaran yang lebih jelas di benak pembaca. Selain itu, elemen sensorik lain seperti suara gemuruh mantra yang diucapkan, panas atau dinginnya energi sihir yang dilepaskan, serta dampak fisik yang dirasakan oleh karakter, akan memberikan pengalaman membaca yang lebih imersif. Dengan demikian, adegan-adegan pertarungan tidak hanya menjadi sekadar rangkaian aksi, tetapi juga menghadirkan atmosfer yang lebih hidup dan dramatis.

Dari segi kebahasaan, terdapat beberapa inkonsistensi dalam penggunaan kata ganti orang seperti *kau*, *kamu*, dan *Anda* dalam satu paragraf. Ketidakkonsistenan ini dapat mengurangi kohesi dalam narasi serta membingungkan pembaca mengenai relasi antar karakter. Oleh karena itu, penulis disarankan untuk memilih satu bentuk kata ganti yang sesuai dengan gaya bahasa novel dan konsisten menggunakannya dalam konteks yang tepat. Jika novel menggunakan bahasa yang lebih formal atau menunjukkan hierarki sosial tertentu, maka penggunaan *Anda* bisa lebih sesuai. Sementara itu, jika interaksi antar tokoh lebih kasual dan akrab, penggunaan *kau* atau *kamu* akan terasa lebih alami. Konsistensi dalam pemilihan kata ganti ini akan meningkatkan kelancaran membaca serta memperkuat karakterisasi dalam dialog dan narasi.

Perubahan Naskah Novel

Pada bagian ini, setelah menerima hasil evaluasi naskah dari dua ahli verifikator, penulis melakukan penyuntingan akhir dengan menyesuaikan naskah berdasarkan saran dan kritik yang diberikan. Perubahan yang dilakukan meliputi aspek kebahasaan, karakterisasi, serta penyempurnaan gaya penulisan agar novel lebih nyaman dinikmati oleh pembaca.

a) Penyesuaian Kata Ganti Orang

Penulis melakukan revisi terhadap penggunaan kata ganti yang sebelumnya terkesan monoton dan kurang bervariasi. Awalnya, penulis berencana menggunakan kata ganti orang pertama dengan gaya formal dan nonformal. Kata ganti formal digunakan oleh tokoh Arash saat berbicara dengan Orion, karena Orion berperan sebagai gurunya. Namun, berdasarkan masukan dari ahli verifikator, penulis memutuskan untuk menyederhanakan penggunaan kata ganti agar pembaca dapat menikmati cerita dengan lebih nyaman tanpa harus terhambat oleh kompleksitas kebahasaan.

b) Penguatan Pengindraan dan Karakterisasi

Untuk menghindari kesan monoton, penulis menambahkan lebih banyak deskripsi sensorik, khususnya pada tokoh Arash. Hal ini dilakukan agar karakter Arash lebih menonjol dan memiliki kedalaman emosi yang seimbang dengan karakter Orion dan Profesor Nawa, yang sebelumnya lebih dominan. Tambahan deskripsi ini mencakup detail pengalaman sensorik seperti penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan perasaan yang dialami Arash dalam berbagai situasi.

c) Penyempurnaan Diksi dan Alur Narasi

Penulis melakukan revisi pada pilihan diksi untuk memastikan bahwa penggunaan kata tidak bertele-tele, namun tetap menjaga kesinambungan dengan alur cerita. Penyuntingan ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas narasi sehingga pembaca dapat lebih mudah memahami cerita tanpa terjebak dalam kalimat yang terlalu panjang atau kompleks.

3.3.4. Penyebaran (*Disseminate*)

Setelah melewati proses penyuntingan dan validasi, novel *Whispers of Sacrifice* dicetak secara pribadi oleh penulis dan didistribusikan kepada orang-orang terdekat. Langkah ini bertujuan untuk menguji respons awal dari pembaca sebelum novel dipublikasikan secara lebih luas. Dengan proses penyebaran ini, penulis berharap bahwa novel fantasi ini tidak hanya dapat menjadi bacaan yang menghibur, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman membaca yang imersif bagi para pembaca.

4. Simpulan

Penciptaan novel *Whispers of Sacrifice* bertujuan untuk memperkaya dan mengembangkan lebih banyak variasi dalam genre fantasi dalam karya sastra. Kehadiran novel ini diharapkan dapat mendorong eksplorasi yang lebih luas terhadap genre fantasi, mengingat daya tariknya yang khas dan kemudahan pemahamannya bagi berbagai kalangan pembaca. Melalui novel ini, penulis berusaha menunjukkan bahwa genre fantasi tidak hanya terbatas pada keberadaan makhluk non-manusia seperti peri, naga, atau monster, tetapi juga dapat mengeksplorasi elemen-elemen lain, seperti dimensi waktu, dunia paralel, mitologi lokal, serta unsur-unsur budaya yang lebih kaya. Dengan pendekatan yang lebih variatif, genre ini dapat berkembang menjadi sub-genre baru yang menghadirkan pengalaman membaca yang lebih mendalam dan inovatif.

Untuk memperkuat eksplorasi genre fantasi dalam sastra, beberapa penelitian di masa depan dapat difokuskan pada berbagai aspek. Pertama, eksplorasi sub-genre fantasi dalam sastra kontemporer dapat dikaji lebih lanjut untuk memahami bagaimana perkembangan *dark fantasy*, *mythic fantasy*, dan *science fantasy* memengaruhi preferensi pembaca serta bagaimana elemen khas dari masing-masing sub-genre ini diadaptasi dalam berbagai media, termasuk novel dan film. Kedua, integrasi budaya lokal dalam genre fantasi dapat menjadi topik menarik untuk diteliti, khususnya dalam mengeksplorasi bagaimana unsur-unsur budaya dan mitologi lokal dikembangkan dalam novel fantasi sehingga menghasilkan karya yang unik dan memiliki daya tarik khas di tingkat global. Ketiga, peran fantasi dalam pendidikan sastra juga dapat menjadi fokus penelitian dengan menyoroti bagaimana genre ini dapat digunakan sebagai sarana edukatif dalam literasi anak dan remaja, terutama dalam membangun kreativitas, keterampilan berpikir kritis, serta pemahaman terhadap konsep filosofis dan etika. Terakhir, analisis naratif dan gaya bahasa dalam novel fantasi dapat menjadi studi yang bermanfaat, terutama dalam meneliti pola naratif serta penggunaan gaya bahasa, termasuk bagaimana penulis membangun dunia (*worldbuilding*), karakter, dan konflik dalam cerita untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih imersif. Dengan penelitian lebih lanjut, genre fantasi dapat terus berkembang dan berinovasi, tidak hanya sebagai bentuk hiburan tetapi juga sebagai ekspresi sastra yang memiliki nilai literer dan budaya yang tinggi.

Daftar Rujukan

- Andalas, E. F. (2017). Eskapisme realitas dalam dualisme dunia Alice: Telaah psikologi-sastra film *Alice in Wonderland*. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(2), 123–134. <https://doi.org/10.22219/KEMBARA.Vol3.No2.185-195>
- Apter, T. E. (1982). *Fantasy literature*. Palgrave Macmillan UK. <https://doi.org/10.1007/978-1-349-04710-9>
- Araki, H. (2017). *Manga in theory and practice: The craft of creating manga*. VIZ Media LLC.
- Bredie, N. (2024). James Baldwin's hypothetical novel: "Ignorant armies" and the making of another country. *James Baldwin Review*, 10(1), 150-166. doi:<https://doi.org/10.7227/JBR.10.10>

- Dewanta, A., Rasna, I. W., & Martha, I. N. (2021). Proses kreatif Dee Lestari dalam penulisan novel *Aroma Karsa*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(1), 16–27. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i1.384
- Eneste, P. (1984). *Proses kreatif: Mengapa dan bagaimana saya mengarang*. Gramedia.
- Fabrizi, M. A. (2016). *Fantasy literature: Challenging genres*. Sense Publishers.
- Gustina, A. P. (2018). *Proses kreatif Christian Simamora dalam menulis novel serial J Boyfriend* [Skripsi, Universitas Sumatera Utara].
- Mohamed Roslan, S. M., Ab Rashid, R., Yunus, K., & Latiff Azmi, M. N. (2016). Fantasy versus reality in literature. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2872977>
- Ningsih, A. R., Arianti, R., & Nofrita, M. (2022). *Prosa fiksi: Teori dan terapan* (1st ed.). Eureka Media Aksara.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. UGM Press.
- Pratomo, A., & Wahyuni, W. (2022). Arketipe pahlawan sebagai representasi fantasi remaja dalam novel *Percy Jackson: Sea of Monsters* karya Rick Riordan. *Jurnal Basataka (JBT)*, 5(2), 394–412.
- Priyatni, E. T. (2010). *Membaca sastra dengan ancangan literasi kritis*. Bumi Aksara.
- Shany, N. C., & Roekhan, R. (2023). Proses Kreatif Penulisan Novel Cerita Dari Lereng Gunung Prau Berdasarkan Cerita Rakyat Di Ngluyu. *Hasta Wiyata*, 6 (2), 152–161. <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2023.006.02.04>
- Siswanto, D. W. (2013). *Pengantar teori sastra*. Aditya Media Publishing.
- Sumardjo, & Saini. (1997). *Apresiasi kesusastraan*. Gramedia Pustaka Utama.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.
- Wesfix, T. (2014). *Nulis itu "dipraktekin"*. PT. Grasindo.