MODIFICATIONS OF CONVENTIONAL CONCEPTUAL METAPHORS IN THREE INSURANCE ADVERTISEMENTS

Aris Masruri Harahap, S.S.[1)], Lambok Hermanto, S.S, M.Hum[2)]
[1] Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa, Universitas Islam "45" Bekasi
Email : **aris_hrp@gmail.com**
[1] Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa, Universitas Islam "45" Bekasi
Email : **lambokhermanto@englit45bekai.org**

Abstract

Makalah ini membahas bagaimana metafora konseptual yang bersifat konvensional dimodifikasi dalam tiga iklan asuransi. Pendekatan yang digunakan yaitu kajian linguistik kognitif berdasarkan teori Lakoff dan Johnson (1980) dan Kövecses (2010). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap tujuan komunikatif dalam suatu periklanan yang menggunakan gaya bahasa tertentu, dalam hal ini metafora konseptual. Selanjutnya, studi ini akan menunjukkan sampai sejauh mana keefektifan dan keefesienan metafora konseptual yang dimodifikasi tersebut. Hasil dari kajian ini memperlihatkan bahwa tiga iklan asuransi yang menjadi objek penelitian menggunakan versi modifikasi dari metafora konseptual yang konvensional melalui cara 'extending' 'elaboration' dan/atau 'combining'.Dengan cara-cara tersebut, iklan-iklan asuransi ini sepertinya memiliki tujuan untuk menanamkan ide dramatis dalam benak pembaca sehingga mereka menjadi tertarik untuk membeli produknya.

Keywords: *modifikasi, konvensional, metafora, konseptual, iklan, asuransi*

1. PENDAHULUAN

Jan Susina dalam *Encyclopedia of Children and Childhood: in History and Society* menerangkan bahwa sastra anak merupakan refleksi dari ideologi suatu kebudayaan dimana dan kapan sastra anak tersebut dibuat, dan dalam sastra anak terdapat asumsi tentang perilaku yang baik untuk anak-anak (178). Sastra anak selama ini memang menjadi alat untuk mendidik *(didactic purpose)* anak-anak agar mereka berkelakuan baik berdasarkan nilai-nilai yang berlaku di suatu masyarakat. Meski demikian, isi dalam sastra anak dan cara penyampaiannya berbeda dari masa ke masa.

Dalam konteks kesusastraan Inggris, sastra anak sudah ada sejak abad 15-an (Drabble 192). Sastra anak yang dipublikasikan di masa ini berupa *courtessy books*[1] dan juga teks-teks yang berisi ajaran agama (Susina 178). Salah satu karya yang ditulis di masa ini adalah *The Babees Books* yang berisikan instruksi-instruksi untuk berkelakuan baik kepada anak-anak berdasarkan nilai-nilai Kristiani. Ajaran-ajaran yang terkandung di dalam sastra anak di masa ini disampaikan secara ekplisit yakni dengan cara memberikan instruksi langsung. Instruksi langsung ini disampaikan secara eksplisit dan bersifat instruktif, misalnya untuk menghargai lawan bicara instruksi yang digunakan adalah jika ada orang yang mengajakmu berbicara, lihat lurus ke matanya dan dengarkan baik-baik apa yang dikatakannya.

Memasuki abad ke-16 hingga abad ke-17, sastra anak tidak banyak mengalami perubahan dibandingkan dengan sastra anak di abad ke-15. Sastra anak di masa ini masih memiliki isi yang relatif sama dan cara penyampaian isi yang relatif sama pula. Baru pada sekitar abad ke-18, sastra anak mengalami perubahan yang signifikan dibandingkan dengan masa-masa sebelumnya.

Perubahan tersebut yakni dengan memasukkan unsur hiburan di dalam sebuah karya sastra anak. Mendapat

pengaruh pemikiran dari John Locke dan J.J. Rosseau, sastra anak pada abad ke-18 menggabungkan *"instruction"* dengan *"delight"* (Susina 179). Hal ini menjadikan sastra anak tidak hanya bersifat mendidik tetapi juga bersifat menghibur. Salah satu karya yang menerapkan hal ini adalah *A Little Pretty Pocket Book* karya John Newbery yang berisikan pelajaran alfabet dengan menggunakan sajak-sajak pendek yang dihiasi gambar-gambar ilustrasi. Selain memberikan pelajaran alfabet, Newbery juga memberikan ajaran moral dengan memberikan interpretasi dari sajak yang ditulisnya.

Memasuki awal abad ke-19 hingga awal abad ke-20, sastra anak semakinberkembang. Masa ini dikenal juga sebagai *The First Golden Age of Children Literature* atau zaman keemasan pertama sastra anak. Zaman keemasan ini ditandai dengan banyaknya karya sastra anak bergenre fantasi yang dipublikasikan di Inggris. Di zaman inilah penulis-penulis sastra anak fantasi seperti George McDonald, Lewis Carrol, A. A. Milne, dan J. M. Barrie meraih kesuksesan besar dan bahkan karya-karyanya masih dibaca hingga kini. Karya fiksi fantasi sendiri adalah karya-karya yang biasanya sepanjang novel dan melibatkan elemen supernatural atau elemen tidak nyata lainnya (Carpenter dan Pritchard 181). Sheila Egoff menyebut fantasi dalam kesusastraan anak sebagai *"a literature of paradox"*. Hal ini menurutnya, karena dalam sastra anak fantasi terdapat *"...the real within the unreal, the credible within the incredible, the believable within the unbelievable"* (80). Ketika membaca fantasi dalam sastra anak, pembaca bisa menemukan hal nyata dalam ketidaknyataan, hal yang biasa dalam keluarbiasaan, dan hal yang bisa dipercaya dalam hal yang tidak bisa dipercaya.

Banyaknya karya sastra anak bergenre fantasi yang diterbitkan di abad ke-19 hingga awal abad ke-20 ini menandai perubahan besar-besaran dalam sejarah sastra anak. Perubahan ini sebenarnya dipengaruhi oleh sastra anak abad 18-an yang menggabungkan edukasi dengan hiburan. Pada zaman keemasan sastra anak ini, karya-karya yang ditujukan untuk anak-anak tidak lagi bersifat instruktif melainkan lebih bersifat menghibur. Meski demikian, sastra anak bergenre fantasi tetap memasukkan unsur edukasi di dalamnya walaupun lebih sulit untuk dikenali karena menggunakan elemen-elemen fantasi yang tidak nyata, luar biasa, dan susah dipercaya. Misalnya, dalam dunia nyata, persahabatan antara manusia dengan binatang buas adalah sesuatu yang luar biasa akan tetapi jika hal tersebut terjadi di dunia fantasi bisa saja menjadi sesuatu yang biasa saja.

Winnie-the-Pooh karya Alexander Milne adalah salah satu karya sastra anak yang bergenre fantasi. Unsur fantasi bisa dengan mudah disadari dalam *Winnie-the-Pooh*. Unsur fantasi bisa dilihat di dalam novel melalui karakter-karakter di dalamnya seperti Pooh, Piglet, Owl, Rabbit, dan Eeyore yang merupakan karakter binatang namun bisa berbicara dan berinteraksi layaknya manusia. Pertemanan yang dijalin antara karakter-karakter binatang dengan karakter manusia bernama Christopher Robin serta kisah-kisah yang mereka lalui di Hundred Acre Wood semakin mengentalkan unsur fantasi dalam novel *Winnie-the-Pooh*.

Melalui karakter-karakter dan kisah-kisah yang ada dalam *Winnie-the-Pooh*, saya melihat adanya ajaran moral yang Milne ingin sampaikan ke pembacanya. Misalnya, kisah tentang Pooh yang ingin menyelamatkan Piglet yang terjebak banjir adalah salah satu kisah yang inspiratif. Meski tidak bisa berenang, Pooh berani menyebrangi banjir untuk menyelamatkan Piglet dengan hanya menggunakan payung yang dibalik ia agar bisa tetap mengambang di air. Meski cara yang dilakukan oleh Pooh tidak biasa dan terkesan tidak nyata, kisah tersebut mengajarkan anak-anak yang membaca kisah tersebut untuk mempunyai sikap rela berkorban demi teman dan mau membantu teman yang sedang kesusahan.

Selain pelajaran tentang pertemanan

dan kepedulian sosial, saya juga melihat ada pelajaran lain dalam *Winnie-the-Pooh* yakni mengajarkan anak-anak untuk sayang terhadap binatang. Dalam *Winnie-the-Pooh*, hal ini bisa dilihat pada Christopher Robin, sebagai satu- satunya karakter manusia dalam novel, digambarkan sebagai anak yang sayang terhadap teman-teman binatangnya. Termasuk diantara binatang tersebut adalah Pooh yang merupakan seekor beruang.

Dalam dunia nyata beruang adalah binatang yang buas. Dan, karena kebuasan mereka, beberapa orang memburu mereka dan menganggap bisa mendapat kebanggaan jika bisa membunuh mereka. Salah satu kisah yang populer tentang perburuan beruang adalah kisah tentang presiden Amerika Serikat, Franklin D. Roosevelt, yang menolak membunuh beruang yang ditangkap oleh teman-teman berburunya. Tindakannya ini mendapat sorotan oleh media dan dianggap sebagai tindakan sportif dalam perburuan. *The Washington Post* pada tanggal 16 November 1902 memuat kartun karya Cliffored Berryman yang menggambarkan Presiden Roosevelt menolak mengeksekusi beruang kecil yang tidak berdaya dan tidak terlihat membahayakan.

Kartun tersebut menginspirasi Morris dan Rose Michtom untuk membuat boneka beruang yang mirip seperti yang digambarkan oleh Berryman. Boneka ini kemudian dinamai Teddy's Bear. Dalam *Winnie-the-Pooh*, Pooh yang merupakan karakter beruang juga tidak digambarkan sebagai binatang berbahaya. Ia justru digambarkan sebagai beruang yang bersahabat dan lucu. Hal ini tentu berbeda dengan yang ada di dunia nyata terlebih lagi Pooh juga digambarkan bisa berbicara dan berperilaku layaknya manusia.

Dalam kerangka berpikir Freudian, binatang yang bisa berbicara dan berperilaku layaknya manusia, seperti yang ada dalam *Winnie-the-Pooh*, disebut dengan *the uncanny*. Freud dalam tulisannya yang berjudul "The 'uncanny'" menjelaskan bahwa "*...the uncanny is that class of the frightening which leads back to what is known of old and long familiar*" (220). Dari kutipan ini, diketahui bahwa *the uncanny* adalah suatu hal yang menakutkan dan hal yang menakutkan ini berhubungan dengan masa lalu seseorang. Perasaan *uncanny* muncul ketika ada hal-hal yang dulu pernah familiar (atau dengan kata lain hal-hal dari masa lampau) namun telah mengalami proses represi dan telah dilupakan muncul kembali dalam ingatan seseorang.

Beruang yang bisa berbicara dan berperilaku layaknya manusia adalah hal yang tidak familiar, tidak biasa, dan bahkan menakutkan jika benar-benar ada di dunia nyata. Namun demikian, dalam ranah fantasi hal tersebut bisa saja tidak memiliki efek *uncanny*. Hal ini karena dunia fantasi dan dunia nyata berbeda; dunia fantasi menggantungkan efeknya pada fakta bahwa isi dalam fantasi tidak dibandingkan dengan kenyataan (249). Dan, saya melihat situasi seperti ini terjadi dalam *Winnie-the-Pooh*. Karakter binatang yang bisa berbicara dan berperilaku layaknya manusia dan juga kisah pertemanan antara karakter binatang dengan karakter manusia dalam *Winnie-the-Pooh*, jika hal ini terjadi di dunia nyata tentunya akan menjadi hal yang luar biasa dan bahkan menakutkan.

Dari pemaparan di atas, saya melihat ada yang janggal dengan penarasian *Winnie-the- Pooh*. Keberadaan *the uncanny* dalam *Winnie-the-Pooh* seharusnya tidak menjadikannya karya yang lucu dan digemari anak-anak. Akan tetapi, pada kenyataannya hingga kini *Winnie-the-Pooh* dikenal sebagai karya yang lucu dan menjadi favorit bagi anak-anak hingga Disney[2] pun mengangkatnya ke layar lebar. Hal inilah yang menarik perhatian saya dan akan saya bahas dalam tulisan ini: *The uncanny* dalam *Winnie-the-Pooh* Karya A. A. Milne.

Meskipun *Winnie-the-Pooh* di

dalamnya terdapat hal-hal yang *uncanny* akan tetapi kesan *uncanny* justru tidak saya dapatkan ketika saya membacanya. Dan, hal ini pulalah yang menjadi awal ketertarikan saya untuk membahas *Winnie-the-Pooh* kaitannya dengan *the uncanny*. Dalam pandangan Freud, seorang penulis fiksi mempunyai pengaruh langsung terhadap kita, pembacanya, dan kita pun tanggap atas pengaruhnya tersebut. Melalui keadaan dimana ia meletakkan kita, harapan kita yang dibangkitkannya, ia dapat membelokkan perasaan saya dari suatu efek ke efek yang lain (251). Dari pernyataan ini bisa diketahui bahwa dalam ranah sastra, cara bagaimana seorang penulis fiksi menarasikan ceritanya memiliki tempat yang penting dalam kemunculan efek tertentu. Dalam hal ini, seorang penulis fiksi bisa tidak memunculkan kesan *uncanny* meskipun di dalam ceritanya terdapat aspek-aspek yang dapat memunculkan kesan *uncanny*. Oleh karena itu, dalam penelitian ini saya merumuskan masalah yang berbentuk pertanyaan sebagai berikut: Bagaimanakah narasi *Winnie-the-Pooh* menghadirkan kembali *the uncanny* menjadi *canny* dalam *Winnie-the- Pooh*?

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata dalam bahasa Jerman *heimliche* (atau *canny* dalam bahasa Inggris) adalah lawan kata *unheimliche* (atau *uncanny* dalam bahasa Inggris). Dalam kata *heimliche* terdapat pengertian "diketahui" dan "familiar". Oleh karena itu, kita cenderung mengartikan hal yang *uncanny* adalah hal yang tidak dikenal dan/atau tidak familiar dengan kita atau lingkungan kita.

Binatang yang bisa berbicara layaknya manusia berbicara adalah hal yang tidak familiar dalam dunia nyata, oleh karena itu, perasaan *uncanny* bisa muncul ketika kita mendapati ada binatang yang bisa berbicara seperti yang manusia lakukan. *The uncanny* sendiri berhubungan dengan hal-hal yang dapat menimbulkan kesan menakutkan dan ngeri (Freud 219).
Dalam pembahasannya tentang *the uncanny*, Freud mengungkapkan bahwa perasaan menakutkan atau ngeri yang kita dapatkan berhubungan dengan sesuatu yang pernah kita kenal dan familiar (195). Sampai di sini, bisa disimpulkan bahwa *the uncanny* berhubungan dengan memori seseorang. Akan tetapi, memori tersebut yang dikenal dan familiar lantas direpresi atau dilupakan karena keberadaannya tidak diinginkan dalam memori orang tersebut. Perasaan *uncanny* bisa muncul ketika ada kesan yang membawa ingatan masa kanak-kanak yang telah direpresi muncul kembali. Ingatan masa kanak-kanak yang telah direpresi ini berhubungan dengan pengalaman-pengalaman yang bagi seseorang menakutkan atau yang ia tolak keberadaannya dalam ingatan.

Selain disebabkan oleh ingatan masa kanak-kanak yang telah direpresi, perasaan *uncanny* juga bisa muncul ketika kepercayaan primitif, seperti animisme, yang sudah tidak lagi dipercayai terasa ditegaskan bahwa kepercayaan primitif tersebut benar adanya. Kepercayaan seperti orang mati yang bisa kembali lagi ke dunia nyata atau objek-objek tak bernyawa yang kemudian hidup adalah contoh-contoh kepercayaan primitif yang mampu menimbulkan kesan *uncanny* bagi orang-orang di dunia nyata.

Perasaan *uncanny* tidak hanya bisa ditemui dalam dunia nyata tapi juga di dalam ranah sastra atau teks. Dalam karya-karya Edgar Allan Poe misalnya dipenuhi oleh hal-hal yang dapat menimbulkan perasaan *uncanny* ketika saya membacanya. Dalam salah satu karyanya, *The Black Cat*, disajikan kisah seorang penulis yang hidupnya seolah-olah dikutuk setelah kucing hitam yang disiksa dan dibunuh olehnya bangkit kembali. Kucing hitam sendiri di berbagai kebudayaan menjadi simbol malapetaka yang ingin dihindari oleh masyarakatnya. Poe di sini berhasil membangun kisah horor dalam *The Black Cat* dengan mengangkat sebuah simbol malapetaka dari latar budaya tertentu dalam karyanya.

Namun demikian, *the uncanny* tidak hanya terdapat dalam teks-teks yang

bergenre horor seperti *The Black Cat*. Dalam *fairy tales* dan cerita fantasi anak-anak pun terdapat hal- hal yang dapat membangkitkan kesan atau perasaan *uncanny*. Bangkit dari kematian adalah tema yang dapat membangkitkan perasaan *uncanny* baik di dunia nyata ataupun di dalam teks seperti yang ada dalam *The Black Cat*. Tema seperti ini juga muncul dalam cerita Snow

White yang sangat terkenal di kalangan anak-anak. Namun demikian, kesan *uncanny* hampir atau sama sekali tidak ada ketika saya membaca cerita Snow White[3]. Selain itu, Freud dalam "The 'Uncanny'" juga memberikan contoh karya lain seperti "Canterville Ghost" karangan Oscar Wilde yang di dalamnya terdapat hantu yang "nyata" namun kesan *uncanny* tidak muncul ketika kita membacanya.

Hal yang sama juga terjadi dalam *Winnie-the-Pooh* yang merupakan cerita fantasi anak-anak. Di dalamnya terdapat hal-hal yang dapat membangkitkan perasaan *uncanny*. Perasaan *uncanny* tersebut berasal dari karakter-karakter binatang dalam *Winnie-the-Pooh* yang bisa berbicara dan yang bisa meniru adat-kebiasaan manusia di dunia nyata seperti makan di meja makan dan menggunakan perabot makan, mengarang lagu dan bernyanyi. Ketika saya membayangkan semua hal tersebut, perasaan *uncanny* muncul dalam benak saya. Semua hal tersebut adalah hal-hal yang tidak mungkin binatang lakukan di dunia nyata. Mengenai hal di atas, John Locke dan J.J. Rousseau pernah memperingatkan keberadaan aspek-aspek menakutkan yang terkandung dalam *fairy tales* dan cerita fantasi (Susina 181). Dalam *Winnie-the-Pooh*, aspek-aspek menakutkan tersebut terdapat pada karakter-karakter binatang yang bisa berbicara dan berperilaku layaknya manusia. Dalam kerangka berpikir Freudian, dua hal tersebut bisa menimbulkan kesan *uncanny* ketika kita mendapatinya dalam *Winnie-the-Pooh*. Binatang-binatang yang bisa berbicara dan berperilaku layaknya manusia mengingatkan kita kembali pada kepercayaan animistik tentang alam semesta, mengingatkan kita kembali pada

> "*the idea that the world was peopled with the spirits of human beings*"[4].

Kepercayaan animistik yang sudah direpresi dan "dikalahkan" oleh pemikiran modern membuat kita tidak mempercayai bahwa binatang bisa berbicara dan berperilaku layaknya manusia. Namun demikian, jika kepercayaan tersebut tidak benar-benar "dikalahkan", kemunculan kembali kepercayaan animistik tersebut bisa menimbulkan kesan *uncanny* bagi kita. Meskipun di dalam *Winnie-the-Pooh* terdapat hal-hal yang dapat menimbulkan kesan *uncanny*, kesan *uncanny* yang seharusnya muncul justru tidak muncul ketika saya membaca *Winnie-the-Pooh*.

Saya melihat ada dua hal yang menyebabkan terjadinya hal seperti di atas, yang pertama adalah penggunaan dunia fantasi sebagai setting dunia dalam *Winnie-the-Pooh* dan yang kedua adalah cara penarasian kisah-kisah dalam *Winnie-the-Pooh*. Dua hal ini memengaruhi ketidakmunculan *the uncanny* dalam *Winnie-the-Pooh*.

Hal-hal yang *uncanny* dalam dunia nyata bisa saja tidak memiliki efek *uncanny* jika hal tersebut berada di ranah fantasi. Mengenai hal ini, Freud berpendapat bahwa tidak munculnya kesan *uncanny* dikarenakan bahwa dunia fantasi dan dunia nyata adalah dua dunia yang berbeda. Hal ini karena dunia fantasi menggantungkan efeknya pada fakta bahwa isi dalam fantasi tidak dibandingkan dengan kenyataan (249). Dan, hal ini terjadi dalam *Winnie-the-Pooh* yang merupakan karya fiksi fantasi. Fantasi sendiri adalah karya fiksi

yang biasanya sepanjang novel yang di dalamnya terdapat elemen supernatural atau elemen tidak nyata lainnya (Carpenter dan Pritchard 181). Keberadaan elemen supernatural dan elemen tidak nyata dalam fantasi inilah yang membuatnya berbeda dengan dunia nyata. Dalam dunia fantasi, binatang bisa berbicara, binatang mempunyai karakter dan berperilaku seperti manusia bukanlah sesuatu yang aneh. Padahal semua hal tersebut jika terjadi di dunia nyata bisa menjadi sesuatu yang aneh dan bahkan menakutkan.

Namun demikian, seperti yang sudah dijelaskan di atas, dunia fantasi dan dunia nyata adalah dua dunia yang berbeda. Hal-hal aneh, ajaib, dan hebat yang ada dalam dunia fantasi bisa tidak dirasakan aneh, ajaib, dan hebat jika kita tidak membandingkannya dengan yang ada di dunia nyata. Efek yang berbeda akan didapatkan ketika kita membandingkannya dengan kenyataan yang ada di dunia nyata.

Seorang penulis mempunyai kuasa yang besar dan juga menjadi alasan muncul tidaknya perasaan *uncanny* dalam suatu karya sastra. Dalam pandangan Freud, penulis mempunyai pengaruh langsung terhadap kita, pembacanya, dan kita pun tanggap atas pengaruhnya tersebut. Melalui keadaan dimana ia meletakkan kita, harapan kita yang dibangkitkannya, ia dapat membelokkan perasaan kita dari suatu efek ke efek yang lain. Dan seringnya, ia mampu menghasilkan berbagai efek dari satu bahan saja (251). Perasaan *uncanny* yang muncul di dunia nyata menimbulkan perasaan yang tidak menyenangkan dan menakutkan dan hal ini juga berlaku di ranah sastra. Akan tetapi, dalam ranah sastra, efek *uncanny* yang didapat dari proses pembacaan bisa saja tidak muncul.

Dari penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwa muncul tidaknya kesan atau perasaan *uncanny* dari pembacaan suatu teks tidak didasarkan pada ada tidaknya hal-hal yang berkaitan dengan *the uncanny* dalam teks tersebut, keadaan tersebut hanyalah salah satu alasan munculnya *uncanny*. Bagaimana *the uncanny* dinarasikan adalah satu hal lain yang penting agar kesan atau perasaan *uncanny* muncul dalam pembacaan suatu teks.

Di bab pertama dalam *Winnie-the-Pooh*, misalnya, ditampilkan sebuah percakapan antara

Pooh si beruang madu dan sahabat manusianya, Christopher Robin.

> *"Good morning, Christopher Robin," he said. "*
>
> *"Good morning, Winnie-ther-Pooh," said you.* "
>
> *"I wonder if you've got such a thing as a balloon about you?"*
>
> *"A balloon?"*
>
> *"Yes, I just said to myself coming along: 'I wonder if Christopher Robin has such a thing as a balloon about him?' I just said it to myself, thinking of balloons, and wondering."*
>
> *"What do you want a balloon for?" you said. Winnie-the-Pooh looked round to see that nobody was listening, put his paw to mouth, and said in deep whisper: "Honey!" "But you don't get honey with balloons!"*
>
> *"I do," said Pooh.* (Milne 8-9)

Percakapan antara Pooh dan Christopher Robin di atas menceritakan tentang Pooh yang ingin mengambil madu dengan menggunakan balon yang besarnya kira-kira seukuran badan Christopher Robin. Chritopher Robin pun akhirnya memberikan balon yang ia miliki kepada Pooh. Balon tersebut nantinya akan digunakan oleh Pooh untuk membantunya melayang di udara. Hal ini dikarenakan ia membutuhkan sesuatu yang bisa membawanya melayang demi bisa mendekati sarang lebah yang ada pada sebuah pohon yang tinggi. Dengan bantuan balon, ia tidak perlu bersusah payah

memanjat pohon. Selain itu, selama ia melayang ia akan berpura-pura menjadi awan kecil hitam yang ada di langit agar para lebah tidak menyadari keberadaannya dan tidak menyengatnya. Oleh karena itu, ia pergi ke suatu tempat yang berlumpur dan berguling-guling di sana agar ia berwarna hitam.

Dari percakapan di atas, saya mendapati hal yang tidak biasa dan tidak familiar jika terjadi dalam dunia nyata dan bahkan menakutkan jika benar-benar terjadi. Hal menakutkan tersebut adalah seekor beruang madu yang bisa berbicara layaknya manusia. Akan tetapi, kesan *uncanny* justru tidak muncul dalam percakapan tersebut meskipun ditampilkan dan seorang anak. Hal ini bisa terjadi karena pembaca tidak melihat percakapan yang tidak biasa antara seekor beruang madu dan seorang anak sebagai hal yang menakutkan atau *uncanny*. Dalam kerangka berpikir Freudian, kita sebagai pembaca mampu mengatur sensibilitas kita terhadap dunia fiksi (227). Saya sebagai pembaca melihat percakapan tersebut sebagai hal yang biasa saja. Hal ini bisa terjadi karena saya sadar bahwa hal tersebut terjadi dalam ranah fantasi, tempat dimana hal- hal yang tidak mungkin terjadi di dunia menjadi mungkin di sana. Dunia fantasi bukanlah dunia nyata. Namun demikian, di dalamnya saya bisa menemukan kenyataan meskipun kenyataan tersebut berbeda dengan kenyataan yang ada dalam dunia nyata. Kenyataan dalam dunia fantasi memiliki hukum atau peraturannya sendiri yang berbeda dengan yang ada di dunia nyata. Hukum yang menerima binatang bisa berbicara dan berkomunikasi dengan manusia menggunakan bahasa manusia dan saya pun tidak perlu mempertanyakan keabsahannya.

Dunia fantasi dengan segala kehebatan, keajaiban, dan keanehannya menawarkan sesuatu yang berbeda dengan dunia nyata. Dalam dunia fantasi, binatang bisa berbicara, binatang mempunyai karakter dan berperilaku seperti manusia tidaklah menjadi sesuatu yang aneh. Padahal, jika semua hal tersebut terjadi di dunia nyata adalah sesuatu yang aneh dan bahkan menakutkan. Akan tetapi, dunia fantasi dan dunia nyata adalah dua dunia yang berbeda. Hal-hal aneh, ajaib, dan hebat yang ada dalam dunia fantasi bisa tidak dirasakan aneh, ajaib, dan hebat jika saya tidak membandingkannya dengan yang ada di dunia nyata. Efek yang berbeda akan didapatkan ketika saya membadingkannya dengan yang ada di dunia nyata. Hal ini karena dunia fantasi menggantungkan efeknya pada fakta bahwa isi dalam fantasi tidak dibandingkan dengan kenyataan di dunia nyata[5].

Selain saya sebagai pembaca dapat mengatur sensibilitas saya terhadap dunia fiksi yang saya baca, perhatian utama saya ketika membaca percakapan di atas justru tidak tertuju pada *the uncanny* yang ada dalam percakapan tersebut, yakni beruang madu yang bisa berbicara. Hal tersebut turut memengaruhi ketidakmunculan kesan *uncanny* ketika saya sedang membaca *Winnie-the-Pooh*. Perhatian saya justru tertuju pada hal lain yang ada dalam percakapan tersebut. Hal lain itu adalah hal yang tidak biasa dilakukan oleh beruang madu dalam usahanya mendapatkan madu. Pooh yang merupakan beruang madu membutuhkan balon yang besarnya seukuran Christopher Robin untuk mendapatkan madu. Satu cara yang tidak biasa dilakukan oleh beruang madu. Dijelaskan sebelumnya dalam *Winnie-the-Pooh* bahwa Pooh membutuhkan balon yang cukup besar untuk bisa membuatnya melayang di udara demi mendekati sarang lebah pada sebuah pohon yang tinggi. Hal ini terpikirkan olehnya setelah ia terjatuh dari pohon di mana sarang lebah berada. Dengan kata lain, saya lebih memperhatikan usaha Pooh dalam mendapatkan madu ketika saya membaca

event atau peristiwa di atas daripada mempersoalkan apakah beruang benar-benar bisa berbicara atau tidak. Dari penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwa *the uncanny* yang ada dalam percakapan tersebut tidaklah menjadi pusat perhatian saya. Di sini, kuasa yang dimiliki oleh penulis *Winnie-the-Pooh* terasa kuat. Ia mampu mengarahkan perhatian saya pada hal tertentu hingga saya tidak memperhatikan hal lainnya. Dalam hal ini, ia berhasil mengarahkan perhatian saya untuk tidak merasakan *the uncanny* yang ada dalam percakapan tersebut. Mengenai hal ini, Freud telah memberikan pendapatnya bahwa penulis mempunyai pengaruh langsung terhadap saya, pembacanya, dan saya pun tanggap atas pengaruhnya tersebut (251). Dalam hal ini, saya sebagai pembaca tanggap akan ajakan Milne untuk tidak memperhatikan *the uncanny* yang terkandung dalam ceritanya.

Lebih lanjut, Freud berpendapat bahwa kesan *uncanny* bisa didapatkan dari sebuah teks jika di dalamnya terdapat karakter yang merasakan kesan *uncanny* dan saya sebagai pembaca memiliki perspektif yang sama seperti yang dimiliki karakter tersebut[6]. Dari kutipan percakapan antara Pooh dan Christopher Robin di atas, saya tahu bahwa Christopher Robin yang merupakan karakter manusia tidak merasakan kesan *uncanny* ketika mendapati ada seekor beruang madu yang bisa berbicara. Hal tersebut seolah menjadi hal yang biasa-biasa saja. Ketika saya sebagai pembaca memilki sudut pandang yang sama dengan karakter yang terlibat dalam satu cerita dalam melihat dunia, maka saya pun bisa tidak merasakan kesan *uncanny* meskipun di dalamnya terdapat *the uncanny*. Dengan kata lain, karena Christopher Robin tidak melihat beruang bisa berbicara sebagai *uncanny*, saya pun tidak menganggap hal tersebut sebagai *uncanny*. Lebih dari itu, dalam kutipan di atas, tidak ada satu pun karakter yang merasakan kesan *uncanny*, jadi tidak mungkin saya sebagai pembaca mendapatkan kesan menakutkan atau *uncanny* jika tidak ada karakter yang merasakan hal tersebut. Hal ini karena menurut Freud, cerita fiksi hanya bisa menciptakan kesan *uncanny* jika penulis berpura-pura menceritakan sebuah kisah yang nyata. Jika kita percaya bahwa yang kisah tersebut adalah nyata, maka kita percaya kondisi nyata sedang dinarasikan (249).

Ketidakmunculan kesan *uncanny* tidak hanya terjadi dalam percakapan antara karakter binatang dengan karakter manusia seperti di atas, yang merupakan percakapan antara binatang dengan manusia, namun juga dalam percakapan antara Pooh dengan karakter- karakter binatang lainnya.

Di bab tiga ditampilkan percakapan antara Pooh si beruang dengan Piglet si babi. Berikut kutipannya:

One fine winter's day when Piglet was brushing away the snow in front of his house, he happened to look up, and there was Winnie-the-Pooh. Pooh walking round and round in circle, thinking of something else, and when Piglet called to him, he just went on walking.

> *"Hallo!" said Piglet, "what are you doing?" "Hunting," said Pooh.*
>
> *"Hunting what?"*
>
> *"Tracking something," said Winnie-the-Pooh very mysteriously.*
>
> *"Tracking what?" said Piglet, coming closer. "That's just what I ask myself. I ask myself what?" "What do you think you'll answer?"*
>
> *"I shall have to wait until I catch up with it," said Winnie-the-Pooh. "Now, look there." He pointed to the grounds in front of him. "What do you see there?"*

"Tracks," said Piglet. "Paw-marks." He gave a little squeak of excitement.

"Oh, Pooh! Do you think it's a – a – a Woozle?"

It may be," said Pooh. "Sometimes it is, and sometimes it isn't. You never can tell with paw-marks."

(Milne 31-32)

Percakapan di atas menceritakan tentang Pooh yang sedang berburu yang kemudian bertemu dengan Piglet. Piglet yang penasaran melihat sikap Pooh yang tidak menoleh ketika dipanggil lantas mempertanyakan apa yang sedang dilakukan Pooh. Pooh pun menjawab kalau ia sedang berburu meskipun ia sendiri tidak tahu apa yang sedang ia buru. Pooh lantas menunjukkan adanya jejak yang ada di tanah kepada Piglet. Dengan nada kegirangan, Piglet berkata mungkin itu adalah jejak Woozle. Woozle sendiri tidak pernah muncul dalam *Winnie-the-Pooh* dan tidak ada deskripsi yang jelas mengenainya.

Percakapan antara beruang madu dan babi seperti di atas adalah hal yang tidak biasa, aneh, dan bisa memunculkan kesan *uncanny*. Hal ini karena dalam kutipan di atas ditampilkan binatang yang bisa berbicara dan berkomunikasi layaknya manusia. Binatang yang bisa berbicara adalah hal yang tidak biasa dalam dunia nyata dan bisa memunculkan kesan *uncanny* jika benar-benar terjadi.

Namun demikian, karena sejak pertama penulis menggunakan dunia fantasi sebagai latar cerita, saya sebagai pembaca pun sadar bahwa percakapan antara dua binatang yang bisa berbicara layaknya manusia hanyalah kisah fantasi belaka. Hal inilah yang membuat saya ketika membaca percakapan Pooh si beruang dan Piglet si babi di atas, tidak merasakan kesan ngeri atau *uncanny*.

Ketika membaca percakapan di atas, perhatian saya tidak tertuju pada *the uncanny* yang terdapat dalam percakapan tersebut yang berasal dari percakapan aneh dan tidak biasa yang dilakukan oleh dua binatang yang berbeda jenis dan, bahkan, menggunakan bahasa Inggris. Saya sadar bahwa percakapan tersebut terjadi di dunia fantasi, dunia yang bisa mewujudkan hal-hal yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata menjadi nyata. Oleh karena itulah, saya tidak merasakan perasaan *uncanny* saat membaca percakapan di atas. Dengan kata lain, saya mengatur sensibilitas saya untuk tidak mempersoalkan apakah percakapan tersebut benar- benar terjadi di dunia nyata.

Pengaturan sensibilitas seperti yang saya lakukan memengaruhi muncul tidaknya *the uncanny* ketika membaca fiksi fantasi. Sesuai pendapat Freud bahwa dunia fantasi dan dunia nyata berbeda; dunia fantasi menggantungkan efeknya pada fakta bahwa isi dalam fantasi tidak dibandingkan dengan kenyataan[7] maka saya pun tidak seharusnya membandingkan "kenyataan" yang ada dalam Winnie-the-Pooh dengan yang ada di dunia nyata. Saya sadar bahwa dunia nyata dan dunia fantasi berbeda. Dunia fantasi memiliki hukumnya sendiri yakni hukum yang bisa mewujudkan hal-hal yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata menjadi mungkin terjadi. Efek yang berbeda mungkin akan saya dapatkan jika saya membandingkan percakapan yang terjadi antara Pooh dan Piglet seperti di atas dengan kenyataan di dunia nyata.

Ketika saya membandingkan "kenyataan" yang ada dalam *Winnie-the-Pooh*- seperti yang ada dalam kutipan di atas- dengan kenyataan yang ada di dunia nyata, saya mendapati kesan yang aneh dan tidak biasa. Hal ini dipengaruhi oleh karakter-karakter yang ada dalam *Winnie-the-Pooh* yang tidak melihat *event*s atau peristiwa-peristiwa yang ada sebagai tidak biasa. Sebaliknya, mereka menganggap apa yang terjadi di sana normal atau biasa-biasa saja. Bahwasanya, seekor beruang madu bisa berbicara dengan seekor babi layaknya manusia adalah hal yang normal-normal saja. Dengan kata lain, saya sebagai pembaca kemudian mengikuti perspektif karakter-karakter dalam *Winnie-the-Pooh* tentang "kenyataan" yang ada di sana adalah normal-normal saja. Hal ini

memengaruhi saya untuk tidak melihat peristiwa- peristiwa di dalamnya sebagai *uncanny* meskipun ada hal-hal yang dapat membangkitkan kesan *uncanny*.

Ketidakmunculan *the uncanny* dari percakapan di atas juga dipengaruhi oleh hal-hal lain. Menurut Freud, satu hal penting dalam munculnya *the uncanny* dalam sebuah karya fiksi adalah perspektif pembaca harus sama dengan karakter yang mengalami kesan *uncanny* di dalam dunia fiksi. Dalam kutipan di atas, jelas bahwa baik Pooh maupun Piglet sama-sama tidak mengalami kesan *uncanny* dari peristiwa yang dialaminya. Oleh karena itu, premis di atas tidak mungkin terjadi. Bahwasanya, saya tidak mungkin mendapatkan kesan *uncanny* dari satu karakter dalam fiksi jika si karakter tidak mempunyai kesan *uncanny* dari peristiwa- peristiwa yang dialaminya.

Dari penjelasan di atas, perspektif mempunyai pengaruh penting dalam muncul tidaknya *uncanny* di dalam sebuah karya fiksi. Hal ini tentunya berkaitan dengan penulis dari sebuah karya. Lebih lanjut Freud berpendapat bahwa penulis mempunyai pengaruh langsung terhadap saya, pembacanya, dan saya pun tanggap atas pengaruhnya tersebut (251). *The uncanny* yang ada dalam kutipan percakapan antara Pooh dan Piglet di atas bisa tidak muncul karena hal tersebut bukanlah yang menjadi perhatian utama penulis. Saya pun sebagai pembaca lantas tanggap atas ajakannya tersebut. Ketika saya membaca percakapan antara Pooh dan Piglet seperti di atas, saya pun tidak mempersoalkan apakah peristiwa atau *event* tersebut mungkin terjadi atau tidak. Saya mengikuti cerita yang dinarasikan oleh Milne dengan memperhatikan sikap misterius yang ditunjukkan oleh Pooh ketika ia memperhatikan jejak-jejak kaki di tanah untuk mengikuti apa yang sedang ia buru, yang sebenarnya tanpa

Pooh sadari adalah jejak kakinya sendiri. Di akhir cerita, Pooh baru menyadari hal ini dan ia pun lantas menyadari betapa bodohnya dia. Ketika saya membaca kisah ini, saya merasakan kesan lucu atas hal bodoh yang dilakukan oleh Pooh. Dalam hal ini, saya sebagai pembaca tanggap akan ajakan Milne untuk tidak memperhatikan *the uncanny* yang terkandung dalam ceritanya. Saya lebih memperhatikan sikap serius dan misterius yang ditunjukkan oleh Pooh ketika ia memperhatikan jejak-jejak di tanah hingga ia mengacuhkan panggilan sahabatnya, Piglet. Dan, saya juga mendapatkan efek lucu setelah membaca kisah di atas bukannya *uncanny*.

Saya melihat kisah-kisah dalam *Winnie-the-Pooh* seperti kehidupan manusia di dunia nyata yang dihadirkan kembali dalam bentuk fiksi fantasi yang menampilkan binatang sebagai pelaku kehidupan di dalam cerita. Burke dan Copenhaver dalam "Animals as People in Children's Literature" mengatakan bahwa kebanyakan anak-anak memiliki rasa ingin tahu dan menyayangi binatang. Kemunculan binatang yang bisa bicara, membuat rencana, dan belajar membaca dalam ranah sastra merupakan replika kenyataan dan memilki tujuan tertentu atas pendistorsian kenyataan (206). Dari pendapat ini, bisa disimpulkan bahwa penggunaan karakter binatang dalam ranah sastra bisa dianggap sebagai replika kenyataan.

Dalam replika tersebut, ditampilkan binatang-binatang yang mempunyai kualitas seperti yang dimiliki manusia. Binatang bisa berbicara dan berperilaku seperti manusia dalam ranah sastra merupakan bentuk distorsi atas kenyataan yang ada dalam dunia nyata. Melalui distorsi ini, seorang penulis bisa menyampaikan suatu pesan kepada pembacanya. Hal ini menunjukkan bahwa pendistorsian ini memilki tujuan. Di atas, sudah dibahas bahwa dalam novel anak *Winnie-the-Pooh* yang di dalamnya terdapat

karakter-karakter binatang yang bisa berbicara dan berperilaku seperti manusia memilki pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh A.A. Milne sebagai pengarang kepada anak-anak.

Selain hal di atas, novel *Winnie-the-Pooh* yang menghadirkan suatu "kenyataan" yang berbeda dengan dunia nyata juga bisa dilihat sebagai pembentuk memori terhadap pembacanya. Proses pembentukan memori tersebut yakni dipengaruhi oleh hal-hal yang ada dalam novel. Misalnya, beruang yang merupakan binatang buas dan berbahaya di dunia nyata dihadirkan kembali sebagai binatang yang bersahabat, tidak berbahaya, dan bahkan lucu dalam sosok Pooh. Bagi orang dewasa yang sudah memiliki memori akan beruang yang ada di dunia nyata, ia mungkin akan beranggapan bahwa beruang seperti Pooh adalah tidak ada di dunia ini. Dan, hal ini terjadi pada saya. Hal ini karena saya sebagai orang dewasa berhasil mengatur sensibilitas saya bahwa kenyataan yang ada dalam *Winnie-the-Pooh* hanyalah fantasi belaka. Namun demikian, hal yang berbeda bisa saja terjadi pada anak-anak yang belum memiliki memori tentang beruang yang ada di duni nyata. Anak-anak yang membaca atau mendengar kisah-kisah Winnie-the-Pooh akan memiliki memori tentangnya sebagai beruang yang baik hati, bersahabat, rela berkorban demi sahabatnya, dan lucu. Hal ini kemudian bisa menimbulkan memori yang *canny* terhadap beruang dalam memori anak-anak.

Perburuan beruang yang dilakukan oleh Presiden Roosevelt di tahun 1902 mungkin adalah kisah perburuan beruang yang paling terkenal di dunia yang bahkan kemudian menginspirasi produksi boneka Teddy Bear, boneka beruang yang sering dijadikan simbol kasih sayang. Dua puluh empat tahun kemudian, Milne menerbitkan *Winnie-the-Pooh* yang menampilkan Pooh si beruang sebagai beruang yang bersahabat, tidak berbahaya, dan lucu. Hal ini ditunjang juga oleh ilustrasi Ernest Sheppard yang menggambarkan Pooh tampak sebagai beruang yang tidak berbahaya Hal ini misalnya bisa dilihat dari Pooh yang tidak memiliki gigi dan cakar yang tajam dan bertubuh kecil (bahkan dibandingkan dengan Christopher Robin yang masih anak-anak).

Ketika anak-anak tumbuh dan lantas mengetahui kenyataan lain bahwa beruang adalah binatang buas di dunia nyata, memori *canny* yang sudah tertanam sebelumnya bisa memengaruhi pandangan mereka terhadap beruang. Dalam hal ini saya melihat bahwa penghadiran Pooh sebagai beruang yang bersahabat, tidak berbahaya, dan lucu bisa digunakan untuk membuat anak-anak merasa sayang terhadap beruang dan tidak tega untuk memburu dan membunuhnya. Hal ini karena dalam memori mereka, yang dipengaruhi oleh kisah-kisah Winnie-the-Pooh, beruang adalah binatang yang bersahabat, baik hati, dan lucu.

Di satu sisi, saya melihat bahwa pendistorsian kenyataan dalam dunia nyata menjadi fiksi fantasi tampak memilki hal-hal yang bisa menimbulkan kesan atau perasaan *uncanny*. Karakter-karakter binatang yang bisa berbicara dan berperilaku seperti manusia dalam *Winnie-the-Pooh* bisa menjadi hal yang aneh bahkan menyeramkan jika benar-benar terjadi di dunia nyata. Akan tetapi, di sisi lain penghadiran binatang (meskipun ia bisa berbicara) dalam kesusastraan anak bisa digunakan untuk mendidik anak-anak akan nilai-nilai kebaikan. Untuk tujuan ini, penggunaan dunia fantasi sebagai setting menjadi sangat penting karena memungkinkan hal-hal yang tidak nyata menjadi nyata, hal-hal yang tidak mungkin menjadi mungkin. Dan, kelihaian penulis dalam mengarang cerita sangatlah penting di sini. A.A. Milne dalam hal ini berhasil membuat *the uncanny* tidak muncul dalam *Winnie-the-Pooh*.

3. KESIMPULAN

Keberadaan *the uncanny* dalam *Winnie-the-Pooh* tidak serta merta menjadikan *Winnie-the-Pooh* sebagai novel yang dapat menimbulkan kesan ngeri atau menakutkan ketika kita membacanya. Hal ini karena meskipun di dalamnya terdapat *the uncanny*, kesan *uncanny* justru tidak muncul ketika kita membaca *Winnie-the-Pooh*.

Berdasarkan analisis yang sudah saya lakukan, muncul tidaknya kesan atau perasaan *uncanny* dari pembacaan suatu teks tidak hanya didasarkan pada ada tidaknya hal-hal yang berkaitan dengan *the uncanny* dalam teks tersebut, keadaan tersebut hanyalah salah satu alasan munculnya *uncanny*. Bagaimana *the uncanny* dinarasikan adalah satu hal yang penting agar kesan atau perasaan *uncanny* muncul dalam pembacaan suatu teks. Dengan kata lain, ketidakmunculan kesan *uncanny* dalam karya fiksi tidak terletak pada ada tidaknya the *uncanny* di dalam cerita melainkan terletak pada penarasian *the uncanny* dalam cerita. Dan, kondisi ini terpenuhi dalam *Winnie-the-Pooh*.

Dari analisis yang sudah saya lakukan, keberadaan *the uncanny* dalam *Winnie-the- Pooh* tidaklah menjadi sentral atau pusat dalam cerita. Keberadaannya dalam cerita yang tidak menjadi perhatian utama dalam narasi *Winnie-the-Pooh*, membuat perhatian pembaca tidak tertuju pada *the uncanny* yang ada. Hal ini memengaruhi kesan *uncanny* untuk tidak muncul pada diri pembaca yang bahkan mungkin tidak menyadari atau setidaknya mengacuhkan keberadaan *the uncanny*. Dengan kata lain, perhatian pembaca tertuju pada hal lain yang ada dalam cerita.

The uncanny sendiri dalam *Winnie-the-Pooh* hanyalah hasil dari pendistorsian kenyataan dari dunia nyata yang dilakukan oleh Milne untuk membangun narasinya. Pendistorsian kenyataan yang dilakukan oleh Milne ini bisa menarik perhatian anak-anak untuk membaca karyanya. Di satu sisi, pendistorsian kenyataan tampak memilki hal-hal yang bisa memunculkan kesan atau perasaan *uncanny*. Karakter-karakter binatang yang bisa berbicara dan berperilaku seperti manusia dalam *Winnie-the-Pooh* adalah hal yang *uncanny*. Akan tetapi, pendistorsian kenyataan yang dilakukannya juga melibatkan elemen-elemen yang disukai anak-anak yaitu binatang[8] dan dunia fantasi[9].

Selain itu, pendistorsian kenyataan yang dilakukan oleh Milne juga tampak seperti "replika kenyataan" dari dunia nyata. Penggunaan elemen binatang sebagai karakter dalam *Winnie-the-Pooh* yang bisa berbicara dan berperilaku layaknya manusia seolah merepresentasikan manusia di dunia nyata. Usaha untuk mereplika kenyataan ini memiliki tujuan yaitu mendidik anak-anak. Anak-anak yang juga menganggap binatang seolah manusia yang mereka ingin tahu apa yang binatang tersebut pikirkan dan katakan[10] menjadikan usaha untuk mendidik menjadi lebih mudah. Hal ini sesuai dengan semangat sastra anak abad 18 dan setelahnya yang memiliki tujuan *"to instruct"* dan *"to delight"* anak- anak..

4. REFERENSI

"Alan Alexander Milne." *Bio*. A&E Television Networks, 2014. Web. 15 May 2014 .<http://www.biography.com/people/aa-milne-9409137>

Johnson, Sickles, dan Sayers. "Fantasy". *The Anthology of Children Literature 5th Edition*.

Boston: Houghton Mifflin Company, 1977. Print.

Burke, Carolyn L. dan Joby G. Copenhaver. "Animals as People in Children's Literature".

Languange Arts, Vol.81 No.3. The National Council of Teachers of English, 2004. Pdf.

Carpenter, H dan M. Pritchard. *The Oxford Companion to Children's Literature.* New York: Oxford University Press, 1984. Print.

Cosslett, Tess. *Talking Animals in British Children's Fiction, 1786-1914*. Aldershot, UK:

Ashgate, 2006. Print.

Cuthew, Lucy Marie. "Fantasy, Morality and Ideology: A Comparative Study of C. S. Lewis' The Chronicles of Narnia and Philip Pullman's His Dark Materials". Mphil thesis. Birmingham: University of Birmingham. Print.

Drabble, Margaret. *The Oxford Companion to English Literature*. Oxford: Oxford University Press, 1985. Print.

Egoff, Sheila. *Thursday's Child: Trends and Patterns in Contemporary Children's Literature*.

Chicago: American Library Association, 1980. Print.

Freud, Sigmund. "The 'Uncanny'". *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, Volume XVII (1917-1919): An Infantile Neurosis and Other Works*, 1919. 217-256. Print.

Helene, Cixous. "Fiction and Its Phantoms: A Reading of Freud's Das Unheimliche (the "Uncanny"). *New Literary History*. 7 Spring, 1976. Print.

Hfel, Anne Kathrin. "*Current Development at the Intersection of Fantasy Fiction and British Children's Literature"*. Diss. *Universitat Heidelberg*, 2010. Print.

Hunt, Peter (Ed.). *Literature for Children Contemporary Criticism*. New York: Routledge, 1992. Print.

Milne, A. A. Winnie-the-Pooh. London: Methuen & Co Ltd, 1926. Print. Milner, Max. *Freud dan Interpretasi Sastra*. Jakarta: Intermasa, 1992. Print.

Susina, Jan. "Children's Literature". *Encyclopedia of Children and Childhood: in History and Society*. Ed. Paula. S. Fass. New York: Macmillan Reference, 2004. Print.

Taine, Hypolite. "The Acquisition of Language by Children". *Mind* 2: 6, 1877. 252-9. Pdf.