

PENGETAHUAN TENTANG MAKANAN NUSANTARA PADA DONGENG KULINER ANAK DALAM PERSPEKTIF ANALISIS TEKS MULTIMODAL

Hery Yanto The¹, Ary Budiyanto², Latifah³

¹English Department, Zhejiang Yuexiu University of Foreign Languages Shaoxing, China

²Program Studi Antropologi, FIB/CCFS/WargaKarta, Universitas Brawijaya Malang, Indonesia

³Dharma Acharya, STAB Kertarajasa, Batu, Malang, Indonesia

*herythe@outlook.com

ABSTRACT

Penyampaian pengetahuan tentang kuliner nusantara kepada anak sangatlah penting di tengah paparan konsumtif kuliner modern yang jauh dari citarasa tradisi. Oleh karena itu, dongeng mengenai kuliner nusantara pada buku cetakan dapat dijadikan sebagai media dan sumber pengetahuan bagi anak-anak untuk lebih mengenal dan berlanjut menikmati sajian kuliner tradisional. Buku-buku pengetahuan tersebut di era digital ini telah dibuat dengan mengintegrasikan berbagai moda interaktif selain tulisan. Moda-moda interaktif tersebut bisa berupa variasi jenis huruf, penambahan bingkai hias, pengelompokkan informasi dalam bingkai khusus, dan berbagai gambar menarik. Moda-moda interaktif tersebut dapat berfungsi untuk meningkatkan motivasi membaca dan membantu menjelaskan informasi yang disampaikan pada tulisan. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis teks multimodal untuk mengidentifikasi moda-moda penyampaian informasi kuliner pada dongeng populer masyarakat Jawa Tengah, Timun Mas. Hasil penelitian menunjukkan, teks dongeng menggunakan moda tulisan, bingkai hias, kotak berisi informasi khusus, dan gambar-gambar. Moda-moda tersebut dapat berfungsi bagi anak-anak sebagai pembaca buku untuk melakukan elaborasi, ekstensifikasi, dan peningkatan pengetahuan mengenai ragam makanan nusantara.

KEYWORDS

Teks Multimodal, Dongeng Kuliner Anak, Analisis Multimodal, Timun Mas

PENDAHULUAN

Internet dan teknologi digital telah banyak mengubah cara-cara kita melakukan berbagai aktivitas sehari-hari (Bargh & McKenna, 2004; DiMaggio, Hargittai, Neuman & Robinso, 2001). Distribusi informasi dan pengetahuan melalui buku misalnya dapat dengan cepat dilakukan secara daring melalui laman internet dan aplikasi gawai (BSE, 2012; Hidayat, Sari & Purnama, 2017). Di Indonesia, penyediaan dan distribusi buku oleh pemerintah secara khusus dilakukan oleh Badan Bahasa. Penyediaan buku tersebut menurut Gufran Ali Ibrahim memiliki tiga tujuan penting, yaitu “meningkatkan budaya literasi baca-tulis, meningkatkan kemahiran berbahasa Indonesia, dan mengenalkan kebhinekaan Indonesia kepada peserta didik di sekolah dan warga masyarakat Indonesia (Mustajab, 2017, hlm. v). Oleh Badan Bahasa, masyarakat dilibatkan untuk menulis berbagai buku dalam program Gerakan Literasi

Nasional (GLN) dalam rangka penguatan nilai-nilai sosial yang menjadi karakteristik bangsa Indonesia (Susilo, Jimat & Wahyuni, 2016).

Bekerjasama dengan berbagai instansi pemerintah dan swasta, Badan Bahasa juga memberikan pelatihan kepada guru, siswa, mahasiswa dan umum untuk dapat menulis buku-buku yang berkualitas. Di era digital, buku yang berkualitas tidak hanya ditentukan oleh isinya saja. Rancangan buku juga harus memiliki berbagai atribut menarik yang memungkinkan pembaca dapat berinteraksi dengan isi buku dan pembaca lainnya (Kao, Tsai, Liu & Yang, 2016). Anotasi bagian-bagian penting dari bacaan dapat dilakukan melalui kolaborasi antar-pembaca (Chen & Chen, 2014; Saigal, 2014). Pembaca dapat melakukan diskusi dengan pembaca lain melalui forum yang terhubung pada buku yang sedang dibaca. Gambar-gambar berwarna, suara, bahkan video atau tautan ke laman penyimpanan video dapat diakses oleh pembaca melalui halaman buku yang sedang dibacanya (Anastasiades, 2003; Freed, Sylla & Branco, 2011).

Atribut-atribut interaktif terutama dapat ditemukan pada buku elektronik yang didistribusikan melalui laman pustaka daring atau aplikasi gawai. Buku elektronik interaktif ini sudah digunakan di berbagai negara termasuk di Indonesia. Pengadaan atribut-atribut interaktif pada buku-buku daring perlu dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan juga di dalam merancang buku-buku berbentuk cetak yang masih lebih banyak digunakan di masyarakat kita sekarang.

Pengadaan atribut-atribut interaktif pada buku-buku berbentuk cetakan menjadi semakin penting dalam pengadaan bahan bacaan yang dibuat khusus untuk anak-anak (Mills, 2011). Anak-anak yang tumbuh dan berkembang di era digital memerlukan bahan bacaan dengan konten pendidikan berkualitas yang dilengkapi dengan elemen-elemen menarik selain tulisan (Biancarosa & Griffiths, 2012; Fred Rogers Center, 2012).

Selain tulisan, elemen-elemen interaktif pada buku cetakan untuk anak-anak diperlukan untuk mempermudah proses anak-anak sebagai pembaca buku untuk menghubungkan konsep abstrak pada tulisan dengan pengetahuan yang telah dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari (Burkhardt, Gunn, Dawson & Coughlin, 2003). Tidak jarang anak-anak mengalami kesulitan memahami kata-kata tertentu di dalam tulisan karena keterampilan berbahasa mereka yang masih terus mengalami perkembangan selama proses belajar (Levy, 2009).

Elemen-elemen yang memungkinkan interaksi pembaca dengan pesan pada tulisan dapat berbentuk bingkai hias pada halaman, anotasi singkat pada pinggir halaman, dan penggunaan kotak berwarna cerah untuk menuliskan informasi penting. Grafik, tabel, dan gambar juga merupakan elemen penting yang tidak hanya melengkapi tulisan, tetapi memberikan informasi penguat dan bahkan dapat menjadi sumber informasi utama yang membuat pembaca memahami lebih baik tulisan yang sedang dibaca. Pembaca akan lebih mudah menyerap infografis (visualisasi data) daripada teks murni karena gambar akan diproses secara simultan, sementara teks memerlukan *sequential processing* (Smiciklas, 2012, hlm.10). Komunikasi teks secara visual juga dapat lebih memusatkan perhatian karena otak selalu mencari dan memperhatikan hal yang berbeda di tengah derasnya arus informasi (Smiciklas, 2012, hlm.14). Gambar-gambar menarik, paduan warna-warni, penggunaan bingkai, penggunaan bervariasi jenis tampilan huruf, dan bahkan jenis kertas cetakan akan

berpengaruh sangat besar terhadap motivasi membaca dan perkembangan keterampilan membaca, terutama anak-anak.

Buku-buku berbentuk cetak yang ditulis untuk anak tentu saja harus didasarkan pada kajian khusus mengenai unsur-unsur pendidikan yang perlu disampaikan dan cara penyampaian yang tepat (Wolf, 2014). Pengetahuan yang dapat disampaikan kepada anak tidak hanya terbatas pada pengetahuan yang menjadi target kurikulum pembelajaran di sekolah. Bahan bacaan untuk anak perlu mencakup juga aspek pengetahuan untuk membantu perkembangan kepribadian dan perkembangan sosial anak (Williams & Horst, 2014). Salah satu tema penting yang perlu diberikan di dalam perkembangan kepribadian dan perkembangan sosial anak-anak Indonesia adalah pengetahuan mengenai jenis-jenis makanan nusantara (Mustadjab, 2017). Pengetahuan tersebut sangat penting karena melalui pengetahuan tentang jenis-jenis makanan tersebut anak-anak juga dapat belajar mengenai tradisi kebudayaan masyarakat dan bangsa Indonesia serta dasar pemikiran masyarakat mengenai cara pengolahan makanan tradisional yang tak kalah bergizi (Albiner, Jumirah, Forugelina, 2010). Tidak dapat dipungkiri bahwa makanan cepat saji dan produk-produk makanan yang tidak sehat untuk anak lebih banyak terdapat di pasar kuliner dan pusat jajanan anak dibandingkan dengan makanan tradisional. Hal ini turut mempengaruhi berkembangnya kebiasaan konsumsi jajanan tidak sehat dan tidak aman pada anak-anak (Khusna & Sahli, 2014).

Pengadaan dan distribusi buku cetakan yang berisi pengetahuan tentang jenis-jenis makanan bagi anak perlu ditingkatkan jumlahnya. Namun, buku-buku tersebut perlu dibuat dengan memperhatikan rancangan yang dapat meningkatkan daya tarik bagi anak-anak untuk membacanya. Badan Bahasa memang telah banyak mengadakan kegiatan untuk membuat dan menyebarkan bahan bacaan anak, seperti program Sayembara Penulisan Bahan Bacaan Literasi Baca Tulis. Bacaan tersebut juga telah mengintegrasikan pengetahuan tentang jenis-jenis makanan. Namun, sebagian buku tersebut masih dalam bentuk yang didominasi oleh tulisan (teks), sementara elemen-elemen pelengkap tulisan, seperti gambar dan hiasan halaman masih memiliki kelemahan di dalam fungsinya untuk mendukung perkembangan kebutuhan anak sebagai pembaca dalam menghubungkan konsep abstrak pada tulisan dengan pengetahuan praktis yang dimilikinya sehari-hari.

Tulisan ini menggunakan perspektif analisis teks multimodal untuk mengidentifikasi komponen-komponen interaktif dan bermakna pada buku Dongeng Kuliner Nusantara yang ditulis oleh Dian Kristiani (2015, hlm. 21-25). Analisis teks multimodal adalah suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara membuat transkripsi dan interpretasi terhadap fungsi-fungsi berbagai moda penyampaian informasi pada sebuah teks (O'Halloran & Smith, 2012). Teks dalam perspektif analisis multimodal tidak terbatas pada naskah tulisan, tetapi dapat berbentuk peta, gambar, video, audio, laman internet, dan perpaduan berbagai lambang serta simbol yang dapat digunakan sebagai media untuk penyampaian pesan/informasi (Baldry & Thubault, 2010).

Teks dalam penelitian ini adalah perpaduan tulisan dan komponen-komponen non-tulisan pada dongeng yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai jenis-jenis makanan nusantara. Analisis teks multimodal dilakukan terhadap kesatuan utuh dari dongeng atau cerita dengan tujuan mengidentifikasi moda-moda yang saling berhubungan pada teks

yang dapat membantu anak sebagai pembaca untuk memperoleh kejelasan informasi mengenai jenis-jenis makanan nusantara

Konsep multimodal dalam tulisan dapat diartikan sebagai penggunaan berbagai moda untuk menyampaikan pesan di dalam proses komunikasi (Lutkewitte, 2014). Moda-moda tersebut dipadukan dalam kesatuan utuh sebuah media yang memungkinkan pesan disampaikan secara efektif (Bezemer & Kress, 2016). Media multimodal tidak harus selalu berbentuk multimedia, melainkan mencakup berbagai media yang memiliki elemen-elemen interaktif, yang dapat berfungsi sebagai fasilitas bagi penerima informasi, untuk mengembangkan konsep pemikiran dan ide-ide yang selaras dengan pesan yang ingin disampaikan oleh penyaji informasi (Kress, 2003). Jika sebuah media memiliki lebih dari satu semiotik (tanda dan lambang) yang dapat digunakan untuk mendukung proses pemaknaan informasi, maka media tersebut merupakan media multimodal (Kress & Van Leeuwen, 2016). Media multimodal tersebut bisa berbentuk majalah, pamflet, poster, film, dan laman internet (Baldry & Thibault 2010). Media seperti ini memiliki semiotik non-tekstual yang dapat digunakan untuk membuat pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami oleh penerima informasi (Jewitt, Beserman & O'Halloran, 2016).

Semiotik non-tekstual pada media multimodal dapat diperoleh pengguna media dengan sensor pada pancaindera yang dimilikinya (Bernsen & Dybkjar, 2009). Representasi fisik dari moda-moda tersebut bisa berupa gambar dengan warna menarik, suara, gerak, dan stimulus pada organ tubuh pengguna (Danesi 2000). Representasi ini memungkinkan pengguna berinteraksi dengan informasi yang disajikan dan juga dengan media (Kress & Van Leeuwen, 2016). Media multimodal telah mengubah cara penyajian informasi dan pengetahuan (Jewitt, 2003). Pemelajar juga perlu menguasai literasi multimodal yang mencakup keterampilan menggunakan teknologi digital, keterampilan mencari dan menganalisis informasi, kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, serta keterampilan membuat keputusan (Burnett, Davies, Merchant & Rowsell, 2014).

Literasi multimodal menekankan pentingnya fungsi semiotik multimodal di dalam proses penyampaian dan penerimaan informasi (Jewitt, 2003). Ini berarti, semiotik multimodal harus dipertimbangkan di dalam proses desain media, termasuk bahan bacaan untuk anak. Untuk media multimodal berbentuk cetakan, eksplorasi terhadap moda-moda interaktif yang berfungsi penting dalam mendukung proses penyampaian dan penerimaan pesan dapat dilakukan dengan menggunakan analisis multimodal teks (Baldry & Thibault, 2010).

Analisis multimodal teks yang terdiri atas tulisan dan visual dapat dilakukan dengan menerapkan transkripsi multimodal teks (Baldry & Thibault, 2010). Transkripsi dapat dilakukan terhadap aspek linguistik, aspek visual, dan hubungan antara aspek linguistik dan visual pada teks (March & Domas, 2003). Salah satu cara melakukan transkripsi teks multimodal yang memadukan visual dan tulisan adalah dengan memberikan kode dan label terhadap tulisan dan visual (Baldry & Thibault, 2010). Selanjutnya, berdasarkan kode dan label tersebut, teks dianalisis menggunakan kerangka teori multimodal analisis yang dipilih. Pada penelitian ini, kerangka teori yang akan digunakan adalah teori sistem hubungan visual-tulisan yang terdapat dalam penelitian Martinec & Salway (2005). Menurut kedua pakar tersebut, terdapat empat pola hubungan antara visual dengan tulisan, yaitu "image and text

independent, image and text complementary, image subordinate to text, and text subordinate to image” (hlm. 349).

Penelitian ini merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk melakukan analisis terhadap elemen-elemen multimodal dan fungsi dari elemen tersebut pada teks bahan bacaan anak. Ada berbagai sasaran topik pendidikan untuk anak yang dapat dijabarkan dari bahan bacaan yang dipilih. Secara khusus, topik pendidikan yang dipilih dalam studi ini adalah pengetahuan mengenai jenis-jenis makanan nusantara. Pengetahuan ini dipilih karena memiliki karakteristik khusus, yakni berperan penting dalam pengembangan perilaku hidup sehari-hari dalam memilih makanan sehat dan bergizi. Selain itu, pengetahuan tentang jenis-jenis makanan nusantara dapat mengembangkan kecintaan dan pengetahuan mengenai budaya masyarakat Indonesia, sehingga anak pada saat menjadi orang dewasa dapat menjadi duta budaya untuk mengkomunikasikan pengetahuannya mengenai jenis-jenis makanan secara lebih menarik kepada penerima pesan.

METODE

Teks multimodal yang dijadikan sebagai bahan analisis pada penelitian ini adalah Bab keempat Dongeng Kuliner Anak yang diterbitkan oleh Tiga Ananda berjudul *Berkat Si Mentimun*. Cerita ini merupakan modifikasi dongeng Timun Mas yang melegenda terutama di masyarakat Jawa Tengah. Dongeng ini dipilih karena sangat terkenal dan sudah disajikan dalam berbagai bentuk teks multimodal, seperti buku cerita anak, komik, dan juga film kartun. Kata “mentimun” pada juga dogeng juga dapat secara langsung diasosiasikan dengan jenis makanan. Teks ini disajikan pada buku tersebut mulai dari halaman 22 sampai dengan halaman 24. Sebagai satu kesatuan unit analisis, teks ini memadukan dua semiotik utama, yaitu tulisan dan gambar.

Teks yang dipilih pertama-tama dipindai dari buku cetakan ke dalam format PDF. Hasil pindaian PDF kemudian dikonversi ke dalam bentuk dokumen dengan format docx. Dokumen dalam format docx, selanjutnya digunakan sebagai bahan untuk melakukan transkripsi multimodal teks. Transkripsi multimodal teks mengikuti cara yang dikembangkan oleh Baldry dan Thibault (2006).

Untuk keperluan analisis semiotik tulisan, teks diberi koding dengan sorot warna dan diberi label pada pinggir halaman. Koding dan label tersebut kemudian dikelompokkan dalam kategori tema untuk keperluan analisis. Sebagai pelengkap koding sorot warna dan label, *tag cloud* digunakan untuk mengidentifikasi dan menghitung kata-kata kunci terkait dengan bidang kuliner.

Analisis visual pada teks dilakukan dengan memberikan label pada bagian-bagian teks dengan terlebih dahulu membagi teks visual ke dalam kluster-kluster informasi. Semiotik pada setiap kluster informasi kemudian dijabarkan dan diidentifikasi maknanya bagi pembaca. Semiotik tersebut kemudian dihubungkan dengan hasil analisis semiotik tulisan untuk memetakan pola hubungan antara tulisan dengan visual menurut kategori yang diberikan oleh Martinec dan Salwa (2005).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian ini akan dimulai dengan analisis linguistik pada teks yang dilanjutkan dengan analisis visual dan analisis hubungan antara aspek linguistik dengan

aspek visual. Analisis akan dilakukan dengan menggunakan deskripsi naratif dan pada bagian tertentu akan dilengkapi dengan cuplikan gambar hasil transkripsi.

1. Analisis Linguistik/Teks Tulisan

Buku untuk anak yang memadukan tulisan dengan gambar (*picture books*) biasanya terdiri dari 500 – 1000 kata dan penerbit buku cenderung menyenangi teks dengan jumlah tulisan yang tidak terlalu panjang (Cynthea, 2006). Buku ini merupakan kumpulan cerita dan setiap cerita disajikan antara 5-6 halaman dengan panjang kurang lebih seperti yang dikemukakan oleh Cynthea tersebut. Teks “Berkat Si Mentimun” yang dijadikan sampel pada analisis ini memiliki 620 kata yang dapat dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu tulisan yang merupakan bagian utama dari cerita sebanyak 555 kata (23 paragraf) dan satu paragraf mengenai jenis makanan yang dimuat dalam sebuah bingkai informasi sebanyak 65 kata. Aspek-aspek semiotik ini telah menunjukkan kesesuaian dengan panjang cerita yang dikhususkan untuk anak-anak. Teks ini dapat digunakan untuk anak-anak pada beragam usia, mulai dari umur 8-12 tahun.

Struktur kalimat yang digunakan oleh penulis dapat dikelompokkan menjadi delapan kategori (Lihat Tabel 1). Struktur kalimat tersebut didominasi oleh kalimat tidak langsung. Kutipan langsung disusun secara bervariasi terdiri atas satu sampai dengan lima kalimat di dalam satu kutipan langsung. Tidak semua kutipan langsung disertai dengan pengiring kutipan. Struktur kalimat seperti ini juga telah teridentifikasi sebagai semiotik tulisan yang sangat sesuai dengan tingkat kemampuan anak-anak yang menjadi target pembaca tulisan.

Menggunakan aplikasi daring bebas bayar tag cloud dibuat tampilan visual kata-kata kunci (lihat Gambar 1) dan juga dihitung frekuensi kemunculan kata-kata kunci tersebut. Kata-kata kunci terkait dengan tema kuliner dipilih dari hitungan frekuensi yang diperoleh, kemudian disajikan dalam Tabel 2. Terdapat 22 kata yang berhubungan dengan jenis-jenis makanan dengan frekuensi kemunculan antara 1 sampai dengan 22 kali dalam tulisan. Dua kata yang muncul paling banyak adalah mentimun dan petis. Dari ke-22 kata tersebut terdapat 9 kata yang menurut pertimbangan peneliti memerlukan penjelasan makna bagi pembaca pemula. Kata-kata tersebut adalah petis, lontong, kupang, batok, cingur, semanggi, terasi, pasta, dan rujak.

Tabel 1. Struktur Kalimat Pada Teks

Struktur Kalimat	Frekuensi
Kalimat tidak langsung	53
Satu kalimat dalam satu kutipan langsung	9
Dua kalimat dalam satu kutipan langsung	4
Tiga kalimat dalam satu kutipan langsung	2
Empat kalimat dalam satu kutipan langsung	1
Lima kalimat dalam satu kutipan langsung	1
Pengiring kutipan langsung	8

Tabel 2. Kata-Kata Kunci Pada Teks yang

2. Analisis Semiotik Visual

Pada analisis visual, transkripsi dapat dikelompokkan ke dalam empat kluster. Kluster pertama pertama adalah hiasan pada margin atas dari setiap halaman. Hiasan tersebut ditampilkan dalam bentuk matriks kotak-kotak berwarna biru muda dan tua. Tampilan matriks tersebut memiliki asosiasi yang sangat jelas dengan tampilan taplak meja.

Kluster kedua merupakan hiasan pada margin bawah. Pada margin bawah, selain terdapat matriks kotak-kotak berwarna biru muda dan tua, disajikan pula empat jenis makanan yang ditaruh dalam wadah yang berbeda. Keberadaan makanan-makanan ini semakin memperjelas bahwa

matriks tersebut memang dimaksudkan untuk memberikan simbol sebagai taplak meja. Makanan-makanan tersebut disajikan di atas meja dalam wadah yang beraneka ragam. Wadah yang digunakan terdiri atas mangkuk, dan piring. Warna wadah juga berbeda-beda. Makanan-makanan yang ditampilkan terkesan memiliki hubungan dengan cerita. Meskipun tidak begitu jelas, dari kiri ke kanan, makanan tersebut bila dibaca dalam buku teks “Dongeng Kuliner” ini berupa empek-empek, tempoyak, kerak telur, dan klepon.

Pada kluster ketiga, dapat dilihat sebuah gambar yang sangat besar dan ditampilkan satu halaman penuh. Gambar tersebut memberikan ringkasan isi tulisan, yaitu Raksasa Hijau yang terjebak di dalam Danau Petis yang dibuat oleh Mentimun. Gambar memiliki semiotik sangat beragam, yang mencakup unsur alam (seperti pohon, gunung danau, dan jalan) dan dua tokoh utama dalam cerita, yaitu Mentimun dan Raksasa Hijau

Kluster keempat adalah tampilan informasi dalam bingkai kotak yang didampingi dengan sebuah gambar. Bingkai kotak memberikan kesan adanya pemisahan antara bagian ini dengan utama cerita. Isi informasi diperjelas dengan adanya gambar, Gambar yang digunakan adalah petis yang disajikan dalam wadah plastik.

1. <i>Mentimun pasti lezat!</i>
2. <i>Dagingnya pasti empuk.</i>
3. <i>Baunya sih, enak.</i>
4. <i>Rasanya enak, kan?</i>
5. <i>Rujak cingur, telur bumbu petis lontong mie, pokoknya petis membuat masakan jadi makin nikmat.</i>
6. <i>Tahu goreng pun terasa nikmat jika dicocol petis.</i>
7. <i>Baunya enak, seperti bau kuah udang.</i>
8. <i>Ini petis.</i>
9. <i>Bisa ditambahkan pada masakanmu, Bu.</i>
10. <i>Raksasa Hijau bisa membeli daging segar</i>

Gambar 2. Ekspresi-ekspresi dalam Kalimat mengenai Makanan

3. Analisis Hubungan Visual dan Tulisan

Tulisan dan visual yang ditampilkan pada teks memiliki hubungan saling melengkapi (*complementary*) untuk menjelaskan pesan yang ingin disampaikan. Tampilan visual berasosiasi taplak meja dan jenis-jenis makanan pada margin atas dan margin bawah dapat berfungsi membantu pembaca anak-anak menghubungkan antara kata-kata yang dibaca dengan gambar untuk meningkatkan daya imajinasi dan

Gambar 3. Kluster-kluster Informasi dan Semiotik pada Visual Teks



juga kejelasan mengenai cerita. Kluster tiga pada visual berfungsi sangat penting dalam meringkas intisari cerita. Selain menggunakan semiotik yang terlihat dengan jelas pada visual seperti representasi tokoh Mentimun dan Raksasa Hijau serta jenis-jenis makanan tradisional yang dipaparkan dalam cerita, teks juga memiliki semiotik-semiotik yang dapat meningkatkan kualitas interaksi pembaca dengan teks. Semiotik tersebut mencakup warna, pola, ekspresi wajah tokoh dalam cerita, dan pemilihan panorama.

Terkait dengan pengetahuan tentang kuliner, pilihan warna matriks kotak biru muda dan tua dapat dengan cepat diasosiasikan anak-anak dengan tapak meja atau kain lap yang terdapat sering mereka gunakan di dapur. Makanan-makanan yang disebutkan oleh Mentimun dalam cerita juga ditampilkan dalam bentuk sajian makanan di atas meja seperti pada sajian makanan setelah dimasak di rumah. Anak-anak dapat dengan cepat menghubungkan ilustrasi visual dan isi cerita dengan pengalaman yang dimilikinya ketika makan. Kolam petis yang lengket dan kekoklatan juga ditampilkan dengan sangat jelas pada gambar. Hal ini menjadi pembeda dongeng modifikasi ini dengan cerita Timun Mas lainnya yang biasanya menceritakan terasi sebagai senjata pamungkas menghadapi raksasa dan tidak terlalu menekankan warna spesifik dalam visualisasi kolam terasi seperti pada buku *Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara: Timun Emas* (Leny M., 2008, hlm.4)

Panorama yang disajikan digambarkan dalam warna-warna yang cerah dan semiotik ini tentu saja dapat meningkatkan daya tarik anak untuk melihat gambar dan membaca cerita. Ekspresi wajah Mentimun yang tersenyum memberikan kesan keramahan dan kepercayaan dirinya. Dia tidak takut menghadapi raksasa. Raksasa Hijau terjebak dalam lumpur petis saat mengejar Mentimun yang ingin dimangsanya. Posisi tangan dan ekspresi Raksasa Hijau yang bercucuran air mata karena hampir tenggelam memberikan gambaran bahwa Raksasa Hijau merasa ketakutan dan meminta pertolongan.

Setelah dibebaskan, Raksasa Hijau mencicipi cairan lengket yang menempel di tubuhnya. Cairan kental tersebut terasa sangat lezat. Raksasa merasa ingin tahu lebih banyak mengenai cairan tersebut. Mentimun menunjukkan kecerdasannya dengan menjelaskan cara mengolah masakan dengan petis. Mentimun pun menganjurkan Raksasa Hijau untuk berjualan petis di pasar supaya Raksasa bisa membeli makanannya sendiri dengan

menggunakan hasil dari berjualan. Raksasa tidak perlu lagi memburu-buru Mentimun sebagai makanan. Penekanan ini ditandai dengan penulisan huruf kapital pada kata “MEMBELI”. Di sinilah terletak modifikasi dongeng “Berkat Si Mentimun” ini. Dengan kepercayaan diri dan kreativitasnya, karakter Mentimun yang biasanya digambarkan sebagai korban atau sasaran Raksasa jahat bergeser perannya sebagai agen atau subjek yang membantu Raksasa mempunyai kehidupan yang lebih baik. Raksasa yang sebelumnya selalu berkeinginan berbuat jahat kepada Mentimun juga digambarkan mengalami perubahan perilaku menjadi baik dan mau bekerja keras.

Jika tulisan dan visual tersebut dihubungkan dengan aspek budaya dan sosial, maka pada awalnya Raksasa Hijau dapat digunakan untuk menjelaskan mengenai pribadi yang malas, bergantung pada orang lain, sementara Mentimun merupakan pribadi yang penuh percaya diri, berani, dan kreatif. Modifikasi dongeng dalam “Berkat Si Mentimun” ini mendekonstruksi karakter antagonis Raksasa Hijau menjadi lebih dinamis. Cerita tidak berakhir dengan nasib buruk Raksasa Hijau sebagai akibat karakter buruknya. Pada akhirnya, kehidupannya menjadi lebih baik setelah ia mau bekerja keras dengan menjadi penjual petis di pasar. Pendidikan karakter yang disampaikan dalam cerita ini adalah pentingnya kreativitas dan kerja keras untuk mencapai keinginan, tidak boleh mengambil milik orang lain begitu saja. Dengan demikian, seperti yang dikemukakan oleh Mahpur, dkk. (2016), modifikasi dongeng menjadi media penanaman rekonstruksi nilai sosial dan realitas sejalan dengan penalaran moral anak dan dengan perkembangan anak yang, selain teks, dibentuk melalui visualisasi yang menjembatani dunia imajinatif dan realitas. Kreativitas dalam pengolahan kuliner Nusantara ini menjadi salah satu basis penggerak ekonomi kreatif generasi muda masa kini.

SIMPULAN

Pengetahuan tentang makanan pada dongeng kuliner anak dalam “Berkat Si Mentimun” disampaikan melalui teks dan gambar atau visualisasi cerita yang sesuai dengan tingkat perkembangan moral, kognitif, dan psikologis anak. Analisis linguistik/teks tulisan menunjukkan hal ini diwujudkan dalam tingkat berbahasa yang tidak terlalu kompleks meskipun terdapat penggunaan istilah-istilah yang masih kurang akrab dengan dunia anak. Selain melalui gambar dan warna-warni yang cerah, pengembangan sikap positif terhadap makanan ditampilkan melalui ekspresi-ekspresi terhadap makanan. Analisis semiotik visual dan teks menunjukkan hubungan yang saling melengkapi antara gambar dan teks yang menarik perhatian anak sehingga dapat mengembangkan imajinasi dan lebih mudah menangkap pesan. Di samping sikap positif terhadap makanan Nusantara, dongeng “Berkat Si Mentimun” menjadi media pembentukan karakter seperti sikap berani, tidak semena-mena terhadap orang lain, bekerja keras, dan kreatif. Hal ini dilakukan dengan memodifikasi dongeng klasik “Timun Mas” dari yang berlatar ‘kekerasan simbolis’ raksasa yang jahat yang rakus terus mengejar untuk memakan anak perempuan yang lari kesana kemari dalam ketakutan yang diakhir ceritanya harus dimatikan menjadi raksasa yang ‘jahat’ yang bisa insaf. Dengan demikian, teks dan gambar saling berkolaborasi dalam merepresentasi kekayaan khazanah Nusantara.

Kekuatan [multi]modalitas yang ada dalam suatu bacaan anak memang lebih efektif sebagai bahan belajar nilai dan keterampilan berbahasa (Faizah, 2009). Namun, nilai-nilai bacaan literasi dongeng-dongeng, termasuk dongeng kuliner ini akan lebih mengena bila anak membaca sembari didongengkan oleh penutur, baik oleh guru, orang tua, atau dengan multimedia (Ahyani, 2010; Ardini, 2012).

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyani, L. N. (2010). Metode Dongeng dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Psikologi: PITUTUR*, 1(1), 24-32.
- Albiner, S., Jumirah, & Fourgelina, T. (2010). Media Visual Poster dan Leaflet Makanan Sehat serta Perilaku Konsumsi Makanan Jajanan Siswa Sekolah Lanjutan Atas, di Kabupaten Mandailing Natal. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional*, 04(06).
- Anastasiades, P. S. (2003). *The future of the book, the book of the future*. In Proceedings - 3rd IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies, ICALT 2003 (pp. 246–247). <https://doi.org/10.1109/ICALT.2003.1215066>
- Ardini, P. P. (2012). Pengaruh Dongeng dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 7-8 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1).
- Baldry, A., & Thibault, P. J. (2010). *Multimodal Transcription and Text Analysis: A Multimedia Toolkit and Coursebook*. London: Equinox.
- Bargh, J. A., & McKenna, K. Y. A. (2004). The Internet and Social Life. *Annual Review of Psychology*, 55(1), 573–590. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.55.090902.141922>
- Bernsen, N. O., & Dybkjar, L. (2009). *Multimodal Usability*. London: Springer
- Bezemer, J. J., & Kress, G. R. (2016). *Multimodality, Learning and Communication: A Social Semiotic Frame*.
- Biancarosa, G., & Griffiths, G. G. (2012). Technology Tools to Support Reading in the Digital Age. *The Future of Children*, 22(2), 139–160. <https://doi.org/10.1353/foc.2012.0014>
- BSE, P. (2012). *Latar belakang pengadaan buku sekolah elektronik*. Pusat Buku Sekolah Elektronik (Ebook Pendidikan). Retrieved from <http://bse.tubanakbar.com/latar-belakang-pengadaan-buku-sekolah-elektronik.html>

- Burkhardt, G., Gunn, C., Dawson, M., & Coughlin, E. (2003). Literacy in the digital age. *British Journal of Educational Technology*, 37, 315–315. https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2006.00602_10.x
- Burnett, C., Davies, J., Merchant, G., & Rowsell, J. (2014). *New literacies around the globe: Policy and pedagogy*. London: Routledge.
- Chen, C. M., & Chen, F. Y. (2014). Enhancing digital reading performance with a collaborative reading annotation system. *Computers and Education*, 77, 67–81. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.04.010>
- Cynthia (2006). How long does a book have to be? <http://www.writingforchildrenandteens.com/writing-basics/how-long-does-it-have-to-be/>
- Danesi, M. (2000). *Encyclopedic Dictionary of Semiotics, Media, and Communications*. Toronto: University of Toronto Press.
- DiMaggio, P., Hargittai, E., Neuman, W. R., & Robinson, J. P. (2001). Social Implications of the Internet. *Annual Review of Sociology*, 27(1), 307–336. <https://doi.org/10.1146/annurev.soc.27.1.307>
- Faizah, U. (2009). Keefektifan Cerita Bergambar untuk Pendidikan Nilai dan Keterampilan Berbahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Cakrawala Pendidikan*, (3).
- Freed, N., Qi, J., Sylla, C., & Branco, P. (2011). *Beyond the Binding: Exploring the Future Book*. Proceedings of the 8th ACM Conference on Creativity and Cognition, 445–446. <https://doi.org/10.1145/2069618.206974>
- Fred Rogers Center. (2012). Technology and Interactive Media as Tools in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8 Children, (January), 1–15. Retrieved from <http://www.naeyc.org/positionstatements>
- Hidayat, R., Erwadi, -, Sari, V. R., & Purnama Ade, V. R. (2017). Pemanfaatan Sigil Untuk Pembuatan E-Book (Electronic Book) dengan Format EPub. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.25077/TEKNOSI.v3i1.2017.1-8>
- Jewitt, C. (2003). *Multimodal literacy*. New York: P. Lang.
- Jewitt, C., Bezemer, J., & O'Halloran, K. (2016). *Introducing multimodality*. London: Routledge.
- Kao, G. Y. M., Tsai, C. C., Liu, C. Y., & Yang, C. H. (2016). The effects of high/low interactive electronic storybooks on elementary school students' reading motivation, story

comprehension and chromatics concepts. *Computers and Education*, 100, 56–70.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.04.013>

Khusna, N. & Sahli, Z. (2014). Pengaruh Penyuluhan Tentang Jajanan Sehat Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kesehatan*, 5(1), 40–44. Retrieved from <http://poltekkes-tjk.ac.id/ejurnal/index.php/JK/article/view/41>

Kress, G. R. (2003). *Literacy in the new media age*. London: Routledge.

Kress, G. R., & Van, L. T. (2016). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*.

Kristiani, Dian. (2015). *Dongeng Kuliner Nusantara*. Solo : Tiga Ananda.

Levy, R. (2009). “You have to understand words ... but not read them”: Young children becoming readers in a digital age. *Journal of Research in Reading*, 32(1), 75–91.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-9817.2008.01382.x>

Lutkewitte, C. (2014). *Multimodal composition: A Critical Sourcebook*. Boston: Bedford/St Martin's.

M., Leny. (2008). *Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara: Timun Emas*. Penerbit Azka Press.

Mahpur, M., Wardani, L. S., & Hidayah, N. (2016). Rekonstruksi Penanaman Nilai pada Anak melalui Modifikasi Dongeng. *Psikoislamika*, 13(2), 13-22. Pusat Penelitian dan Layanan Psikologi. UIN Malang

Marsh, E. E., & Domas, W. M. (December 01, 2003). A Taxonomy of Relationships Between Images and Text. *Journal of Documentation*, 59, 6, 647-672.

Martinec, R., & Salway, A. (January 01, 2005). A System for Image-Text Relations in New (and old) Media. *Visual Communication*, 4, 3, 337-371.

Mills, K. A. (2011). “I’m making it different to the book”: Transmediation in Young Children’s Multimodal and Digital Texts. *Australasian Journal of Early Childhood*, 36(3), 56–65. Retrieved from <Go to ISI>://WOS:000298768900008

Multatuli. (2016). *Max Havelaar*. Bandung: Qanita PT Mizan Pustaka.

O’Halloran, K. L., & Smith, B. A. (2012). Multimodal Text Analysis. In *The Encyclopedia of Applied Linguistics*. Hoboken, NJ, USA: John Wiley & Sons, Inc.
<https://doi.org/10.1002/9781405198431.wbealo817>

- Saigal, R. (2014). Beyond Highlighting: How to get the Most From Your Annotations. <https://computers.tutsplus.com/tutorials/beyond-highlighting-how-to-get-the-most-from-your-annotations--cms-20013>
- Susilo, Jimat & Wahyuni, V. (2016). *Peran Guru Pembelajar sebagai Pegiat Gerakan Literasi Sekolah: Tantangan dan Solusi*. Seminar Nasional Pengembangan Literasi Berbasis Kearifan Lokal Penguatan Jatidiri Kebudayaan Bangsa, 528–536. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/Z69HJ>
- Williams, S. E., & Horst, J. S. (2014). Goodnight book: Sleep consolidation improves word learning via storybooks. *Frontiers in Psychology*, 5(MAR). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00184>
- Wolf, S. A. (2014). Interpreting literature with children. *Interpreting Literature with Children* (pp. 1–322). Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9781410609588>