

## Kesan Metaforis dalam Ilustrasi Cerita Rakyat

Novia Nur Kartikasari

*Universitas Sebelas Maret, Surakarta  
novianurkartikasari@staff.uns.ac.id*

### Abstrak

Cerita rakyat atau legenda tersebar di seluruh daerah di Indonesia. Berawal dari tradisi lisan, hingga kini saat literasi berdampingan dengan ilustrasi, bahasa tulis tidak lepas dari adanya bahasa visual cerita rakyat terus dikenal dari generasi-ke generasi. Ilustrasi cerita rakyat juga mengalami perkembangan, hingga kini saat teknologi digital merambah dunia desain, banyak seniman maupun ilustrator yang me-remake ilustrasi cerita rakyat yang sudah ada, maupun cerita rakyat yang baru.

Kesan metaforis yang kemudian timbul dari ilustrasi yang dibuat dengan persepsi maupun teknologi jelas berbeda, apalagi setiap ilustrator memiliki gaya yang berbeda, pun ilustrasi dibuat dengan tujuan yang berbeda-beda. Pendekatan dengan teori metafora digunakan untuk menganalisa kesan baru yang timbul dengan mengulik unsur ikonik yang ada di dalam cerita rakyat.

Ditemukan bahwa ilustrasi lebih memunculkan unsur magis, dengan tone warna yang cenderung hangat dan gestur tokoh yang lebih dinamis, nuansa latar dengan berbagai objek yang berkelindan di sekitar yang bukan hanya sebagai objek sampingan. Serta ilustrator yang memberi penekanan lebih pada karakter agar karakternya terlihat lebih kuat.

Kata kunci: cerita rakyat, ilustrasi, metafora

### 1. Pendahuluan

Cerita rakyat maupun legenda yang telah populer di telinga masyarakat Indonesia begitu banyak jumlahnya, mulai dari ujung Indonesia timur hingga barat. Indonesia lekat dengan budaya lisan sebelum mengenal tulisan, maka banyak cerita rakyat yang turun-temurun dipertahankan dengan Bahasa lisan, yang tentu jauh lebih awal berkembang, banyak cerita yang hanya didengar turun temurun tanpa dituliskan, hingga secara perlahan baik sengaja maupun tidak cerita sedikit-demi sedikit mengalami perubahan, baru ketika tulisan mulai dikenal, cerita ataupun sejarah barulah memiliki wujud untuk disimpan, pun pada masanya pengarsipan belum begitu baik.

Kini, cerita rakyat yang berhasil ditulis kemudian dicetak dalam bentuk buku, tidak sedikit, tersebar baik sebagai buku dongeng yang dijual secara umum ataupun yang dicetak khusus untuk dikonsumsi di sekolah, yang kadang akan dibahas dalam pelajaran Bahasa Indonesia, maka akan dibahas dari sisi penulisan, bukan ceritanya.

Ilustrasi juga mengalami perkembangan dari tahun ke tahun, seiring dengan semakin banyak seniman yang mendalami dunia ilustrasi, makin cepatnya persebaran informasi hingga ilustrasi rupa bukanlah hal yang asing lagi bahkan dikalangan non seni, serta ilustrasi yang merambah ke dunia digital, tentu menambah warna dalam dunia ilustrasi itu sendiri.

Ilustrator bermunculan dari latar belakang yang berbeda, secara otomastis akan memunculkan beragam gaya ilustrasi, yang menarik untuk ditilik. Respon para ilustrator terhadap cerita rakyat juga tidak semata-mata 'lurus' saja, lustrator tidak menyalin cerita begitu saja kedalam karya, dan seringkali memiliki sudut pandang yang unik. Seniman ilustrasi berusaha lebih peka terhadap cerita yang disampaikan, seperti mengangkat yang bukan tokoh utama justru sebagai sosok yang lebih terlihat menonjol, atau menampilkan tokoh utama dalam sosok yang sedikit berbeda, menciptakan nuansa yang terasa baru, berbeda dari ilustrasi yang dibuat pada 'zaman dulu' yang cenderung harafiah.

Buku cerita rakyat erat hubungannya dengan keberadaan ilustrasi, kadang baik hanya diletakan sebagai sampul depan buku, maupun tersebar di dalam isi buku. Kali ini bahasa tulis berkolaborasi dengan bahasa rupa atau visual. Peran seniman berdampingan dengan penulis, mengkipun kadang penulis juga merangkap sebagai ilustrator dari bukunya sendiri, seperti Lala Bohang dengan bukunya yang berjudul *The Book of Forbidden Feelings* dan *The Book of Invisible Question*. Fenomena bahwa dunia seni rupa berdampingan dengan dunia sastra nampak begitu harmoni.

Media sosial saat ini berperan penting dalam persebaran karya secara maya, begitupun sebagai sumber inspirasi bagi beberapa siapapun yang sedang berkarya seni rupa, maupun seniman sendiri saat sedang dalam proses berkarya. Seringkali para ilustrator membuka media social untuk memperkaya referensi visual, tentunya disamping mencari inspirasi secara virtual ataupun eksplorasi lapangan.

Ilustrasi visual dengan nuansa baru karena merupakan gubahan atau pembentukan gaya baru dari seniman ilustrasi ini perlu dicermati, karena cenderung lebih menarik karena akan sangat berbeda antara seniman yang satu dan seniman yang lain. Ilustrasi yang dibuat oleh para seniman tersebut dalam praktiknya kini tidak semuanya kemudian dicetak dalam sampul buku ataupun menjadi pendamping isi buku. Keberadaan ilustrasi terbut dapat ditemukan di berbagai social media maupun media portofolio online, hingga dapat diakses oleh lebih banyak pengguna internet, seperti Instagram, Kreavi, Behance, Pinteres, dan lain sebagainya.

Kesan-kesan metaforis yang muncul juga pada ilustrasi visual selalu mengalami perubahan jika dicermati perkembangan hingga saat ini, terutama pada cerita rakyat ataupun legenda. Para ilustrator tidak hanya sekedar menggambarkan ulang atau memvisualisasikan bahasa teks atau tulis dari cerita yang telah ada, namun sekaligus membubuhkan suasana seolah terasa dalam cerita tersebut, bahkan mungkin juga berbagai pesan tersirat yang ada dalam cerita. Ilustrasi cerita rakyat saat ini memiliki corak yang sangatlah beragam, dengan semakin mudahnya persebaran informasi digital, maka makin banyak juga referensi yang

didapatkan oleh para ilustrator yang sedikit banyak memengaruhi gaya maupun genre karya mereka, termasuk dengan perkembangan teknologi yang juga sangat memengaruhi kerja kreatif para ilustrator. Penggunaan teknologi digital seperti *pen tablet* atau *ipad pro* seolah menambahkan nuansa yang berbeda pada hasil karya ilustrasi. Menghasilkan *tone* warna yang berbeda dari karya yang dibuat secara manual, maupun proses pengerjaan yang menjadi lebih cepat (tentunya jika sudah terbiasa)

Pengamatan difokuskan pada karya ilustrasi cerita rakyat dari dua ilustrator muda yaitu Wastana Haikal dan Renata Owen. Masing-masing memiliki gaya yang berbeda dan khas, namun sama mahir dalam menggunakan media digital maupun manual. Wastana Haikal membuat karya ilustrasi dengan cerita rakyat yang sudah populer, dua diantaranya adalah *Lutung Kasarung* yaitu cerita rakyat dari Jawa Barat, dan kedua adalah *Calon Arang* legenda dari Pulau Bali. Sedangkan Renata Owen membuat karya ilustrasi dari cerita rakyat yang tergolong baru ditulis oleh Clara Ng (terbit tahun 2016) berjudul *Dru dan Kisah Lima Kerajaan*, bukan hanya disajikan sebagai sampul namun juga sebagai isi buku. Eksplorasi cerita yang divisualkan memunculkan berbagai kesan metaforis.

Metafora bermunculan seiring dengan diciptakannya ilustrasi visual dari sebuah karya teks, dengan tanpa membaca cerita seseorang dapat memberikan interpretasi berbeda pada sebuah ilustrasi, baik melalui Analisa maupun sekedar tebak-tebakan. Berbagai objek yang dimunculkan bisa jadi merupakan analogi-analogi, jadi sebenarnya kesan metaforis seperti apa yang ditampilkan oleh ilustrasi saat ini, ketika cerita rakyat kembali banyak direspon oleh ilustrator-ilustrator muda Indonesia.

Persepsi mengenai ilustrasi juga menjadi sebuah pertanyaan tersendiri, apakah pembuatan ulang ilustrasi visual saat ini kemudian menyederhanakan atau justru merumitkan sebuah cerita, disamping apresiator yang pasti memiliki cara pandang masing-masing. Belum tentu pembaca merasa jika ilustrasi visual dengan banyak objek dan kompleks itu rumit, barangkali justru dirasa sederhana. Termasuk ilustrasi visual dari cerita rakyat yang bukan berasal dari legenda, akankan mempunyai citarasa local didalamnya, alau justru terpengaruh nuansa lain seperti kartun produksi Walt Disney atapun ke-jepang-jepangan.

Pembaca saat ini jauh lebih peka dan kritis, jika dulu ilustrasi hanya sekedar mendampingi cerita saja, kini apresiator bisa saja melakukan pembacaan lebih. Saat ini cerita rakyat ditelaah sedemikian rupa hingga seringkali tokoh utama tidak lagi hanya memiliki sisi positif dan terkesan baik, namun justru sebaliknya, serta karakter-karakter non utama diberikan ruang untuk muncul sebagai tokoh yang lebih penting. Sisi-sisi tersembunyi dikupas, toh makin disadari bahwa keberadaan tokoh utama dikarenakan dimunculkan oleh adanya tokoh-tokoh pendukung. Berbagai objek yang dimunculkan di dalam ilustrasi visual juga berperan penting sebagai simulator khayal bagi pembaca maupun penikmat karya. Menciptakan metafora yang beragam.

## 2. Metode dan Landasan Teori

### 2.1 Metode

Deskripsi analitik menggunakan teori metafora diterapkan untuk menganalisa ilustrasi visual cerita rakyat karya Wastana Haikal dan Renata Owen, dengan mengupas unsur-unsur ikonis yang ada di dalamnya, yang melekat pada setiap objek yang terdapat pada karya.

### 2.2 Landasan Teori

#### 2.2.1 Ilustrasi

Ilustrasi sesungguhnya bukan hal yang baru, sejak abad pertengahan ilustrasi sudah dibuat dengan Teknik cukil kayu., cetak tinggi, maupun etsa. Hingga kini masih terus berkembang, dengan berbagai genre maupun gaya yang semakin beragam, mulai dari media cetak seperti koran atau majalah, hingga buku, baik fiksi maupun non fiksi.

*"There is almost a revolution in illustration at the present time, and both old and young -teacher and scholars- are in want of a handbook for reference when turning to the new method"* (Henry Blackburn, 2010; hal. Ix)

Teknik penciptaan karya ilustrasi juga mengalami perkembangan, namun meskipun semakin bervariasi, penciptaan dengan cara yang 'klasik' selalu memiliki daya tarik dan nilai tersendiri.

*"Illustration encourages the viewer to think, to draw more from the text*

*than first meets the eye and to comprehend a grater and more in-depth understanding on the subject."*  
(Lawrence Zeegen Crush, 2005; hal. 20)

Karya ilustrasi yang telah tercipta, akan memiliki kisah lanjutan ketika telah dilihat oleh pembaca, maupun apresiator yang memiliki ketertarikan pada karya, karena akan timbul persepsi-persepsi baru. Ilustrasi bukan hanya digunakan sebagai media untuk memperjelas tulisan atau sebuah cerita, namun sebagai perpanjangan teks. Khalayak semakin bebas menafsir ketika karya ilustrasi tidak disandingkan dengan teks seperti saat seniman *me-remake* dari cerita rakyat yang telah populer dan diunggah di media social atau *platform online*, seperti Instagram, Tumblr, Pinterest, maupun media portofolio online seperti Behance dan Kreavi. bisa dengan tujuan untuk memberikan sebuah apresiasi terhadap cerita rakyat versi dirinya sendiri, dalam hal ini tidak ada salahnya jika seorang ilustrator ingin menonjolkan sisi-sisi lain dari sebuah cerita, misalnya menonjolkan tokoh antagonis, menonjolkan latar tempat peristiwa dalam cerita, ataupun ingin menggambarkan cerita secara implisit hingga tidak mudah orang menangkap cerita tersebut.

Ilustrasi bisa langsung menggambarkan hal yang sesungguhnya (secara harafiah) atau lebih kepada tataran konsep, yakni penggambaran secara metaforis. Mengilustrasikan cerita rakyat, sekaligus membangun karakter dari tokoh yang digambarkan, maka seorang ilustrator harus paham betul tentang tokoh dan cerita yang disampaikan.

#### 2.2.2 Metafora

Metafora adalah ikon yang didasarkan atas similaritas di antara objek-objek dari dua tanda simbolis (Kris Budiman, 2011; hal. 89)

Dengan mengacu pada objek-objek yang memiliki kemiripan, akan sangat memudahkan untuk mencari tahu apakah maksud yang ingin disampaikan secara visual, atau makna dari perpaduan berbagai objek dalam karya.

Ikon ditemukan dengan menemukan kemiripan dengan sumber acuannya, menurut Peirce (dalam Marcel Danesi, 2004; hal. 38) bahwa ikon adalah tanda yang mewakili sumber acuan melalui sebuah bentuk, replikasi, simulasi, imitasi, atau persamaan. Metafora dalam cerita rakyat erat kaitannya dengan mitos dan mitologi,

karena dari sanalah cerita kisah itu berasal. Kisah yang cenderung sulit dinalar di masa dimana segala sesuatu membutuhkan penjelasan yang logis.

Marcel Danesi (2004; hal.163) juga mengutarakan bahwa ilustrasi yang kita gambarkan dan kisah yang kita ceritakan pada anak-anak, diciptakan melalui penalaran metaforis. Bahwa sedari kecil secara sengaja maupun tidak, seorang anak telah belajar bagaimana mencerna berbagai hal yang bersifat implisit.

### 3. Pembahasan dan Hasil

"Teks memberi kehidupan pada gambar, dan gambar memberi nyawa pada teks" (Dee Lestari, 2018; hal.185), memberi gambaran betapa teks dan gambar sejatinya melengkapi satu sama lain. Jika ilustrasi visual muncul setelah adanya tulisan, sebenarnya juga bisa terjadi sebaliknya, misalnya sebuah karya seni rupa berupa lukisan yang kemudian diilustrasikan dengan tulisan oleh seorang kritikus seni, juga merupakan proses yang saling melengkapi.

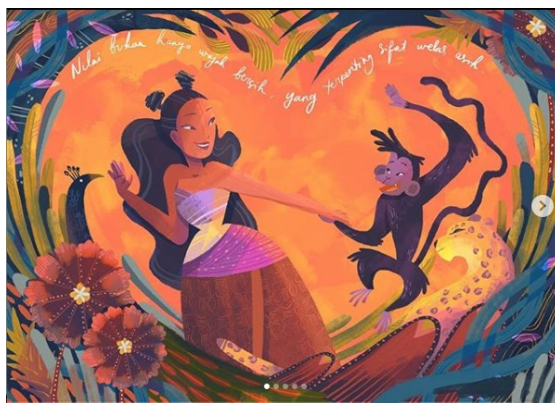
Ilustrasi visual dalam literasi bukanlah hal yang baru, selain cerita rakyat, novel dan buku puisi juga melibatkan peran ilustrator, sebagai contoh novel *Aroma Karsa* karya Dewi Lestari (atau juga dikenal dengan nama pena Dee Lestari) dengan ilustrasi sampul depan karya Hezky Kurniawan dan buku puisi Aan Mansur yang berkolaborasi dengan Mohammad Taufik atau yang lebih populer dengan nama Emte. Ilustrasi yang muncul tidak sekedar menggambar ulang tetapi juga memunculkan persepsi lain.

Wastana Haikal merupakan seniman ilustrasi yang berasal dari Bandung, memiliki nama asli Haikal, sedangkan Wastana merupakan nama depan yang ditamhkannya sendiri, berasal dari Bahasa sunda 'wasta' yang berarti 'nama'. Memiliki ketertarikan khusus pada kisah yang berasal dari legenda local atau daerah yang ada di Indonesia. Karya ilustrasi seorang Haikal tidak hanya dituangkan dalam bentuk dua dimensi namun juga dalam bentuk animasi,. Haikal telah memiliki gaya yang khas, mulai dari komposisi karya yang Nampak dinamis, berikut dengan tone warna yang selalu konsisten, maka walaupun yang digambar memiliki tema yang berbeda selalu akan

terlihat nuansa yang sama yang menonjolkan karakter si seniman.

Sedangkan Renata Owen juga bukanlah nama yang asing dalam dunia ilustrasi, mengawali karirnya pada tahun 2013, yaitu berkolaborasi dengan salah satu perusahaan produk minuman untuk mendesain sampul kemasannya. Hingga kini masih aktif berkarya, dan memiliki ketertarikan yang besar terhadap kekayaan local Indonesia salah satunya adalah cerita rakyat. Selain menjadi ilustrator buku dari penulis lain, Renata juga menggarap buku ilustrasi karya sendiri yakni berjudul *The Nonsense Tail*. Menilik banyaknya cerita rakyat di Indonesia, dengan segala keunikan kisahnya, menarik para ilustrator untuk membuat ulang ilustrasi cerita tersebut menggunakan gaya atau versi mereka sendiri.

Beberapa karya Wastana Haikal dan Renata Owen sebagai berikut:



**Gambar 1.** Karya ilustrasi cerita rakyat "Lutung Kasarung" karya Wastana Haikal

Diunggah pada 4 Januari 2019 melalui akun Instagram pribadi Wastana Haikal.

Secara harafiah ilustrasi Lutung Kasarung menggambarkan dua tokoh utama yaitu Lutung dan sang putri, dengan wajah masing-masing tersenyum yang berelasi dengan keadaan yang Bahagia. Objek-objek yang ada di sekeliling tokoh utama khas menggambarkan lokasi di tengah hutan, yang identic dengan banyak pohon dan dedaunan, ditambah dengan objek binatang tambahan seperti macan tutul dan burung merak, dengan penampakan yang memiliki kesamaan ciri dengan macan tutul dan merak yang sesungguhnya, namun munculnya merupakan wujud ikonis yang menggambarkan bahwa hutan tersebut adalah tempat yang liar, yang tidak ditinggali oleh manusia pada umumnya. Kedua objek utama yang saling bergandengan

merupakan analogi dari sebuah hubungan yang harmonis, tidak ada rasa takut satu sama lain, meskipun dua makhluk dari genus yang berbeda.



**Gambar 2.** Karya ilustrasi cerita rakyat "Legenda Calon Arang" karya Wastana Haikal  
Diunggah pada 10 Januari 2019 melalui akun Instagram pribadi Wastana Haikal.

Penampakan Calon Arang begitu menonjol dengan mengambil hampir keseluruhan ruang dalam dimensi karya, bagi yang pernah mengetahui kisah Calon Arang, akan langsung berelasi bahwa ini adalah perwujudan asli dari Calon Arang ketika murka dan penuh dengan ilmu hitam, namun yang belum pernah tahu maka kemungkinan besar akan berelasi dengan Rangdha atau Barong yang populer dalam budaya Bali.

Kekuatan yang besar dan jahat dimetaforkan dengan ukuran jelmaan Calon Arang yang besar hingga menjadi latar ilustrasi karakter Empu Baradah, serta warna merah yang dalam ilustrasi tersebut melambangkan kemarahan yang begitu besar. Kuku-kuku yang mencuat disetiap ujung jari tangan terlihat tajam, metafora dari rasa ketidaknyamanan bahkan keadaan bahaya.

Tokoh Empu Baradah sesaat terlihat seperti Raja Triton sang penguasa lautan dalam dongeng putri duyung, yang selalu membawa trisula sebagai sumber kekuasaan dan kekuatan. Rambut kepala dan janggut panjang berwarna putih, menggambarkan seorang yang telah berusia tua, memiliki kesaktian didapatnya dari hasil bertapa, dan seorang yang bijaksana serta penuh kesabaran.

Posisi kedua tokoh merupakan metafora dari kalahnya kejahatan oleh kebaikan, dan yang kecil sifatnya tidak harus selalu tunduk

dengan yang besar jika memang itu bukan suatu hal yang benar.



**Gambar 3.** Karya ilustrasi cerita rakyat "Dru dan Kisah Lima Kerajaan" karya Renata Owen, dari penulis Clara Ng.  
Diunggah pada 21 April 2016 melalui akun Instagram pribadi Renata Owen

Objek yang begitu menonjol selain Tulisan 'Dru' yang berukuran cukup besar di tengah sampul, adalah karakter 'kuda', atau lebih tepatnya mirip seperti kuda yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Jika ditelisik, seperti gabungan antara kuda dan kuda laut, lengkap dengan topeng dan kaki belakang yang akan mengingatkan pada karakter wayang. Terkesan seperti *hybrid*, makhluk campuran atau hasil persilangan.

Karakter terlihat melayang seolah makhluk tersebut dapat terbang, dan memiliki kemiripan dengan kuda sembrani yang bisa terbang, hanya kali ini tanpa sayap, atau dalam mitologi Yunani yakni Hippogriff atau Griffin. Terbang menjadi metafora sebuah kebebasan, atau juga petualangan, menuju tempat yang jauh atau bahkan tak terbatas.

Kebebasan atau petualangan tidak semata-mata secara fisik, bisa juga merupakan metafora dari alam pikiran yang ingin mendapatkan kebebasan, berpikir seluas-luasnya. Sedangkan siluet gambar peri yang ada di beberapa sudutnya merupakan ikon dari sebuah keajaiban, dunia peri dimana suatu hal yang mungkin bisa saja terjadi.



*Gambar 4. Tokoh bernama "Dru" karya Renata Owen, dari buku "Dru dan Kisah Lima Kerajaan" yang ditulis oleh Clara Ng. Diunggah pada 19 April 2016 melalui akun Instagram pribadi Renata Owen*

Karakter yang terlihat akan langsung berelasi pada tokoh utama yaitu seorang gadis bernama Dru. Posisi Dru yang digambarkan berada di dalam sebuah hutan, dengan warna-warni lembut namun diwaktu bersamaan mencolok, menegaskan bahwa hutan yang sedeang dijajah Dru adalah sebuah tempat yang ajaib, dikuatkan dengan sulur-sulur pohon yang justru berbuah topi. Berbagai macam jenis dan bentuk kopi berada si ujung sulur pohon seolah buah yang telah matang, menarik perhatian Dru seketika.

Metafora yang terbaca kemudian adalah keajaiban dalam hidup yang bisa ditemui dalam perjalanan, tidak semua orang bisa mengalaminya, hanya orang-orang yang memiliki keberanian dan rasa ingin tahu yang besar, yang pada akhirnya akan menemui berbagai keunikan dalam perjalanan hidup.

Beberapa objek mata yang melayang di sekeliling Dru, semacam analogi bahwa dalam setiap pergerakan manusia ada pihak lain yang selalu mengamati baik disadari ataupun tidak, baik memiliki maksud yang baik atau hanya sekedar melihat saja.

Pengamatan yang dilakukan pada beberapa ilustrasi di atas memperlihatkan bahwa ilustrator akan selalu membawa pengalaman hidupnya dalam setiap karya, namun tidak secara eksplisit, lantas memengaruhi nuansa yang tercipta dalam karya.

#### 4. Kesimpulan

Cerita rakyat bukan hanya sekedar dongeng yang ditulis untuk penghibur anak-anak, ataupun kisah penghantar tidur, namun memiliki kesan dan juga pesan-pesan khusus di dalamnya. Begitulah cara orang terdahulu dalam menyiratkan pesan agar dapat diterima dengan lebih santun dan tidak frontal. Sedangkan ilustrasi visual hadir sebagai pemberi warna baru pada dunia literasi, pun tidak lepas dari kesan dan pesan yang tersirat maupun tersurat.

Tujuan ilustrasi pada dasarnya adalah untuk memperjelas tulisan, meskipun ada sebagian orang yang tentu tidak terlalu memerlukan ilustrasi karena dirasa pembaca sudah akan cukup paham hanya dengan membaca. toh peran ilustrasi tidak semata-mata hanya membahasakan secara visual, namun memperluas persepsi.

Ilustasi visual cerita rakyat saat ini sesungguhnya tidaklah memperumit pembaca ataupun penikmat ilustrasi, tapi tidak juga menyederhanakan, namun lebih tepatnya memperkaya. Kompleksitas objek dan penataan komposisi yang lebih dinamis akan menciptakan daya khayal yang lebih luas. Bagi para pembaca novel, pasti sudah terbiasa secara otomatis membayangkan atau menciptakan visual dari cerita yang dibaca, begitu juga dengan cipta visual khayali yang diciptakan pembaca ketika melihat ilustrasi, akan lebih beragam lagi.

Penggunaan metafora dapat dilihat dari berbagai objek ikonis yang dimunculkan pada karya ilustrasi visual Wastana Haikal dan Renata Owen. Penggambaran adegan maupun gestur tokoh yang ditampilkan dalam ilustrasi mewakili keadaan yang tengah dilalui dalam cerita, sekaligus memberi pembelajaran secara implisit bagi yang melihat, seperti pada karya Gambar 1, bahwa begitu membahagiakannya hidup berdampingan walaupun memiliki perbedaan, dan bahwa perbedaan justru merupakan harmoni yang indah. Gambar 2 dengan pesan bahwa kejahatan sebesar apapun akan selalu kalah dengan kebajikan, serta Gambar 3 dan 4 yang menggambarkan betapa banyak manusia ingin mengetahui hal yang ada dalam kehidupannya, bahwa manusia selalu bertanya tanpa ada habisnya, dan hidup adalah suatu petualangan yang harusnya dinikmati dan dijalani dengan penuh keberanian.

## 5. Penghargaan

Kepada para penulis dongeng maupun cerita rakyat sudah selayaknya mendapat tempat special dihati khalayak, karena dari merekalah 'warisan' budaya Indonesia tetap terjaga, begitu pula dengan semua juru gambar maupun seniman ilustrasi visual yang tidak pernah berhenti mengulik kreatifitas dan alam pikirnya yang khas, serta yang tidak abai pada dunia khayali, sesungguhnya realita yang ada tidak akan pernah lepas dari imaji yang selalu berkelindan di sekitar kita. Metafora selalu bermetamorfosa.

## 6. Pustaka

- Blackburn, Henry, (2010), *The Art of Illustration 2<sup>nd</sup> ed.*, Wyman and Sons, Limited, London, W. C.
- Budiman, Kris, (2011), *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*, Jalasutra, Yogyakarta
- Crush, Lawrence Zeegen, (2005), *Fundamentals of Illustration*, AVA Publishing, Switzerland.
- Children's Book Illustrator Catalogue*, Market Focus The London Book Fair 2019
- Danesi, Marcel, (2004), *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*, terjemahan Evi Setyarini dan Lusi Lian Piantari, (2010), Jalasutra, Yogyakarta.
- Lestari, Dee. (2018), *Di Balik Tirai Aroma Karsa*, Bentang Pustaka, Yogyakarta.

