

***Magic Realism* pada Karya Ilustrasi Berjudul “Perjalanan”**

Eston Kamelang Mauleti

Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain
Universitas Pelita Harapan
Indonesia
eston.mauleti@uph.edu

Diterima: September, 2025 | Disetujui: Desember, 2025 | Dipublikasikan: Desember, 2025

ABSTRAK

Sebagai cabang seni, ilustrasi berfungsi menerangkan, teks disertai ilustrasi memungkinkan pemahaman makna secara menyeluruh. Dalam perkembangannya dua basis besar ilustrasi, *traditional illustration* dan *digital illustration* berjasa merepresentasikan teks, konsep ataupun ide. Pada bulan April-Mei 2024 International Illustration Network mengadakan Pameran Ilustrasi Internasional "*Everything for Children 2024*", di Illustration Gallery, Building B 301, Universitas Pelita Harapan, menampilkan 60 karya ilustrasi dari 23 negara. Penulis ikut berpartisipasi dalam pameran ini, karya ilustrasi yang diikutsertakan berjudul “Perjalanan”. Perjalanan adalah sebuah karya ilustrasi yang menggabungkan gaya realis dan *surreal* yang dikenal dengan istilah *Magic realism*. Istilah *Magic Realism* merupakan metode penciptaan karya ilustrasi yang pertama kali muncul awal pada 1925 di Jerman oleh Frans Roh fotografer, kritikus seni dan sejarawan asal Jerman, yaitu menggabungkan unsur realis dengan hal-hal yang fantastis, mengusik perasaan, mitologis, dan seperti mimpi. Dua tokoh ilustrasi yang menerapkan aliran ini dalam karya buku ilustrasi mereka adalah Shaun Tan (*The Lost Thing*, 2000) dan Chris Van Allsburg (*The Polar Express*, 1985) yang membangkitkan imajinasi dan kreatifitas anak melalui karya ilustrasi, hingga kini karya mereka masih relevan untuk dinikmati.

Keyword : Ilustrasi, *Magic realism*

PENDAHULUAN

Ilustrasi adalah komunikasi visual melalui media gambar. Secara etimologis, akar kata Latinnya, *lux*, berarti "menyinari cahaya"—memungkinkan pemahaman. Sebagai

karya seni, ilustrasi seringkali ekspresif, terinspirasi secara pribadi, dan dikemas dengan indah. Namun, tidak seperti seni demi seni itu sendiri, ilustrasi pada dasarnya melayani suatu ide dan berusaha mengomunikasikan sesuatu yang spesifik, biasanya kepada audiens tertentu (Doyle dkk, 2019). Definisi lain menurut Michael Fleisbman Ilustrasi adalah "seni atau proses pembuatan atau penyediaan gambar, foto, atau diagram yang menyertai dan melengkapi teks cetak, lisan, atau elektronik." "Ilustrasi" juga dapat mengklarifikasi atau menjelaskan: "Izinkan saya memberi Anda sebuah ilustrasi" (Fleisbman, 2004).

Era kontemporer memperkaya wawasan dan pengalaman masyarakat dalam memahami makna melalui ilustrasi. Ilustrasi dinikmati dalam berbagai ragam media, contohnya melalui surat kabar atau majalah dikenal sebagai editorial illustration, berhubungan dengan iklan, branding, kemasan disebut advertising/commercial illustration. Majalah Monocle yang berbasis di London, Tokyo, Hongkong, Zurich, Paris konsisten menggunakan ilustrasi untuk menjelaskan makna artikel dengan gaya flat design illustration, menggunakan bentuk sederhana, warna solid, tanpa efek kedalaman (gambar 1).



Gambar 1. Ilustrasi pada majalah Monocle edisi Agustus 2025

(Sumber: <https://monocle.com/the-weekend-opener/what-to-wear-to-quality-of-life-conference/>)

Dalam perkembangannya ilustrasi bukan saja mencerahkan namun menghasilkan variasi gaya ilustrasi yang menjadi mashab penikmat ilustrasi khususnya ilustrator itu sendiri. Dua basis besar dalam ilustrasi , *traditional illustration* dan *digital illustration* berjasa dalam merepresentasikan makna. Di China, ilustrasi tradisional pernah mencapai kejayaan dalam bentuk buku ilustrasi, komik strip, buku anak-anak (SendPoint, 2014). Di era kontemporer ilustrasi lebih memadukan berbagai genre dan teknik. Anna Forlati seorang ilustrator yang mencoba banyak gaya ilustrasi mampu menghadirkan rasa intim dan misterius seperti mimpi anak-anak pada karya ilustrasinya mengatakan "*I like to experiment with different techniques, work on*

different atmospheres and with variable colour associations, according to the book or the project. I think that every book has its own peculiar imaginary that needs to be researched. It's also my way of doing things and by now I have accepted it." (nowthenmagazine.com, 2025). Ketertarikannya akan dunia mimpi terinspirasi dari karya Henri Rousseau juga pemahaman definisi *magic realism* dari para penulis Amerika Selatan seperti Galeano, Cortázar, dan García Márquez (gambar 2).



Gambar 2. Karya ilustrasi Anna Forlati
(Sumber: <https://nowthenmagazine.com/articles/anna-forlati-magic-realism-in-illustration>)

Pada bulan April-Mei 2024 International Illustration Network mengadakan Pameran Ilustrasi Internasional "Everything for Children 2024", di Illustration Gallery, Building B 301, Universitas Pelita Harapan, menampilkan 60 karya ilustrasi dari 23 negara. Penulis berpartisipasi dalam pameran tersebut dengan menampilkan dua karya ilustrasi berjudul "Perjalanan" dan "Flying boat" (Gambar 3). Namun pada pembahasan selanjutnya, penulis hanya membahas karya ilustrasi dengan judul "Perjalanan" karena lebih relevan dengan tema penulisan, *magic realism*.



Gambar 3. Ilustrasi karya Eston Kamelang Mauleti
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

METODE MAGIC REALISM

Istilah Magic Realism, yang selanjutnya dalam pembahasan ini disebut sebagai realisme magis, pertama kali muncul pada tahun 1925 di Jerman melalui pemikiran Franz Roh, seorang fotografer, kritikus seni, dan sejarawan seni. Ia menulis buku *Nach-Expressionismus: Magischer Realismus* (Setelah Ekspresionisme: Realisme Magis) yang menjadi dasar konseptual istilah tersebut sebelum berkembang luas hingga Amerika Latin. Roh menggunakan istilah ini untuk menggambarkan kecenderungan seni yang menggabungkan representasi realitas secara presisi dengan atmosfer yang ganjil, misterius, dan seolah memiliki dimensi metafisik (thecollector.com, 2025). Gaya ini menghadirkan objek atau figur secara realistis, namun ditempatkan dalam konteks yang terasa “ajaib” atau tidak sepenuhnya rasional, berbeda dari pendekatan *Surrealism* yang berangkat dari eksplorasi alam bawah sadar.

Pendekatan ini berkembang bersamaan dengan gerakan *Neue Sachlichkeit* (Objektivitas Baru) di Jerman pasca-Perang Dunia I sebagai reaksi terhadap Ekspresionisme. Gerakan tersebut bersifat figuratif dan kerap menampilkan citra yang tajam, satir, dan reflektif terhadap perubahan sosial; salah satu tokohnya adalah Max Beckmann. Dari konteks inilah realisme magis berkembang dengan kecenderungan yang lebih kontemplatif dan tidak terlalu politis, menekankan kualitas keanehan yang telah melekat dalam realitas sehari-hari.

Secara esensial, realisme magis bertumpu pada representasi visual yang presisi serta pembangunan atmosfer yang ambigu dan misterius. Pemahaman ini diperkuat oleh kajian Soo Im Choi (2011) yang menjelaskan bahwa realisme magis menghadirkan peristiwa atau kualitas yang tidak lazim dalam kerangka realitas tanpa memberikan penjelasan rasional. Dengan demikian, unsur magis tidak berdiri sebagai fantasi terpisah, melainkan menyatu dalam struktur realitas yang ditampilkan.

Pendekatan realisme magis juga terlihat dalam ilustrasi kontemporer, salah satunya pada karya Shaun Tan. Lahir di Australia pada 1974, ia dikenal melalui buku bergambar yang mengangkat tema sosial dan sejarah dengan imajinasi visual menyerupai pengalaman mimpi. Ia menerima Academy Award untuk film animasi pendek *The Lost Thing* serta berbagai penghargaan internasional (u.osu.edu, 2025).

Karya-karyanya seperti *The Lost Thing* (2000), *The Red Tree* (2001), dan *The Arrival* (2006) merepresentasikan dunia yang tampak nyata namun sarat keajaiban emosional. *The Lost Thing* mengisahkan seorang anak laki-laki yang menemukan makhluk aneh di pantai dan berusaha mencari tempat yang sesuai baginya, sementara lingkungan sekitarnya bersikap acuh tak acuh (shauntan.net, 2025). Secara visual, karya ini menampilkan suasana distopia dengan latar kota industri berwarna redup serta karakter berbentuk bundar menyerupai mesin atau teapot dengan detail antropomorfis seperti mata, mulut, dan pintu. Relasi antar karakter

terasa surreal namun tetap berpijak pada dunia yang realistis, sehingga memperlihatkan karakteristik realisme magis dalam ilustrasi (lihat gambar 4).

Sebagai perbandingan konseptual, dalam ranah sastra istilah yang lebih umum digunakan adalah *Magical Realism*, yang berkembang di Amerika Latin melalui penulis seperti Gabriel García Márquez dan Alejo Carpentier. Dalam pendekatan ini, peristiwa magis hadir sebagai bagian normal dari dunia realistis dan tidak dipertanyakan oleh tokoh-tokohnya (Britannica, 2023; Bowers, 2004).

Dalam konteks Indonesia, kecenderungan realisme magis juga berkembang dalam dunia sastra maupun seni visual. Salah satu tokoh penting adalah Danarto, yang dikenal sebagai sastrawan sekaligus perupa. Melalui kumpulan cerpennya seperti *Godlob* dan *Adam Ma'rifat*, ia memadukan realitas keseharian dengan pengalaman spiritual dan simbolik, sehingga unsur supranatural hadir sebagai bagian alami dari realitas batin dan religius. Pendekatan serupa tampak dalam karya Kuntowijoyo, Ayu Utami melalui novel *Saman*, serta Eka Kurniawan dalam *Cantik Itu Luka* yang memadukan sejarah, mitos, dan peristiwa supranatural dalam latar realistis.

Dalam penelitian ini, realisme magis digunakan sebagai kerangka analisis visual untuk membaca bagaimana realitas direpresentasikan secara presisi sekaligus membangun atmosfer ambigu dan simbolik. Pendekatan ini memungkinkan identifikasi relasi ruang, karakter, dan konstruksi naratif visual yang menghadirkan dimensi keajaiban sebagai bagian inheren dari realitas, bukan sebagai fantasi yang terpisah.



Gambar 4. *The Lost Thing*, karya ilustrasi Shaun Tan
(Sumber: <https://www.shauntan.net/about>)

Selain Shaun Tan, pendekatan visual yang mengaburkan batas antara realitas dan fantasi juga tampak dalam karya ilustrator Amerika Chris Van Allsburg. Chris Van Allsburg lahir pada 18 Juni 1949, di Grand Rapids, Michigan, AS adalah seorang penulis dan ilustrator Amerika yang telah menciptakan beberapa buku anak-anak. Allsburg berhasil memadukan narasi dan citraan untuk mengaburkan batas antara fantasi dan kenyataan secara meyakinkan. Ia memenangkan Medali Caldecott dua kali, untuk buku-bukunya *Jumanji* (1981) dan *The Polar Express* (1985). *The Polar*

Express adalah kisah perjalanan kereta ajaib seorang anak laki-laki ke Kutub Utara pada Malam Natal, realitas bagai mimpi dalam nuansa biru dan ungu (britannica.com/biography/Chris-Van-Allsburg, 2025). Karya ilustrasi Allsburg, *The polar Express* tampak realis namun menciptakan sensasi mimpi (gambar 5)



Gambar 5. *The Polar Express*, karya ilustrasi Chris Van Allsburg
(Sumber: <https://www.raileventsinc.com/polar-express-train-ride/>)

Shaun Tan dan Allsburg adalah 2 tokoh ilustrasi buku anak yang sama-sama menghadirkan suasana magis dalam realitas. Berawal dari buku ilustrasi, *The Lorax* dan *The Polar Express* ditransformasikan menjadi film animasi yang mampu mengajak penonton merasakan suasana realistis namun terkesan magis.

PEMBAHASAN

Seperti disebutkan di atas, karya ilustrasi penulis berjudul “Perjalanan” (gambar 3) berpartisipasi pada Pameran Ilustrasi Internasional “*Everything for Children 2024*”, tema “*Everything for Children*” bertujuan mendedikasikan kreatifitas, imajinasi ilustrator tentang dunia realitas dalam sentuhan *surreal* kepada anak-anak. Karya ilustrasi “Perjalanan” memperlihatkan 2 orang dewasa dan 1 orang anak berjalan melewati badan serigala yang sedang berbaring dengan ekspresi bersahabat menatap mereka di hutan pepohonan besar. Karakter serigala berukuran lebih besar jika dibandingkan dengan ke 3 orang tersebut, namun serigala menunjukkan sifat permisif membiarkan mereka berjalan tanpa rasa takut atau terancam. Karakter yang diilustrasikan, manusia, serigala serta lokasi bergaya realis. Letak *surreal* adalah pada ukuran serigala lebih besar dari manusia serta ekspresi bersahabat memberikan kesan ajaib, magis dan mimpi jauh dari kesan buas, liar layaknya serigala. Unsur warna juga memperkuat kesan magis melalui penggabungan temperatur warna panas dan dingin. Teknik pembuatan ilustrasi “Perjalanan” adalah menggabungkan teknik tradisional dan digital bertujuan menghasilkan efek khusus pada tekstur secara keseluruhan.

PROSES KREATIF

Ide awal adalah memahami tema, bagaimana merancang ilustrasi untuk anak-anak? ilustrasi utamanya mengandung unsur kekanakan mempertimbangkan imajinasi, mimpi seorang anak. Penggabungan unsur realis dan *surreal* merupakan pilihan tepat untuk mengembangkan rancangan ilustrasi. Merujuk pada penggabungan imajinasi, kreatifitas, teknik dari karya Shaun Tan dan Allsburg. Berikut perbandingan karya keduanya :

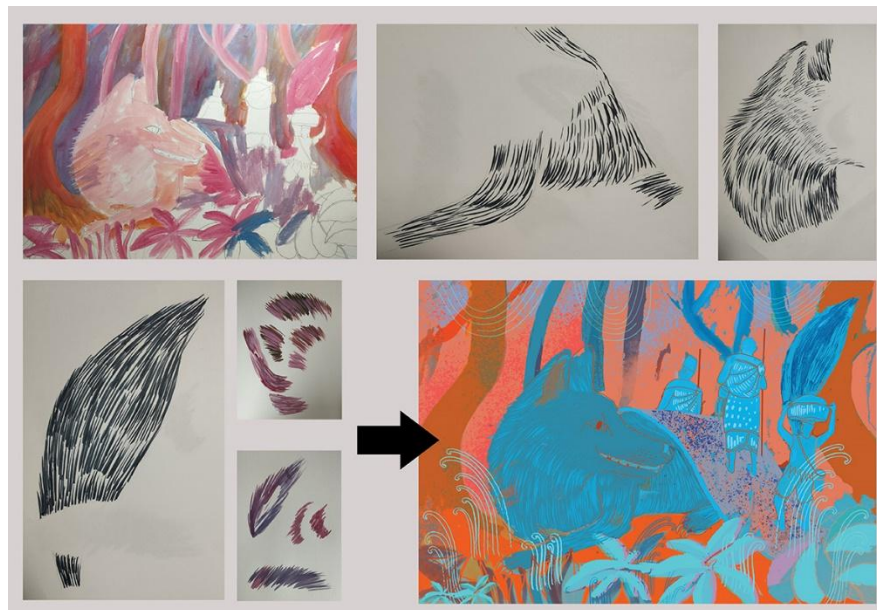
Tabel 1 Perbandingan karya ilustrasi Shaun Tan dan Chris Van Allsburg

Shaun Tan	Chris Van Allsburg
Aliran <i>magic realism</i>	Aliran <i>magic realism</i>
Karya Ilustrasi: <i>The Lost Thing</i>	Karya Ilustrasi: <i>The Polar Express</i>
Konsep ilustrasi: Dunia yang terasa nyata tapi penuh keajaiban lembut dan emosional	Konsep ilustrasi: Tampak realis namun menciptakan sensasi mimpi
Teknik: <i>Mix media (pensil, cat akrilik, cat minyak, kolase di atas kertas, proses digital Photoshop)</i>	Teknik: <i>Pensil, conte crayon, pastel di atas kertas</i>

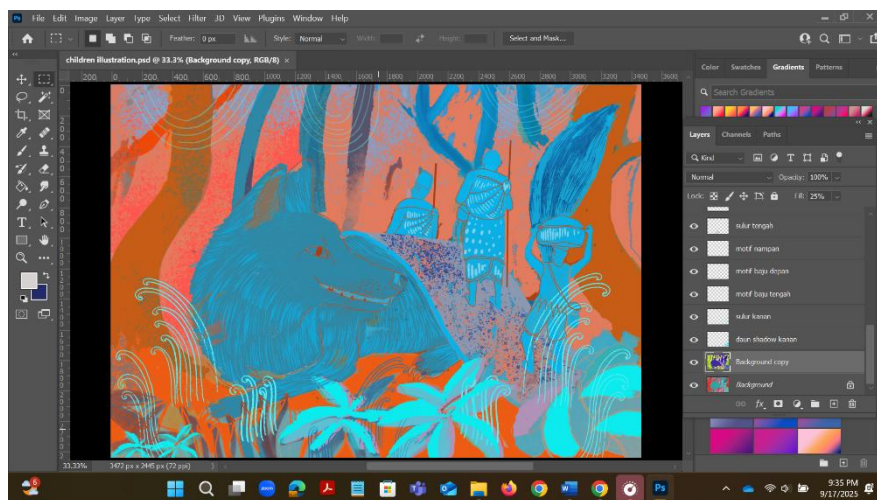
(Sumber: <https://www.scribd.com/doc/255633769/art-case-study>, 2025)

Everyone is blessed with the ability to fantasise-to re-imagine the world on our own terms and conditions, fulfilling our inner most passions and desires. Most people realise their fantasies are often in stark contrast to the real world in which they live (Wells, 2006).

Berikut proses karya ilustrasi penulis dari teknik tradisional dan proses digital *photoshop*, tahap awal penggambaran menggunakan pensil yaitu *outline* objek selanjutnya proses pewarnaan dasar menggunakan cat *gouache* melalui sapuan ekspresif kasar kuas *v-tech* berukuran 22 di atas kertas *Leyton* 450gr berukuran A2, arah sapuan kuas mengikuti volume objek, dominasi warna merah, ungu, sedikit coklat (gambar 6). Hasil proses pewarnaan kemudian difoto dan ditransfer secara digital selain itu ada beberapa bagian detail seperti bulu serigala, rumput mengambang pada kiri dan kanan karya ilustrasi melalui proses *scanning*. Detail bulu serigala menggunakan tinta hitam, tekstur lain seperti variasi *dot* didapatkan dari proses digital *photoshop*, memanfaatkan fitur *brush*. Hasil awal dan akhir terlihat perbedaan warna didapat dari proses digital kombinasi pada *channel mixer*. Proses digital *photoshop* terdiri dari 22 *layer* yang menyimpan bagian detail dan efek karya ilustrasi. Warna biru kehijauan pada karakter serigala, manusia dan daun pada latar depan di *final artwork* ilustrasi dihasilkan melalui penumpukan layer dari *color mixer* yang berbeda dan pemilihan warna melalui tool *color picker (foreground color)*. Garis tubuh karakter serigala dan manusia dihasilkan dengan tool brush berukuran 6px (gambar 7).



**Gambar 6. Perjalanan, karya ilustrasi Eston Kamelang Mauleti
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**



**Gambar 7. Proses digital photoshop
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**

KESIMPULAN

Setiap orang memiliki kemampuan berimajinasi tentang dunia nyata maupun dunia fantasi. Hingga seorang anak mencapai usia 10 tahun mereka mengalami gelombang transformasi terus menerus, merupakan usia keemasan melalui proses belajar, penemuan bahkan kegagalan (Daarvak Verlag, 2024). Belajar dari 2 tokoh ilustrasi anak-anak Shaun Tan dan Allsburg dengan imajinasi dan kreatifitas tinggi menciptakan karya fenomenal, bukti dari pencapaian mereka adalah transformasi karya ilustrasi *The Lost Thing* dan *The Polar Express* ke dalam film animasi. Sebagai pengajar di bidang ilustrasi penulis mencoba bereksperimen melalui konsep dan teknik dari ke 2 tokoh ini untuk menghasilkan karya ilustrasi berjudul “perjalanan”. Aliran

magic realism memungkinkan ilustrator menghasilkan karya ilustrasi yang menggabungkan realita, imajinasi atau mimpi. Karya penulis “Perjalanan” lebih merujuk ke konsep ilustrasi Allsburg yaitu segalanya tampak nyata namun tampak sensasi mimpi namun untuk aspek teknis merujuk pada karya Shaun Tan. Penulis juga menemukan solusi teknis ketika proses transformasi teknik tradisional ke proses digital *photoshop* untuk mencapai hasil akhir khususnya perubahan warna yang drastis. Dalam memahami tema hingga proses akhir penulis juga melalui fase imajinasi berdasarkan pengalaman, juga berusaha memahami dunia anak yang penuh imajinasi. Ilustrasi anak umumnya menonjolkan unsur persahabatan manusia dengan binatang, manusia dengan manusia atau karakter imajinatif lainnya. Walaupun istilah aliran *Magic realism* sudah ada sejak tahun 1925 namun hingga kini masih relevan sebagai konsep atau metode para ilustrator untuk menciptakan karya ilustrasi khususnya ilustrasi untuk buku anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Choi, S. I. (2011). *Magischer Realismus in zeitgenössischen Romanen und Filmen* (Doctoral dissertation, Universität Wien).
- Daarvak Verlag. (2024). *Children create change*. Daarvak Publishing House.
- Doyle, S., Grove, J., & Sherman, W. (2019). *History of illustration*. Fairchild Books, Bloomsbury Publishing Inc.
- Encyclopaedia Britannica. (2023). *Magic realism*.
<https://www.britannica.com/art/magic-realism>
- Encyclopaedia Britannica. (2025, September 17). *Chris Van Allsburg*.
<https://www.britannica.com/biography/Chris-Van-Allsburg>
- Faris, W. B. (2004). *Ordinary enchantments: Magical realism and the remystification of narrative*. Vanderbilt University Press.
- Fleishman, M. (2004). *Exploring illustration*. Thomson Delmar Learning.
- Now Then Magazine. (2025, September 17). *Anna Forlati: Magic realism in illustration*.
<https://nowthenmagazine.com/articles/anna-forlati-magic-realism-in-illustration>
- Ohio State University. (2025, September 17). *Our essay: The lost thing*.
<https://u.osu.edu/ouressaythelostthing/>
- Roh, F. (1925). *Nach-Expressionismus: Magischer Realismus*. Klinkhardt & Biermann.
- SendPoint. (2014). *Beyond illustration: Design & application*. Send Point Publishing Co., Ltd.

Tan, S. (2025, September 17). The lost thing (Book). <https://www.shauntan.net/the-lost-thing-book>

The Collector. (2025, September 17). What is magical realism in art? <https://www.thecollector.com/what-is-magical-realism-in-art/>

Wells, P. (2006). The fundamentals of animation. AVA Publishing.