Ilustrasi Karya Pawel Kuczynski Bertema Anak-Anak (Analisa Relasi Antar Tanda : Metafora-Metonimi-Kontradiksi)

Tyara Umi Yuhanis Sarrahdiba
Desain Komunikasi Visual
Universitas BSI
Jalan Sekolah Internasional No. 1-6 Antapani Bandung,
tyara.tuy@bsi.ac.id

Abstract *- Illustration is visual art that has function to give an explanation of something or a purpose in visual. This day illustration has penetrated into various media such as sketch pictures, graphic, and caricature, with different styles. One of the artist is Pawel Kuczynski who criticize the social problem, economic and political issues with his satire style illustration. One of his works discussed the issue of children. There are similarities between all visual communication style works Pawel Kuczynski. This can be seen from the visual signs and their relationships that used in each illustration. Through this study, the authors will describe 6 illustrations attempting Kuczynski works with the theme of children and dissected using a sign and relationships that exist in order to determine the meaning contained therein.*

Keywords*: Children, Illustration, Pawel Kuczynski, Signs*

Abstrak - Ilustrasi merupakan seni gambar yang berfungsi untuk memberi penjelasan tentang sesuatu atau suatu maksud secara visual. Perkembangan ilustrasi saat ini telah merambah ke berbagai media seperti sketsa gambar, grafis, dan karikatural, dengan gaya yang berbeda. Salah satunya seorang seniman dari Polandia yaitu Pawel Kuczynski yang mengkritik masalah sosial, ekonomi dan isu politik dengan ilustrasi gaya satirnya. Salah satu karyanya membahas mengenai isu anak-anak. Terdapat kesamaan gaya komunikasi visual diantara semua karya Pawel Kuczynski. Hal ini terlihat dari penggunaan tanda-tanda visual dan relasinya yang digunakan dalam setiap ilustrasi. Melalui penelitian ini, penulis akan memcoba memaparkan 6 ilustrasi karya Kuczynski dengan tema anak-anak dan membedah penggunaan dan relasi tanda yang ada guna mengetahui makna yang terkandung di dalamnya.

Kata Kunci: Anak-Anak, Ilustrasi, Pawel Kuczynski, Tanda

PENDAHULUAN

Ilustrasi berasal dari kata "Illustrate" muncul akibat pembagian tugas fungsional antara teks dan gambar. Dari etimologinya Illustrate berasal dari kata 'Lustrate' bahasa Latin yang berarti memurnikan atau menerangi. Sedangkan kata 'Lustrate' sendiri merupakan turunan kata dari * leuk- (bahasa Indo-Eropa) yang berarti 'cahaya' (Grolier Multimedia Encyclopedia 2001). Dalam konteks ini Ilustrasi adalah gambar yang dihadirkan untuk memperjelas sesuatu yang bersifat tekstual.

Fungsi memperjelas sebuah teks atau bahkan memberi sentuhan dekorasi pada lembar-lembar teks memberi gambaran bahwa saat itu gambar (ilustrasi) adalah subordinan dari teks. Gambar adalah pelengkap teks. Gambar hanyalah wahana untuk mengantarkan pemahaman secara lebih utuh dari sebuah teks. Seorang Ilustrator harus dapat memahami isi teks dan kemudian mengilustrasikannya dalam bentuk gambar.

Kemampuan mentranslasikan dari sesuatu yang tekstual ke dalam bentuk yang visual menjadi poin penting sebagai seorang Ilustrator. Ilustrator berperan sebagai penerjemah (interpreter) ke pada pembaca dari sesuatu yang abstrak (wilayah bahasa/tekstual) ke dalam sesuatu yang konkret sifatnya (wilayah rupa). Tuntutan kepiawaiannya tidak berhenti pada tataran olah rupa (visualisasi) saja, tetapi juga mencakup wawasan (pemahaman terhadap teks) dan olah komunikasinya (bagaimana cara menyampaikan kepada pembacanya melalui rupa). Posisi Ilustrator dalam hal ini adalah sebagai visual interpreter. Secara fungsional Ilustrator berada di posisi antara (in between) penulis dan pembacanya. Di sisi lain posisi seorang Ilustrator adalah sebagai seorang visual dekorator. Menyiapkan iluminasi sebagai bingkai penghias ataupun mengisi ruang-ruang kosong dalam sebuah manuskrip.

Seiring berjalannya waktu, ilustrasi berkembang merambah ke berbagai media seperti ilustrasi majalah, dan karikatur di Koran. Ilustrasi memiliki banyak fungsi, misalnya ilustrasi karikatur yang biasanya mengkritik keadaan social, ekonomi atau isu politik yang ada.

Salah satu ilustrastor yang mengkritik keadaan social ekonomi dan isu politik dengan gaya satire yaitu Pawel Kuczynski. Kuczynski membuat karya dengan teknik gabungan (digital), dengan berbagai tema. Salah satunya ia mencoba untuk mengkritik kesejahteraan anak-anak dari berbagai sisi.

Ilustrasi kuczynski yang memakai perumpamaan metafora, memerlukan analisis dengan menggunakan semiotika.

"Semiotik penting bagi seorang desainer karena itu menyangkut banyak cara atas bagaimana suatu desain digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Saat ini, kita telah kehilangan semiotik sebagai suatu alat bantu untuk berkomunikasi, baik secara abstrak maupun dalam pesan-pesan informasi tertentu." (Mike Cina, WeWorkForThem)

Seorang visualizer dituntut memiliki kemampuan "menyederhanakan bentuk". Ia harus mampu menjelaskan suatu ide atau konsepnya agar komunikan dapat memahami dan menangkap ide tersebut. Terdapat beberapa konsep dalam penyampaian visual, salah satunya semantik metafora yang mentransfer atau mengubah suatu bentuk menjadi bentuk yang lain. Atau mentransfer atau mengubah konsep verbal menjadi ungkapan visual, atau bisa dikatakan mengubah aksara menjadi piktorial.

Dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk menganalisis karya seni Kuczynski yang sarat akan makna menggunakan analisa relasi antar tanda (metafora-metonimi-kontradiksi) dalam semiotika.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini yaitu dengan pendekatan kualitatif dengan analisis semiotik. Metode penelitian kualitatif dalam arti penelitian kualitatif tidak mengandalkan bukti berdasarkan logika matematis, prinsip angka, atau metode statistik. Penelitian kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih-alih mengubah menjadi entitas-entitas kuantitatif. (Mulyana, 2003:150)

Furchan (1992:21-22), menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Melalui penelitian kualitatif, penulis dapat mengenali subjek dan merasakan apa yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari.

Maka penelitian kualitatif selalu mengandalkan adanya suatu kegiatan proses berpikir induktif untuk memahami suatu realitas. Thomas Lindlof dengan bukunya *Qualitative Communication Research Methods* dalam Kuswarno menyebutkan bahwa metode kualitatif dalam penelitian komunikasi dengan paradigma fenomenologi, etnometodologi, interaksi simbolik, etnografi, dan studi budaya, sering disebut sebagai paradigm interpretif. (Lindlof, 1995:27-28). Bagi peneliti kualitatif, satu-satunya realita adalah situasi yang diciptakan oleh individu-individu yang terlibat dalam penelitian. Penulis melaporkan fakta di lapangan secara jujur dan mengandalkan pada suara dan penafsiran informan.

Seperti dikatakan Denzin dan Lincoln (dalam Creswell, 1998:15), bahwa: Penelitian kualitatif memiliki fokus pada banyak metode, meliputi pendekatan interpretive dan naturalistic terhadap pokok persoalannya. Ini berarti bahwa para peneliti kualitatif mempelajari segala sesuatu di lingkungannya yang alami, mencoba untuk memahami atau menafsirkan fenomena menurut makna-makna yang diberikan kepada fenomena tersebut oleh orang-orang. Penelitian kualitatif meliputi penggunaan dan pengumpulan berbagai bahan empiris yang diteliti penelitian kasus, pengalaman pribadi, introspektif, kisah pekerjaan, wawancara, pengamatan, sejarah, interaksi, dan naskah-naskah visual yang menggambarkan momen-momen problematika dan pekerjaan sehari-hari serta makna yang ada di dalam pekerjaan individu.

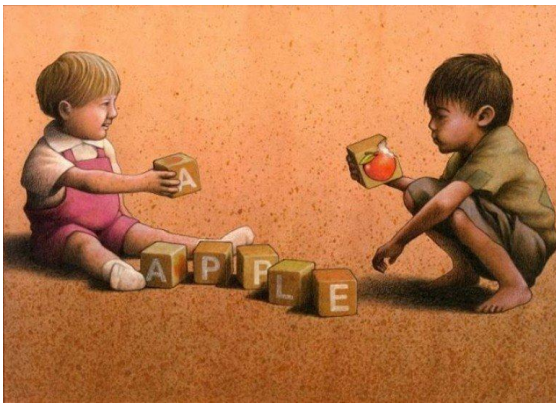
PEMBAHASAN

Dari paparan singkat di atas, maka untuk mengungkapkan makna dalam ilustrasi karya Pawel Kuczynski, teks-teks sebagai tanda dalam ilustrasi tersebut harus diuraikan dan dianalisa terlebih dahulu untuk kemudian direlasikan dan disimpulkan. Tanda dalam ilustrasi karya Pawel Kuczynski terdiri dari beberapa elemen grafis seperti tipografi/teks dan fotografi/ilustrasi. Analisis terhadap tanda-tanda dalam poster tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Apple

Ilustrasi ini menggunakan latar belakang warna coklat atau earth tone, dengan ilustrasi seorang anak lelaki berkulit gelap dan berpakaian lusuh, ikon seorang anak perempuan yang memakai baju pink, dan ikon balok permainan scrabble dengan huruf A, P, P, L, E dan balok scrabble dengan image buah apel.

Berikut analisa ilustrasi melalui relasi antar tanda (teori semiotika) dimana metafora dan metonimi diungkapkan melalui pemecahan tanda.



Gambar 1.
Contoh Metafora Buah Apel

Metafora:
Iconis Scrabble game (Apple) – Buah Apel

Ikonisasi dari obyek buah apel ke *permainan scrabble* dimungkinkan karena adanya keterkaitan antara maksud yang ingin ditunjukkan ilustrator.

Metonimi:

Gambar digunakan untuk menyampaikan konsep yang lebih besar: Kesenjangan ekonomi, kesejahteraan anak, pendidikan dan rasis. Hal ini dikarenakan permainan scrabble yang dipegang anak perempuan berkulit putih menunjukkan pendidikan atau pembelajaran. Anak ini belajar untuk membaca, sedangkan anak yang lain malah memakan balok yang bergambar apel.

Anak berkulit gelap menunjukkan anak yang berasal dari negara tropis, sedangkan anak berkulit putih menunjukkan anak yang berasal dari daerah subtropics atau daerah eropa & amerika.

Apabila kita kaitkan dengan keadaan saat ini, kurang meratanya pendidikan di Indonesia berdampak pada kualitas masyarakat yang tertinggal dibanding negara lain. Berdasarkan data UNESCO, Indonesia termauk dalam kategori kelompok medium yaitu di peringkat 69 dunia (infoakademika.com).

Banyak anak di daerah tertinggal atau bahkan di perkotaan yang memilih atau terpaksa untuk tidak melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Dan alasannya yang ironis, mereka memilih bekerja untuk mengisi perut mereka.

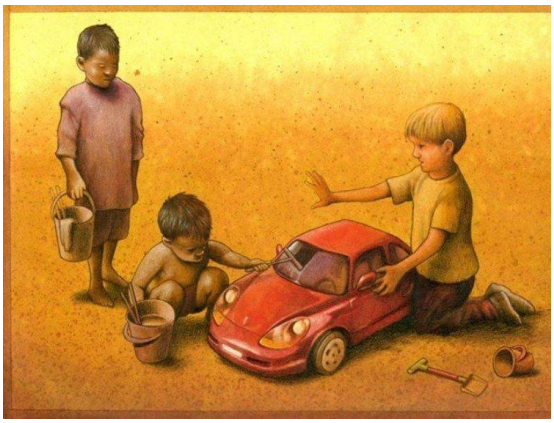
Secara statistic, kelaparan membunuh lebih banyak manusia setiap tahunnya dibandingkan korban AIDS, malaria, dan TBC yang dijumlahkan. Penyebab kelaparan ini bias bermacam-macam, dari paceklik, perang saudara, kemiskinan sistematis, hingga ketidakstabilan harga pasar. Ketika kita beruntung dianugerahi sarana untuk memberikan anak-anak kita mainan balok untuk belajar membaca, banyak anak lain di dunia yang masih memikirkan bagaimana caranya bisa makan.

Kontradiksi:

Terdapat perbandingan antara anak yang berkulit gelap yang memakan balok mainan dan anak yang bermain dengan balok. Menunjukkan terdapat stereotype bahwa anak-anak di negara maju memiliki kesejahteraan dan pendidikan yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak di negara-negara berkembang.

2. Don't Touch!

Karya ini menggunakan ilustrasi utama berupa ikon 2 orang anak berkulit gelap dan ikon seorang anak berkulit putih, serta ikon mobil mainan. Dengan latar belakang warna kekuningan yang masih dengan kesan earth tone. Berikut analisa poster melalui relasi antar tanda (teori semiotika) dimana metafora dan metonimi serta kontradiksi diungkapkan melalui pemecahan tanda.



Gambar 2.
Contoh Metafora Mobil

Metafora:
Iconis Mainan mobil – Mobil (Barang berharga)

Ikonisasi dari obyek mainan mobil ke mobil yang sebenarnya dimungkinkan karena adanya keterkaitan antara ikon sesungguhnya dengan ukuran yang lebih kecil.

Metonimi:

Gesture ikon seorang anak berkulit putih yang berada di dekat image mobil mainan seperti mengangkat tangannya menunjukkan seperti larangan untuk berhenti atau menjauh. Posisi badan anak tersebut seolah melihat ke ikon anak yang terduduk di depannya, yang berarti melarang anak tersebut untuk tidak menyentuh atau menjauh dari barangnya.

Sedangkan ikon anak lain yang berpakaian lusuh, alih-alih bermain dengan mainan, ikon ini digambarkan seolah sedang bekerja.

Dapat disimpulkan, seorang anak menolak ketika ada anak lain yang menyentuh mainannya. Ini seperti menyindir, kelakuan kita selama ini-apakah kita telah menjadi terlalu individualis.

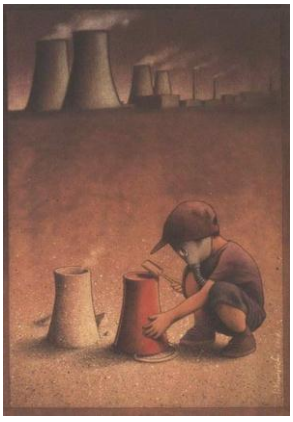
Ketika mampu mencukupi hidupnya sendiri, manusia merasa tidak perlu untuk berbagi. Ketika rumahnya sudah cukup nyaman, kita bias lupa untuk menengok tetangga yang kekurangan.

Kontradiksi:

Sekali lagi terdapat pertentangan atau perbandingan antara si berkecukupan dan si kekurangan. Juga anak yang berasal dari negara maju dibandingkan dengan anak dari Negara berkembang. Dalam hal ini dapat dipersepsikan pula bukan hanya kesejahteraan, tetapi sikap atau *attitude*. Negara liberalis, memiliki prinsip mengambil keuntungan sebanyak-banyaknya dan terdapat kesenjangan ekonomi yang terlihat sangat jelas.Hal ini terlihat dari orang-orang yang hidup di Negara maju yang cenderung individualis.

3. Children and Tech

Karya ini menggunakan ilustrasi utama berupa ikon seorang anak yang memakai masker dan bermain pasir, serta ikon bangunan yang dapat dipersepsikan sebagai pabrik atau industry. Dengan latar belakang warna coklat dengan kesan gelap. Berikut analisa poster melalui relasi antar tanda (teori semiotika) dimana metafora dan metonimi serta kontradiksi diungkapkan melalui pemecahan tanda.



Gambar 3.
Contoh Metafora Pabrik

(**Diunduh dari**
http://www.pawelkuczynski.com)

Metafora:
Iconis Pasir – Pabrik (industri)

Ikonisasi dari obyek bangunan pasir ke bangunan pabrik (industri) dimungkinkan karena adanya keterkaitan antara ikon sesungguhnya dengan ukuran yang lebih kecil.

Metonimi:

Biasanya, ikon ember dan sendok pasir digunakan anak-anak untuk bermain membuat bangunan dari pasir, seperti istana atau benteng.

Kemiripan antara bangunan pasir dan pabrik yang ada di ilustrasi ini yaitu bentuknya yang sama-sama berbentuk silinder seperti corong di bagian atas. Bangunan ini menunjukkan seperti cerobong asap pabrik, dengan adanya image gumpalan putih diatas bangunan yang mungkin merepresentasikan asap polusi.

Revolusi industri mengubah selamanya wajah peradaban manusia. Dua abad setelahnya, jumlah kendaraan bermotor dan pembangunan pabrik terus bertambah. Sayang, ini tidak selamanya dibarengi dengan perhatian kepada lingkungan.

Polusi udara membuat orang tua resah membiarkan anak-anaknya bermain di luar terlalu lama. Anak-anak pun tanpa sadar akan meniru apa yang dilihatnya, termasuk membangun pabrik-pabrik, bukannya benteng-benteng saat kita kecil dulu, dari pasir pantai. Apa yang akan terjadi saat anak-anak itu dewasa?

Kontradiksi:

Dalam ilustrasi ini terdapat perbandingan antara apa yang dibuat anak-anak di masa lalu dan di masa depan. Terdapat pula perbandingan antara bangunan pabrik yang sebenarnya dengan bangunan pasir yang dibuat sang anak.

4. Manual Book

Ikon utama dalam ilustrasi ini adalah seorang anak perempuan, sepatu hak tinggi (high heels) dan sebuah buku. Dengan *background* yang masih dengan nuansa earth tone, tetapi dengan gradasi warna yang lebih gelap di atas dan warna yang terang di bagian bawah. Hal ini mungkin difungsikan untuk menonjolkan salah satu bagian image, yaitu sepatu *high heels* yang berukuran sangat besar (*main focus*).

Gambar 4.
Contoh Metafora Wanita Dewasa

(**Diunduh dari**
http://www.pawelkuczynski.com)

Metafora:
Iconis Sepatu *high heels* – Wanita dewasa

Ikonisasi dari wanita dewasa kepada sepatu high heels atau berhak tinggi, dikarenakan barang ini sangat identic dengan penggunaannya oleh wanita yang biasanya telah bekerja atau telah dewasa.

Metonimi:

Ikon yang dapat diidentifikasi sebagai seorang anak perempuan, karena memakai *dress* atau gaun, mengenakan sebuah sepatu berhak tinggi yang ukurannya sangat besar. Yang

menunjukkan bahwa sepatu ini tidak cocok atau bukan diperuntukkan untuk anak tersebut.

Anak perempuan tersebut memegang sebuah buku yang terdapat ikon sepatu berhak tinggi yang memiliki kemiripan dengan sepatu yang ia kenakan. Teks "Manual" merupakan *anchor* yang menandakan bahwa ikon tersebut merepresentasikan *manual book* atau buku petunjuk mengenai sepatu *high heels*.

Hal ini menandakan bahwa anak zaman sekarang dapat dengan mudah mendapatkan "buku manual" mengenai segala sesuatu yang ingin mereka ketahui. Dengan adanya informasi dari *world wide web* (internet) dan televisi, dunia terbuka luas. Tetapi kemunculan internet tidak hanya menciptakan dampak yang positif, namun juga dampak negatif. Misalnya anak-anak dapat dengan mudah mengakses informasi mengenai hal-hal yang seharusnya diperuntukkan untuk "orang dewasa".

Ada kecenderungan anak-anak sekarang untuk "meniru" atau "ingin menjadi" seperti orang dewasa. Acara-acara televisi contentnya seringkali melenceng dari keharusan acara untuk anak-anak, dengan menyisipkan adegan untuk dewasa (kekerasan, lifestyle).

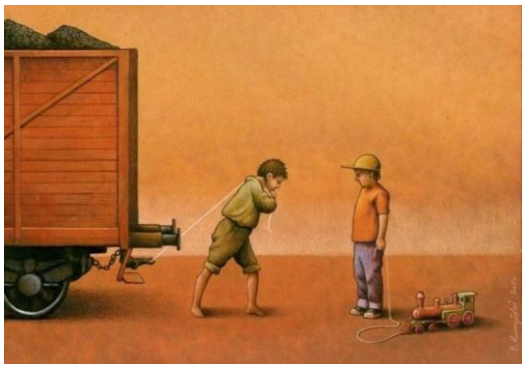
Anak-anak tidak lagi hanya bermain berpura-pura menjadi orang dewasa, tetapi dalam kesehariannya menjadi "seolah-olah" orang dewasa.

Kontradiksi:

Terdapat pertentangan yaitu ikon sepatu high heels yang terlalu besar yang dikenakan oleh seorang anak perempuan, yang seharusnya sepatu tersebut digunakan oleh wanita dewasa.

5. Toy Train and a real Train

Terdapat beberapa ikon utama dalam ilustrasi karya Pawel ini, yaitu seorang anak menggunakan pakaian berwarna coklat, seorang anak yang menggunakan baju berwarna oranye dan celana jeans, ikon sebuah rangkaian kereta berisi batuan atau pasir, serta ikon kereta mainan.



Gambar 5.
Contoh Metafora Kesejahteraan

(**Diunduh dari**
http://www.pawelkuczynski.com)

Metafora:
Iconis kereta – Kesejahteraan

Ikonisasi kesejahteraan kepada kereta mungkin dapat disebabkan oleh

Metonimi:

Seorang anak memakai kaos, celana jeans, sepatu dan topi sambil menarik kereta mainan. Anak yang satu lagi berpakaian sederhana tanpa alas kaki sedang menarik semacam rangkaian kereta yang sebenarnya.

Gambaran ini menunjukkan bahwa anak yang memakai kaos adalah anak yang memiliki tingkat kesejahteraan yang "cukup". Sedangkan anak yang berpakaian sederhana merupakan anak yang memiliki tingkat kesejahteraan yang "tidak cukup". Hal ini dapat dipersepsikan dari pakaian yang mereka kenakan, dan juga salah satu anak dapat bermain dengan "kereta mainan" sedangkan anak lainnya terlihat dengan susah payah menarik kereta besar.

Organisasi Buruh Sedunia (International Labor Organization – ILO) memperkirakan bahwa di seluruh dunia, 218 juta anak terjerat dalam eksploitasi tenaga kerja anak. Dari jumlah tersebut, untuk kelompok usia 5-11 tahun, anak laki-laki 49% dan anak perempuan 51%; untuk kelompok usia 12-14 tahun, anak laki-laki 55% dan anak perempuan 45% (ILO 2006). Di Indonesia, terdapat 0,4 juta anak perempuan dan 0,6 juta anak laki-laki dalam kelompok usia 10-14 yang bekerja(menurut Survei Angkatan Kerja Nasional, BPS).

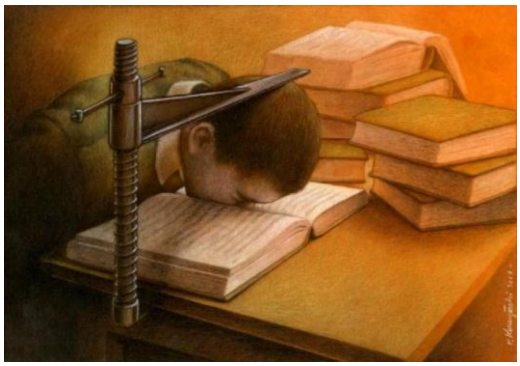
85 juta anak di antara anak yang bekerja di dunia bekerja di sector-sektor berbahaya, seperti pertambangan illegal dan manufaktur dengan mesin berat. Berbeda dengan anak-anak yang berkecukupan, bagi para pekerja anak bermain-main adalah kemewahan.

Kontradiksi:

Terdapat perbandingan keadaan seorang anak yang sedang bekerja (kekurangan) dan seorang anak yang sedang bermain (sejahtera). Yang direpresentasikan dengan ikon seorang anak yang menarik rangkaian gerbong kereta dan seorang anak yang menarik kereta mainan.

6. What for?

Ilustrasi karya Pawel yang terakhir ini memiliki beberapa ikon utama, yaitu seorang anak yang dapat diidentifikasikan sebagai anak laki-laki karena memiliki rambut pendek, ikon sebuah alat penjepit atau penahan, buku yang terbuka di bagian tengah dan beberapa tumpukan buku.



Gambar 6.
Contoh Metafora Pemaksaan

(**Diunduh dari**
http://www.pawelkuczynski.com)

Metafora:
Iconis alat penahan – Pemaksaan

Ikonisasi pemaksaan kepada alat penahan dimungkinkan karena fungsi alat itu sendiri yang memiliki kesan "menahan/memaksa" sesuatu untuk berdiam di tempatnya.

Metonimi:

Gesture ikon anak laki-laki pada ilustrasi ini terlihat membungkuk dengan kepala yang ditahan oleh alat penahan ke sebuah buku. Ini dapat diinterpretasikan bahwa anak tersebut seperti "dipaksa" untuk membaca tulisan yang ada di dalam buku.

Hanya ada satu yang ingin ditanyakan gambar ini: sebenarnya, selama ini kita belajar untuk apa? Apakah itu sudah membebaskan kita, sebagaimana tujuan pendidikan yang semula, atau apa kita melakukannya karena terpaksa?

Bila dikaitkan dengan fenomena yang ada, selama ini dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi kita belajar dengan cara menghapal, menghapal dan menghapal. Seharusnya sistem pendidikan mengarahkan siswa untuk memahami, menganalisis dan mengexplore lebih

banyak pengetahuan lewat pengalaman langsung atau praktek.

Terdapat asumsi bahwa seseorang mengikuti pendidikan formal hanya karena tuntutan untuk mendapatkan ijazah, atau paksaan dari orang tua.

PENUTUP

Kesimpulan

Pawel Kuczynski merupakan salah satu illustrator yang berhasil mendapatkan berbagai penghargaan karena karya-karyanya yang mengkritik masalah sosial dan politik dengan gaya satirenya. Salah satunya menyinggung mengenai masalah sosial tentang anak. Anak-anak merupakan penerus kita di masa depan.

Masa kanak-kanak merupakan masa pembentukan moralitas seseorang. Kenyataan ini menjadi alasan mengapa masa anak disebut sebagai periode emas (golden period) sekaligus periode kritis, karena waktu yang singkat ini merupakan titik awal penentu masa depan seseorang.

Menggunakan semiotika analisa antar tanda, karya Kuczynski dalam karyanya ternyata menyinggung tentang isu buruh anak-anak, anak-anak yang tidak mendapatkan kesejahteraan, sistem pendidikan, dan pengaruh teknologi terhadap perkembangan anak.

Hal ini dapat disimpulkan dari banyak perumpamaan-perumpaan yang digunakan, seperti metafora sepatu berhak tinggi yang sebenarnya merujuk pada wanita dewasa. Dan banyak tanda-tanda kontradiksi yang membandingkan anak yang mendapatkan kesejahteraan dan anak yang tidak mendapatkan kesejahteraan. Terdapat beberapa tanda juga yang seolah memperbandingkan kesejahteraan anak-anak di negara maju (Barat) dan di negara berkembang (Timur).

Saran

Isu mengenai anak-anak sebenarnya telah ada sejak lama. Namun dengan adanya karya Pawel Kuczynski yang berbeda dengan gaya satirenya, menggugah banyak orang untuk bersimpati atau sadar mengenai isu tentang anak-anak yang ada di sekitarnya.

Negara Indonesia merupakan Negara berkembang. Isu-isu sosial, salah satunya tentang anak merupakan isu yang sampai saat ini masih dicoba untuk diperbaiki.

Adanya karya Pawel Kuczynski ini diharapkan lebih banyak orang yang tergugah untuk membantu memperjuangkan kesejahteraan anak-anak, khususnya anak-anak Indonesia. Seperti banyaknya anak-anak yang bekerja menjadi buruh, dikarenakan perekonomian yang buruk. Masih banyaknya orang tua yang memaksakan anaknya untuk mengikuti system pendidikan formal, yang hanya menerapkan untuk menghapal bukan memahami dan mempraktekan sains atau permasalah yang ada. Atau teknologi seperti gadget yang membuat anak-anak kita menjadi lebih individualis dan mengurangi kegiatan bermain bersama teman di luar ruangan.

Semoga dengan ini, banyak orang tua yang lebih memperhatikan moralitas dan pendidikan anak-anaknya. Dan juga pemerintah lebih serius untuk memperhatikan kesejahteraan anak-anak.

REFERENSI

Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset.

Keraf, Gorys. 1984. Diksi dan Gaya Bahasa. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Mike Cina. *WeWorkForThem*. Diunduh dari www.weworkforthem.com)

Pendidikan Indonesia di peringkat dunia. Diunduh dari http://www.infoakademika.com/pendidikan-indonesia-di-peringkat-dunia/

Serikat Pekerja/Serikat Buruh dan Pekerja Anak. 2009. Jakarta: Organisasi Perburuhan Internasional.

Ilustrasi Pawel Kuczynski. Diunduh dari http://www.pawelkuczynski.com.