

## Proses Kreatif Pengarang *Ehon Kondou* Eri pada karya *Raion To Usagi*

Sulastri

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas  
Jenderal Soedirman, Purwokerto, Indonesia  
[torizyp@gmail.com]

### *The Creative Process of Children's Book Author Eri Kondou in Her Work Raion To Usagi*

#### *Abstract*

This research examines children's picture books as literary works produced through a series of creative processes. The purpose of this study is to reveal the creative process that Kondou went through as an author and illustrator of a children's picture book entitled *Raion to Usagi*. A qualitative descriptive approach is used in this research to find out Kondou's creative process in the process of creating *Raion to Usagi*. Data is collected using the interview method and will be analyzed based on the five stages of the creative process proposed by Isnéndés. Based on the analysis results, it was found that Kondou has gone through five stages of the creative process including: (1) the approach stage, influenced by her favorite animal, the rabbit. This stage is also influenced by nine mental factors, namely spontaneity, intuition, contemplation, intelligence, personality, experience, emotion, concept of art and imagination; (2) the discovery stage includes how Kondou turns ideas into picture books and the essence of the story to be conveyed; (3) the composing stage to create *Raion to Usagi*, which takes one year; (4) the expression stage which relies on the expressions of the characters; and (5) the communication stage, namely selling this book in kindergartens and daycare centers. The results show that Kondou consistently goes through these five stages in creating and communicating *Raion to Usagi* as a work of visual literature for children.

**Keywords:** *creative process; author; children; picture book; image.*

#### **Abstrak**

Penelitian ini mengkaji buku bergambar anak-anak sebagai karya sastra yang dihasilkan melalui serangkaian proses kreatif. Tujuan penelitian ini adalah mengungkap proses kreatif yang dilalui oleh Kondou sebagai pengarang sekaligus ilustrator karya buku bergambar anak-anak yang berjudul *Raion to Usagi*. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui proses kreatif Kondou dalam proses penciptaan karya berjudul *Raion to Usagi*. Data dikumpulkan dengan metode wawancara dan akan dianalisis berdasarkan lima tahapan proses kreatif yang dikemukakan oleh Isnéndés. Berdasarkan hasil analisis, dapat diketahui bahwa Kondou telah melalui lima tahapan proses kreatif yang mencakup: (1) tahap pendekatan berupa hewan kesukaannya yaitu kelinci. Tahap ini juga dipengaruhi sembilan faktor mental yaitu spontanitas, intuisi, kontemplasi, intelegensi, kepribadian, pengalaman, emosi, konsep seni dan imajinasi; (2) tahap penemuan meliputi cara Kondou mengubah ide menjadi buku gambar dan esensi cerita yang ingin disampaikan; (3) tahap penggarapan untuk membuat karya *Raion to Usagi* yaitu menghabiskan waktu satu tahun; (4) tahap pengekspresian yang mengandalkan ekspresi para tokoh; serta (5) tahap pengkomunikasian yaitu menjual buku ini di taman kanak-kanak dan tempat

penitipan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kondou secara konsisten melalui kelima tahapan ini dalam menciptakan dan mengomunikasikan *Raion to Usagi* sebagai karya sastra visual untuk anak-anak..

**Kata kunci:** proses kreatif; pengarang; anak-anak; buku bergambar; citra.

## 1. Pendahuluan

Keberadaan karya sastra sebagai hasil olah pikiran pengarang tidak terjadi begitu saja. Untuk menciptakan suatu karya, pengarang harus melalui serangkaian proses yang disebut dengan proses kreatif. Eneste dalam Dewanta dkk. (2021) juga mengungkapkan proses kreatif seorang pengarang meliputi serangkaian proses yang dimulai dari munculnya dorongan pertama untuk menulis, pengendapan ide (ilham), penggarapannya, sampai pada terciptanya sebuah karya sastra yang utuh dan siap untuk dipublikasikan. Dengan ini dapat diketahui bahwa pengarang sudah memulai proses kreatifnya bahkan ketika terlintas keinginan dalam dirinya untuk menulis suatu karya dan proses ini akan terus berlangsung sampai karya tersebut dirilis ke khalayak umum.

Salah satu karya populer di Jepang adalah buku bergambar atau *ehon* (絵本) dalam bahasa Jepang. *Ehon* masih banyak digemari khususnya dalam dunia literasi anak-anak. *Ehon* bahkan sudah menjadi bagian dalam aspek kebudayaan Jepang. Sejarah *ehon* diawali dengan sebuah karya buku bergambar yang banyak beredar sekitar periode *Heian* (794-1185) dan *Kamakura* (1185-1333) dan disebut *emakimono* yang dalam penulisan bahasa Jepang yaitu 絵巻物 (Tomoko, 2013). Awalnya karya ini diklasifikasikan sebagai barang mewah dan hanya ditujukan untuk masyarakat golongan atas. Buku bergambar awalnya juga tidak ditujukan untuk anak-anak, namun aksara *kana* yang digunakan adalah aksara yang berkaitan erat dengan perempuan. Kemudian para wanita bangsawan juga banyak menghabiskan waktu bersama para dayang dan anak-anaknya. Dari sinilah anak-anak mulai mendapat akses untuk mengenal dunia literasi.

Seiring berjalannya waktu, buku bergambar mengalami perubahan baik dari segi produksi, bentuk dan aksesibilitas. Target pembaca dan genre yang semakin luas juga menjadi faktor pendorong meningkatnya daya minat masyarakat terhadap buku bergambar. Oleh karena itu banyak jenis-jenis produk buku bergambar baru yang dihasilkan seperti *kusazoshi* (草双紙) yang memiliki beberapa variasi. Salah satu di antaranya yaitu *akahon* (赤本) yang sangat terkenal di kalangan anak-anak (Tomoko,

2013). Tema cerita juga lebih fokus dengan edukasi anak-anak namun tentunya juga bersifat menghibur dan menarik.

Saat memasuki akhir periode Edo dan Jepang mengakhiri politik isolasinya dari dunia luar, terjadi perubahan besar-besaran terhadap perkembangan *ehon*. Hal ini tentunya ditandai dengan masuknya teknologi cetak ke industri mesin di Jepang. Tema yang diangkat juga semakin beragam, termasuk isu-isu sosial yang terjadi secara global. Selain itu, buku-buku berbahasa asing juga mulai diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang. Pada tahun 2022, buku bergambar yang diterbitkan sebanyak 32% dengan jumlah 2.017 judul buku (A History of Japanese Picture Books, 2018). Selain minat pembaca, buku gambar yang diterbitkan tidak terlepas atas dedikasi dan kerja keras para pengarang serta ilustrator untuk buku gambar anak-anak.

Kondou Eri merupakan salah satu ilustrator buku bergambar atau *ehon* yang berasal dari Prefektur Kanagawa. Seperti kebanyakan generasi *milenial* lainnya, Kondou banyak menghabiskan waktu masa kecilnya dengan komik dan novel. Dari sinilah Kondou mulai bercita-cita ingin menjadi seorang ilustrator saat besar nanti. Saat ini Kondou bekerja sebagai ilustrator untuk buku bergambar anak di Jepang. Kondou memiliki beberapa karya yang sudah diterbitkan di antaranya; *Nannidatte Nareru Boku*, *Hoshi no Naru Ki Yura Yura*, *Okaasan Okaasan (Shikosha Kodomo no Sekai)*, *Corona Virus no Koronachi to Boku*, *Vaksin kun to Issho (Childsha)*. Buku-buku yang termasuk dalam seri *Kodomo No Sekai* adalah karya yang dikerjakan sendiri oleh Kondou.

Selanjutnya, melalui sebuah proyek penerbitan buku bulanan Kondou merilis *ehon* dengan judul *Raion to Usagi* yang diterbitkan oleh Suzuki Publishing pada September 2023. Sama seperti seri *Kodomo No Sekai*, buku ini juga termasuk dalam karya Kondou yang dibaliknya berperan sebagai pengarang sekaligus ilustrator. Buku ini menceritakan seekor singa dan kelinci yang sedang berbincang santai di sebuah kedai. Keduanya menceritakan hal-hal apa saja yang menjadi ketakutan mereka serta kesan yang dimiliki satu sama lain. Singa yang memiliki kecemburuan terhadap kelinci karena orang-orang menganggapnya lucu dan menggemaskan, dan sebaliknya kelinci yang cemburu dengan singa karena orang-orang menganggap singa adalah hewan yang tangguh serta memiliki penampilan yang gagah. Terlepas dari kesan yang ada, baik singa dan kelinci sama-sama memiliki ketakutan akan suatu hal.

Melalui karya *Raion to Usagi*, Kondou mencoba untuk mengangkat hal yang terjadi di sekitarnya seperti pemikiran masyarakat terkait kesan atau citra akan suatu hal yang secara tidak sadar terbentuk di masyarakat. Kemudian narasi ini dikemas secara menarik melalui kisah seekor singa dan kelinci. Melalui karya ini juga Kondou ingin menyampaikan untuk melihat dunia dengan lebih luas tanpa terbatas prasangka dan asumsi dari diri sendiri.

Penelitian terkait proses kreatif pengarang telah banyak dilakukan, namun penelitian terdahulu masih berfokus pada karya berupa novel yang sebagian besar ditujukan untuk remaja. Oleh karena itu, pembaharuan yang diharapkan pada penelitian ini berupa proses kreatif pengarang dalam menghasilkan karya sastra dengan fokus utama anak-anak khususnya melalui media buku bergambar. Selain itu, proses kreatif pengarang juga dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk apresiasi sastra.

## **2. Metode dan Teori**

### **2.1 Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan salah satu metode penelitian yaitu deskriptif kualitatif. Data yang digunakan berasal dari hasil wawancara dengan Kondou sebagai sumber datanya. Data berupa hasil jawaban wawancara dalam bentuk rekaman suara dengan durasi 44 menit. Selain itu, terdapat data sekunder berupa potongan gambar dari buku *Raion to Usagi* serta foto-foto yang diunggah Kondou pada laman media sosialnya. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini berupa deskriptif interpretatif. Metode ini menggabungkan dua teknik analisis yaitu deskriptif dan interpretatif. Metode ini digunakan dengan tujuan mendeskripsikan fenomena yang didapat dari hasil wawancara sambil melakukan interpretasi makna dibalik fenomena tersebut. Selanjutnya data disajikan menjadi lima bagian sesuai dengan lima tahapan proses kreatif.

### **2.2 Teori**

Wellek dan Warren (2016) yang pertama kali mengenalkan proses kreatif dalam bukunya *Theory of Literature*. Proses kreatif meliputi seluruh tahapan, dimulai dari dorongan bawah sadar yang melahirkan suatu karya sastra sampai pada perbaikan terakhir yang dilakukan pengarang. Dengan demikian setiap pengarang akan mengalami proses kreatif yang berbeda. Bahkan bagi sejumlah pengarang, bagian akhir dari proses ini

menjadi tahapan yang paling kreatif. Selanjutnya Isnéndés mengungkapkan lima tahapan proses kreatif yaitu; 1) Tahap Pendekatan, pengarang memulai pendekatan berupa ide yang akan dijadikan karya. Ide atau inspirasi yang didapat bisa dalam bentuk apa pun yang diperoleh dari pengalaman pribadi atau lingkungan sekitar. Selain itu, terdapat faktor mental yang juga mempengaruhi pengarang dalam tahap ini. Faktor mental yang dikembangkan oleh Isnéndés (2010) meliputi faktor internal seorang pengarang yang terdiri dari kontemplasi, spontanitas, intuisi, pengalaman, intelegensi, integrasi, kepribadian, emosi, konsep seni, kekuatan batin, imajinasi, dan rasa; 2) Tahap Penemuan, pengarang akan mulai memikirkan inti ide yang nantinya akan dituangkan menjadi sebuah karya serta esensi cerita yang akan disampaikan pada karyanya; 3) Tahap Penggarapan, pengarang memasuki tahap untuk mengolah hasil pemikirannya. Pengarang akan mulai menyusun dan mengembangkan ide-ide yang telah didapat dan mengubahnya menjadi sebuah karya yang utuh; 4) Tahap Pengekspresian. pengarang berusaha untuk mengungkapkan segala macam rasa dan emosi melalui dialog, narasi atau ilustrasi; 5) Tahap Pengkomunikasian, bagaimana upaya pengarang untuk mengenalkan karyanya pada masyarakat.

### 3. Kajian Pustaka

Kajian pustaka yang penulis jadikan sebagai referensi adalah penelitian yang berjudul “Proses Kreatif Dee Lestari dalam Penelitian *Aroma Karsa*” yang ditulis oleh Dewanta dkk. (2021). Penelitian ini membahas proses kreatif Dee Lestari pada salah satu karyanya yaitu *Aroma Karsa* yang meliputi tahapan proses kreatif dan faktor-faktor yang mempengaruhi hal tersebut. Penelitian ini berupa penelitian deskriptif kualitatif dengan data yang didapat berasal dari wawancara dengan Dee Lestari sebagai narasumber. Data yang ada kemudian dianalisis dengan metode deskriptif interpretatif dan kecukupan referensial. Hasil penelitian yang didapat menunjukkan lima tahapan proses kreatif Dee Lestari yang meliputi (a) tahap inspirasi, (b) tahap inkubasi, (c) tahap persiapan, (d) tahap penulisan, dan (e) tahap revisi. Selain itu, terdapat dua faktor yang memengaruhi Dee Lestari dalam berproses kreatif, yaitu dorongan dalam diri Dee Lestari seperti tokoh idola dan kegemaran Dee Lestari dalam membaca buku. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu metode pengumpulan data berupa wawancara. Perbedaannya terletak pada teori proses kreatif dan objek yang digunakan. Pada penelitian yang dilakukan

Dewanta menggunakan teori proses kreatif Sumardjo, sedangkan penelitian ini menggunakan teori proses kreatif Isnéndés. Pada proses kreatif Sumardjo terdapat tahap persiapan dan revisi, tetapi pada proses kreatif Isnéndés terdapat tahap pengekspresian dan tahap pengkomunikasian. Perbedaan selanjutnya juga terletak pada objek yang digunakan. Penelitain Dewanta menggunakan novel yang berjudul Aroma Karsa karya Dee Lestari, sedangkan penelitian ini menggunakan buku bergambar karya Kondou sebagai objeknya.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

##### 4.1 Unsur Intrinsik Pembangun Buku

###### 4.1.1 Tema

Pada *ehon Raion to Usagi* memiliki tema citra atau kesan yang melekat pada sesuatu. Pada buku ini digambarkan melalui sosok kelinci dan singa yang tidak sesuai dengan penggambaran pada umumnya.

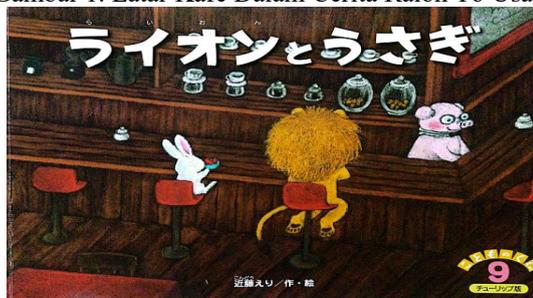
###### 4.1.2 Tokoh dan Penokohan

Penelitian ini, berfokus pada tokoh utama yaitu kelinci, singa dan babi. Singa dan kelinci digambarkan sebagai dua pelanggan yang sedang berbincang-bincang di kafe tersebut. Keduanya memiliki kecemburuan terkait penilaian sepihak yang dilakukan orang sekitarnya. Sedangkan babi digambarkan sebagai pemilik kafe yang rajin dan bekerja keras. Namun, babi juga merupakan sosok yang jahil.

###### 4.1.3 Latar

Latar tempat dalam cerita *Raion to Usagi* yaitu sebuah kafe miliki babi dengan nuansa yang nyaman. Hal ini dapat dilihat seperti pada gambar berikut ini.

Gambar 1. Latar Kafe Dalam Cerita Raion To Usagi.



#### 4.1.4 Sinopsis

Buku ini diawali dengan adegan singa dan kelinci yang sedang duduk santai di sebuah kafe. Di kafe tersebut, juga terlihat seekor babi yang merupakan pemilik kedai. Kelinci dan singa berbagi tentang ketakutan dan citra masing-masing. Meskipun memiliki kesan berbeda, keduanya ternyata sama-sama memiliki ketakutan. Ketika sedang asyik berbincang, keduanya tiba-tiba dikagetkan oleh seekor laba-laba dan membuat singa ketakutan. Kelinci yang melihatnya tidak menyangka akan hal itu. Saat singa masih sibuk menenangkan dirinya karena kemunculan laba-laba, sang babi muncul di tengah mereka secara tiba-tiba. Hal ini tentu saja mengejutkan keduanya hingga mereka berteriak ketakutan.

#### 4.2 Tahap Pendekatan

Pada tahap pendekatan Kondou mendapat ide dari hewan kesukaannya yaitu kelinci. Kondou ingin membuat buku bergambar dengan kelinci sebagai karakter ceritanya. Dalam proses pembuatan *Raion to Usagi*, terdapat sembilan faktor mental yang memengaruhi tahap ini. Faktor spontanitas dibalik pembuatan buku ini dialami Kondou saat melakukan penelitian di pulau Ohkunoshima. Kondou secara intuisi terpikirkan citra yang melekat pada kelinci. Sehubungan dengan hal tersebut faktor kontemplasi yang berasal dari rasa tidak nyaman Kondou saat melihat orang yang menilai orang lain berdasarkan citra. Selanjutnya pada faktor intelegensi berasal dari kenangan masa lalu yang ia terima dari sekitarnya sehingga ia memutuskan untuk menjadi ilustrator. Mengenai pengalaman hidup Kondou yang berliku-liku menjadikan Kondou sebagai sosok yang penuh empati. Faktor emosi yang dirasakan Kondou penuh kehati-hatian saat mengerjakan buku ini sehingga ia bisa menggambar dengan baik. Konsep seni dan imajinasi yang disalurkan melalui karakter hewan yang digunakan pada buku ini karena disukai anak-anak.

#### 4.3 Tahap Penemuan

Tahap kedua dalam proses kreatif yaitu tahap penemuan di mana Kondou mengubah idenya menjadi karya dengan memikirkan esensi yang ingin disampaikan Kondou melalui buku *Raion to Usagi*. Hal tersebut dapat dilihat dengan data berikut.

絵本では動物を通して人間社会に問いています。人間ももっと柔軟に相手を見て、知っていけたら新しい繋がりが生まれるかもしれません。

*Ehon de wa doubutsu wo tsuu shite ningenshakai ni toishite imasu. Ningen mo motto jyuunan ni aite wo mite, shitte iketara atarashii tsunagari ga umareru kamo shiremasen.* ‘Melalui hewan-hewan ini, buku bergambar ini mengajak kita untuk merenungkan dinamika dalam masyarakat manusia. Jika manusia bisa lebih fleksibel dalam melihat dan memahami orang lain, mungkin kita bisa menciptakan hubungan yang baru.’

Melalui *Raion to Usagi*, hal yang ingin disampaikan oleh Kondou adalah bahwa setiap orang memiliki ketakutan atau suatu hal yang tidak disukai. Hal ini adalah kondisi yang wajar terjadi bagi setiap manusia. Hubungan antar manusia adalah hal yang kompleks, sehingga penilaian sepihak tentang citra seseorang tidak akan bisa dihindari pada saat tertentu.

#### 4.4 Tahap Penggarapan

Setelah ide cerita sudah disiapkan secara sempurna, tahap selanjutnya adalah tahap penggarapan. Tahap ini merupakan tahap pengolahan ide menjadi sebuah karya yang utuh. Kondou menjelaskan bahwa.

発案から構成をつくること、実際の作画完了まで1年くらい。

*Hatsuan kara kousei wo tsukuru koto, jissai no sakuga kanryou made ichi nen kurai.* ‘Dari ide hingga penyelesaian gambar, prosesnya memakan waktu sekitar satu tahun.’

Berdasarkan pernyataan tersebut, *Raion to Usagi* memakan waktu satu tahun selama proses pencarian ide sampai diterbitkan. Di sisi lain, *Raion to Usagi* merupakan bagian dari proyek penerbitan buku bulanan yang bekerja sama dengan Suzuki Publishing. Buku ini termasuk dalam proyek penerbitan buku bulanan edisi September. Walaupun dengan keterbatasan waktu yang dimiliki, Kondou tetap menikmati prosesnya sehingga ia dapat memberikan hasil yang terbaik. Terbukti dari beberapa karya Kondou yang sudah diterbitkan juga merupakan bagian proyek penerbitan buku bulanan

#### 4.5 Tahap Pengekspresian

Tahap selanjutnya dalam proses kreatif adalah tahap pengekspresian dimana pengarang mengungkapkan segala emosi dan rasa dalam karyanya. Dalam *Raion to Usagi*,

ekspresi yang ditunjukkan para karakter dapat dilihat secara jelas melalui gambar serta didukung oleh narasi yang tertera. Hal tersebut dijelaskan dalam pernyataannya.

色やキャラクターの表情、しぐさを工夫しました。  
*Iro ya kyarakutaa no hyojyou, shigusa wo kufuu shimashita.*  
'Saya berusaha untuk mengolah warna, ekspresi karakter, dan gerakan dengan baik.'

Dikarenakan *Raion to Usagi* adalah buku bergambar, Kondou berusaha menunjukkan ekspresi para karakter sebaik mungkin melalui warna dan gerakan yang ditunjukkan agar sampai kepada pembaca.

#### 4.6 Tahap Pengkomunikasian

Tahap ini mengungkapkan upaya Kondou untuk mengenalkan hasil karyanya ke masyarakat. Hal ini disampaikan Kondou pada data wawancara berikut.

月刊絵本なので、幼稚園や保育園で販売されますが、なかなか書店に並びません。  
*Gekkan ehon nanode, youchien ya hoikuen de hanbai saremasu ga, nakanaka shoten ni narabimassen.*  
'Karena ini adalah buku bergambar bulanan, buku ini dijual di taman kanak-kanak dan tempat penitipan anak, tetapi jarang tersedia di toko buku.'

Berdasarkan pernyataan tersebut, upaya yang dilakukan Kondou untuk mengenalkan *Raion to Usagi* yaitu menjual buku ini di tempat penitipan anak atau taman kanak-kanak. Hal ini sejalan dengan target pembaca utama buku ini yaitu anak-anak. Adanya keterbatasan waktu dan kuantitas buku membuat Kondou menyayangkan hal ini karena tidak bisa mengenalkan hasil karyanya kepada masyarakat secara maksimal.

#### 5. Simpulan

Pada penelitian ini ditemukan Kondou telah melakukan seluruh tahapan proses kreatif ketika membuat buku bergambar *Raion to Usagi*. Seluruh tahapan proses kreatif tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Pada tahap pendekatan Kondou mulai mencari ide melalui hal yang disukainya dalam hal ini berupa hewan kesukaannya yaitu kelinci. Pada tahap ini juga terdapat sembilan dari 12 faktor mental yang memengaruhi proses kreatif Kondou dalam proses pembuatan *Raion to Usagi*. Pada faktor spontanitas dan intuisi digambarkan

melalui penilaian sepihak kelinci kepada singa. Faktor kontemplasi yang berasal dari rasa tidak nyaman Kondou saat melihat orang yang menilai orang lain berdasarkan citra. Selanjutnya pada faktor intelegensi berasal dari respons positif yang diterima sehingga ia memutuskan untuk menjadi ilustrator. Mengenai pengalaman hidup Kondou yang berliku-liku menjadikan Kondou sebagai sosok yang penuh empati. Faktor emosi yang dirasakan Kondou penuh kehati-hatian saat mengerjakan buku ini sehingga ia bisa menggambar dengan baik. Konsep seni dan imajinasi yang disalurkan melalui karakter hewan yang digunakan pada buku ini karena disukai anak-anak.

- b) Tahap penemuan mencakup usaha pengubahan ide menjadi karya dan esensi yang ingin disampaikan Kondou dalam cerita. Terkait hal ini ide diubah menjadi buku bergambar. Sedangkan esensi yang ingin disampaikan yaitu mengajak para pembaca untuk merenungkan kembali dinamika yang ada di sekitarnya dan lebih memahami orang lain.
- c) Tahap penggarapan yang dihabiskan Kondou untuk menggambar buku ini adalah satu bulan. Dikarenakan buku ini adalah bagian dari proyek penerbitan buku bulanan yang memiliki tenggat waktu terbatas. Namun, dari terpikirkan ide awal sampai penerbitan memakan waktu satu tahun.
- d) Pada tahap pengekspresian, Kondou mengandalkan warna dan gerakan para tokoh agar dapat menunjukkan ekspresi yang sesuai adegan. Hal ini juga dikarenakan *Raion to Usagi* adalah buku bergambar sehingga Kondou banyak mengandalkan gambar daripada dialog.
- e) Tahap pengkomunikasian yang dilakukan Kondou berupa penjualan buku ini di tempat penitipan anak atau taman anak-anak yang termasuk ke dalam jangkauan anak-anak sebagai target utama dari buku ini.

## 6. Daftar Pustaka

- A.A.N.B.J. Dewanta, I.W. Rasna, & I.N. Martha. (2021). Proses Kreatif Dee Lestari Dalam Penulisan Novel Aroma Karsa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(1), 16–27. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_bahasa.v10i1.384](https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i1.384)
- A History of Japanese Picture Books. (2018). *National Diet Library Newsletter*.
- Eneste, P. (2009). *Proses Kreatif Mengapa dan Bagaimana Saya Mengarang Jilid 1*.

Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Isnéndés, C. R. (2010). *Teori Sastra*. Bandung: Wahana Karya Grafika.

Kondou, E. (2023). ライオンとウサギ. 鈴木出版社会社.

Ongko, E. S., Handayani, W., & Rahayu, E. W. (2022). Proses Kreatif Komponis Kontemporer Slamet Abdul Sjukur dalam Berkarya Seni. *Jurnal Kajian Seni*, 8(2), 132. <https://doi.org/10.22146/jksks.71109>

Rahayu, T. (2022). Analisis Proses Kreatif Pengarang Sunda Godi Suwarna Melalui Wawancara Khusus Dalam Jurnal Dangiing Godi Suwarna Creative Process Analysis Trough Special Interview in Dangiing Journal. *Loa*, 17(2), 119–129.

Rahmawati, R. D. (2018). Proses Kreatif Dee Lestari Dalam Menulis Serial Supernova (Kajian Ekspresif). *Diksi*, 25(1), 89–99. <https://doi.org/10.21831/diksi.v25i1.15303>

Ratna, N. K. (2004). *Teori metode, dan teknik penelitian sastra: dari strukturalisme hingga poststrukturalisme perspektif wacana naratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.

Suminar, C. (2021). Proses Kreatif Novel Sunda Handeuleum Na Hate Beureum: Sebuah Kajian Ekspresif. *Jaladri : Jurnal Ilmiah Program Studi Bahasa Sunda*, 7(2), 97–113. <https://doi.org/10.33222/jaladri.v7i2.1548>

Sumpeno, S. (2021). Proses Kreatif Sutradara Rachman Sabur Dari Teater Payung Hitam Bandung. *Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 18(2), 120–133. <https://doi.org/10.24821/tnl.v18i2.5743>

Tomoko. (2013). Osaka University Knowledge Archive :機械的手法による粒子複合化とその材料開発への応用. 大阪大学, (Report I).

Wellek, R., & Warren, A. (2016). *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.