

**GAYA ILUSTRASI AHMAD THORIQ PADA
PRANGKO SERI CERITA RAKYAT TAHUN 1998-2001
PT. POS INDONESIA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain



**OLEH
KHAIRU RAHMAH
NIM 15151102**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2022

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**GAYA ILUSTRASI AHMAD THORIQ PADA
PRANGKO SERI CERITA RAKYAT
TAHUN 1998-2001 PT. POS INDONESIA**

Oleh

KHAIRU RAHMAH

NIM 15151102

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal 14 Juni 2022

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum
Penguji Utama	: Dr. Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn
Pembimbing	: Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn

Skripsi ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 15 Juli 2022
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum
NIP. 197705312005012002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khairu Rahmah

NIM : 15151102

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Skripsi berjudul **GAYA ILUSTRASI AHMAD THORIQ PADA PRANGKO SERI CERITA RAKYAT TAHUN 1998-2001 PT. POS INDONESIA** adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 13 Juli 2022

Yang menyatakan,

Khairu Rahmah

NIM. 15151102

ABSTRAK

Prangko merupakan alat pembayaran saat pengiriman surat. PT. Pos Indonesia memproduksi prangko unik dan menarik, dengan bentuk berbeda dari seri lain yaitu Prangko Seri Cerita Rakyat. Prangko Seri Cerita Rakyat Tahun 1998-2006 diterbitkan untuk mengenalkan cerita-cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia. Prangko seri tersebut berbentuk persegi panjang dengan ilustrasi unik yang terdiri dari 20 *sheet* cerita rakyat dengan empat cerita setiap tahunnya, dan dibuat oleh ilustrator berbeda disetiap serinya. Desain prangko karya Ahmad Thoriq tahun 1998-2001 dipilih dengan teknik sampling purposif, dimana Ahmad Thoriq sebelumnya dikenal sebagai komikus. Selain itu, Ahmad Thoriq juga merupakan penggagas utama ide prangko cerita rakyat dan menjadi ilustrator yang paling banyak mendesain ilustrasi prangko cerita rakyat dari tahun 1998-2006. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dimana data diperoleh dari triangulasi data meliputi hasil wawancara dari praktisi profesional dan akademisi, observasi, dan studi dokumen. Prangko dianalisis dengan pendekatan formalisme dengan melihat unsur-unsur formal pada prangko, temuan penting dalam penelitian ini adalah bahwa terdapat dua gaya ilustrasi pada prangko karya Ahmad Thoriq yaitu gaya ilustrasi semi realis dan realis.

Kata Kunci: prangko cerita rakyat, ilustrasi, semi realis

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas petunjuk dan pertolongan-Nya Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan sebagai syarat kelulusan untuk mencapai gelar sarjana S1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta. Tugas Akhir Skripsi berjudul “Perspektif Formalisme pada Gaya Ilustrasi Prangko Cerita Rakyat 1998-2001 PT. Pos Indonesia” ini adalah sebuah karya tulis yang didasarkan pada kajian yang berkaitan dengan prangko, unsur-unsur seni rupa dan ilustrasi. Tercapainya tugas ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
2. Bapak Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Bapak Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn selaku Pembimbing yang selalu sabar serta bersedia memberikan waktu, tenaga, dan ilmu dalam setiap bimbingannya.
4. Seluruh staf pengajar dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

5. Ahmad Thoriq, ilustrator pembuat Prangko Seri Cerita Rakyat Tahun 1998-2001 yang telah menjadi narasumber.
6. Bapak Hermansyah Muttaqin S.Sn., M.Sn, Dosen Desain Komunikasi Visual UNS yang telah menjadi narasumber dari akademisi.
7. Mas Bram Kusuma, ilustrator Tribun Jateng yang telah menjadi narasumber.
8. Bapak Heri Nugrahanto, bagian Pemasaran Filateli Divisi Konsinyasi dan Filateli PT. Pos Indonesia yang bersedia menjadi narasumber.
9. Kano Ageng Arnawa Putra, yang bersedia membantu dalam skripsi ini khususnya pengkajian prangko.
10. Teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2015 yang telah membantu dalam kajian ini secara langsung maupun tidak langsung.
11. Ibu, Bapak, dan adik yang telah memberikan dukungan yang tak ternilai sampai pada penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.

Skripsi ini telah ditulis dan disusun semaksimal mungkin, namun masih terdapat banyak kekurangan. Oleh sebab itu, kritik dan saran selalu penulis nantikan guna menyempurnakan karya tulis ini. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi masyarakat dan ilmu pengetahuan khususnya Desain Komunikasi Visual.

Surakarta, 13 Juli 2022

Khairu Rahmah

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Praktis.....	6
D. Tinjauan Pustaka	7
E. Kerangka Konseptual	10
1. Desain Prangko.....	10

2. Ilustrasi	14
3. Perspektif Formalisme.....	20
F. Metode Penelitian.....	30
1. Perspektif dan Jenis Penelitian	30
2. Subjek Penelitian	31
3. Sumber Data	32
a. Teknik Pengumpulan Data	33
b. Analisis Data	35
H. Sistematika Penulisan.....	38
BAB II.....	39
PRANGKO DAN FUNGSINYA.....	39
A. Sejarah Prangko	39
1. Prangko dan Penciptanya	40
2. Prangko di Indonesia	42
B. Fungsi-Fungsi Prangko	49
C. Penempatan Prangko pada Surat.....	51
D. Nominal Prangko	52
E. Prangko Cerita Rakyat	52
1. Prangko Cerita Rakyat Seri 1 Tahun 1998.....	56
2. Prangko Cerita Rakyat Seri 2 Tahun 1999	58

3. Prangko Cerita Rakyat Seri 3 Tahun 2000	61
4. Prangko Cerita Rakyat Seri 4 Tahun 2001	64
F. Profil Ilustrator dan Pemilih Cerita	67
1. Ahmad Thoriq	67
2. Profil Pidi Baiq	70
BAB III	73
ANALISIS GAYA ILUSTRASI PRANGKO	73
A. Prangko Cerita Rakyat Seri 1 Tahun 1998	78
B. Prangko Cerita Rakyat Seri 2 Tahun 1999	85
C. Prangko Cerita Rakyat Seri 3 Tahun 2000	90
D. Prangko Cerita Rakyat Seri 4 Tahun 2001	95
ANALISIS DARI HASIL WAWANCARA	99
BAB IV	102
KESIMPULAN DAN SARAN	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran	104
DAFTAR ACUAN	105
LAMPIRAN	108
Transkrip Wawancara 1	108
Transkrip Wawancara 2	113

Transkrip Wawancara 3	115
Transkrip Wawancara 4	121

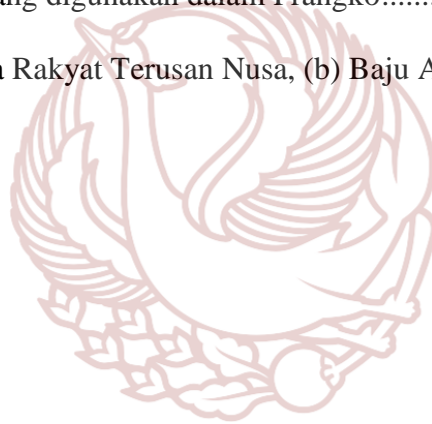


DAFTAR GAMBAR

Gambar Gambar 1 Prangko Cerita Rakyat Tahun 1998	3
Gambar 2 Prangko Hari Kebebasan Pers	11
Gambar 3 Prangko Alat Musik Tradisional	12
Gambar 4 Prangko Ibu Negara.....	12
Gambar 5 Prangko Satelit Palapa.....	13
Gambar 6 Prangko Presiden RI.....	13
Gambar 7 Karakter Sin Chan	17
Gambar 8 Karakter Dragon Ball	17
Gambar 9 Pendekar Bambu Kuning	18
Gambar 10 Interval Tangga Warna.....	24
Gambar 11 Warna Kontras Komplementer.....	26
Gambar 12 Warna Split Komplemen.....	27
Gambar 13 Warna Triad Komplemen.....	28
Gambar 14 Warna Tetrad Komplemen	28
Gambar 15 Bagan Alur Analisis Edmund Feldman.....	36
Gambar 16 Bagan Alur Penelitian	37
Gambar 17 Gambar prangko pertama di dunia	41
Gambar 18 Prangko Jawa dan Sumatera.....	43
Gambar 19 Prangko Indonesia Merdeka.....	44
Gambar 20 Prangko Presiden Soeharto	45
Gambar 21 Prangko Tahun Babi.....	46
Gambar 22 Prangko Flora Fauna	47

Gambar 23 Prangko Pemberantasan Kanker.....	48
Gambar 24 Prangko Habibi & Ainun.....	49
Gambar 25 Prangko Bencana Alam Merapi	50
Gambar 26 Letak penempatan prangko pada surat	51
Gambar 27 Prangko Scout	52
Gambar 28 a) Malin Kundang b) Sangkuriang c) Roro Jonggrang d) Tengger....	57
Gambar 29 a) Danau Toba b) Banjarmasin c)Buleleng d)Woiram.....	59
Gambar 30 a) Tapak Tuan b)Batu Ballah c) Sawerigading d) 7 Putri Kahyangan	62
Gambar 31 a) Batang Tuaka b) Si Pitung c)Terusan Nusa d) Ile Mauraja	65
Gambar 32 Foto Ahmad Thoriq.....	68
Gambar 33 Komik Caroq.....	69
Gambar 34 Foto Pidi Baiq	72
Gambar 35 Prangko Cerita Rakyat Seri 1	79
Gambar 36 Detail Garis Tebal pada Prangko	81
Gambar 37 Ilustrasi Candi Pada Prangko Cerita Rakyat Roro Jonggrang.....	81
Gambar 38 Prangko Cerita Malin Kundang	82
Gambar 39 Pakaian	82
Gambar 40 Ilustrasi Komik.....	84
Gambar 41 Warna pada Prangko Cerita Rakyat Seri 1	84
Gambar 42 Prangko Cerita Rakyat Seri 2	86
Gambar 43 Detail Prangko.....	87
Gambar 44 (a) Prangko Cerita Rakyat Woiram, (b) Baju Adat Papua	88
Gambar 45 Warna pada Prangko Cerita Rakyat Seri 2.....	89

Gambar 46 Cerita Rakyat Banjarmasin.....	89
Gambar 47 Prangko Cerita Rakyat Seri 3	91
Gambar 48 <i>Blank Space</i> pada Prangko	92
Gambar 49 Detail Garis Tebal pada Prangko	93
Gambar 50 Warna pada Prangko Cerita Rakyat Seri 3.....	94
Gambar 51 (a) Cerita Rakyat Sawerigading, (b) Baju Adat Sulawesi Selatan	95
Gambar 52 Prangko Cerita Rakyat Seri 4.....	96
Gambar 53 Detail Garis Tebal pada Prangko	97
Gambar 54 Warna yang digunakan dalam Prangko.....	98
Gambar 55 (a) Cerita Rakyat Terusan Nusa, (b) Baju Adat Kalimantan Tengah.	98



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Informasi Prangko Cerita Rakyat Tahun 1998-2006	53
Tabel 2 Tabel deskripsi elemen visual ilustrasi prangko	74
Tabel 3 Tabel teori ilustrasi	78



DAFTAR ACUAN

- Adi Kusrianto. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. CV Andi Offset
- Afifah Asriati. 2011. *Degradasi Makna Simbolik Busana Adat Minangkabau (Studi tentang Kaus-Kasus Busana Adat dalam Tari dan Penyambutan Tamu*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Alvanov Zpalanzani 2005. *Martabak Keliling Komik Dunia*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Asosiasi Pedagang Prangko Indonesia. 2017. *Katalog Prangko Indonesia 2017*. Surabaya : PT Saros Kaprindo
- Basnendar Herry Prilosadoso. (2007). Bias Gender dalam Kartun Editorial di Media Cetak. *Jurnal Ornamen*. Volume 4, No. 2, Juli 2007
- Didit Widiatmoko Soewardikoen. 2013. *Metodologi Penelitian Visual : Dari Seminar Ke Tugas Akhir*. Bandung : CV Dinamika Komunika
- H.B. Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS
- Handriyotopo. 2018. *Media Budaya Komunikasi Visual*. ISI PRESS
- Haris Herdiansyah. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta : Salemba Humanika
- I Putu Arya Janottama dan Agus Ngurah Arya Putraka. (2017). Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali. *Jurnal Segara Widya*. Volume 5, November 2017 : 25-31
- Indiria Maharsi. 2011. *Komik : Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta : Kata Buku

- Kano Ageng AP. 2017. *Kajian Visual Carik Kenangan Prangko Indonesia Seri Imlek Tahun 2008-2016*. Yogyakarta (ID). Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- M.S. Gumelar. 2011. *Comic Making, Cara Membuat Komik*. Jakarta Barat : PTIndeks
- Marlon NR Ririmasse. (2006). Prangko di Indonesia: Kronologi dalam Tinjauan Sejarah Pos Kolonial. *Jurnal Kapata Arkeologi*. Vol. 2 No. 3 November 2006 : 64-79
- Nanik Sri Rahayu. 2013. *Desain multimedia untuk SMK/MAK Kelas XI Semester I*. Jakarta Selatan : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Pangeran Paita Yunus. 2009. *Kritik Seni*. Makassar : Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar
- Rakhmat Supriyono. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta : CV Andi Offset
- Sadjiman Ebdi Sanyoto. 2009. *Nirmana : Elemen-elemen seni dan desain*. Yogyakarta : Jalasutra
- Sarwo Nugroho. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*, Yogyakarta : CV Andi Offset
- Slamet Affandi. 2001. *Mengenal Prangko Indonesia dan Filateli*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Sofyan Salam. 2017. *Seni Ilustrasi : Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, penilaian*, Yogyakarta : Percetakan Sunrise

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung :

Alfabeta

Suwardi Endraswara. 2013. *Folklor Nusantara : Hakikat, Bentuk, dan Fungsi*,

Yogyakarta : Penerbit Ombak

Tim Penyusun. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka

Sumber Internet

Stampworld.com diakses pada tanggal 02 Juli 2018 pukul 19.08 WIB

wikipedia.org/wiki/Pidi_Baiq diakses pada 2 Februari 2020 pukul 14.06 WIB

initu.id diakses pada 2 Februari 2020 pukul 09.15 WIB

Website Filatelis Indonesia diakses pada 8 Februari 2020 pukul 20.35 WIB

Wawancara

Wawancara dengan Ahmad Thoriq, ilustrator Prangko Seri Cerita Rakyat Tahun 1998-2001 pada 26 Desember 2019 melalui email

Wawancara dengan Heri Nugrahanto, Pemasaran Filateli Divisi Konsinyasi dan Filateli PT. Pos Indonesia pada 21 Januari 2020 melalui pesan whatsapp

Wawancara dengan Bram Kusuma, Ilustrator Tribun Jateng pada 2 September 2020 melalui video call whatsapp

Wawancara dengan Hermansyah Muttaqin S.Sn., M.Sn, Dosen FSRD UNS pada 10 September 2020 melalui tatap muka

LAMPIRAN

Transkrip Wawancara 1

Nama : Ahmad Thoriq
Profesi : Ilustrator
Hari/Tanggal : 26 Desember 2019
Media wawancara : Email

1. Dalam membuat ilustrasi prangko cerita rakyat tahun 1998-2001, gaya ilustrasi apa yang cenderung digunakan?

Jawab:

Gaya ilustrasi komik.

2. Apakah saat mendesain prangko cerita rakyat tahun 1998-2001, ada *brief* khusus dari PT. Pos Indonesia mengenai gaya ilustrasi yang digunakan?

Jawab:

Tidak ada *brief* khusus ataupun permintaan gaya dalam ilustrasi Prangko Cerita Rakyat. Dari pihak Divisi Pos Filateli mempercayakan apapun gaya gambar yang akan dibuat pada saya saat itu.

3. Poin apa saja yang menjadi *brief* khusus dari PT. Pos Indonesia dalam mendesain prangko?

Jawab:

Poin yang menjadi *brief* khusus adalah pada pemilihan *fonts* / tipografi dan penempatannya pada sebuah prangko. Khususnya *typefont* yang digunakan diusahakan adalah *font* yang masih bisa dibaca dengan jelas walaupun dalam

ukuran yang sangat kecil. Diusahakan *font* yg tebal (*semibold* atau *bold*), *font* tidak berkait atau tipis. Poin khusus lain adalah dalam pembuatan *stamp-sheet* dan beberapa lainnya yang khusus, agak lupa saya mengenai istilahnya. *Stamp Sheet* ini biasanya ada penambahan ilustrasi disekeliling prangko itu sendiri, ukurannya lebih besar dan biasanya menjadi benda koleksi untuk para filatelis dan kolektor, bahkan kadang ada semacam *bidding* untuk para kolektor pada peluncuran nya.

4. Apakah gaya ilustrasi yang digunakan mengikuti *trend* yang sedang berlangsung pada saat itu?

Jawab:

Tidak, karena mereka dari pihak pos sebelumnya telah melihat karya lukisan komik yang saya pameran bertemakan “transformasi budaya informasi”, Jadi cerita dan ide gambar nya ini saya sesuaikan karena pameran karya dilakukan di kantor pos pusat di Bandung. Itu yang membuat mereka senang dan kemudian munculnya ide bersama yaitu keinginan membuat cerita-cerita rakyat daerah di seluruh Indonesia dalam bentuk komik seperti yang saya buat pada 2 lembar triplek memanjang horizontal (1,22 m x 4 m an).

5. Bagaimana proses pencarian ide untuk visual prangko (karakter orang), darimanakah sumber inspirasi visual didapatkan?

Jawab:

Ide karakter dan bentuk, sumber inspirasi nya didapat dari lingkungan sekitar, dan beberapa referensi foto tentang budaya, situs dari beberapa daerah yang akan digambar atau jadi pilihan cerita yang akan *dipublish*.

6. Apakah dalam pencarian ide tersebut membutuhkan saran dari orang lain. Jika iya mengapa dan siapa?

Jawab:

Ya tentu, saran dan masukan khususnya dari pihak editor Pos Philatelic Division sendiri, kalau tak lupa namanya.. Pak Yusuf Nurdin. Lainnya adalah dari asisten saya sendiri waktu itu kang Pidi Baiq.

7. Dalam ilustrasi prangko cerita rakyat, terdapat 5 visual ilustrasi yang mewakili satu cerita, pemilihan 5 visual tersebut berdasarkan apa?

Jawab:

Pemilihan tersebut berdasarkan poin-poin utama atau *key frames* dari sebuah cerita rakyat untuk prangko komik yang sangat singkat.

8. Apakah ilustrasi tersebut dikerjakan secara individu atau tim?

Jawab:

Dikerjakan secara tim. Saya, pada ide dan *artworks visual*, Pidi Baiq untuk pemilahan cerita dan *keyframe*, Mbak Sari, untuk urusan Account Executive dan legal agreement nya dan Mas Ivan, untuk urusan IT nya.

9. Teknik gambar apa yang digunakan untuk mengerjakan ilustrasi prangko tersebut?

Jawab:

Tehnik gambar komik yang digunakan mulai dari proses sketsa, *penciling* dan detail, kemudian *inking*, *scan* ke komputer dan *coloring* di komputer. *Software* yg digunakan Adobe Photoshop 4 atau 5 dan *coreldraw* untuk *font* nya.

10. Jenis tipografi apa yang digunakan dalam desain prangko cerita rakyat 1998-2001?

Jawab:

Jenis tipografi yang digunakan kalo tidak salah adalah Verdana dan Helvetica.

11. Dalam visual ilustrasi prangko cerita rakyat tahun 1998-2001, unsur visual apa yang ditonjolkan dari desain tersebut?

Jawab:

Lebih ditonjolkan pada garisnya dibuat lebih tebal dari biasanya, karena kalo garis tipis bila dkecilkan (*converted*) ke ukuran prangko yang kecil khawatir jadi *blur* dan atau hilang, *artwork* asli nya sendiri untuk satu prangkonya ukuran hampir 1 lembar kertas folio.

12. Dari ke empat seri desain prangko tersebut, mengapa setiap tahun memiliki karakter warna yang berbeda?

Nah, kalo hal perbedaan pemilihan warna setiap edisi karena memang saya dan pihak editor pos filateli sepakat untuk dibuat ada perbedaan dalam pewarnaannya salah satu alasan agar mudah dikenal dalam perbedaan tahun dan penerbitannya.

13. Selain prangko cerita rakyat tahun 1998-2001, adakah prangko lain yang di desain?

Jawab:

Ada prangko yang lain yang di desain, yaitu *Urban Legends* (hantu-hantu Indonesia), tapi tidak disetujui pihak Pos.

14. Karya apa sajakah selain prangko cerita rakyat dan komik Caroq yang telah Thor kerjakan?

Jawab:

Selain dari kedua diatas, saya kemudian lebih banyak sekali berkarya di dunia diantaranya ilustrasi-ilustrasi, periklanan, majalah-majalah, cover dan isi, dan film (Film iklan dan layar lebar).

15. Siapakah tokoh yang menjadi idola Thor? Mengapa tokoh tersebut diidolakan?

Jawab:

Idola saya Rasulullaah Shalallahu Alaihi Wassalam. Beliau adalah sosok manusia sempurna dalam sejarah kepemimpinan yang pernah ada dan dalam memimpin, keluarga, para sahabat dan umatnya di bumi, Manusia suci paling lemah lembut tapi tegas dan kuat dengan keistimewaannya serta Mujizatnya dan beliau adalah kekasih Allah Azza Wa Jall, sekaligus kekasih semua umat Islam. Shalallahu ala Muhammad, shalallahu alaihi wassalam.

16. Dari beberapa penelitian dan buku disebutkan bahwa Ahmad Thoriq merupakan salah satu ilustrator Indonesia yang menggunakan gaya komik realis Amerika dalam ilustrasinya, mengapa gaya tersebut dipilih?

Jawab:

Sebenarnya gaya realis itu sangat umum, cuma saat itu sangat sedikit orang yang bisa gambar secara realis atau proporsional dan bagus. Sementara lain sebenarnya pula karena permintaan pasar lah yang menginginkan, bukan saya. Yang Alahmdulillah karya-karya saya diterima pasar karena Pasar melihat bahwa karya dan keahlian saya membuat ilustrasi tertentu dan menggambar

komik cukup sejajar dengan kualitas ilustrasi lain dari Amerika. Terlihat gaya amerika karena budaya pop superhero itu sendiri muncul dikenal dari Negara Amerika dan mereka memperhatikan kualitas juga detail suatu ilustrasi. Sementara dulu itu saya perhatikan gambar-gambar komik Indonesia lama sedikit kurang menguasai proporsi dan pentingnya detail detail dalam sebuah karya, gambar tertentu atau bahkan buku komik.

Transkrip Wawancara 2

Nama : Heri Nugrahanto
 Profesi : Pemasaran Filateli Divisi Konsinyasi dan Filateli PT. Pos Indonesia
 Hari/Tanggal : 21 Januari 2020
 Media wawancara : Pesan Whatsapp

1. Mengapa sampai saat ini PT. POS Indonesia masih terus memproduksi prangko padahal prangko sendiri sudah jarang digunakan dalam pengiriman surat? Prangko yang diproduksi tersebut berfungsi sebagai apa?

Prangko merupakan salah satu tanda kedaulatan suatu bangsa dan Prangko hanya diterbitkan oleh Pemerintah yang memberikan tugas penerbitannya kepada Pos Indonesia sebagai BUMN yang bertugas memberikan layanan perposan. Prangko berfungsi sebagai bukti pelunasan pengiriman melalui Pos

2. Pada tahun 1998-2006, PT. POS menerbitkan Prangko Seri Cerita Rakyat, apakah tujuan diterbitkannya Prangko Seri Cerita Rakyat tersebut?

Prangko komik diharapkan mampu berperan memperkenalkan, menghidupkan, mengabadikan, kekayaan budaya dan menggugah masyarakat terutama generasi muda untuk mempelajari dan menggalinya lebih dalam.

3. Dilihat dari Katalog Prangko, jumlah cetakan Prangko Seri Cerita Rakyat pada tahun 1998-2006 terus menurun, mulai dari 1 Juta hingga menjadi 100.000, mengapa jumlah produksi prangko tersebut menurun? Faktor-faktor apa saja yang menjadi penyebab menurunnya jumlah cetakan prangko?

Pertimbangan utama penurunan jumlah cetak adalah penurunan penggunaan prangko untuk pengiriman surat karena saat ini biaya pengiriman surat lebih banyak dengan tunai dengan resi kirim sebagai bukti kirim.

4. Apakah makna dari warna yang selalu ada pada setiap prangko tersebut?

Mungkin sering lihat tanda 4 bulatan berwarna yg berjajar di setiap *fullsheet* prangko. namun saat ini bentuknya semakin bervariasi & saya menamakannya warna dasar atau CMYK. CMYK adalah singkatan cyan-magenta-yellow-key atau warna proses. CMYK merupakan model warna berbasis pengurangan sebagian gelombang cahaya (*subtractive color model*) & umum dipergunakan dalam proses cetakan berwarna. jadi dipergunakan untuk mereproduksi gambar sehingga dapat dicapai hasil yang (relative) sempurna. perlu sedikitnya 4 tinta warna yaitu: CMYK tadi untuk mereproduksi warna dengan proses teknik cetak tertentu, seperti offset lithography, rotogravure, letterpress atau sablon termasuk untuk pencetakan prangko. Jika yg digunakan cyan, magenta, yellow & black,

kenapa singkatannya CMYK, bukan CMYB? alasannya karena menurut teori warna, kata K singkatan dari *key* yang berarti warna kunci, sehingga tanpanya warna jadi tidak lengkap, ketika warna C, M, & Y dicampur maka akan didapatkanlah warna *black*.

Transkrip Wawancara 3

Nama : Bram Kusuma
 Profesi : Ilustrator Tribun Jateng
 Hari/Tanggal : 2 September 2020
 Media wawancara : Video Call Whatsapp

1. Bagaimana pendapat Mas Bram mengenai ke empat desain Prangko Cerita Rakyat Karya Ahmad Thoriq Tahun 1998-2001 dari dari segi perspektif formalisme (garis, bidang, dan warna)?

1998, kalau dari garis, karena yang bikin satu ilustrator jadi garisnya dominan menjadi karakternya dia. Yang aku lihat dari tahun 1998-2001, secara garis ilustrasinya memang istilahnya karena itu satu ilustrator jadi tidak ada perubahan yang beda gitu

2. Jadi karakternya sama semuanya ya ?

Jadi karakter garis sama, terus kalau dari warna yang 1998 cenderung pakai warna-warna mesin cetak, pernah liat komik-komik koran yang warnanya cuma pakai CMYK. Bisa dibilang warna-warna yang dipakai itu warna yang ada di mesin cetak, jadi warnanya itu istilahnya terbatas. Nah iya yang aku

liat di tahun 1998, soalnya pas aku lihat ilustrasi tahun 1998, itu warnanya hampir mirip kaya warna-warna komiknya Budi Santosa, RA Kosasih, nah warna itu untuk ilustrator pada masa itu kan mereka ketika memberikan warna dan ketika mereka ingin mencetak ilustrasinya dalam bentuk buku atau komik mereka terbatas dengan warna cetak CMYK itu tadi.

Nah terus, dari 1998-2001, terutama tahun 2001 itu perbedaan warnanya kelihatan banget. Kalau tahun 2001, cenderung warnanya lebih pakai warna pastel/soft, jadi dari tahun 1998-2001 permainan warnanya sudah berubah walaupun dari garis ilustrasinya sama. Bentuk karakter ilustrasinya pun sama, secara karakter ilustrasi keseluruhan itu sama. Tapi yang menarik dari segi warnanya. Kalo aku ngelihatnya begitu, karena pada saat itu era cetaknya kan masih belum kayak sekarang nih, kelihatan dari tahun 1998-2001 itu ada transisi dalam hal cetaknya gitu. Jadi si ilustratornya paham, ketika dia mengerjakan selama 4 tahun berturut turut, dia akhirnya paham bahwa ketika 98 mungkin masih terbatas dengan warna mesin cetak, terus setelah perjalanan sampai 2001 akhirnya dia bisa bermain warna baik secara pengerjaannya ataupun secara eksekusi dalam cetaknya kan kelihatan banget itu.

3. Iya jadi yang paling kelihatan dari warnanya ya?

Iya makanya pas pertama aku lihat yang tahun 1998 itu, karena ilustrasinya juga model-model cerita rakyat jadi kaya ngelihat komik-komik jamannya

era RA Kosasih Sama Budi Santosa apalagi warnanya kaya gitu. Jadi kalo warnanya memang ada perubahan.

4. Kalau bidangnya mas ?

Kalau bidang juga hampir sama sih menurutku, jadi karena ilustratornya sama, garis bidangnya sama, apalagi kalau bicara tentang buat prangko pasti secara bidang sudah memiliki ukuran yang pasti. Emang yang menarik dari warnanya. Aku pikir pas kamu ngirim contoh empat gambar itu, aku pikir ilustratornya beda. Tapi ternyata sama, yang kelihatan banget memang warnanya.

5. Dari lihat warnanya Mas Bram itu beda ilustrator ya?

Kalo dilihat dari warnanya, karena kan gini karena mungkin pas itu dibagi kan apalagi itu ilustratornya, Ahmad Thoriq itu dia kan sebelumnya bikin komik nah pastikan prosesnya juga dengan model pengerjaan yang istilahnya pewarnaan sendiri dan sketsa sendiri walaupun kebanyakan ilustrator dan komikus Indonesia tuh kebanyakan semuanya dihajar sendiri. Nah tapi ketika dilihat dari garis dan bentuknya sih akhirnya bisa kebaca memang itu satu ilustrator. Tapi memang kalo dilihat dari warnanya terlihat beda karena kan mungkin kalo waktu itu lebih ke medium nya cetaknya ya soalnya tahun 1998 era era komputerisasi sudah ada tapi belum. mungkin ilustratornya pas dia memberikan warna itu kalau dia menggunakan warna yang ada di komputer trus pas dicetak engga sesuai kan.

6. Dari keseluruhan ilustrasi prangko, unsur visual apa yang menurut Mas Bram paling menonjol dan menunjukkan karakter?

Dari garisnya, visual yang paling kuat itu garisnya. Kalo garis itu kan kembali ke ilustratornya ya, karena sekali lagi itu yang buat satu ilustrator jadi ketika pas dilihat unsur visual yang paling menonjol garisnya.

7. Dari segi desainnya, empat ilustrasi tersebut masuk ke gaya apa mas?

Kalau dari ilustrasinya, gaya ilustrasinya lebih ke semi realis, jadi kalo dibilang realis juga tidak terlalu realis karena banyak komposisi anatomi yang kurang jadi kalo dibilang itu ilustrasinya semi realis karena sekali lagi pengalaman ilustratornya sebagai komikus. Menurutku semi realis, bisa dikategorikan realis karena kan realis ada banyak ya ada hyper, masuknya realis tapi lebih ke semi realis.

8. Dari ilustrasi-ilustrasi tersebut apakah sudah bisa menggambarkan cerita rakyat yang dimaksud?

Kalo menggambarkan iya, si ilustrator di brief untuk menggambarkan cerita rakyat yang dimaksud ditambah lagi dengan gaya ilustrasi dan dramatisasinya sehingga ada drama tadi yang ketangkep.

9. Dari ke empat prangko tadi, bisakah disebut prangko komik karena dari pihak PT. Pos Indonesia sendiri mengklaim bahwa ini adalah prangko komik, bisa kah mas?

Kalau PT. Pos Indonesia mengklaim bahwa itu prangko komik dan setiap prangko itu kan memiliki kaitan cerita, walaupun di prangkonya itu tidak menghadirkan teks, kalau misalkan prinsip dari komik misalnya bahwa jika cerita itu berseri sama itu menghadirkan panel cerita, kalo memang itu yang dimaksud dari tujuan sebagai prangko komik aku setuju dengan pendapat Pt. Pos selain itu ternyata ilustratornya pernah membuat komik yang berjudul Caroq, nah itu semakin menguatkan. Tapi kalau itu tidak ada klaim pada saat itu dihadirkan di tengah masyarakat, itu juga masih menjadi ambigu karena tidak semua masyarakat paham unsur-unsur komik itu AB dan C, akhirnya yang ditangkap secara umum bahwa seri prangko 1998-2001 itu bisa dibilang sebagai cergam atau novel grafis, bisa masuknya kesitu, ilustrasinya bisa masuk kategori cergam atau novel grafis. Novel grais kan karena dia menghasilkan konteks cerita yang memiliki kekuatan drama yang kuat nah disitu dihadirkan walaupun tidak ada teksnya.

10. Prangko ini sebenarnya tujuannya mengenalkan cerita rakyat, apakah menurut Mas Bram prangko ini efektif?

Kalau misal efektif atau enggaknya menurutku malah kurang efektif karena gini, ketika kita yang akan menjadi satu kesatuan cerita yang utuh itukan Filatelis kecuali mereka bisa merangkai itu. Tapi kan yang dihadirkan di prangko itu satu persatu gitu kan jadi ketika misalnya PT Pos mengklaim bahwa prangko ini sangat efektif untuk masyarakat mengetahui bahwa ini adalah cerita rakyat menurutku kurang, menurutku malah engga sampai tujuan itu untuk masyarakat luasnya. Karena ya itu kalo kita misalkan

ngirim Pos atau ngirim surat kan prangko engga bakal semuanya, paling karena komik jadi oh gambar silat nih, paling Cuma begitu, ya susahnya gitu hanya teman-teman yang hobinya ngumpulin prangko yang bisa menangkap bahwa itu ilustrasi satu kesatuan cerita. Engga efektif kalo menurutku.

11. Dari ke empat desain, menurut Mas Bram manakah yang paling menarik, dan kenapa?

Nah ini yang paling aku suka pertanyaannya. Aku yang tahun 1998 karena satu disitu kalo kita cerita dari bentuk visualnya dari bentuk warnanya ketika prangko itupun hadir di masa sekarang tahun 2020 ketika mengusung cerita rakyat, tahun 98 itu bisa menghadirkan nostalgia. Atau dari segi visual secara keseluruhan terus kedua dari segi warna karena ketika pas ngelihat tahun 98 itu kebayang kaya visual zaman Kosasih tahun 70 jadi bisa menghadirkan nostalgia dan menurutku itu jadi menarik. Kalo yang 99-2001 itu ilustratornya sudah mulai eksperimen pewarnaannya soalnya mungkin karena euphoria pada saat itu kan. Kaya kita sekarang yang main pakai cat poster terus tiba-tiba main pake wacom kan langsung huaa gitu. Yang 1998 menurutku sudah sangat mewakili dari ceritanya, dan ketika itu dihadirkan kembali di era sekarang menurutku itu malah menarik dan engga terkesan ketinggalan zaman, apalagi bisa menghadirkan nostalgia, aku yakin temen-temen mungkin yang pernah baca atau pernah lihat karya RA Kosasih ketika dihadirkan itu, prangko itu di era sekarang pasti larinya ke nostalgia pada saat mereka kecil, seperti itu.

Transkrip Wawancara 4

Nama : Hermansyah Muttaqin S.Sn., M.Sn

Profesi : Dosen FSRD UNS

Hari/Tanggal : 10 September 2020

Media wawancara : Tatap Muka

1. Jadi penelitian saya fokus di ilustrasi tapi mulanya dianalisis dari perspektif formalisme dulu. Perspektif formalnya fokus ke tiga poin yaitu garis, bidang, dan warna. Jadi dianalisis garis, bidang dan warnanya bagaimana, satu per satu. Sebenarnya, awal mula prangko ini bermula dari ketertarikan PT. Pos saat Ahmad Thoriq melakukan pameran di Kantor Pos Besar di Bandung kemudian PT Pos melihat karya Ahmad Thoriq tersebut. Karyanya berbentuk komik dan itu temanya Transformasi Budaya, kemudian PT Pos tertarik untuk membuat prangko tapi berbentuk komik, kemudian dikeluarkan cerita rakyat ini.

Ahmad Thoriq yang membuat komik Caroq itu ya. Oke kalau melihat flashback kebelakang dulu ya, jadi Ahmad Thoriq kan membuat komik Caroq itu tahun 96, artinya di tahun itu dia memang mulai produktif meskipun secara karya komiknya kemudian cuma berapa episode, dua atau tiga episode kemudian habis itu tidak dilanjutkan lagi tapi debut karirnya sebagai komikus atau di dunia desain komunikasi visual itu kayaknya memang dipertengahan 90an ya dan ini termasuk komik ini

kan yang dibuat di era itu. Artinya kalau ini melihat dari tujuan pembuatan prangko ini, ini kan memang satu. Mengenalkan cerita rakyat, kemudian mungkin bisa menjadi *collectable item* menjadi koleksi dan juga ini ya menasar ke market yang mungkin lebih muda. Artinya begini selama ini orang yang berhubungan dengan surat menyurat kan orang yang sudah umurnya tua/dewasa gitu ya, artinya di tahun ini mereka yang remaja memang sudah tidak menggunakan media prangko ini untuk ber kirim surat. Mereka sudah menggunakan peralatan yang moderen pada saat itu yaitu telepon genggam meskipun pada saat itu hanya bisa ber SMS tapi pada saat itu mereka sudah banyak yang meninggalkan ini menggunakan telepon, ponsel dan juga awal-awal email kan waktu itu. Banyak yang ber kirim lewat email karena lebih cepat dan lebih praktis dan mulai meninggalkan menggunakan jasa POS kemudian muncul lah prangko ini segmennya/target marketnya ke generasi yang lebih muda supaya mereka mempunyai ketertarikan selain itu kita juga melihat di tahun ini kalau kita lihat di Indonesia kan secara politik terjadi peralihan dari Orde Baru ke reformasi sehingga kan perlu memperkuat jati diri agar supaya tidak gampang terombang-ambing, dan salah satu caranya adalah memperkuat budayanya lewat mengeluarkan prangko-prangko ini seperti yang sekarang terakhir kan mengeluarkan prangko Legenda musik Indonesia yang God Bless itu, itu yang baru saja mengeluarkan prangko itu. Ya kalau melihat dari garis, bidang, warna artinya kita mengacu pada dimana karya ini dibuat

ditujukan kepada target audiens nya, artinya terget audiens nya adalah remaja/mungkin anak-anak dimana mereka masih menyukai buku komik sebagai media untuk penyampai pesan sehingga disini memang kalau garis, kemudian bidang dan warna tadi mengacunya mengacu ke komik ya, mengacu komik yang menjadi sasaran untuk remaja/anak-anak yang masih menyukai komik. Kalau melihat dari gaya ilustrasinya kan ini boleh dikatakan kan semi realis ya artinya kan mendekati kondisi seperti aslinya karena disini menggambarkan budaya asli atau budaya dimana cerita itu berada, sehingga gambarnya harus realis/semirealis supaya budaya asli bisa dikenal atau dilihat mendekati aslinya. Sehingga untuk garis, bidang dan warnanya style nya lebih arah ke style semirealis tadi, karena memang dalam hal ini ingin menunjukkan kondisi seperti aslinya dimana budaya tersebut diambil/digambarkan dan yang kedua memang dengan penggambaran yang semirealis ini lebih menarik perhatian target market yang menjadi sasarannya.

2. Tapi ini belum bisa disebut realis pak?

Kalau disebut realis, mungkin untuk dibberapa mungkin bisa. Karena ada beberapa pewarnaan yang berbeda gaya. Ketika melihat tahun 1998 dan 1999 ini hampir sama artinya dari tahun 1998-1999 ini masih ada kesamaan pewarnaan kemudian untuk di tahun 2000 dia agak sedikit sederhana dimana backgorundnya tidak seperti ini (1998). Kemudian di tahun 2001 ini lebih sederhana lagi artinya warna-warnanya sudah berbeda sekali dengan disini (1998) jadi memang ada perbedaan dalam

gaya pewarnaan, tapi kalau memang melihat dari penggambarannya ya memang bisa dikatakan realis karena menampilkan figur yang mendekati kondisi aslinya.

3. Berarti realis ya pak?

Bisa dikatakan realis kalau melihat dari si ilustratornya ingin menangkap dari budaya aslinya kondisi real, keadaan dalam hal ini juga pakaiannya kemudian suasananya, landscape nya kemudian arsitektur bangunnya itu bisa dikatakan realis karena tidak ada yang disimbolkan atau dalam bahasa konotasi ya jadi ini kan bahasa langsung/denotatif, jadi apa yang tergambar ya apa yang diartikan disini jadi bisa dikatakan kalau realis itu kan biasanya diambil dari itu. Kalau pewarnaan kan memang dilihat dari pewarnaan kulitnya ini mengarah ke realis karena tidak menggunakan warna-warna blok seperti halnya komik karikatur atau kartun jadi dia menggunakan warna yang mempunyai kesan dimensi ya karena ada beberapa perbedaan gelap terang untuk warnanya.

4. Berarti ini kesimpulannya realis ya pak? Karena saya sebelumnya juga meminta pendapat kepada seorang ilustrator dan beliau mengatakan ini semirealis

Iya bisa dikatakan realis. Kalau melihat karya sebelumnya ini dimana si Caroq dibuat, style nya si ahmad Thoriq kan memang DC Marvel banget, jadi artinya proporsi tubuhnya, angle/view untuk

penggambarannya kan sangat-sangat Marvel DC banget ya, artinya mereka menggunakan proporsi tubuh barat sebagai ukuran untuk penggambarannya ini. Nah ini yang masih terlihat disini, disini masih kelihatan sekali gayanya si Caroq ini dikarya tahun 1998 dan 1999 ini, dan kalau yang disini (2001) karena tadi mungkin pewarnaan tadi yang mempengaruhi tapi kalau melihat gambarnya saya melihat ini agak mirip (gaya/stylenya) ke Dwi Gundoro Panji Komik yang penggambarannya disini, gaya-gayanya gambarnya hampir seperti ini, kalau pewarnaan dia hitam putih. Tapi ini stilasi orangnya yang disini (2001) jadi agak kartun ya, jadi agak berbeda dari yang tiga ini, jadi ada sedikit gaya berbeda. Tapi kalau dari pewarnaan kulit masih dibuat mendekati aslinya, jadi bisa dikatakan realis tadi karena dia disini bukan warna-warna blok tapi warna-warna yan menimbulkan dimensi, ada gelap terangnya.

5. Kalau dari goresan garisnya dari ke empat tahun ini apakah terlihat masih satu ilustrator atau tidak pak?

Kalau dari goresan masih tetap sama, disini yang agak berbeda kan dari pewarnaannya, tapi kalau style gaya mungkin yang ini (2001) yang agak berbeda, arahnya ke kartun tadi, jadi ada beberapa figur orangnya yang disini. Disini (2001) cerita Batang Tuaka yang menjadi figur rakyat jelatanya jadi agak lebih ke kartun, sementara kalau melihat yang disini si Pitung ini yang Belanda si figurnya masih sama seperti ini penggambarannya. Atau mungkin karena dia rakyat jelata jadi

penggambarannya dengan wajah yang agak dibikin seperti kartun/karikatur tadi jadi agak lucu. Tapi kalau mengacu yang ini 1998 dan 1999) dua ini masih style nya si Caroq mungkin juga ini pengembangan gayanya Ahmad Thoriq ya, ketertarikannya mungkin sudah berbeda cara penggambarannya itu.

6. Kalau menurut bapak, PT. POS mengeluarkan prangko ini dengan tujuan mengenalkan cerita rakyat, apakah efektif atau tidak?

Kalau melihat dari tahun dimana diluncurkannya ini mungkin tidak begitu efektif karena sudah banyak masyarakat yang meninggalkan budaya berkirim surat menggunakan prangko pada saat itu kerana email mulai bisa dinikmati. Mungkin kalau hanya di tahun 1998 ini email hanya kantor yang bisa menggunakan pada saat itu, artinya belum sampai menyebar ke setiap rumah tapi di tahun 2001 ini kan internet sudah mulai menjamur artinya warnet-warnet sudah banyak, jadi orang menggunakan internet sudah banyak, artinya mereka sudah banyak menggunakan email. Sehingga kalau dikatakan ini untuk membangkitkan kembali kebiasaan atau cara berkomunikasi via Pos dengan berkirim surat mungkin belum sepenuhnya berhasil karena orang sudah beralih ke email yang lebih cepat, murah. Artinya ini kemudian sekarang orang akan mencari ini sebagai bentuk koleksi aja.

7. Apakah prangko ini bisa disebut sebagai prangko komik?

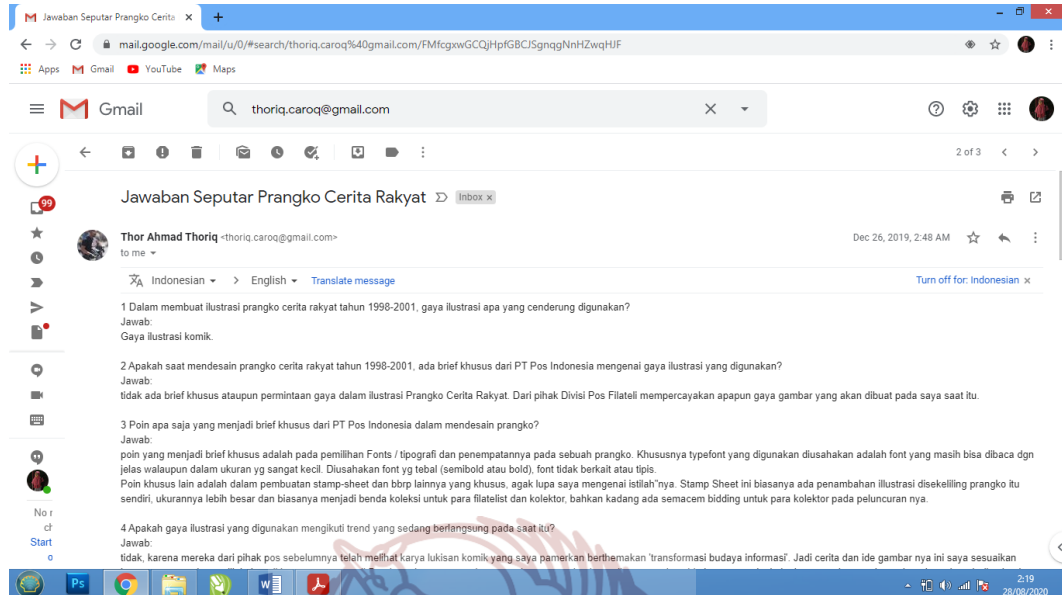
Kalau disebut sebagai prangko komik, pendapat saya pribadi ini belum bisa disebut prangko komik karena disini unsur dari komik, salah satunya adalah balon kata itu tidak ada. Kemudian dalam satu prangko ini tidak terdiri dari beberapa panel kan ini hanya satu gambar, paling tidak kalau kita mengatakan komik itu kan ada beberapa panel misal empat panel itu mungkin disitu ada balon kata dialognya ataupun mungkin kalau tidak ada balon kata, paling tidak kan ada panel, terbagi menjadi berapa panel meskipun cuma dua panel. Kalau seperti ini kita kebetulan mendapatkan dengan posisi seperti ini (utuh), nah kalau kita mendapatkannya lepas satu-satu kan tidak bisa membayangkan ini lanjutannya apa kan tidak ada, jadi kalau disebut sebagai komik belum bisa, cuma kalau ini Prangko Ilustrasi cerita Rakyat, saya lebih setuju kesitu.

8. Kalau menurut bapak dari ke empat tahun ini yan paling menarik yang manakah?

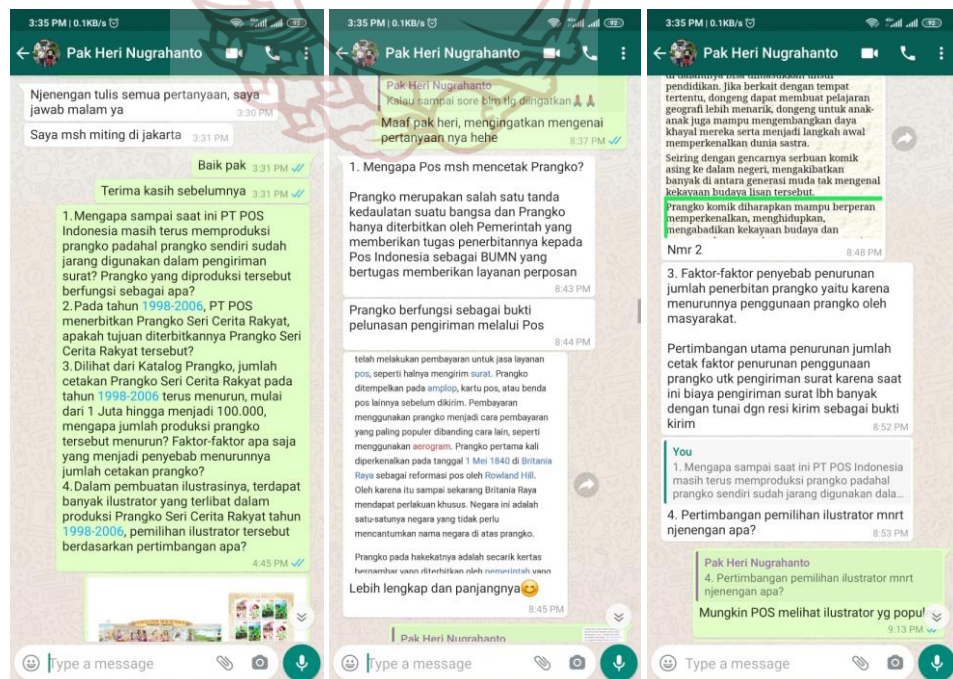
Kalau menurut saya menarik berdasarkan tampilan visual ya yang tahun 1998, menarik atraktif secara visual ya, kalau yang ini lebih kalem, lebih soft, lebih dewasa itu mungkin juga menyangkut ke perjalanan karirnya Ahmad Thoriq, ketertarikannya dia sudah berbeda dari tiap tahunnya. Secara tampilan visual ini (1998) yang paling menarik, karena ini dia masih terpautnya masih 2 tahun dengan karyanya yang Caroq pertama kali muncul dan mungkin 1998 dia masih berkarya lewat Caroq nomor 2 atau 3 jadi masih terjaga gayanya masih seperti itu. Kalau melihat juga

dari tokoh atau tempatnya, kecenderungan juga yang lebih familiar atau dikenal kan yang disini (1998) seperti Sangkuriang, malin Kundang, Rorojonggrang ini kan banyak orang tau, sementara yang disini Batang Tuaka, Terusan Nusa, Ile Mauraja ini agak asing hanya Si Pitung ini yang hanya orang tau. Tapi secara umum tiga cerita ini (di tahun 1998) banyak orang tahu karena mungkin dia sebagai awal menampilkan cerita-cerita rakyat yang banyak dikenal. Maksudnya mungkin disini mau mengenalkan cerita-cerita rakyat yang kurang begitu populer agar supaya lebih dikenal lagi. Jadi lebih ke prangko ilustrasi cerita rakyat atau prangko cerita rakyat saja bukan prangko komik karena kalau prangko komik kan taunya kalau mendapatkan utuh satu set, dan ini gambarnya hanya satu panel dan tidak ada urutannya, jadi misalkan secara hierarki mau menata yang mana dulu kan tidak ada urutannya untuk adegannya ini.

Bukti Wawancara



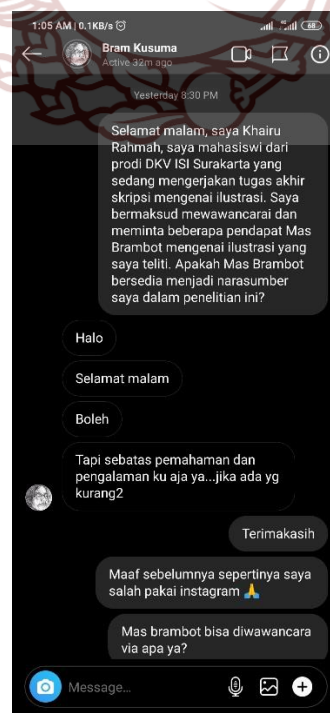
Screenshoot Wawancara dengan Ahmad Thoriq melalui Email



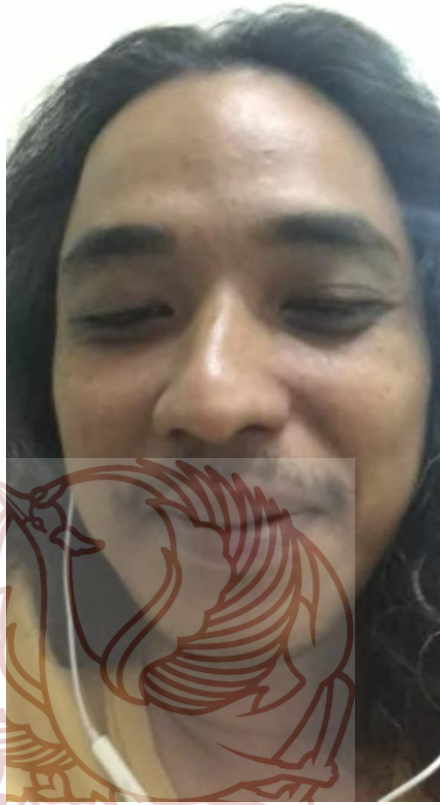
Screenshoot Wawancara dengan Heri Nugrahanto melalui Aplikasi Whatsapp



Wawancara dengan Hermansyah Muttaqin



Screenshoot Dm Instagram dengan Bram Kusuma



Wawancara dengan Bram Kusuma melalui Video Call Whatsapp