

PERANCANGAN BUKU INFORMASI KARAKTER PANDAWA DALAM PENGIRIMAN POS

Hikmatullah Andami¹, Dhika Quarta Rosita^{*2}, Dina Martin³

Universitas Indraprasta PGRI¹²³

*penulis korespondensi: dhikaqr@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang buku informasi Prangko Wayang “Karakter Pandawa Dalam Pengiriman Pos”. Metode Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang dilakukan dengan observasi ke Museum Prangko yang bertempat di Taman Mini Indonesia Indah dan Kantor Filateli Jakarta di Pasar Baru Jakarta Pusat, serta melakukan wawancara dengan narasumber yang berhubungan dengan objek Prangko Wayang. Berdasarkan hasil wawancara serta observasi yang dilakukan oleh penulis, kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai jenis-jenis prangko dan ilustrasi pada prangko khususnya prangko dengan edisi Wayang. Hasil perancangan yang dibuat berupa buku informasi Prangko Wayang yang terdapat 80 halaman buku, yang menjelaskan tentang sejarah prangko di dunia serta di Indonesia, perkembangan prangko, jenis-jenis prangko, serta edisi-edisi prangko yang menyertakan karakter Wayang sebagai ilustrasinya. Buku informasi ini dibuat dengan menggunakan gaya desain *flat design*. Buku informasi ini diharapkan akan membantu masyarakat dalam memahami secara lebih mendetail tentang prangko khususnya prangko Wayang yang beredar di Indonesia.

Kata Kunci: Buku Informasi, Prangko, Wayang.

Abstract: The purpose of this study was to design an information book on Wayang Stamps "Pandawa Characters in Postal Delivery". This research method is a qualitative research conducted by observing the Stamp Museum located at Taman Mini Indonesia Indah and the Jakarta Philatelic Office in Pasar Baru, Central Jakarta, as well as conducting interviews with sources related to Wayang Stamp objects. Based on the results of interviews and observations made by the author, there is a lack of public knowledge about the types of stamps and illustrations on stamps, especially stamps with the Wayang edition. The result of the design was in the form of a Wayang Stamp information book which contained 80 book pages, which explained the history of postage in the world and in Indonesia, the development of postage, types of stamps, and editions of stamps which included Wayang characters as illustrations. This information book was created using the flat design design style. It is hoped that this information book will assist the public in understanding in more detail about postage stamps, especially Wayang stamps circulating in Indonesia.

Abstract: Buku Informasi, Prangko, Wayang.

Pendahuluan

Prangko merupakan secarik kertas kecil bergambar yang sangat berharga dan dibutuhkan untuk keperluan pengiriman surat. Pada awalnya ilustrasi yang diterapkan pada prangko adalah petinggi negara, raja dan ratu ataupun sosok yang berkuasa serta berkepentingan pada masa

tersebut. Seiring berkembangnya zaman ilustrasi yang diterapkan pada prangko bermacam-macam mulai dari adanya unsur sejarah, pendidikan, flora, fauna maupun kebudayaan. Gambar-gambar yang terkandung dalam prangko juga menjadi representasi identitas dari negara pembuatnya. Kebudayaan Indonesia yang kerap dijadikan sebagai ilustrasi pada prangko ialah wayang. Wayang muncul pertama kali sebagai ilustrasi untuk prangko pada tahun 1974 dengan karakter Baladewa, Kresna, dan Bima. Pada tahun 1978 muncul kembali dengan tokoh wayang yang dijadikan ilustrasi adalah Yudhistira, Arjuna, Bima, Nakula, dan Sadewa yang kemudian sering disebut juga dengan Pandawa Lima. Seri ketiga terbit pada tahun 2010 dan masuk kedalam seri Warisan Budaya Tak Benda, karakter yang muncul dalam seri tersebut ialah Arjuna, Kresna, dan Hanoman. Kemudian seri berikutnya terbit pada tahun 2011 dengan karakter Punakawan yang dijadikan ilustrasi pada seri tersebut. Pada tahun 2012 karakter Pandawa Lima kembali menghiasi prangko Indonesia, tidak hanya karakter Pandawa yang dijadikan ilustrasi pada saat itu, namun ada juga gunung yang dijadikan ilustrasi untuk prangko pada tahun tersebut. Seri berikutnya hadir pada tahun 2016 sekaligus untuk memperingati peristiwa gerhana matahari total yang terjadi pada tahun tersebut, pada seri ini ada karakter Batara Kala yang dijadikan ilustrasi pada prangko.

Prangko menjadi salah satu benda pos yang sangat dibutuhkan pada masanya. Seiring dengan cepatnya laju perkembangan teknologi khususnya pada bidang komunikasi penggunaan prangko pada masa kini sebagai keperluan surat menyurat perlahan sudah mulai ditinggalkan. Dampaknya banyak generasi muda yang sekarang tidak mengetahui tentang prangko. Prangko tidak hanya sekedar secarik kertas bergambar yang berukuran kecil untuk kebutuhan surat menyurat saja namun banyak juga nilai-nilai yang dapat diambil dari prangko, baik tentang nilai yang menggambarkan tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau baik daerah, nasional, maupun luar negeri, dan juga nilai yang berkaitan dengan kehidupan bernegara ataupun nilai yang masuk kedalam benda seni. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (2004) menyatakan, makna prangko bukan hanya berfungsi untuk mengirimkan surat, tetapi juga merupakan duta bangsa dan sumber media untuk menceritakan tentang sejarah, tokoh nasional dan lainnya (Utama, 2014:2).

Metode Perancangan

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2016:9) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci. Kualitatif deskriptif menggambarkan fakta secara sistematis sifat dari suatu objek, dalam hal ini adalah prangko Wayang.

Data gambar berupa hasil fotografi yang dikumpulkan lalu dianalisa dengan proses identifikasi dan kategori sehingga dapat disusun menjadi suatu kerangka isi buku yang menarik. Kemudian akan dilanjutkan pada sebuah perancangan buku informasi yang sudah terkonsep dengan baik pada penggunaan berbagai macam elemen grafis lainnya yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain yang ada.

Metode pengumpulan data merupakan langkah yang penting dalam melakukan penelitian dengan teknik triangulasi yaitu, wawancara, observasi, dan dokumentasi (Moleong, 2004:135). Data yang sudah terkumpul digunakan sebagai penunjang untuk membuat buku informasi.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui studi literatur seperti jurnal, artikel *online*, skripsi, tesis, dan lain-lain yang bertujuan untuk membantu mencari solusi dari sebuah

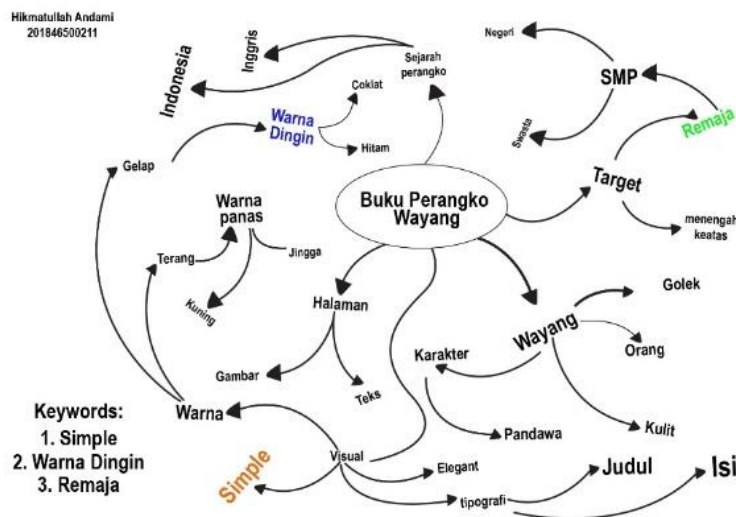
permasalahan dan menambah capaian informasi terkait objek agar dapat melanjutkan buku informasi ini. Adapun literatur yang berkaitan dengan prangko serta wayang dari segi latar belakang objek kemudian melakukan observasi ke Taman Mini Indonesia Indah tepatnya ke Museum Prangko dan Kantor Filateli Jakarta untuk melakukan pengamatan terhadap objek penelitian yakni prangko wayang, yang nantinya dijadikan bahan materi untuk dimasukkan kedalam perancangan. Penulis juga melakukan wawancara dengan bapak Yulius Subiyarta selaku penggiat prangko untuk melengkapi data tentang permasalahan mengenai prangko khususnya prangko wayang agar prangko tetap eksis pada masa modern. Tujuan dari penelitian untuk merancang buku informasi tentang prangko wayang berjudul “Karakter Pandawa Dalam Pengiriman Pos” agar generasi muda dapat mengetahui serta memahami bahwa prangko serta prangko wayang merupakan salah satu duta bangsa dalam mengenalkan budaya Indonesia.

Konsep Media

Desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan secara kreatif yang kemudian diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen-elemen desain grafis yang terdiri atas bentuk, huruf, gambar, warna, tata letak serta komposisi. Elemen-elemen tersebut digabungkan untuk menyampaikan pesan secara visual.

Mind Mapping

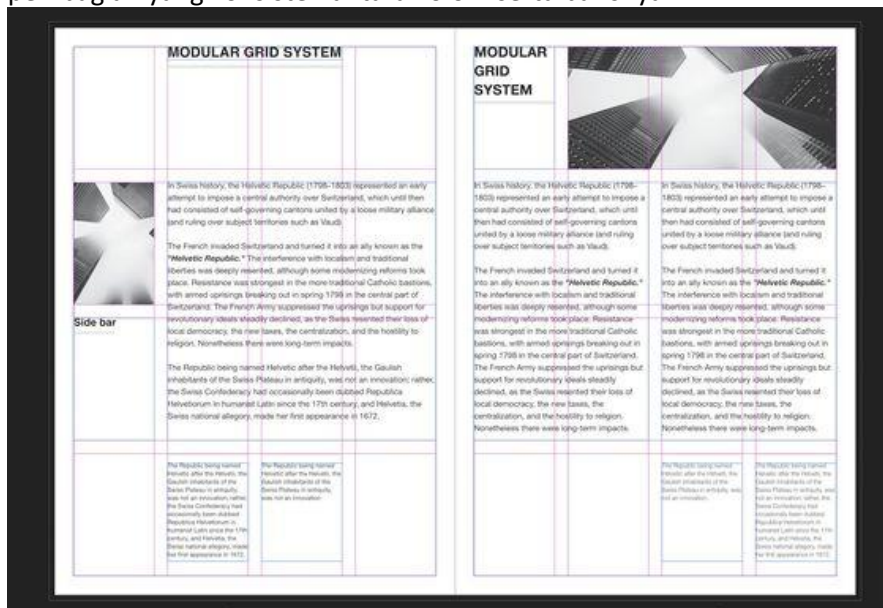
Menurut Buzan (2002) *mind map* merupakan cara yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran kita. *Mind Mapping* merupakan suatu teknik yang mencatat yang menggunakan kata-kata, warna, garis, simbol serta gambar dengan memadupadankan dan mengembangkan potensi kinerja otak yang memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi.



Gambar 1. Mind Mapping
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Mind Mapping yang telah dibuat ini merupakan salah satu langkah dalam membentuk konsep visual sebagai dasar untuk menemukan kata kunci dalam menentukan elemen-elemen apa saja yang nantinya akan masuk ke dalam pola perancangan media, tentunya dengan memilih beberapa kata kunci sebagai aspek utamanya yang nanti akan dituangkan ke dalam media.

yang menambahkan divisi horizontal (row/baris). Dengan demikian pada jenis ini akan terlihat pembagian yang konsisten antara kolom serta barisnya.



Gambar 4. Layout modular grid sistem

Sumber : id.pinterest.com/pin/741194051183321936

Perencanaan penempatan buku informasi ini adalah dengan menempatkan pada pameran-pameran buku serta pameran yang bertemakan benda-benda pos, kemudian juga mengenalkan ke sekolah-sekolah yang sudah menjadi *targeting* awal buku ini dibuat. Tidak hanya buku dalam bentuk fisik juga, penulis juga akan membuat buku dengan versi digital agar penyebaran buku ini semakin luas. Untuk publikasinya sendiri penulis memanfaatkan sosial media, diharapkan dengan banyaknya pengguna sosial media seperti Instagram dapat membantu menyebarkan buku informasi ini.

Konsep Perancangan

Konsep dari perancangan media ini berupa buku informasi diawali dengan mencari prangko wayang yang ada di Indonesia dan juga sejarah prangko yang nantinya akan dirancang. Kriteria konsep media meliputi:

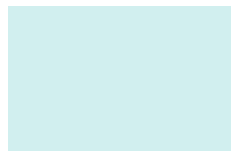
1. Judul : "Karakter Pandawa Dalam Pengiriman Pos"
2. Ukuran buku : 20 cm x 25 cm dengan orientasi *portrait*
3. Target Halaman : 80 Halaman
4. Alur Informasi buku
 - Bab 1 : Pengertian prangko, sejarah prangko di dunia, sejarah prangko di Indonesia, jenis-jenis prangko, pencetakan prangko di Indonesia
 - Bab 2 : Sejarah prangko wayang, karakter pewayangan pada prangko
 - Bab 3 : Benda pos selain prangko dan kabar prangko pada masa kini

Skema Warna

Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2005:9) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna fisik adalah sifat dan psikologis. Warna fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sementara secara psikologis itu adalah bagian dari sensasi penglihatan. Ada tiga elemen penting

untuk memahami warna, yaitu objek, elemen mata, dan cahaya. Berikut adalah skema warna yang digunakan dalam buku informasi ini.

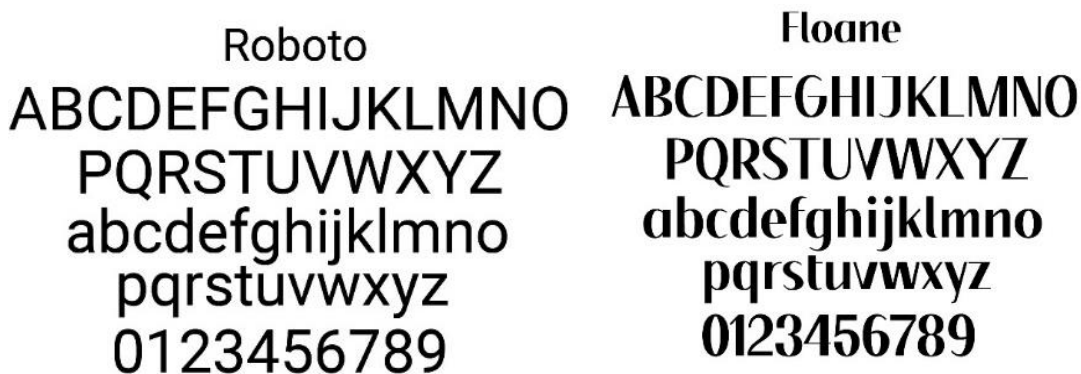
Tabel 1 Penggunaan warna dalam buku informasi
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

	R: 255 G: 164 B: 33 # FFA421	C: 0% M: 42% Y: 96% K: 0%
	R: 48 G: 48 B: 48 #303030	C: 70% M: 64% Y: 63% K: 61%
	R: 225 G: 225 B: 225 #: ffffff	C: 0% M: 0% Y: 0% K: 0%
	R: 225 G: 225 B: 225 #: 5FA8D3	C: 61% M: 20% Y: 5% K: 0%
	R: 113 G: 205 B: 223 #: 71CDDF	C: 51% M: 0% Y: 12% K: 0%
	R: 253 G: 193 B: 73 #: FDC149	C: 1% M: 26% Y: 82% K: 0%
	R: 209 G: 239 B: 239 #: D1EFEE	C: 17% M: 0% Y: 6% K: 0%
	R: 173 G: 83 B: 14 #: AD530E	C: 24% M: 75% Y: 100% K: 14%

	R: 228 G: 74 B: 153 #: E44A99	C: 4% M: 85% Y: 0% K: 0%
	R: 105 G: 42 B: 124 #: 692A7C	C: 72% M: 100% Y: 16% K: 4%

Pemilihan jenis huruf

Wijaya dalam Rosita (2022) menjelaskan dalam desain komunikasi visual, tipografi dapat dikatakan sebagai *visual language*, yaitu bahasa yang dapat dilihat dengan mata (indera penglihatan). Tetapi melalui kata-kata yang terdiri dari huruf, oleh huruflah memandu pemahaman pembaca pesan atau ide. Pada perancangan buku informasi ini *typeface* yang digunakan adalah Floane dan Roboto. Floane digunakan pada judul, bab, serta sub bab. Pemilihan *font* ini dikarenakan Floane memiliki kesan yang simpel namun juga elegan yang menurut penulis kesan tersebut sangat cocok pada buku informasi ini. Kemudian untuk bagian teks ini menggunakan *typeface* Roboto, pemilihan Roboto didasari oleh keterbacaan yang jelas dan kesederhanaan pada *typeface* ini sehingga cocok jika diaplikasikan pada buku informasi ini.



Gambar 5. *Typeface* Floane dan Roboto

Sumber : dokumen pribadi, 2022

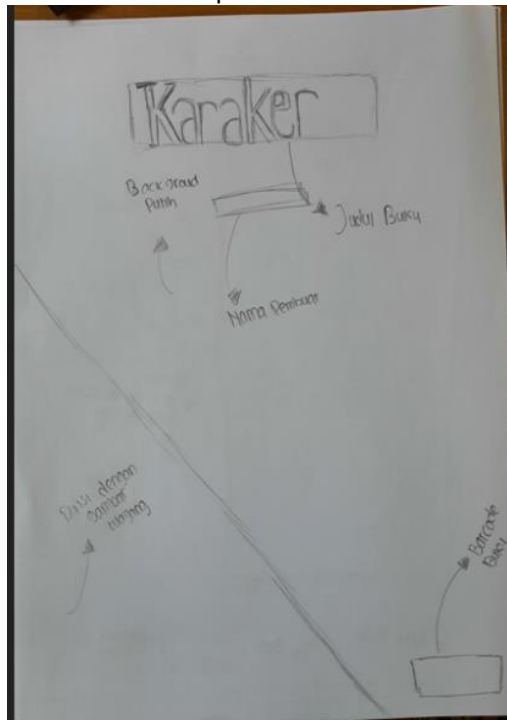
Perancangan Media

Proses awal perancangan buku informasi yang berjudul “Karakter Pandawa dalam Pengiriman Pos” dimulai dengan membuat *mind mapping*, *moodboard*, sketsa desain dan mengatur tata letak.

1. Sketsa

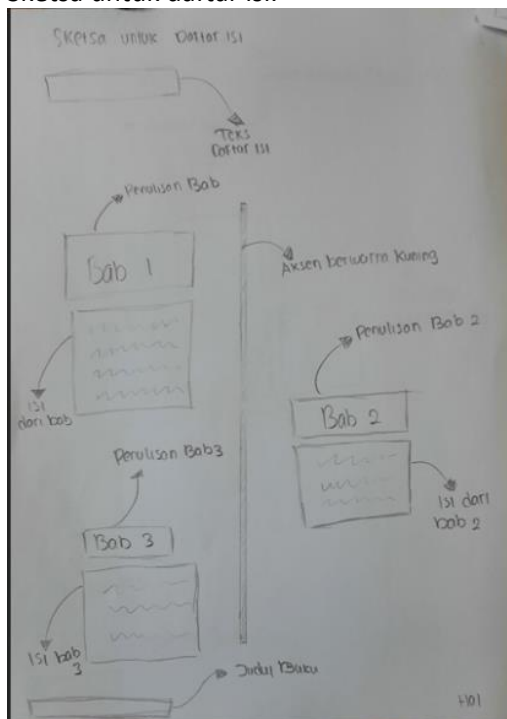
Proses perancangan ini dimulai dari sketsa yang nantinya akan diolah pada *software Adobe Illustrator*.

a. Sketsa untuk sampul buku.



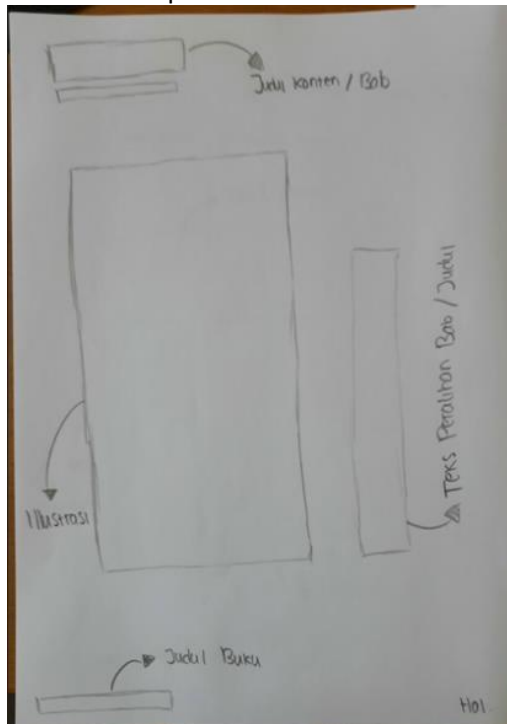
Gambar 6. Proses Sketsa Manual Untuk Sampul Buku
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

b. Sketsa untuk daftar isi.



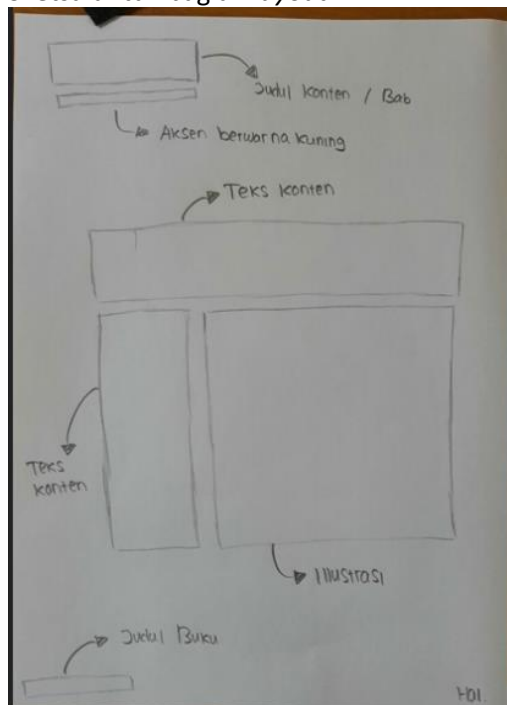
Gambar 7. Sketsa Daftar Isi
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

c. Sketsa untuk peralihan bab

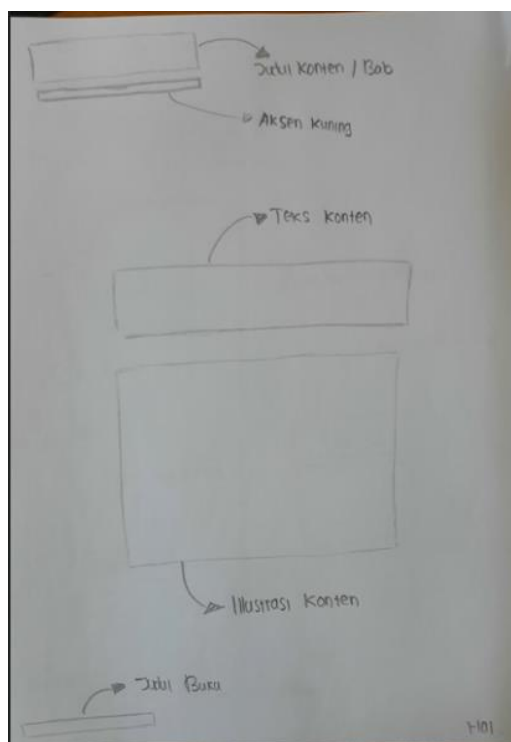


Gambar 8. Sketsa Peralihan BAB
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

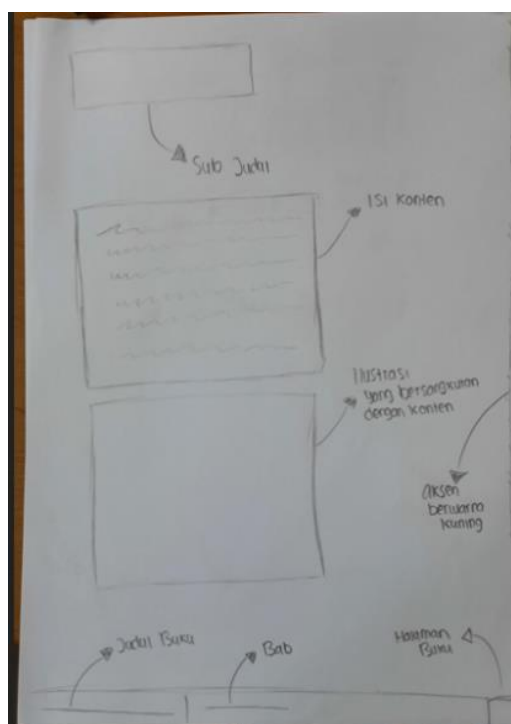
d. Sketsa untuk bagian *layout*



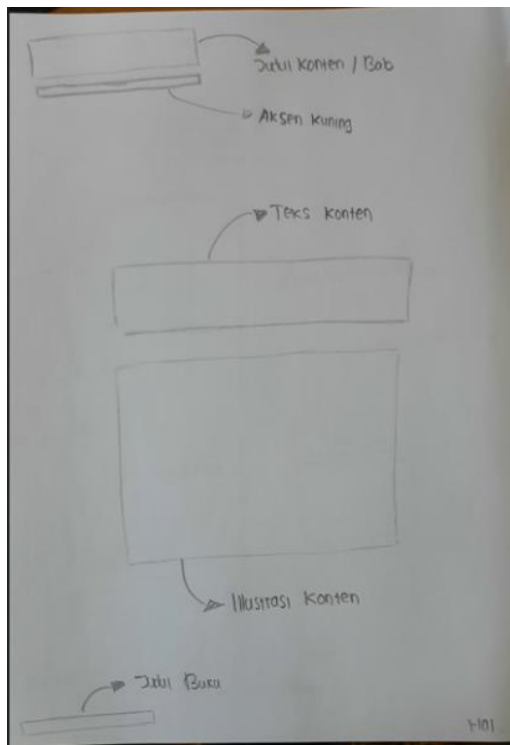
Gambar 9. Sketsa Untuk *Layout 1*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 10. Sketsa Untuk *Layout 2*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 11. Sketsa Untuk *Layout 3*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

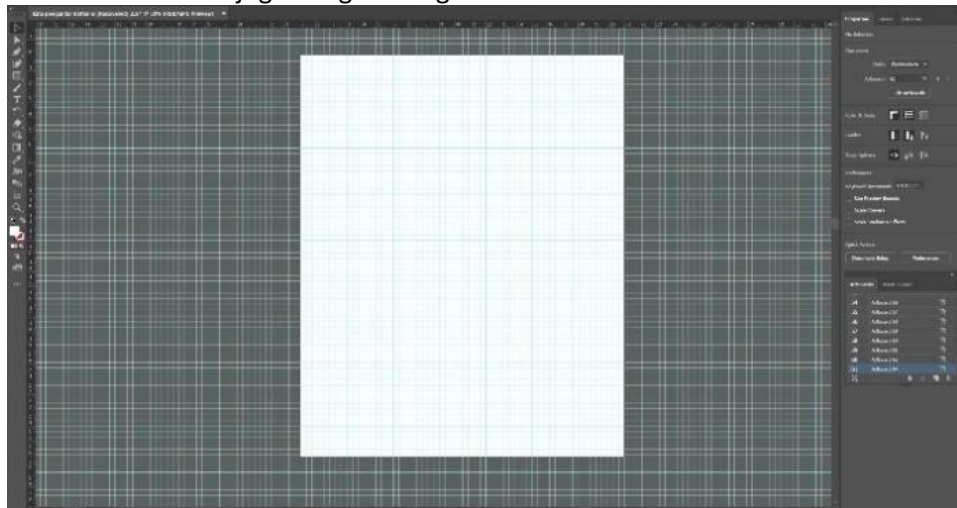


Gambar 12. Sketsa Untuk *Layout 4*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

2. Proses Pengolahan Digital

Setelah membuat sketsa, kemudian masuk dalam proses pengolahan digital untuk mengatur tata letak dan memasukan elemen-elemen desain seperti gambar, teks, dan juga pewarnaan.

- a. Pada proses digital ini dibuat lembar kerja sesuai dengan yang sudah ditentukan yaitu 25 cm x 21 cm dan juga dengan margin 1 cm



Gambar 13. Proses Digital 1
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

- b. Kemudian lanjut untuk memasukkan elemen-elemen grafis dan mengatur tata letak sesuai dengan grid sistem yang digunakan. Pada buku ini menerapkan *modular* sebagai *grid system*.

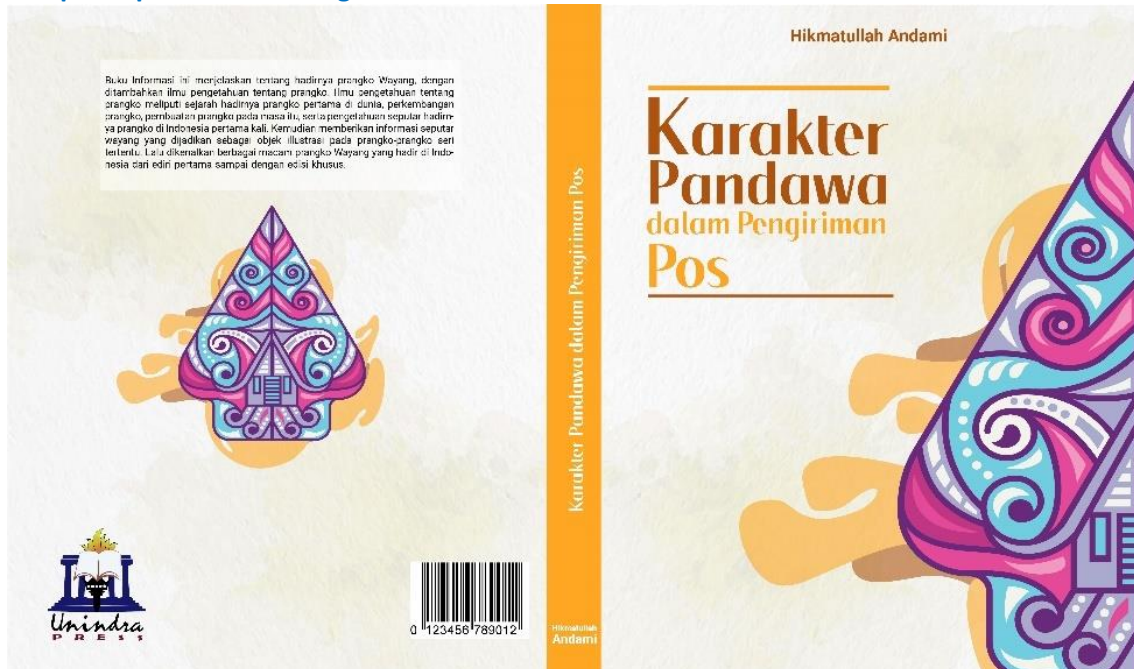


Gambar 14. Proses Digital 2
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Hasil Perancangan

Bagian ini menampilkan *printscreens* yang mewakili bagian awal, isi, dan penutup.

Sampul depan dan belakang



Gambar 15. Hasil akhir bagian sampul depan dan sampul belakang
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Bagian daftar isi

Daftar Isi

Kata Pengantar

Bab 1

Hal... Pengertian Prangko
Hal... Sejarah Awal Prangko
Hal... Pembuatan Prangko
Hal... Sejarah Prangko Indonesia

Bab 2

Hal... Pengertian Wayang
Hal... Sejarah Pewayangan
Hal... Sejarah Prangko
Hal... Sejarah Prangko Wayang
Hal... Karakter Pewayangan yang dijadikan ilustrasi pada Prangko

Bab 3

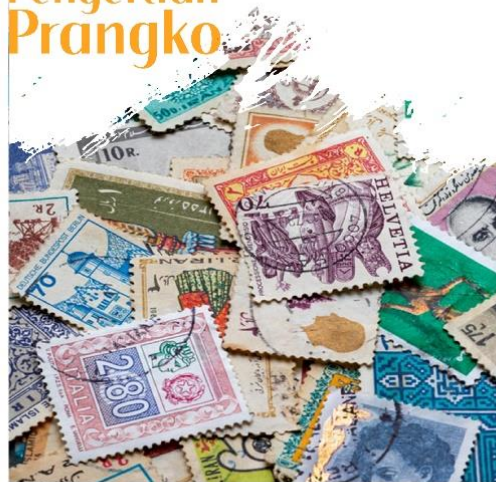
Hal... Lampiran
Hal... Daftar Pustaka

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Gambar 16. Hasil akhir bagian daftar isi
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Bagian pembatas BAB

Bab 1 Pengertian Prangko



Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Gambar 17. Hasil akhir bagian pembatas BAB
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Bagian *Layout* isi buku

Pengertian Prangko

Prangko merupakan salah satu benda pos yang sangat dibutuhkan pada masanya. Seiring perkembangan era komunikasi, penggunaan prangko sebagai keperluan surat menyurat mulai ditinggalkan.

Teknologi pada bidang komunikasi juga semakin berkembang setiap harinya, bahkan berkirim kabar yang dahulu diperlukan waktu beberapa jam hingga beberapa hari ke berbeda waktu dan negara sekarang dapat dikirim hanya dengan hitungan detik saja.



Ilustrasi prangko

Karakter Pandawa Dalam Pengiriman Pos

4

Gambar 18. Hasil akhir bagian *layout* halaman 1
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Pengertian Prangko

Prangko merupakan salah satu benda pos yang sangat dibutuhkan pada masanya. Seiring perkembangan era komunikasi, penggunaan prangko sebagai keperluan surat menyurat mulai ditinggalkan.



Ilustrasi prangko

Karakter Pandawa Dalam Pengiriman Pos

2

Gambar 19. Hasil akhir bagian *layout* halaman 2
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Pengertian Prangko



Sumber: Dokumen Diklat Prangko, 2022

8

Gambar 20. Hasil akhir bagian *layout* halaman 3
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Pengertian Prangko

Faktor tersebut mengakibatkan penggunaan sistem komunikasi manual seperti surat menyurat sudah tidak efektif lagi. Perangko tidak hanya sekedar kertas bergambar berukuran kecil untuk kebutuhan surat menyurat saja, tetapi perangko juga mengandung unsur sejarah dan pendidikan.

Ilustrasi yang terkandung pada perangko juga menjadi simbol serta identitas dan negara pembuatnya. Jika dilihat lebih mendalam gambar pada perangko kadang menggambarkan peristiwa-peristiwa nasional dan daerah, hal yang berkaitan dengan kehidupan bernegara atau hal seputar benda seni lainnya. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan, makna perangko bukan hanya berfungsi untuk mengirimkan surat, tetapi merupakan duta bangsa dan sumber media untuk menceritakan tentang sejarah, tokoh nasional, dan lainnya.



Sumber: Dokumen Diklat Prangko, 2022

5

Gambar 21. Hasil akhir bagian *layout* halaman 4
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Simpulan

Prangko merupakan salah satu benda pos yang sangat dibuatuhkan pada masanya. Seiring dengan perkembangan era komunikasi, penggunaan prangko sebagai keperluan surat menyurat mulai ditinggalkan. Hal ini dikarenakan berkirim kabar dengan menggunakan media sosial dan sebagainya dapat menghemat waktu jauh lebih banyak dibandingkan dengan menggunakan surat, tentu hal tersebut menjadi salah satu faktor besar yang menyebabkan prangko makin hari makin ditinggalkan.

1. Nilai-nilai yang dapat dipetik dari prangko ini adalah sejatinya prangko tidak hanya sekedar kertas dengan gambar yang berukuran kecil untuk kebutuh surat menyurat saja, tetapi prangko juga ikut andil dalam menyebarkan sejarah, pendidikan, serta budaya. Ilustrasi yang terdapat pada prangko juga menjadi simbol serta identitas dari negara pembuatnya.
2. Keunggulan dari media buku informasi ini adalah dapat menyampaikan suatu informasi dengan sangat mendetail. Agar menarik untuk dibaca buku informasi “Karakter Pandawa Dalam Pengiriman Pos” dikemas dengan semenarik mungkin dengan mengkombinasikan elemen-elemen desain grafis yang ada. Porsi gambar pada buku ini juga disesuaikan dengan teks yang ada, dikarenakan kita tahu bahwa manusia lebih tertarik dengan visual. Kemudian penggunaan warna pada buku ini juga menjadi faktor yang penting agar buku ini dapat menarik *audience*, pada buku ini menerapkan warna pastel dengan tujuan untuk memanjakan audiens dengan warna-warna yang *soft* serta dapat audiens merasa nyaman.
3. Perancangan buku informasi “Karakter Pandawa Dalam Pengiriman Pos” ini dapat menjadi solusi atas kurangnya media informasi tentang prangko dan wayang sebagai salah satu media informasi menarik untuk kalangan remaja agar tidak bosan saat melihat buku dengan pembahasan yang serupa.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, C., Rini, E. S., & Wiratama, I. W. A. (2015). Media Pembelajaran Pengenalan Rupa Dan Karakter Tokoh Wayang Purwa Berbasis Android. *Jurnal Eksplora Informatika*, 4(2), 197-208.
- Buzan, T. (2002). *How to Mind Map: The Ultimate Thinking Tool That Will Change Your Life*. London: Thorson. pp. 6. Caviglioli, O., Harris, I. & Tindall, B.;1; (2002). *Thinking Skills & Eye Q: Visual Tools for Raising Intelligence*. Britain: Network Educational Press Ltd. pp. 50, 101, 102.
- Christie Damayanti. Prangko Indonesia (ku) dari Masa ke Masa : Cermin ber-Bangsa dan ber-negara. 2015. Diakses dari : <https://www.kompasiana.com/christiesuharto/5500abc1a333114f75511603/prangko-indonesia-ku-dari-masa-ke-masa-cermin-ber-bangsa-dan-ber-negara?page=all#sectionall>
- Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala (2008). *Koleksi Wayang Kulit Museum Basoeki Abdullah*. Jakarta
- Heru Susmono. 2011 International Stamp Exhibition PHILANIPPON'11. 2016. Diakses dari : <https://id.pinterest.com/pin/493073859182077212/?d=t&mt=login>



- Mardiana Erna. Mitos Batara Kala Jadi Desain Prangko Seri Gerhana Matahari Total. 2016. Diakses dari <https://news.detik.com/berita/d-3152601/mitos-batara-kala-jadi-desain-prangko-seri-gerhana-matahari-total>
- Moleong, Lexy J. (2004). Metodeologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pradipta, Y. A. (2014). *Perancangan Visual Book Sejarah Pos Di Indonesia Masa Pra Republik Hingga Kemerdekaan Republik Indonesia* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- PT Pos Indonesia. Prangko Wayang Seri : World Stamp Championship Indonesia 2012. Diakses dari <http://www.filateli.co.id/Product?#>
- Utama, G. S., Sendratari, L. P., & Maryati, T. (2014). Identifikasi Potensi Prangko Seri Kesejarahan Sebagai Sumber Belajar Sejarah Di SMA. *Widya Winayata: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 2(2).
- Rosita, Dhika Quarta. (2022). Analisis Tipografi pada Logotype dan Konten Instagram @Souri.Bkk Signature Box. *Jurnal Desain* 415-425.
- Sugiyono. (2016). Memahami Penelitian Kualitatif. *Bandung : Alfabeta*.