

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH INDONESIA**

**DALAM PRANGKO**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Arvan Fernando**

**00000028789**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2022**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH INDONESIA**

**DALAM PRANGKO**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Arvan Fernando**  
**0000028789**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Arvan Fernando

Nomor Induk Mahasiswa : 00000028789

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH INDONESIA DALAM PRANGKO**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 15 Juni 2022



Arvan Fernando

U M M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH INDONESIA DALAM PRANGKO**

Oleh

Nama : Arvan Fernando  
NIM : 00000028789  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 15 Juni 2022

Pukul 11.15 s.d 12.00 dan dinyatakan

**LULUS**

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.  
0321087506/E023899

Penguji



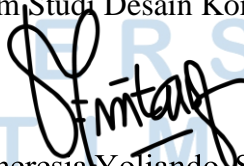
Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.  
0324018607/E076482

Pembimbing



Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Sn.  
0323067804/067811

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arvan Fernando  
NIM : 00000028789  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH INDONESIA DALAM PRANGKO**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 6 Juni 2022

Yang menyatakan,



Arvan Fernando

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat yang diberikan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Indonesia dalam Prangko”. Dipilihnya topik pembahasan Tugas Akhir ini didasari oleh pentingnya mengetahui sejarah Indonesia dalam prangko, yang mana dapat memberikan edukasi kepada anak-anak generasi z. Oleh karena itu, penulis merancang Buku Ilustrasi Sejarah Indonesia dalam Prangko.

Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada pihak yang telah membantu penulis selama proses pengerjaan tugas akhir.

1. Dr. Ninok Leksono, MA., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara
4. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat dan mewujudkan kontribusi dalam bidang seni dan desain Indonesia

Tangerang, 6 Juni 2022



Arvan Fernando

# PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH INDONESIA

## DALAM PRANGKO

Arvan Fernando

## ABSTRAK

Prangko merupakan secarik kertas berperekat yang digunakan sebagai bukti bahwa seseorang telah membayar biaya jasa layanan pengiriman surat. Prangko pertama kali muncul di Indonesia pada 1 April 1864 pada saat Indonesia berada di bawah jajahan Hindia Belanda. Informasi mengenai prangko ini sangat penting untuk diketahui dan dipahami oleh anak generasi z karena dapat membantu mengenal sejarah dan menjaga benda sejarah Indonesia. Namun media yang menginformasikan mengenai prangko masih sangat sedikit dan media informasi yang membahas mengenai sejarah Indonesia dalam gambar prangko, kecuali jika ingin tahu perlu melakukan wawancara ahli prangko. Untuk mengatasi kurangnya informasi tersebut, penulis merancang sebuah buku ilustrasi sejarah Indonesia dalam prangko menggunakan teori Landa (2014). Metode pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner, serta melakukan wawancara dengan ketua umum harian filatelis, menurut ketua umum harian filatelis bahwa anak generasi z perlu mengetahui sejarah Indonesia dalam prangko, karena dari hal tersebut anak generasi z memahami sejarah Indonesia dan pengelola museum prangko Indonesia, menurut pengelola museum prangko Indonesia bahwa prangko memiliki dampak dalam perjalanan Indonesia sebagai perekam sejarah. Namun hasil yang telah dilakukan dalam perancangan tidak sesuai dengan generasi z.

**Kata kunci:** Buku Ilustrasi, Sejarah, Prangko, Indonesia

U M M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

# **INDONESIAN HISTORY ILLUSTRATION BOOK DESIGN IN STAMPS**

Arvan Fernando

## **ABSTRACT (English)**

*A stamp is a piece of self-adhesive paper that is used as proof that someone has paid the cost of a mail delivery service. Stamps first appeared in Indonesia on April 1, 1864 when Indonesia was under the colony of the Dutch East Indies. Information about these stamps is very important to be known and understood by generation z children because they can help get to know the history and maintain Indonesian historical objects. But the media informs about stamps is still very few. There is no information media that discusses Indonesia's history in stamp images, except through stamp expert interviews. To overcome this lack of information, the author designed an illustrated book of Indonesian history on stamps using landa theory (2014). The data collection method is carried out by distributing questionnaires, as well as conducting interviews with the general chairman of the philatelic daily, according to the general chairman of the philatelic daily that generation z children need to know the history of Indonesia in stamps, because from this generation z children understand the history of Indonesia and the manager of the Indonesian stamp museum, according to the manager of the Indonesian stamp museum that stamps have an impact on Indonesia's journey as a historical recorder. But the results that have been carried out in the design are not in accordance with generation z.*

**Keywords:** *Illustration Book, History, Stamps, Indonesia*

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.3.1 Ruang Lingkup.....	3
1.3.2 Subjek/Target Khalayak.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir .....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain Grafis.....	6
2.1.1 Elemen Desain .....	6
2.1.2 Prinsip Desain .....	9
2.2 Buku.....	11
2.2.1 Sampul.....	11
2.2.2 Komponen Buku.....	12
2.2.3 Tipografi.....	13
2.2.4 <i>Layout</i> Buku .....	14
2.2.5 <i>Grid</i> .....	15

2.2.6	Ilustrasi.....	18
2.3	Prangko .....	20
2.3.1	Sejarah Prangko .....	20
2.3.2	Prangko Bukti Pembayaran Surat.....	21
2.3.3	Sejarah Indonesia Pada Gambar Prangko .....	22
2.3.4	Prangko Sebagai Kedaulatan Bangsa.....	22
2.3.5	Mengenal Jenis Prangko Republik Indonesia.....	22
2.3.6	Mengenal Komponen Prangko .....	25
2.3.7	Mengenal Bentuk Prangko .....	26
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>28</b>
3.1	Metodologi Penelitian .....	28
3.1.1	Metode Kuantitatif .....	28
3.1.2	Metode Kualitatif.....	34
3.1.3	Studi Eksisting .....	43
3.1.4	Studi Refrensi.....	48
3.2	Metode Perancangan .....	52
3.2.1	Metode Perancangan Desain .....	52
3.2.2	Metode Perancangan Buku.....	53
<b>BAB IV</b>	<b>STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>	<b>54</b>
4.1	Strategi Perancangan.....	54
4.1.1	<i>Orientation</i> .....	54
4.1.1.1	<i>Having an Idea</i> .....	54
4.1.1.2	<i>Brainstorming dan Mindmapping</i> .....	55
4.1.1.3	<i>Big Idea</i> .....	57
4.1.2	<i>Analysis</i> .....	57
4.1.2.1	Penyusunan Konten Buku .....	57
4.1.3	<i>Conception</i> .....	59
4.1.3.1	Konsep.....	59
4.1.3.2	<i>Moodboard</i> .....	59

4.1.3.3	<i>Color Palette</i> .....	60
4.1.3.4	Tipografi .....	61
<b>4.1.4</b>	<b><i>Design</i></b> .....	<b>63</b>
4.1.4.1	Perancangan <i>Layout</i> .....	63
4.1.4.2	Perancangan Sketsa .....	65
4.1.4.3	Perancangan Maskot .....	67
4.1.4.4	Perancangan Elemen Visual .....	71
4.1.4.5	Perancangan Buku Ilustrasi .....	73
4.1.4.6	Perancangan <i>Cover</i> .....	79
4.1.4.7	Perancangan Media Pendukung .....	81
<b>4.1.5</b>	<b><i>Implementation</i></b> .....	<b>98</b>
4.1.5.1	Media Utama .....	98
4.1.5.2	Media Pendukung .....	100
<b>4.2</b>	<b>Analisis Perancangan</b> .....	<b>105</b>
<b>4.2.1</b>	<b>Analisis Karakter</b> .....	<b>105</b>
<b>4.2.2</b>	<b>Analisis Elemen Visual</b> .....	<b>106</b>
<b>4.2.3</b>	<b>Analisis Buku Ilustrasi</b> .....	<b>107</b>
<b>4.2.4</b>	<b>Analisis <i>Instagram Feeds dan Story</i></b> .....	<b>113</b>
<b>4.2.5</b>	<b>Analisis <i>Merchandise</i></b> .....	<b>114</b>
<b>4.2.6</b>	<b>Analisis Poster dan <i>Billboard</i></b> .....	<b>116</b>
<b>4.2.7</b>	<b>Analisis <i>TV Ads</i></b> .....	<b>117</b>
<b>4.2.8</b>	<b>Analisis <i>Packaging</i></b> .....	<b>118</b>
<b>4.3</b>	<b><i>Budgeting</i></b> .....	<b>119</b>
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>122</b>
<b>5.1</b>	<b>Simpulan</b> .....	<b>122</b>
<b>5.2</b>	<b>Saran</b> .....	<b>123</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>122</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>xiv</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Buku Hobi Mengenal Prangko dan Benda Pos Lainnya.....	44
Tabel 3.2 Tabel Persamaan Perbedaan.....	47
Tabel 3.3 Tabel <i>SWOT</i> .....	47
Tabel 4.1 Tabel <i>Budgeting</i> Perancangan Desain.....	119
Tabel 4.2 Tabel <i>Budgeting</i> Produksi.....	119
Tabel 4.3 Tabel Harga Satuan Buku .....	120
Tabel 4.4 Tabel <i>Budgeting Packaging</i> .....	120
Tabel 4.5 Tabel <i>Budgeting Merchandise</i> .....	120
Tabel 4.6 Tabel <i>Budgeting</i> Media Promosi.....	120
Tabel 4.7 Tabel <i>Budgeting TV Ads</i> .....	121

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penerapan Garis.....	7
Gambar 2.2 Penerapan Bentuk.....	7
Gambar 2.3 Penerapan Warna.....	8
Gambar 2.4 Penerapan Tekstur .....	9
Gambar 2.5 Anatomi Tipografi.....	14
Gambar 2.6 Anatomi <i>Grid</i> .....	17
Gambar 2.7 <i>Modular Grid</i> .....	18
Gambar 2.10 Prangko Pertama Didunia dan Rowland Hill .....	21
Gambar 2.11 Sejarah Indonesia dalam cabang olahraga kemenangan Susi Susanti pada perlombaan bulu tangkis di Thomas Cup 1992 .....	22
Gambar 2.12 Prangko Definitif.....	23
Gambar 2.13 Prangko Non Definitif (Perayaan PON IX) .....	24
Gambar 2.14 Prangko Amal Gunung Merapi 1954 .....	25
Gambar 2.15 Komponen Prangko.....	26
Gambar 2.16 Bentuk Prangko .....	27
Gambar 3.1 Kuisoner Berdasarkan Pemahaman Tentang Prangko dan Filatelis ..	30
Gambar 3.2 Kuisoner Berdasarkan Mengetahui kedaulatan Bangsa Dalam Prangko .....	30
Gambar 3.3 Kuisoner Berdasarkan Mengetahui Perbedaan Prangko dan Materai	31
Gambar 3.4 Kuisoner Berdasarkan Mengetahui Penggunaan Prangko .....	31
Gambar 3.5 Kuisoner Berdasarkan Mengetahui Keberadaan Prangko.....	32
Gambar 3.6 Kuisoner Berdasarkan Mengetahui Makna Gambar Prangko.....	32
Gambar 3.7 Kuisoner Berdasarkan Ketertarikan Buku Ilustrasi Tentang Sejarah Indonesia pada Gambar Prangko .....	33
Gambar 3.8 Kuisoner Berdasarkan Buku Ilustrasi Tentang Sejarah Indonesia pada Gambar Prangko dapat Mendukung .....	33
Gambar 3.9 Bukti wawancara kepada pengelola Museum Prangko Indonesia .....	35

Gambar 3.10 Bukti wawancara ahli ilustrasi .....	38
Gambar 3.11 Foto Bersama Rachmad Assad.....	41
Gambar 3.12 Buku Hobi Mengoleksi Prangko .....	45
Gambar 3.13 Contoh Halaman buku Hobi Mengoleksi Prangko .....	46
Gambar 3.14 Referensi Ensiklopedia Meyakini Menghargai .....	49
Gambar 3.15 Referensi Halaman Ensiklopedia Meyakini dan Menghargai.....	50
Gambar 3.16 Referensi Buku Mitologi Monster Benua Asia .....	50
Gambar 3.17 Referensi Halaman Buku Mitologi Monster Benua Asia.....	51
Gambar 4.1 <i>Mindmapping</i> .....	55
Gambar 4.2 Eksplorasi Kata Kunci.....	56
Gambar 4.3 <i>Moodboard Visual</i> .....	60
Gambar 4.4 Warna Utama.....	61
Gambar 4.5 Warna Tambahan .....	61
Gambar 4.6 Spesimen <i>Typeface Retroking</i> .....	62
Gambar 4.7 Spesimen <i>Typeface Typewriter Condensed</i> .....	63
Gambar 4.8 <i>Modular Grid</i> .....	64
Gambar 4.9 Perencanaan Katern.....	65
Gambar 4.10 Sketsa .....	66
Gambar 4.11 Refrensi Maskot .....	67
Gambar 4.12 Proporsi Tubuh Anak-anak .....	68
Gambar 4.13 Sketsa Karakter Maskot .....	69
Gambar 4.14 Digitalisasi Maskot dan <i>Gesture</i> .....	70
Gambar 4.15 Hasil Finalisasi Maskot.....	70
Gambar 4.16 Sketsa Elemen Visual.....	71
Gambar 4.17 Digitalisasi Elemen Visual.....	72
Gambar 4.18 Hasil Finalisasi .....	72

Gambar 4.19 Sketsa Konten Buku Ilustrasi .....	73
Gambar 4.20 Digitalisasi Halaman Judul Bab .....	75
Gambar 4.21 Hasil Halaman Judul Bab .....	75
Gambar 4.22 Digitalisasi Isi Halaman .....	76
Gambar 4.23 Hasil Isi Halaman .....	77
Gambar 4.24 Digitalisasi <i>Spread</i> Halaman .....	78
Gambar 4.25 Hasil <i>Spread</i> Halaman .....	78
Gambar 4.26 Sketsa Sampul Depan dan Belakang .....	79
Gambar 4.27 Digitalisasi Sampul Depan dan Belakang .....	80
Gambar 4.28 Hasil Sampul Depan dan Belakang .....	81
Gambar 4.29 Sketsa <i>Instagram Feeds</i> .....	82
Gambar 4.30 Digitalisasi <i>Instagram Feeds</i> .....	82
Gambar 4.31 Perancangan Tiga Postingan Baris Pertama .....	83
Gambar 4.32 Perancangan Tiga Postingan Baris Kedua .....	84
Gambar 4.33 Perancangan Tiga Postingan Baris Ketiga .....	84
Gambar 4.34 Keseluruhan <i>Instagram Feeds</i> .....	85
Gambar 4.35 Sketsa <i>Instagram Story</i> .....	86
Gambar 4.36 Digitalisasi <i>Instagram Story</i> .....	86
Gambar 4.37 Hasil Desain <i>Instagram Story</i> .....	87
Gambar 4.38 Sketsa Poster .....	88
Gambar 4.39 Digitalisasi Poster .....	88
Gambar 4.40 Hasil Desain Poster Pertama .....	89
Gambar 4.41 Hasil Desain Poster Kedua .....	90
Gambar 4.42 Sketsa <i>Totebag</i> .....	91
Gambar 4.43 Digitalisasi Desain <i>Totebag</i> .....	92
Gambar 4.44 Hasil Desain <i>Totebag</i> .....	92

Gambar 4.45 Sketsa Pin .....	93
Gambar 4.46 Digitalisasi Desain Pin.....	93
Gambar 4.47 Hasil Desain Pin .....	94
Gambar 4.48 Sketsa <i>Storyboard TV Ads</i> .....	94
Gambar 4.49 Pembuatan <i>Motion Graphic TV Ads</i> .....	95
Gambar 4.50 Hasil <i>Motion Graphic</i> .....	96
Gambar 4.51 Sketsa <i>Packaging</i> .....	96
Gambar 4.52 Digitalisasi <i>Packaging</i> .....	97
Gambar 4.53 Hasil Desain <i>Packaging</i> .....	98
Gambar 4.54 Implementasi <i>Cover Buku</i> .....	99
Gambar 4.55 Implementasi Halaman <i>Spread</i> .....	99
Gambar 4.56 Implementasi <i>Instagram Feeds</i> .....	100
Gambar 4.57 Implementasi <i>Instagram Story</i> .....	101
Gambar 4.58 Implementasi <i>Totebag</i> .....	101
Gambar 4.59 Implementasi Pin.....	102
Gambar 4.60 Implementasi <i>Billboard</i> .....	102
Gambar 4.61 Implementasi Poster .....	103
Gambar 4.62 Implementasi <i>TV Ads</i> .....	104
Gambar 4.63 Implementasi <i>Packaging</i> .....	104
Gambar 4.64 Karakter Rara .....	105
Gambar 4.65 Elemen Visual .....	106
Gambar 4.66 Buku Ilustrasi .....	107
Gambar 4.67 Bagian Halaman <i>Spread</i> 1.....	109
Gambar 4.68 Tata Letak Halaman 9 .....	110
Gambar 4.69 Keseluruhan Isi Buku Final.....	111
Gambar 4.70 <i>Mockup</i> Halaman Buku Ilustrasi .....	113



Gambar 4.71 <i>Mockup Instagram Feeds dan Story</i> .....	113
Gambar 4.72 <i>Mockup Pin dan Totebag</i> .....	114
Gambar 4.73 <i>Mockup Poster dan Billboard</i> .....	116
Gambar 4.74 <i>Mockup TV Ads</i> .....	117
Gambar 4.75 <i>Mockup Packaging</i> .....	118



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan <i>Online</i> .....	xiv
Lampiran B Turnitin .....	xvi
Lampiran C Transkrip Wawancara Dengan Pengelola Museum Prangko .....	xvii
Lampiran D Transkrip Wawancara Dengan Ketua Umum Harian Filatelis Indonesia .....	xxv
Lampiran E Transkrip Wawancara Dengan Ahli Ilustrasi .....	xxviii
Lampiran F Survei Melalui <i>Google Form</i> .....	xxx



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA