

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Desain Grafis**

Perancangan buku ilustrasi merupakan salah satu hal bagian dari desain grafis. Sehingga dalam desain grafis ini dibutuhkan berbagai elemen dan mengatur elemen di dalam suatu media agar memiliki desain yang baik. Menurut (Landa, 2014) desain grafis merupakan salah satu media untuk menyampaikan informasi melalui visual kepada penerima pesan atau audiens (hlm. 1).

##### **2.1.1 Elemen Desain**

Menurut (Landa 2014) menyatakan bahwa dalam merancang sebuah desain grafis, desainer harus memerhatikan beberapa elemen-elemen. Elemen-elemen tersebut ialah garis, bentuk, warna, dan tekstur.

##### **A. Garis**

Garis merupakan sebuah bentuk titik-titik yang memanjang yang merupakan sebuah tanda yang melintas pada bagian permukaan yang dibuat atau digambar menggunakan berbagai alat seperti pensil, kuas, dan pulpen. Garis memiliki dan dapat dibuat dengan berbagai jenis seperti lurus, melengkung, dan bersudut. Garis merupakan salah satu bagian visual yang membawa atau menjadi daya tarik untuk melihat kedalam satu arah (hlm. 19).

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



Gambar 2.1. Penerapan Garis

Sumber: [https://assets.fontsinuse.com/static/use-media-items/66/65823/full2000x1334/5ac623ba/republiquestudio\\_francefootball9.jpeg](https://assets.fontsinuse.com/static/use-media-items/66/65823/full2000x1334/5ac623ba/republiquestudio_francefootball9.jpeg)

### B. Bentuk

Bentuk merupakan sebuah garis yang dibentuk menjadi dua dimensi yang terbentuk dari garis luar atau garis dasar, yang dapat diukur tinggi dan lebar. Bentuk memiliki berbagai bentuk dasar yaitu kotak, lingkaran, dan segitiga. Bentuk juga dapat memiliki sebuah volume dan padat (hlm. 21).



Gambar 2.2. Penerapan Bentuk

Sumber: Marion Deuchars (2020)

### C. Warna

Menurut Landa (2014) warna merupakan elemen desain yang sangat kuat dan sangat penting dalam sebuah desain. Semua warna yang kita lihat merupakan sebuah bentuk dari pantulan cahaya terhadap sebuah objek.

Landa melanjutkan bahwa warna juga memiliki berbagai media seperti layar digital yang disebut dengan warna aditif yang dapat menghasilkan cahaya putih jika dicampurkan dengan sama-sama. Warna aditif memiliki 3 macam yaitu *red*, *green*, dan *blue* yang biasa disebut dengan (RGB). Warna terdiri dari tiga bagian warna yaitu *hue* (merupakan nama dari sebuah warna), *value* (tingkat kegelapan atau terang suatu warna), *saturation* (merupakan sebuah tingkat kecerahan warna) (hlm. 23).



Gambar 2.3. Penerapan Warna

Sumber: Landa (2014)

Pencampuran warna yang menghasilkan banyak warna baru saat menggunakan warna pada layar komputer. Pada sistem percetakan, komposisi warna yang digunakan adalah CMYK (*cyan*, *magenta*, *yellow*, *black*). Komposisi warna ini biasanya digunakan untuk percetakan fotografi, ilustrasi, ataupun kesenian (Landa, 2014, hlm. 23).

#### D. Tekstur

Tekstur merupakan sebuah kualitas sentuhan terhadap permukaan atau representasi dari kualitas permukaan. Dalam sebuah visual tekstur dibagi menjadi dua, yaitu tekstur taktil yang dapat disentuh dan dapat dirasakan secara fisik, sedangkan tekstur visual merupakan tekstur ilusi yang diambil dari tekstur aslinya yang biasanya diambil melalui foto tekstur aslinya (hlm. 28).



Gambar 2.4. Penerapan Tekstur

Sumber: <https://www.hippopx.com/id/texture-bubbles-bubbles-background-colorful-backgrounds-multi-colored-blue-colors-120091>

### 2.1.2 Prinsip Desain

Dalam menyusun sebuah desain dibutuhkan dengan adanya prinsip desain dasar yang merupakan kombinasi pengetahuan dalam pembuatan konsep, tipografi, gambar, dan visualisasi. Dalam buku *Graphic Design Solustion* terdapat lima prinsip desain dasar, yaitu Format, keseimbangan, hirarki visual, irama, dan kesatuan (Landa 2014)

#### A. Format

Format merupakan parameter dari sebuah batasan desain. Format juga merupakan sebuah bagian desain luaran terhadap beberapa media yang akan didesain, contohnya media cetak seperti poster dan media promosi *online* seperti *Instagram Ads* (hlm. 29)

#### B. Keseimbangan

Keseimbangan adalah stabilitas yang di disitribusikan terhadap elemen visual dengan setiap sisinya memiliki bobot yang sama ketika dilihat dari garis atau titik tengah. Komposisi yang seimbang dapat mempengaruhi sebuah harmoni sehingga dapat dinikmati oleh audiens (hlm. 31)

#### C. Hirarki Visual

Landa (2014) menyatakan bahwa hirarki visual merupakan salah satu sarana untuk memandu audiens dalam melakukan proses pembuatan elemen desain sesuai dengan penekanannya (*emphasis*). Landa melanjutkan bahwa penekanan merupakan sebuah hal penting untuk mengatur elemen visual. Pada penekanan ini, desainer harus memilih atau menentukan elemen visual mana yang akan dijadikan pusat utama untuk dilihat oleh audiens (hlm. 33).

Penekanan dan elemen visual tersebut dapat diciptakan dengan berbagai cara yaitu penekanan terhadap isolasi, penempatan, skala, kontras, arah dan posisi, dan struktur diagram (Landa 2014, hlm. 33).

#### D. Irama

Menurut (Landa 2014) mengatakan bahwa dalam desain grafis memiliki pola yang kuat dan keseimbangan, sehingga dapat menimbulkan sebuah irama yang akan membuat audiens melihat desain secara keseluruhan. Hal yang terpenting dalam menciptakan irama terhadap desain ialah memperhatikan jarak, warna, dan ukuran pola agar dapat menghasikan desain yang menarik (hlm. 35)

Landa melanjutkan, untuk menghasilkan irama yang baik terhadap desain, kita harus dapat membedakan antara pengulangan dengan variasi. Pengulangan adalah dimana kita harus bisa mengulang komposisi elemen visual sebelumnya dengan konsistensi atau seimbang, sedangkan variasi adalah membuat dan memodifikasi pola yang sudah ada sehingga terjadinya perubahan komposisi elemen visual sebelumnya (Landa 2014, hlm. 35).

#### E. Kesatuan

Kesatuan merupakan semua elemen dalam sebuah desain yang memiliki terkait satu dengan yang lainnya sehingga menciptakan satu kesatuan sehingga semua elemen dapat bersatu (Landa 2014, hlm. 36).

#### F. Hukum Persepsi Visual

Hukum persepsi visual terdiri dari beberapa bagian, yaitu kesamaan (*similarity*), kedekatan (*proximity*), kontinuitas (*continuity*), penutupan

(*closure*), kesamaan (*common fate*), garis dan lanjutan (*continuing line*) (Landa 2014, hlm. 36).

## 2.2 Buku

Media informasi yang akan dibuat merupakan buku ilustrasi. Jenis buku ilustrasi yang akan dibuat merupakan buku yang bersifat non fiksi dimana akan menuliskan mengenai sejarah Indonesia dalam secarik prangko. Dalam pembuatan buku terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, seperti sampul buku, tipografi, *layout*, *copywriting*, dan ilustrasi.

### 2.2.1 Sampul (*cover*)

Sampul merupakan bagian terpenting didalam bagian struktur buku. Landa (2014) menyatakan bahwa ketika seseorang ingin membeli buku hal yang pertama akan dilihat ialah sampul buku. Tujuan terhadap sampul buku memiliki dua tujuan ialah sebagai promosi dan editorial. Sampul buku juga dipergunakan untuk mengkomunikasikan isi dari buku tersebut sehingga dapat menarik seseorang untuk membelinya (hlm. 213).

#### A. Integrasi Tulisan dan Gambar

Sampul buku biasanya melakukan menggabungkan antara tulisan dan gambar ilustrasi ataupun foto. Teks dan gambar ilustrasi yang akan digunakan harus sesuai dengan tema dan isi dari buku tersebut. Teks dan gambar yang terdapat pada sampul buku harus bisa seimbang dan saling mendukung sehingga dapat mengkomunikasikan konsep dari buku tersebut. (Landa 2014, hlm. 214).

#### B. Komposisi

Saat melakukan perancangan sampul buku, desainer harus memperhatikan sebuah komposisi antara teks dan gambar yang terdapat pada bagian sampul buku. Menurut Landa (2014) ada beberapa jenis komposisi yang dapat digunakan dalam membuat sampul buku, yaitu *approximate symmetry*, *modular grid*, *major focal point versus multiple focal points*, *parallel movements*, dan sebagainya (hlm. 219)

### C. Buku Seri

Dalam melakukan desain buku berseri, sangat penting dengan adanya elemen visual dan komposisi yang memiliki kesinambungan sehingga audiens dapat mengenali dan mengidentifikasi buku-buku tersebut dalam kesatuan. Sehingga dalam kata lain harus memiliki kesamaan antara sampul buku (Landa, 2014, hlm. 229).

#### 2.2.2 Komponen Buku

Menurut Guan (2012) dalam buku *book design* terdapat enam komponen yang terdapat pada bagian buku. Komponen tersebut terdiri dari.

##### A. Cover (sampul)

Sampul buku merupakan sebuah kemasan yang pertama kali dilihat oleh pembeli. Dalam industri desain sebuah kemasan merupakan bagian yang paling penting, jika kemasan tersebut gagal maka berdampak pada penjualan sebuah buku, sampul merupakan sebuah visual utama yang menginformasikan seputar isi dari buku tersebut (hlm. 8).

##### B. Book Spine

Desain buku punggung merupakan sebuah desain terpenting kedua setelah desain sampul, Hans Vitt Pirbo mengatakan bahwa bagian desain buku punggung menampilkan Sembilan puluh persen isi dari buku. Buku punggung merupakan bagian dari gaya visual yang mengekspresikan buku, maka dari itu sebuah desain punggung dianggap sangat penting. Bagian punggung buku biasanya memiliki ukuran yang kecil, sehingga membutuhkan desainer untuk menentukan tata letak agar terlihat sempurna buku. Buku punggung biasanya memiliki warna yang sedikit cerah untuk memperkuat bentuk (hlm. 9).

##### C. Fly Page

*Fly page* merupakan perantara antara sampul dengan halaman isi dari buku. Buku klasik tidak memiliki bagian *fly page*, karena dapat mengurangi nilai dari koleksinya. *Fly page* meliputi halaman ekspansi dan halaman

kosong. Bagian dari *fly page*, yaitu halaman judul, halaman hak cipta dan halaman kata pengantar. Desain *fly page* perlu mencerminkan tema dari buku seperti halnya dengan bagian desain sampul (hlm. 9)

#### D. *Contents*

Dalam menentukan sebuah konten dalam buku ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, seperti warna, tata letak dan tipografi. Jika komponen warna, tata letak dan tipografi tidak memiliki keseimbangan maka akan mempengaruhi target audiens. Maka dari itu perlunya diperhatikan tata letak dan warna agar konten dari buku dapat berpengaruh kepada pembaca (hlm. 10)

#### E. *Layout*

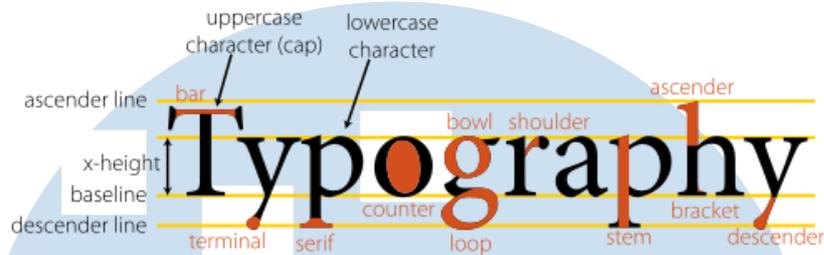
Desain tata letak terhadap buku mengacu pada bagian teks atau isi dari buku. Sehingga desain tata letak dari sebuah buku harus dibuat menarik dan rapi agar menarik pembaca untuk membaca buku yang dirancang. Jika tata letak terhadap buku tidak menarik maka akan berpengaruh kepada pembaca, dalam hal ini tata letak memiliki peran dalam efek iklan (hlm. 10).

#### F. *Copyright Page*

Dalam halaman hak cipta terdapat bagian judul buku, nama pengarang, penerbit, nama tempat pencetakan, nomor izin penerbitan buku, jumlah kata, tanggal dan tahun penerbitan, edisi buku dan ISBN (*International Standard Book Number*) (hlm. 11).

### 2.2.3 **Tipografi**

Menurut (Landa 2014) menyatakan bahwa tipografi merupakan desain dari satu set karakter yang disatukan dengan konsisten sehingga menghasilkan karakter yang penting dari jenis huruf sehingga dapat dikenali walaupun telah diubah. Sebuah tipografi terdiri dari huruf, angka, dan tanda baca. Saat ini jenis huruf yang terdapat pada digital biasa disebut dengan *font* yang terdiri dari kumpulan berbagai karakter dari jenis huruf dan ukuran huruf (hlm. 44).



Gambar 2.5. Anatomi Tipografi

Sumber: <https://publicdomainvectors.org/id/bebas-vektor/Seni-klip-vektor-tipografi-diagram/19386.html>

Landa (2014) mengatakan bahwa ada banyak jenis tipografi yang tersedia dan dibagi menjadi beberapa klasifikasi utama, yaitu *old style*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *blackletter*, *script*, dan *display*. Buku ilustrasi yang akan dirancang akan menggunakan gabungan antara *slab serif*, *sans serif*, dan *modern* tipografi tersebut dipilih untuk membedakan antara heading dan body copy. Penulis memilih jenis tipografi tersebut karena menyesuaikan dengan topik yang dipilih.

#### A. *Slab Serif*

Jenis tipografi ini berkembang pada awal abad kesembilan belas di Mesir dan Clarendon, tipografi ini memiliki karakteristik yang bold. Jenis tipografi ini memiliki serif dimana tipografi ini memiliki bagian garis keluar sehingga *font* ini sering digunakan pada media *billboard*, poster, dan *pamflet* (Landa 2014)

#### B. *Sans Serif*

Tipografi ini diperkenalkan pada abad kesembilan belas tipografi ini tidak memiliki serif tipografi ini memiliki karakteristik yang bold dan sangat sederhana, contoh tipografi yang sesuai dengan tipe tipografi ini ialah *future*, *helvetica*, dan *univers* (Landa 2014, hlm. 47).

### 2.2.4 *Layout Buku*

*Layout* adalah tata letak dimana saat melakukan pembuatan tata letak desain harus diperhatikan dan direncanakan dengan baik. Pada buku berjudul

*Design School Layout A Practical Guide for Students and Designers*, mengatakan bahwa komposisi tata letak merupakan salah satu elemen bagian yang mendasar dalam pembuatan buku atau bahasa visual yang digunakan oleh desain grafis.

Menurut Poulin (2018) menyatakan bahwa komposisi tata letak memiliki karakteristik, berikut karakteristik dalam komposisi tata letak.

#### A. *Pacing and Sequencing*

*Pacing* adalah bagian karakteristik visual yang memiliki peran penting yang perlu dipertimbangkan dengan cermat sebelum melakukan perancangan tata letak dari sebuah buku atau *website*. Hal ini perlu diperhatikan agar pembaca atau pengguna dapat merasa nyaman terhadap materi yang diberikan. Komposisi tata letak dalam halaman *website* atau buku harus diperhitungkan dalam urutannya, agar pembaca nyaman dan dapat memahami informasi yang dibaca (hlm. 198).

#### B. *Pattern and Form*

*Pattern and form* adalah sebuah karakteristik visual dasar yang dapat membantu untuk mendefinisikan kualitas sebuah visual dari komposisi tata letak. Pola dan bentuk dapat membantu para pembaca dapat membedakan satu elemen dengan elemen lainnya. Pola merupakan salah satu visual tertentu yang berasal dari struktur komposisi yang teratur dan berulang (hlm. 201).

#### C. *Rhythm and Flow*

*Rhythm and Flow* sering dianggap dalam hal sebuah musik, dimana hal ini didefinisikan dalam munculnya suara dan keheningan secara bergantian. Namun dalam desain grafis *Rhythm and Flow* dapat diartikan dengan bentuk dan ruang. Hal ini menciptakan sebuah ritme pada elemen desain yang terdapat pada bagian komposisi tata letak. Ritme visual memiliki beberapa jenis, yaitu *regular*, *flowing* dan *progressive* (hlm. 210).

#### D. *Space*

Ruang merupakan elemen desain yang penting dalam semua desain grafis. Namun, elemen ruang tidak seperti elemen dasar lainnya, seperti garis, bentuk, warna dan tekstur. Ruang tidak dapat diletakan pada bagian komposisi tata letak. Hal ini mengacu pada sebuah jarak area atas dengan area bawah (hlm. 211).

#### E. *Alignment*

*Alignment* merupakan elemen struktural seorang desain grafis yang dapat diandalkan untuk mengatur dan menafsirkan sebuah informasi visual yang naratif didalam komposisi tata letak. Jika tidak adanya elemen struktur ini maka akan menyulitkan para pembaca (hlm. 222).

#### F. *Emphasis*

*Emphasis* adalah bagian dari dasar tata letak yang dapat menemukan elemen visual yang terdapat pada tata letak secara singkat dengan menggunakan prinsip, seperti kontras atau pengulangan terhadap gambar agar dapat menarik perhatian target pembaca (hlm. 225).

#### G. *Hierarchy*

*Hierarchy* adalah bagian dari sarana logis sebuah visual untuk mengkomunikasikan kepentingan relatif dari sebuah elemen visual yang memiliki perbedaan dalam komposisi tata letak. Hirarki dapat membuat sebuah komposisi tata letak menjadi jelas dan mudah dipahami oleh pembaca dengan memanfaatkan ukuran dan warna yang tepat (hlm. 235).

#### H. *Scale*

*Scale* merupakan unsur yang berbeda konsep dengan ukuran. Dalam skala memiliki proporsi yang relatif, sementara ukuran berdasarkan dengan sebuah dimensi tertentu (hlm. 235).

### 2.2.5 *Grid*

Landa (2014) menyatakan bahwa *grid* merupakan sebuah struktur komposisi yang dibuat dengan garis horizontal ataupun vertical yang membagi format menjadi kolom dan margin. *Grid* merupakan salah satu dasar untuk membuat struktur buku, majalah, brosur. Landa melanjutkan

*grid* merupakan bagian yang tepat untuk mengatur komposisi yang tepat antara gambar, tulisan, dan foto sehingga dapat membantu komposisi terhadap berbagai media, seperti, majalah, koran, buku, dan poster. *Grid* ini dibuat untuk membantu para pembaca agar dapat membaca dengan mudah dan juga dapat membantu dalam memberikan struktur kerangka yang memiliki keselarasan dan kontinuitas (hlm. 174).

Landa melanjutkan bahwa *grid* memiliki berbagai jenis, yaitu *single columns grid*, *multicolumns grid*, *baseline grid*, *modular grid*, *unigrid*, dan *chunking*. Dalam melakukan perancangan buku ilustrasi penulis memilih untuk menggunakan gabungan *grid* dari berbagai *grid* untuk digunakan pada bagian halaman yang berbeda. Jenis *grid* yang akan dilakukan oleh penulis ialah *modular grid*.



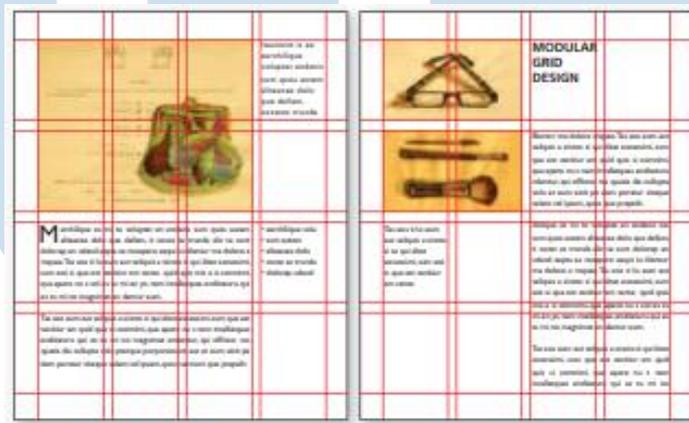
Gambar 2.6. Anatomi *Grid*  
 Sumber: <https://riyanthisianturi.com/>

Landa menambahkan bahwa *grid* memiliki beberapa bagian yang membentuknya, yaitu *margins*, *column* (kolom), *Rows* (baris), *flowline*,

*module*, dan *spatial zone* (Landa 2014). *Grid* dibagi menjadi berbagai jenis, yaitu:

#### A. *Modular Grid*

Menurut (Landa 2014) bahwa *grid* ini terdiri dari modul dan tiap unitnya membagi menjadi beberapa bagian *flowlines* dengan kolom. Pada *grid* ini teks dan gambar dapat menempati satu bagian modul atau lebih, pada bagian ini merupakan sebuah kelebihan dari *modular grid*.



Gambar 2.7. *Modular Grid*

Sumber: Landa (2014)

#### 2.2.6 Ilustrasi

Dalam bukunya yang berjudul “*Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*”, Male (2017) menyatakan bahwa ilustrasi sebagai sebuah karya seni yang dapat mengkomunikasikan pesan kepada audiens. Menurut Male, ilustrasi tidak hanya dinilai dari segi visualnya saja, namun kedisiplinan *illustrator* berperan penting untuk melibatkan target audiens (hlm. 11)

Male melanjutkan bahwa ilustrasi memiliki peran penting untuk mengkomunikasikan konteks kepada audiens. Male menguraikan fungsi peranan menjadi lima jenis, yaitu:

#### A. Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi

Jenis ilustrasi ini digunakan menyampaikan sebuah informasi, namun ilustrasi ini sering kali terjadi penyalahartian yang dimana harus digambarkan secara realis dengan teknik yang baik dari segi bahasa visual. Jenis ilustrasi ini sering dianggap ilustrasi yang membosankan karena tidak memiliki sebuah gagasan visual atau kontekstual mengenai kreativitas dan inovasi. Namun ilustrasi ini memiliki tujuan untuk mendokumentasi, menyediakan referensi, edukasi, dan penjelasan konteks yang sangat luas (Male, 2017).

#### B. Komentari

Jenis ilustrasi ini merupakan ilustrasi yang memiliki fungsi untuk memberikan komentar terhadap suatu isu sosial. Jenis ilustrasi ini terdapat pada bagian jurnalistik seperti pada media koran dan majalah. Jenis ilustrasi ini awalnya digunakan untuk memberikan kesan romantis dan sentimental terkait cerita drama dan cinta, namun seiring perkembangan zaman jenis ilustrasi komentar ini digunakan untuk memberikan sindiran dalam bidang politik dan sebagai humor (Male, 2017).

#### C. Dongeng

Jenis ilustrasi ini pada umumnya dibuat memiliki gambar yang dibuat secara berurutan. Ilustrasi yang dibuat untuk dongeng memiliki kesinambungan dengan genre cerita beserta dengan pemilihan kata kata yang akan digunakan. Ilustrasi dongeng yang ingin dibuat dapat disesuaikan dengan isi cerita yang ingin disampaikan, pemilihan warna, komposisi, dan pemanfaatan ruang kosong. Ilustrasi dongeng bisa dikatakan baik jika mampu menjadikan skenario cerita menjadi menarik dan bisa menggambarkan suasana (Male, 2017)

#### D. Persuasi

Jenis ilustrasi ini sangat jelas tujuannya dan terarah, yakni untuk kebutuhan komersil dalam dunia periklanan. Jenis ilustrasi persuasi ini memiliki biaya honor tertinggi, tergantung *brand* yang diiklankan. Tujuan

dalam ilustrasi persuasi ini ialah untuk mengkampanyekan suatu produk atau jasa agar konsumen tertarik dan membeli (Male, 2017).

#### E. Identitas

Male (2017) menyatakan bahwa ilustrasi ini bertujuan untuk melihat *awareness* masyarakat terhadap suatu brand tertentu. Ilustrasi ini diterapkan pada media-media yang berhubungan dengan identitas visual pada suatu brand, yang memiliki tujuan untuk menjadikan brand tersebut menjadi lebih terkenal. Bukan hanya itu tujuan dari ilustrasi ini, yaitu untuk mendapatkan pengakuan dari masyarakat untuk nilai dari meningkatkan kualitas perusahaan (hlm. 172).

### 2.3 Prangko

Menurut (Wing Wahyu Winarno, 2021) prangko merupakan secarik kertas kecil yang memiliki gambar yang diterbitkan oleh pemerintah yang dimana pada bagian depan prangko memuat suatu harga tertentu. Prangko merupakan salah satu benda utama yang dikoleksi oleh filatelis. Namun biasanya filatelis mengoleksi prangko sekitar 50% hingga 70% dari koleksinya yaitu prangko.

#### 2.3.1 Sejarah Prangko

Pada awalnya Rowland Hill ingin mengubah sistem pembayaran dalam surat menyurat di Inggris dan mengusulkan untuk merancang sebuah benda yang dapat dijadikan alat bukti pembayaran. Sehingga James Chalmers yang merupakan kenalan Rowland Hill yang bekerja sebagai pengusaha percetakan dan pemilik toko buku mengusulkan ide untuk merancang sebuah secarik kertas yang diberikan perekat dan dirancang pada bagian depannya (hlm. 18).

Wing Wahyu Winarno (2021) melanjutkan, dengan bantuan Charles Heath (ayah) dan Frederic Heath (anak) mereka merancang sebuah prangko yang bergambar wajah Ratu Victoria (Ratu Inggris saat itu). Wajah tersebut diambil dari sebuah medali yang dirancang oleh William Wyon. Setelah berhasil dirancang prangko tersebut dicetak oleh percetakan Perkins, Bacon

and Co. Prangko tersebut berwarna hitam dan berharga satu Penny, sehingga prangko tersebut diberi nama *Black Penny* yang merupakan prangko pertama di dunia. Prangko *Black Penny* pertama kali digunakan pada tanggal 6 Mei 1840 (hlm. 18).



Gambar 2.10 Prangko Pertama Di dunia dan Penemu Prangko Rowland Hill

Sumber: Winarno (2021)

### 2.3.2 Prangko Alat Pembayaran Surat Menyurat

Sebelum abad ke-19, beberapa negara sudah mengenal surat menyurat dan kantor pos, namun pada waktu itu pihak penerima yang membayar biaya pengiriman surat tersebut. Namun dalam keadaan saat itu penerima yang melakukan pembayaran pengiriman terkadang banyak penerima yang tidak mengenal siapa pengirim surat menyurat tersebut, sehingga penerima tidak ingin membayar biaya pengiriman. Pengantar surat tidak dapat menarik biaya dari penerima dan harus membawa kembali surat tersebut (Wing Wahyu Winarno, 2021). Sehingga Rowland Hill mengubah sistem pembayaran, yang sebelumnya penerima membayar dan menjadi pengirim yang membayar dengan memberikan bukti pengirim telah membayar (hlm. 18).

### 2.3.3 Sejarah Indonesia dalam Gambar Prangko

Dalam artikel [www.jabarprov.go.id](http://www.jabarprov.go.id) yang berjudul *Kenali Sejarah Lewat Prangko* menyatakan melalui perkataan mantan wakil gubernur Jawa Barat Deddy Mizwar bahwa dirinya memandang dalam setiap penerbitan prangko dapat mempresentasikan hal atau kejadian dari sebuah tragedi didunia baik dalam daerah, nasional, bahkan internasional ataupun peradaban sejarah manusia. Maka menurut beliau prangko merupakan sebuah alat perekam sejarah baik sengaja ataupun tidak sengaja. Menurutnya prangko tidak akan diterbitkan jika tanpa adanya latar belakang peristiwa.



Gambar 2.11 Sejarah Indonesia dalam cabang olahraga kemenangan Susi Susanti pada perlombaan bulu tangkis di Thomas Cup 1992

### 2.3.4 Prangko sebagai Kedaulatan Bangsa

Melalui artikel [www.kominfo.go.id](http://www.kominfo.go.id) menyatakan bahwa prangko dapat menjadi sebuah ikon kedaulatan dan martabat bangsa, dimana prangko Indonesia dapat memberikan cerminan sebuah bangsa (Ayu Isti Prabandari, 2021). Dalam artikel [www.megapolitan.kompas.com](http://www.megapolitan.kompas.com) menyatakan bahwa prangko dapat bermetamorfosis sebagai alat yang dapat membuktikan sebuah kedaulatan bangsa (Vitorio Mantalean, 2021).

### 2.3.5 Mengenal Jenis Prangko Republik Indonesia

Prangko-prangko dibuat dan diterbitkan karena memiliki tujuan dan memiliki makna tertentu, prangko Republik Indonesia memiliki dua jenis

kelompok prangko, yaitu prangko definitif dan prangko non definitif (Wing Wahyu Winarno, 2021, hlm. 22).

#### A. Prangko Definitif

Prangko definitif adalah prangko biasa. Prangko ini merupakan prangko yang diterbitkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika, prangko ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengiriman surat-menyurat yang dikirim melalui kantor pos. Prangko definitif ini tidak ada kaitannya dengan peristiwa atau kejadian pada bagian gambarnya. Prangko ini dicetak secara lengkap dari harga terendah hingga harga tertinggi dengan bentuk cetakan yang berbeda. Begitu juga dengan jumlah yang dicetak yang tidak sama, dimana cetak dilakukan tergantung dengan harga yang paling banyak diperlukan dan jika sudah habis prangko ini dapat dicetak kembali.



Gambar 2.12 Prangko Definitif

Sumber: Winarno (2021)

#### B. Prangko Non Definitif

Prangko non definitif merupakan prangko yang bersifat khusus yang dimana akan diterbitkan untuk suatu peristiwa atau kejadian tertentu dengan pertimbangan untuk dibuat prangkonya. Peristiwa tersebut bisa peristiwa yang sedang berlangsung atau peristiwa yang sudah terjadi dimasa lampau. Prangko ini dicetak dengan jumlah tertentu, jika prangko sudah habis prangko ini tidak akan dicetak kembali, meskipun banyak yang mencari untuk koleksi.



Gambar 2.13 Prangko Non Definitif (Perayaan PON IX)

### C. Prangko Amal

Prangko ini dicetak memiliki tujuan untuk membantu mengumpulkan dana untuk kepentingan kemanusiaan. Dana tersebut akan dikumpulkan oleh pemerintah melalui penjualan prangko untuk membantu dan meringankan beban penderitaan saudara-saudara yang sedang mengalami musibah, seperti bantuan bencana alam gunung meletus, banjir, longsor, atau gempa bumi. Bukan hanya membantu saudara-saudara yang mengalami musibah bencana saja, namun dapat juga disalurkan untuk orang-orang yang menderita cacat atau terserang penyakit tertentu yang dimana orang tersebut tidak memiliki biaya untuk melakukan pengobatan. Untuk membedakan prangko definitif atau non definitif dengan prangko amal, yaitu prangko amal memiliki tanda tambah pada bagian belakang harga yang di ikuti oleh besar uang.

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



Gambar 2.14 Prangko Amal Gunung Merapi 1954

Sumber: Winarno (2021)

### 2.3.6 Mengenal Komponen Prangko

Dalam buku yang berjudul “*Hobi Mengoleksi Prangko dan Benda Pos Lainnya*” bahwa sebagai kolektor prangko perlu mengetahui bagian-bagian dari prangko, berikut bagiannya (Wing Wahyu Winarno, 2021). (1). Bagian kertas yang digunakan untuk membuat prangko merupakan kertas yang tidak mudah sobek, (2). pada bagian gambar prangko terdapat gambar yang menunjukkan tema, tulisan Negara penerbit, terdapat tulisan angka yang menunjukkan harga prangko, tulisan tahun penerbitan, (3). pada bagian belakang prangko terdapat lem perekat, (4). bagian sisi-sisi prangko terdapat bagian yang bergerigi atau disebut dengan perforasi, namun ada beberapa prangko yang dicetak tanpa perforasi (hlm. 37).

UMIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.15 Komponen Prangko

Sumber: PT Pos Indonesia (PERSERO)

### 2.3.7 Mengenal Bentuk Prangko

Pada awal mulanya prangko hanya memiliki bentuk seperti pasfoto, yaitu berbentuk empat persegi panjang yang tegak. Kemudian menjadi berbagai bentuk prangko, yaitu empat persegi panjang mendatar, segitiga, segilima, dan sebagainya. Namun untuk prangko Republik Indonesia yang sudah diterbitkan masih berbentuk empat persegi panjang tegak, empat persegi panjang mendatar, empat persegi dan masih banyak lagi bentuknya (Wing Wahyu Winarno, 2021, hlm. 19).

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



Gambar 2.16 Bentuk-bentuk Prangko  
Sumber: Winarno (2021)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA