

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Saat ini kita hidup di era digital dimana teknologi komunikasi dan informasi berkembang sangat pesat. Hanya dengan bermodalkan *gadget* atau komputer dan koneksi internet, kita sudah dapat berkomunikasi dengan banyak orang di berbagai tempat tanpa mengenal batasan jarak melalui *e-mail* maupun media sosial. Selain dirasa cepat dan praktis, layanan tersebut juga tersedia secara cuma-cuma. Dilansir dari harian digital Pikiran Rakyat, 3 Agustus 2017 dengan judul artikel Jabar Jadi Tuan Rumah Filateli Dunia, Deddy Mizwar memberi penuturan bahwa fenomena ini berdampak pada kegiatan surat-menyurat dan filateli yang semakin menurun khususnya di kalangan muda Indonesia. Beliau merasa sangat menyayangkan hal tersebut karena hobi filateli ini menyimpan banyak manfaat dan nilai positif.

Filateli merupakan kegemaran mengumpulkan, merawat, dan mempelajari prangko dan benda-benda filateli lainnya. Macam-macam benda filateli diantaranya adalah Prangko, Sampul Surat, Sumbangan Ongkos Cetak (SOC), Kartu Pos, Cap (Stempel) Pos, Kupon Balasan Internasional, Carik Kenangan, Karnet, Booklet dan masih banyak jenis lainnya. Di Indonesia sendiri filateli terutama prangko memiliki beberapa peran yaitu sebagai sarana utama perposan (alat bayar mengirim surat), alat perjuangan kemerdekaan, menandai dan memperingati peristiwa atau tokoh, menunjukkan identitas nasional, sarana propaganda nasional, sarana promosi kepariwisataan dan masih banyak sederet peran lainnya. Dibalik perannya yang cukup banyak di Indonesia ini, filateli juga memiliki manfaat yang banyak bagi para penekunnya yaitu dapat menambah wawasan, melatih kesabaran, ketelitian, kerapian, kebersihan, kejujuran, sikap saling menghargai, melatih kemampuan berbahasa Indonesia dan asing, mengembangkan kreatifitas dan jiwa seni, serta melatih kemampuan jual beli dengan cara berinvestasi benda-benda filateli. Oleh karena kebermanfaatannya tersebut, hobi ini masih tetap bertahan sampai saat ini bahkan merupakan salah satu hobi yang berada dibawah payung hukum tepatnya pada UU RI Nomor 38 Tahun 2009 tentang Pos Bagian IV pasal 24.

Menurut Ketua Umum Perhimpunan Filateli Indonesia, R. Soeyono, masih sama pada artikel Pikiran Rakyat, 3 Agustus 2017 juga setuju pada penuturan Deddy Mizwar tentang hampir punahnya hobi ini di kalangan muda. Ia berharap dapat mempopulerkan kembali hobi filateli, diantaranya melalui Pameran Filateli.

Sedangkan buku merupakan lembar kertas dalam jumlah yang cukup banyak sehingga mengharuskan untuk dijilid dan biasanya memuat informasi. Menurut salah satu penulis Indonesia, Agoes Noer Che, membaca buku memiliki segudang manfaat diantaranya membuat lebih pintar karena mampu menambah wawasan dan meningkatkan daya ingat, menghilangkan stress, meningkatkan konsentrasi dan kreativitas, serta mampu melatih berkomunikasi lebih baik dan melatih motorik tubuh karena bersifat tangible (memiliki bentuk fisik dan dapat diraba). Menurut The Wall Street Journal, pada situs <http://inc-asean.com/the-inc-life/heres-ebook-can-never-live-joy-reading-old-fashioned-hardcover/> tahun 2017 penjualan buku cetak tradisional naik 5 persen di Amerika Serikat tahun lalu, sementara penjualan *ebooks* jatuh 17 persen. Hal ini menunjukkan masih digemarinya buku cetak.

Dan ilustrasi dalam suatu buku merupakan gambar (foto/lukisan) yang biasanya berperan memperjelas teks isi buku dan karangan. Berdasarkan hasil penelitian, manusia memproses gambar 60.000 kali lebih cepat dari teks, dan 90 persen informasi yang dikirim ke otak bersifat visual. Dengan demikian, buku yang dominan dengan ilustrasi dapat lebih menarik minat baca dan informasi serta lebih mudah dipahami.

Oleh karena itu, penulis mengambil tema Tugas Akhir tentang filateli yang berjudul “Perancangan Publikasi Buku Ilustrasi Filateli Indonesia sebagai Media Memperkenalkan Kembali Hobi Filateli pada Kalangan Remaja” penulis akan menggunakan media buku ilustrasi dimana buku ini dapat menjadi media informatif untuk memperkenalkan filateli beserta manfaatnya pada kalangan remaja dan diharapkan mampu menggugah dan meningkatkan antusiasme generasi muda untuk menekuni hobi ini agar filatelis Indonesia dapat beregenerasi dan hobi ini tidak mengalami kepunahan. Adapun sebelumnya sudah terdapat beberapa buku serupa seperti karya Slamet Affandi berjudul Mengenal Prangko Indonesia dan Filateli (2001), Mengenal Filateli hasil tulis Perusahaan Umum Pos dan Giro (1980), dan Mengenal Seluk Beluk Filateli karya Pengurus Pusat Perkumpulan Filatelis Indonesia (1994). Namun isi buku tersebut umumnya dominan teks dan diperuntukan untuk kalangan akademisi sebagai referensi. Bentuk penyajiannya dirasa sudah tidak

mengikuti perkembangan zaman. Penulis ingin menyajikan dalam bentuk yang berbeda dengan tambahan ilustrasi, warna dan layout yang menarik agar informasi pada buku yang dirancang penulis lebih menarik dan mudah dipahami pembaca.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa masalah, seperti berikut ini :

1. Teknologi komunikasi yang berkembang sangat cepat pada era digital ini menyebabkan filateli yang merupakan identitas bangsa dan penuh dengan nilai positif tersebut mengalami penurunan penggemar terutama pada kalangan remaja.
2. Kurangnya pengetahuan tentang filateli pada remaja Indonesia.
3. Buku ilustrasi merupakan suatu media praktis dan sesuai untuk memperkenalkan hobi filateli pada remaja Indonesia sebagai bentuk upaya menggugah minat untuk berpartisipasi menekuni hobi filateli sehingga adanya regenerasi pada filatelis Indonesia dan hobi ini serta kandungan nilai-nilai positif didalamnya tidak hilang.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, berikut ini adalah permasalahan yang didapat untuk perancangan ini :

Bagaimana merancang media berupa buku ilustrasi untuk memperkenalkan kembali filateli pada remaja Indonesia sebagai bentuk upaya menambah pengetahuan serta menggugah minat untuk berpartisipasi menekuni hobi filateli sehingga adanya regenerasi pada filatelis Indonesia dan hobi ini beserta kandungan nilai-nilai positif didalamnya tidak hilang.

## **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang akan dibahas yaitu perumusan masalah, segmentasi target audiens, konsep yang akan dibuat, desain dan alternatifnya serta perwujudannya berupa prototipe buku publikasi. Ruang lingkupnya meliputi:

1. Apa:  
Perancangan media buku ilustrasi filateli.

2. Kapan:

Penelitian akan dilaksanakan pada bulan September 2017 hingga Oktober 2017 dan proses perancangan dilaksanakan setelah data terkumpul.

3. Siapa:

Target audiens buku ilustrasi Filateli Indonesia ini adalah kalangan remaja Indonesia berusia 12-21 tahun khususnya yang tinggal di daerah perkotaan dan sudah melek aksara.

4. Dimana:

Pencarian data dan perancangan buku dilakukan di Bandung.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

Mengacu kepada latar belakang permasalahan, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam upaya pelaksanaan kegiatan perancangan ini, antara lain :

Memperkenalkan kembali filateli pada remaja Indonesia melalui media buku ilustrasi sehingga mampu menambah pengetahuan serta menggugah minat untuk berpartisipasi menekuni hobi filateli yang memiliki banyak nilai-nilai positif didalamnya sehingga hobi ini tidak mengalami hilang.

### **1.5 Metode Pengumpulan dan Analisis Data**

Proses desain buku ilustrasi filateli ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data dan ada pun metode analisis yang digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul adalah dengan menggunakan matriks perbandingan.

#### **1. Metode Observasi**

Menurut M. Nazir pada buku berjudul Metode Penelitian, metode observasi langsung atau yang dikenal dengan pengamatan langsung pada saat proses pengambilan data ini mengandalkan indera penglihatan dan terdapat kemungkinan untuk mencatat hasil pengamatan secara sistematis. Pengamatan dihubungkan dengan karya tulis ilmiah untuk mengecek dan mengontrol validitas data dan relevansi dengan tujuan penelitian.

Pada proses pengerjaan Karya Tugas Akhir kali ini penulis melakukan metode observasi dengan melakukan pengamatan langsung ke Museum Pos Indonesia, Kantor Pos Indonesia, Pameran Filateli serta Komunitas Filateli

Bandung guna mengamati hal-hal terkait filateli dengan bantuan instrumen alat tulis dan kamera digital.

Selain itu juga penulis melakukan studi pustaka pada data sekunder berupa buku-buku mengenai desain grafis dan filateli, artikel koran, majalah, internet, dan media komunikasi yang terkait dengan objek permasalahan.

## **2. Metode Wawancara**

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara penanya (pewawancara) dengan penjawab (responden) dengan menggunakan panduan wawancara. (Nazir, 2014: 170) Penulis menggunakan metode wawancara terbuka yaitu tanya jawab langsung dengan ahli filateli, komunitas filateli, pihak PT. Pos Indonesia, dan ilustrator dengan instrument alat tulis dan telepon genggam.

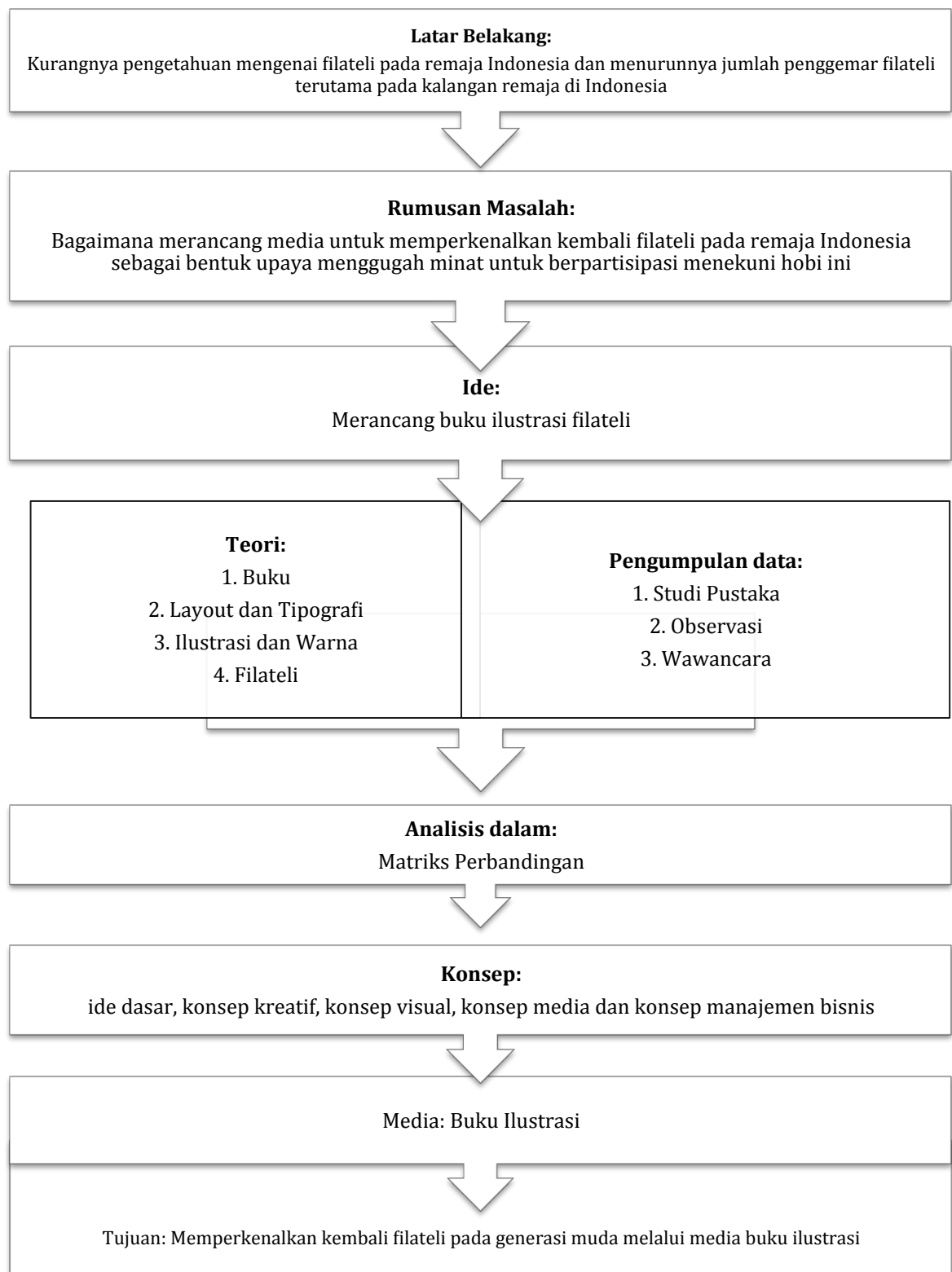
## **3. Kuesioner**

M. Nazir (2014: 179) mendefinisikan bahwa kuesioner berisi pertanyaan berkenaan fakta-fakta yang berhubungan dengan responden. Dan tiap pertanyaan harus merupakan bagian dari hipotesis yang hendak diuji. Penulis hendak menyebarkan kuesioner melalui media google form kepada responden perempuan maupun laki-laki yang berusia 12-21 mencakup seluruh Indonesia terutama di daerah perkotaan yang sudah melek aksara.

## **4. Metode Analisis Data Matriks Perbandingan**

Matriks merupakan alat pengelolaan informasi dan analisis. Matriks mengidentifikasi bentuk penyajian yang seimbang dengan cara mensejajarkan informasi baik berupa tulisan atau gambar, (Rohidi, 2011 dalam Soewardikoen, 2013:51). Analisis data yang akan dilakukan penulis adalah membuat tabel matriks perbandingan dengan meninjau buku-buku yang sudah terbit sebelumnya dengan tema sejenis guna mendapatkan hasil data elemen perbandingan yang paling banyak digunakan.

## 1.6 Kerangka Perancangan



## **1.7 Pembabakan Sistematika Penulisan**

- **BAB I: PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, kerangka penelitian, serta sistematika penulisan.

- **BAB II: LANDASAN TEORI**

Berisi teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam kegiatan analisis data penelitian, juga asumsi berdasarkan teori yang sudah didapat. Teori yang digunakan melingkupi teori komunikasi, filateli, buku, layout dan ilustrasi.

- **BAB III: DATA DAN ANALISIS**

Penjabaran data-data dari hasil observasi di Museum Pos Indonesia dan Lingkup Perkumpulan Filatelis Indonesia, wawancara kepada ahli filatelis dan pihak PT.Pos Indonesia, serta hasil analisa dari data-data yang telah didapatkan.

- **BAB IV : KONSEP PERANCANGAN**

Berisi ide dasar, konsep kreatif, konsep visual, konsep media dan konsep manajemen bisnis serta hasil perancangan dari pengaplikasian konsep.

- **BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab penutup, berisikan kesimpulan dan saran atas penelitian dan seminar yang telah dilakukan.