

Perancangan Buku Ilustrasi Perangko Sejarah Terbetuknya Batik Mega Mendung

Permata Amalia Chaerunnis

taaaaachae@student.esaunggul.ac.id

Rudi Heri Marwan

rudi@esaunggul.ac.id

DOI: 10.47134/dkv.v1i1.2169

Rudi Heri Marwan

Email: rudi@esaunggul.ac.id

Received: 1-01-2024

Accepted: 15-01-2024

Published: 25-12-2024



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: Perangko sejarah terbentuknya batik mega mendung merupakan sarana yang akan menggambarkan sebuah budaya batik mega mendung khas Cirebon. Tujuan adanya penelitian ini ialah untuk mengenalkan salah satu budaya Indonesia melalui buku ilustrasi perangko mengenai sejarah terbentuknya Batik Mega Mendung. Metode penelitian dilakukan dengan metode kualitatif melalui beberapa tahap yaitu studi pustaka seperti jurnal, buku, dokumentasi, internet pustaka dan sumber informasi lainnya serta wawancara tokoh dan observasi. Hal yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebuah buku ilustrasi perangko mengenai sejarah terbentuknya Batik Mega Mendung yang dirancang dengan ilustrasi visual agar sangat mudah untuk dipahami dan dimengerti. Hasil perancangan berupa buku yang membahas perjalanan cinta sunan gunung jati dan putrid ong tien yang terdapat dalam sejarah munculnya batik mega mendung serta proses pembuatan perangko dari sejarah batik mega mendung dengan ilustrasi yang indah dan menarik sehingga semua orang dapat tertarik.

Keywords: Buku ilustrasi, perangko, sejarah, batik mega mendung

Pendahuluan

Perangko merupakan sarana untuk menggambarkan produk budaya masyarakat Indonesia, perangko dapat menampilkan desain yang menjiwai budaya Indonesia (Kumaravel, 2019). Perangko memiliki fungsi sebagai bukti pembayaran biaya jasa layanan pengiriman surat dan pembawa pesan berupa gambar. Kini, desain perangko dibuat untuk ilustrasi perangko seperti peristiwa sejarah, pemandangan alam, orang terkenal, hasil industri atau pertanian (Agnisarman, 2019a). Banyak orang yang tertarik untuk memiliki koleksi perangko yang disebut sebagai filateli, yaitu kegiatan mengumpulkan perangko dan materai untuk di koleksi (Zheng, 2019). Sedangkan orang yang mengoleksi perangko atau materai disebut sebagai filatelis. Perangko yang beredar selama ini hanya yang bergambarkan pahlawan nasional, batik, hewan, bunga, buah-buahan dan lain-lain (Donaghy, 2019). Perangko batik baru ditampilkan di Indonesia setelah Indonesia merdeka. Pada akhir abad ke 18 atau awal 19 seni batik meluas dan menjadi kebanggaan rakyat Indonesia khususnya pada suku Jawa (Jonsson, 2020a). Saat itu, batik yang pertama kali dibuat ialah batik tulis (Nurainun et al., 2008). Salah satu perangko batikyaitu Batik edisi Kain Tradisional Indonesia diterbitkan pada tanggal 2 oktober 2011.

Perangko batik dalam penelitian ini menggambarkan Batik Mega Mendung dimana batik ini berasal dari Kota Cirebon. Kota Cirebon berada di pesisir pantai maka tamu asing seperti dari Cina banyak yang datang dan telah mempengaruhi corak batik (Teguh Prayitno, 2019). Dimana, dibalik terbentuknya Batik Mega Mendung terdapat kisah cinta antara Sunan Gunung Jati yang dulu ikut menyebarkan Islam di wilayah Cirebon dan Putri Ong Tien bangsa Tionghoa dengan perpaduan budaya pernikahan yang berbeda. Di Tiongkok awan menjadi salah satu motif yang umum terdapat di karya seni, hal itu menjadi inspirasi bagi seniman batik keraton di Cirebon (Mesakh Ananta Dachi, 2022). Peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian ini berjudul "Perancangan Buku Ilustrasi Perangko Sejarah Terbentuknya Batik Mega Mendung" yang bertujuan untuk memberikan informasi sejarah bagaimana terbentuknya Batik Mega Mendung supaya masyarakat dapat lebih mudah mengetahui sejarah atau tokoh utama yang berperan khusus dalam terbentuknya Batik Mega Mendung dan membuat perangko berdasarkan dari sejarah terbentuknya Batik Mega Mendung ini.

Metodologi

Metode penelitian yang akan digunakan ialah metode kualitatif. Andami *et al.*, 2022 menyatakan bahwa metode kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang dilakukan untuk mengetahui kondisi objek secara alamiah (Escamilla-Nunez, 2020). Dalam proses pengumpulan datanya akan dilakukan dengan studi pustaka, wawancara dan observasi. Studi Pustaka dapat didefinisikan sebagai bagian dari karya tulis ilmiah terkait penelitian terdahulu melalui sumber jurnal, buku dokumentasi, internet, pustaka, dan sumber informasi lainnya (Wall, 2019). Wawancara yaitu sebuah metode pengumpulan data yang biasanya dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber sebagai responden yang dipercaya dan akan dilakukan di museum perangko dan museum batik di Taman Mini Indonesia Indah (Nemat, 2019). Sedangkan observasi adalah metode pengumpulan data yang akurat mengenai Batik Mega Mendung dilakukan dengan survey ke lokasi Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta (Li, 2019).

Maka, dalam perancangan perangko ini dilakukan analisis data dengan melakukan observasi, mencari data termasuk data kompetitor, dan melakukan wawancara bersama Kak Asri dan Kak Anya selaku kurator museum batik dan Ibu Trisnawati serta PakMashuri selaku kurator museum perangko untuk mengetahui tentang sejarah perangko dan batik mega mendung. Kemudian melakukan analisis SWOT sebagai metode perencanaan strategis sebagai evaluasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman pada buku ilustrasi perangko sejarah terbentuknya batik Mega Mendung.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian ini, media utama yang digunakan adalah sebuah buku Ilustrasi dengan konsep serta beberapa unsur visualisasi yang telah ditentukan. Penjabaran desain layout serta visualisasi konsep yang telah diaplikasikan ke dalam media utama dapat dilihat sebagai berikut:

1. Buku

Buku dengan ukuran 20cm x 20cm yang berjudul “Perangko Sejarah Terbentuknya Batik Mega Mendung” ini dirancang dengan layout teks dan ilustrasi berisi perjalanan cinta yang terdapat dalam sejarah munculnya batik mega mendung, dan proses pembuatan perangko dari sejarah batik mega mendung.

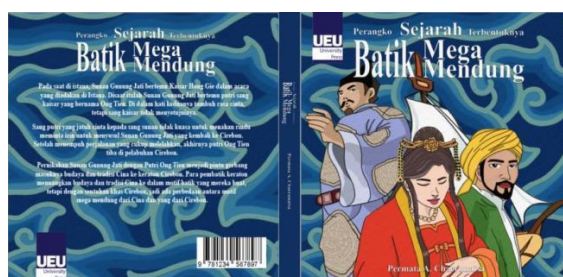


Figure 1. Cover Buku
Sumber: Permata, 2023



Figure 2. Daftar Isi
Sumber: Permata, 2023

2. Judul Buku

Judul buku ini memakai logotype (Schloss, 2019). Logotype menggunakan warna putih sebagai media utama salah satu representatif warna teks buku yang melambangkan keseimbangan seperti adanya perbedaan budaya dan tradisi pernikahan antara Putri

mOngTien dan Sunan Gunung Jati yang akan menjadi gerbang masuknya penggabungan budaya dan tradisi cina ke keraton Cirebon(Nguyen, 2019).



Figure 3. Perancangan Buku Ilustrasi Perangko Sejarah Terbentuknya Batik Mega MendungSumber: Permata, 2023

Setelah media utama, selanjutnya adalah penjabaran desain layout serta konsep visual yang telah diaplikasikan dalam media promosi yaitu sebagai berikut(Wilk, 2019):

1. Poster

Poster menggunakan Art Paper 150gr ukuran A3, poster ini akan digunakan dalam penyampaian informasi terkait acara peluncuran Perancangan Buku Ilustrasi Perangko Sejarah Terbentuknya Batik Mega Mendung.



Figure 4. Media Promosi Poster
Sumber: Permata, 2023

2. Flyer

Flyer menggunakan art paper 150gr dengan ukuran A4, yang akan dibagikan kepada pengunjung acara sebelum dan saat peluncuran buku berlangsung(Tiede, 2019).



Figure 5. Media Promosi Flyer
Sumber: Permata, 2023

3. X-Banner

X-Banner menggunakan bahan Flexy 340 dengan ukuran 160cm x 60cm, diletakkan pada bagian sekitar kawasan acara peluncuran buku dan talkshow(Agnisarman, 2019b).



Figure 6. Media Promosi X-Banner
Sumber: Permata, 2023

4. Banner

Banner juga berisikan informasi terkait dengan peluncuran buku dan Talkshow yang dicetak berukuran 3 x 1(Zhang, 2019).



Figure 7. Banner
Sumber: Permata, 2023

5. Kartu Nama

Kartu nama ukuran 9 x 5,5 cm dengan bahan Art Carton 260gr digunakan sebagai tanda pengenal untuk audiens.



Figure 8. Kartu Nama
Sumber: Permata, 2023

6. Kop Surat

Kop surat adalah sebuah format yang digunakan untuk menunjukkan identitas pengirim resmi dengan ukuran A4 21 x 29,7 cm menggunakan bahan kertas HVS 80g/m2(Jonsson, 2020b).



Figure 9. Kop Surat
Sumber: Permata, 2023

7. Amplop

Amplop merupakan tempat pembungkus yang digunakan untuk menutupi surat ataupun benda yang akan dikirim ke tujuan dengan ukuran 22,9 x 11 cm dengan menggunakan bahan Art Paper(Du, 2020).



Figure 10. Amplop
Sumber: Permata, 2023

8. Event Launching

Event Launching diperlukan sebagai sarana peluncuran produk ke pasar atau pengenalan produk ke masyarakat luas (Reyes-Cruz, 2020).



Figure 11. Poster Event Launching
Sumber: Permata, 2023

Dalam perancangan Buku Ilustrasi Perangko Sejarah Terbentuknya Batik Mega Mendung ini dibutuhkan berbagai merchandise sebagai berikut (Engström, 2020):

1. Kalender

Kalender promosi Perancangan Buku Ilustrasi Perangko Sejarah Terbentuknya Batik Mega Mendung ini khusus diberikan kepada pengunjung yang membeli buku melebihi 2 buku (Wu, 2020). Kalender ini di cetak dengan ukuran 14,8cm x 21cm dan berbentuk kalender meja.



Figure 12. Kalender
Sumber: Permata, 2023

2. Pin

Pin dicetak menggunakan bahan plastik pin yang dilaminasi doff, di desain dengan diameter ukuran 5,8cm yang akan diberikan kepada pengunjung sebagai sarana promosi penjualan buku (Lee, 2020).

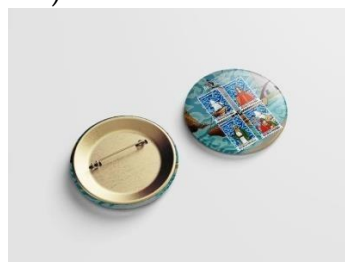


Figure 13. Pin
Sumber: Permata, 2023

3. Gantungan Kunci

Gantungan kunci dicetak menggunakan bahan plastic yang dilaminasi doff(Dalby, 2019; Guo, 2019), gantungan kunci ini di desain dengan diameter ukuran 5,8cm yang akan diberikan kepada pengunjung secara gratis(Sun, 2020).



Figure 14. Gantungan Kunci
Sumber: Permata, 2023

4. Totebag

Totebag dicetak dengan bahan kanvas dengan ukuran 30cm x 40cm yang dibuat untuk pengingat promosi penjualan buku(Zhao, 2020).



Figure 15. Totebag
Sumber: Permata, 2023

5. Mug

Bahan yang digunakan pada mug yaitu keramik dengan ukuran logo 7cm x 7cm(Tork, 2020).



Figure 16. Mug
Sumber: Permata, 2023

6. Kaos

Kaos atau T-Shirt dengan bahan cotton combed 30s serta tinta sablon DTG. Yang secara tidak langsung akan digunakan sebagai bentuk promosi(Tang, 2020).



Figure 17. Kaos
Sumber: Permata, 2023

Pembahasan

Hingga kini, terdapat banyak masyarakat Indonesia yang sangat kurang memiliki pengetahuan terhadap sejarah-sejarah budaya Indonesia, salah satunya ialah batik (Moran, 2020). Penelitian ini sangat penting dan akan bermanfaat bagi sekitar karena akan memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang budaya Indonesia yaitu batik mega mendung dengan sejarah dibalik terbentuknya batik tersebut melalui bentuk buku ilustrasi perangko sejarah terbentuknya batik mega mendung ini (Lim, 2020). Buku ini memiliki konsep dan unsur-unsur visualisasi yang dirancang agar menarik, informatif dan mudah dipahami (Zhuang, 2021). Sehingga, akan membuat banyak orang tertarik untuk mengetahui sejarah dibalik batik mega mendung dengan tokoh Sunan Gunung Jati dan Putri Ong Tien (Kilgo, 2021).

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, media promosi sangat penting agar dapat memperluas informasi kepada banyak orang di berbagai kota bahkan Negara pada saat peluncuran buku (Guenther, 2021). Sebagai bentuk peresmian atas peluncuran Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Terbentuknya Batik Mega Mendung diperlukan sebuah event launching agar buku ini dapat dikenal oleh masyarakat luas dengan memiliki berbagai macam koleksi merchandise yang akan dibagikan kepada para pengunjung untuk menarik perhatian masyarakat dan sebagai bentuk media promosi secara tidak langsung (Zhu, 2021). Dengan begitu, masyarakat akan lebih tertarik untuk mengetahui kisah cinta Sunan Gunung Jati dan Putri Ong Tien dengan dua budaya dan tradisi yang berbeda antara bangsa Tiongkok dengan wilayah Cirebon yang ada dibalik sejarah terbentuknya batik mega mendung (Mathisen, 2019).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dijelaskan mengenai perancangan buku ilustrasi perangko sejarah terbentuknya batik Mega Mendung maka dapat disimpulkan bahwa Perancangan media cetak Sejarah Terbentuknya Batik Mega Mendung ini memberikan informasi mengenai Sejarah yang ada di balik terbentuknya kain batik mega mendung, sehingga pengetahuan masyarakat akan meningkat melalui buku ilustrasi ini. Proses perancangan Buku ini terbukti menarik dan informatif, dengan terkonsep secara baik dan benar. Selain itu, copywriting, penerapan artdirecting dan layout mampu memunculkan suatu identitas visual yang terdapat dalam perancangan buku ilustrasi sebagai bentuk media utama. Penulis juga mampu mengetahui bagaimana membuat sebuah acara yang sangat dinanti yaitu peluncuran buku yang bertujuan untuk mempromosikan buku beberapa merchandise yang akan sangat menarik audiens. Desainer buku dapat dikatakan baik ketika ia mampu membuat beberapa jenis elemen

visual secara kreatif dan tetap terstruktur sehingga akan menghasilkan sebuah konten yang sistematis dan sangat mudah untuk dimengerti oleh pembacanya.

Daftar Isi

- Agnisarman, S. (2019a). A survey of automation-enabled human-in-the-loop systems for infrastructure visual inspection. *Automation in Construction*, 97, 52–76. <https://doi.org/10.1016/j.autcon.2018.10.019>
- Agnisarman, S. (2019b). A survey of automation-enabled human-in-the-loop systems for infrastructure visual inspection. *Automation in Construction*, 97, 52–76. <https://doi.org/10.1016/j.autcon.2018.10.019>
- Dalby, D. (2019). Using digital technology to enhance formative assessment in mathematics classrooms. *British Journal of Educational Technology*, 50(2), 832–845. <https://doi.org/10.1111/bjet.12606>
- Donaghy, E. (2019). Acceptability, benefits, and challenges of video consulting: A qualitative study in primary care. *British Journal of General Practice*, 69(686). <https://doi.org/10.3399/bjgp19X704141>
- Du, D. (2020). Real-Time H^∞ Control of Networked Inverted Pendulum Visual Servo Systems. *IEEE Transactions on Cybernetics*, 50(12), 5113–5126. <https://doi.org/10.1109/TCYB.2019.2921821>
- Engström, E. (2020). How software engineering research aligns with design science: a review. *Empirical Software Engineering*, 25(4), 2630–2660. <https://doi.org/10.1007/s10664-020-09818-7>
- Escamilla-Nunez, R. (2020). Biofeedback systems for gait rehabilitation of individuals with lower-limb amputation: A systematic review. *Sensors (Switzerland)*, 20(6). <https://doi.org/10.3390/s20061628>
- Guenther, L. (2021). Framing as a Concept for Health Communication: A Systematic Review. *Health Communication*, 36(7), 891–899. <https://doi.org/10.1080/10410236.2020.1723048>
- Guo, S. (2019). Visual Progression Analysis of Event Sequence Data. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 25(1), 417–426. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2018.2864885>
- Jonsson, D. (2020a). Inviwo - A Visualization System with Usage Abstraction Levels. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 26(11), 3241–3254. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2019.2920639>
- Jonsson, D. (2020b). Inviwo - A Visualization System with Usage Abstraction Levels. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 26(11), 3241–3254. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2019.2920639>
- Kilgo, D. K. (2021). Protest Coverage Matters: How Media Framing and Visual Communication Affects Support for Black Civil Rights Protests. *Mass Communication and Society*, 24(4), 576–596. <https://doi.org/10.1080/15205436.2021.1884724>
- Kumaravel, B. T. (2019). Loki: Facilitating remote instruction of physical tasks using Bi-directional mixed-reality telepresence. *UIST 2019 - Proceedings of the 32nd Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology*, 161–174. <https://doi.org/10.1145/3332165.3347872>

- Lee, H. Y. (2020). Neural Design Network: Graphic Layout Generation with Constraints. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 12348, 491–506. https://doi.org/10.1007/978-3-030-58580-8_29
- Li, H. (2019). Read, Watch, Listen, and Summarize: Multi-Modal Summarization for Asynchronous Text, Image, Audio and Video. *IEEE Transactions on Knowledge and Data Engineering*, 31(5), 996–1009. <https://doi.org/10.1109/TKDE.2018.2848260>
- Lim, H. (2020). Visual storytelling on Instagram: branded photo narrative and the role of telepresence. *Journal of Research in Interactive Marketing*, 14(1), 33–50. <https://doi.org/10.1108/JRIM-09-2018-0115>
- Mathisen, A. (2019). Insideinsights: Integrating data-driven reporting in collaborative visual analytics. *Computer Graphics Forum*, 38(3), 649–661. <https://doi.org/10.1111/cgf.13717>
- Moran, G. (2020). Message content features and social media engagement: evidence from the media industry. *Journal of Product and Brand Management*, 29(5), 533–545. <https://doi.org/10.1108/JPBM-09-2018-2014>
- Nemat, B. (2019). The role of food packaging design in consumer recycling behavior-a literature review. *Sustainability (Switzerland)*, 11(16). <https://doi.org/10.3390/su11164350>
- Nguyen, T. T. (2019). Designing for Projection-based Communication between Autonomous Vehicles and Pedestrians. *Proceedings - 11th International ACM Conference on Automotive User Interfaces and Interactive Vehicular Applications, AutomotiveUI 2019*, 284–294. <https://doi.org/10.1145/3342197.3344543>
- Reyes-Cruz, G. (2020). Reframing Disability as Competency: Unpacking Everyday Technology Practices of People with Visual Impairments. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*. <https://doi.org/10.1145/3313831.3376767>
- Schloss, K. B. (2019). Mapping Color to Meaning in Colormap Data Visualizations. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 25(1), 810–819. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2018.2865147>
- Sun, D. (2020). A New Mixed-Reality-Based Teleoperation System for Telepresence and Maneuverability Enhancement. *IEEE Transactions on Human-Machine Systems*, 50(1), 55–67. <https://doi.org/10.1109/THMS.2019.2960676>
- Tang, Y. (2020). Construction of force haptic reappearance system based on Geomagic Touch haptic device. *Computer Methods and Programs in Biomedicine*, 190. <https://doi.org/10.1016/j.cmpb.2020.105344>
- Tiede, G. (2019). Meta-analysis of naturalistic developmental behavioral interventions for young children with autism spectrum disorder. *Autism*, 23(8), 2080–2095. <https://doi.org/10.1177/1362361319836371>
- Tork, M. (2020). Lynx: A SmartNIC-driven accelerator-centric architecture for network servers. *International Conference on Architectural Support for Programming Languages and Operating Systems - ASPLOS*, 117–131. <https://doi.org/10.1145/3373376.3378528>
- Wall, E. (2019). A heuristic approach to value-driven evaluation of visualizations. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 25(1), 491–500. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2018.2865146>
- Wilk, V. (2019). Tackling social media data analysis: Comparing and contrasting QSR NVivo and Leximancer. *Qualitative Market Research*, 22(2), 94–113. <https://doi.org/10.1108/QMR->

[01-2017-0021](#)

- Wu, H. (2020). Visual communication design elements of Internet of Things based on cloud computing applied in graffiti art schema. *Soft Computing*, 24(11), 8077–8086. <https://doi.org/10.1007/s00500-019-04171-4>
- Zhang, C. (2019). Caffeine: Toward uniformed representation and acceleration for deep convolutional neural networks. *IEEE Transactions on Computer-Aided Design of Integrated Circuits and Systems*, 38(11), 2072–2085. <https://doi.org/10.1109/TCAD.2017.2785257>
-