

**PERANCANGAN SERI BENDA POS
BERTEMA KARAKTER KOMIK LAGA INDONESIA**

**TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN**



Disusun oleh :

**Aditya Permana
00511460024**

**PROGRAM STUDI
S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2011**

**PERANCANGAN SERI BENDA POS
BERTEMA KARAKTER KOMIK LAGA INDONESIA**

**TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN**



Disusun oleh :

**Aditya Permana
00511460024**

**PROGRAM STUDI
S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2011**

**PERANCANGAN SERI BENDA POS
BERTEMA KARAKTER KOMIK LAGA INDONESIA**

**TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3597/H/S/2011
KLAS	
TERIMA	2-3-2011
	TTD. / <i>fe</i>



Disusun oleh :

**Aditya Permana
00511460024**



**TUGAS AKHIR INI DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SEBAGAI SALAH SALTU SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
GELAR SARJANA S-1 DALAM BIDANG
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
2011**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN SERI BENDA POS BERTEMA KARAKTER KOMIK LAGA INDONESIA, diajukan oleh Aditya Permana, NIM 051 1460 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal Februari 2011 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Drs. Hartono Kartadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Pembimbing II / Anggota



Drs. Prayanto WH, M.Sn.
NIP. 19630211 199903 1 001

Cognate / Anggota



P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19700106 200801 1 017

Kaprodi DKV / Anggota



Drs. Hartono Kartadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

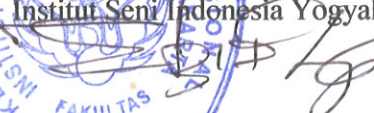
Ketua Jurusan / Anggota



Drs. Lasiman, M.Sn.
NIP. 19570513 198803 1 001



Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. M. Agus Burhan, M.Hum
NIP. 19600408 198601 1001

ABSTRAK

Aditya Permana

Perancangan Seri benda Pos Bertemakan Karakter Komik Laga Indonesia

Indonesia merupakan negeri yang dianugerahi Tuhan dengan kebudayaan yang melimpah dan beragam. Jadi tidak heran jika Indonesia di mata dunia dilihat sebagai negeri dengan panorama alam yang indah dengan eksotisme luar biasa karena kekayaan budayanya.

Namun sayang, sepengetahuan penulis, potensi yang begitu besar tersebut kurang disertai dengan usaha yang maksimal untuk mempromosikan kekayaan budaya tersebut. Sehingga kita masih kalah dengan negara-negara tetangga lain seperti Thailand, Singapura dan Jepang dalam usaha untuk mempromosikan budaya, meskipun kebudayaan Indonesia tidak kalah unggul dengan negara-negara tersebut.

Maka penulis merasa perlu adanya artefak monumental yang mampu menunjukkan adanya kekayaan budaya Indonesia tersebut. Artefak yang mampu mengukuhkan bahwa hasil karya anak negeri, merupakan produk budaya bangsa Indonesia yang tidak kalah dengan bangsa lain dan harus dibanggakan.

Artefak tersebut diwujudkan melalui seri benda pos yang memang dikenal sebagai media untuk mendokumentasikan budaya sebuah bangsa. Meskipun kecanggihan teknologi komunikasi telah menggeser peran pos sebagai media komunikasi, namun fungsi benda pos sebagai benda koleksi tak dapat dieliminasi oleh kecanggihan teknologi tersebut. Langkah ini sekaligus untuk menyegarkan tema-tema seri benda pos yang terbekukan oleh nuansa-nuansa konvensional.

Kata kunci : Benda pos, karakter komik Indonesia, benda koleksi, artefak budaya

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Abstrak.....	iv
Daftar Isi.....	v
Daftar Gambar.....	viii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Tujuan Perancangan.....	6
E. Manfaat Perancangan.....	6
F. Metode Perancangan.....	7
G. Sistematika Perancangan.....	8
H. Skema Perancangan.....	13

BAB II : IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi	
1. Tinjauan Tentang Komik.....	14
a. Sejarah Komik Dunia.....	14
b. Sejarah Komik Indonesia.....	17
c. Karakter Komik Laga Indonesia.....	20
1) Sri Asih.....	21
2) Gundala Putra Petir.....	21
3) Godam.....	22
4) Si Buta dari Gua Hantu.....	23
5) Pandji Tengkorak.....	24
2. Tinjauan Tentang Benda Pos.....	25
a. Prangko.....	26
1) Sejarah Prangko.....	26
2) Jenis-jenis Prangko.....	28

3) Ketentuan Teknis Prangko.....	29
b. Kartu Pos.....	31
c. Sampul Hari Pertama.....	33
d. Kemasan Prangko.....	34
3. Tinjauan Tentang PT Pos Indonesia.....	35
4. Tinjauan Teknik Ilustrasi Benda Pos.....	36
5. Tinjauan Kegiatan Mengkoleksi Benda Pos.....	39
6. Tinjauan Tipografi.....	43
7. Tinjauan Teori Warna.....	47
B. Analisis	
1. Analisis Data.....	51
2. Analisis Media.....	52

BAB III : KONSEP PERANCANGAN

A. Tujuan Perancangan.....	54
1. Tujuan Perancangan.....	54
1.1 Tujuan Umum.....	54
1.2 Tujuan Khusus.....	54
2. Tema Perancangan.....	55
B. Konsep Kreatif.....	61
1. Target Audience.....	61
1.1 Target Umum.....	60
1.2 Target Khusus.....	60
2. Strategi Kreatif.....	62
2.1 Ilustrasi.....	63
2.2 Teknik Gores.....	64
2.3 Teknik Pewarnaan.....	65
2.4 Tipografi.....	65
2.5 Penulisan Teks.....	67
C. Konsep media.....	68
1. Media Utama.....	70
1.1 Prangko.....	70
1.2 Kartu Pos.....	71
1.3 Sampul Hari Pertama.....	72

1.4 Kemasan Prangko.....	73
1.5 Mini Sheet.....	73
1.6 Souvenir Sheet.....	74
2. Media Pendukung.....	74
2.1 Poster Launching.....	74
2.2 X-Banner.....	75
2.3 Web Banner.....	75
2.4 Album Prangko.....	75
2.5 T Shirt.....	76
D. Biaya.....	76

BAB IV : VISUALISASI

A. Studi Karakter.....	81
1. Data Visual.....	81
2. Visualisasi Karakter.....	82
a. Sri Asih.....	82
b. Gundala.....	83
c. Godam.....	84
d. Si Buta dari Gua Hantu.....	85
e. Pandji Tengkorak.....	86
f. Gina.....	87
B. Studi Tipografi.....	88
C. Studi Lay Out.....	89
D. Studi Warna.....	93
E. Visualisasi.....	96
1. Media Utama.....	96
a. Prangko.....	96
b. Mini Sheet.....	102
c. Kartu Pos.....	103
d. Sampul Hari Pertama.....	110
e. Souvenir Sheet.....	111
f. Kemasan prangko.....	112
2. Media Pendukung.....	114
a. Poster.....	114

b. Web Banner.....	115
c. X-Banner.....	116
d. Album Prangko.....	117
e. T Shirt.....	118

BAB V : KESIMPULAN

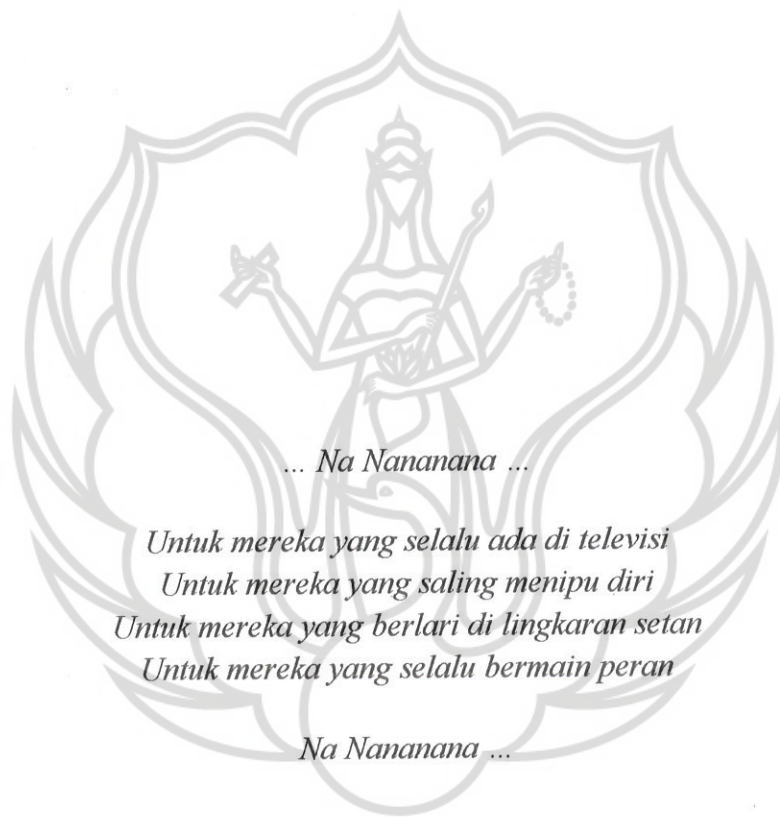
A. Kesimpulan.....	119
B. Saran.....	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>The Yellow Kid</i>	15
Gambar 2. Put On.....	18
Gambar 3. Sri Asih.....	21
Gambar 4. Gundala Putra Petir.....	22
Gambar 5. Godam.....	23
Gambar 6. Si Buta dari Gua Hantu.....	23
Gambar 7. Pandji Tengkorak	24
Gambar 8. Gina.....	25
Gambar 9. Contoh Sampul Hari Pertama.....	34
Gambar 10. Contoh Kemasan Prangko.....	34
Gambar 11. Prangko dengan teknik manual.....	37
Gambar 12. Prangko dengan teklinik fotografi.....	38
Gambar 13. Prangko dengan teknik olahan digital.....	38
Gambar 14. Prangko dengan teknik manual-digital.....	39
Gambar 15. Warna Sekunder.....	49
Gambar 16. Warna Tersier.....	50
Gambar 17. Warna Kwartir.....	50
Gambar 18. Sri Asih.....	56
Gambar 19. Gundala Putra Petir.....	56
Gambar 20. Godam.....	57
Gambar 21. Si Buta dari Gua Hantu.....	58
Gambar 22. Pandji Tengkorak.....	59

Gambar 23. Gina.....	60
Gambar 24. Contoh ilustrasi postmodern.....	63
Gambar 25. Contoh efek gerak dinamis.....	64
Gambar 26. Contoh arsir satu arah.....	64
Gambar 27. Contoh teknik pewarnaan.....	65
Gambar 28. Contoh teknik <i>halftone</i>	65
Gambar 29. Data visual.....	81
Gambar 30. Sketsa Sri Asih.....	82
Gambar 31. Desain Karakter Sri Asih.....	82
Gambar 32. Sketsa Gundala.....	83
Gambar 33. Desain karakter Gundala.....	83
Gambar 34. Sketsa Godam.....	84
Gambar 35. Desain karakter Godam.....	84
Gambar 36. Sketsa Si Buta dari Gua Hantu.....	85
Gambar 37. Desain karakter Si Buta dari Gua Hantu.....	85
Gambar 38. Sketsa Pandji Tengkorak.....	86
Gambar 39. Desain karakter Pandji Tengkorak.....	86
Gambar 40. Sketsa Gina	87
Gambar 41. Desain karakter Gina	87
Gambar 42. Studi Tipografi.....	88
Gambar 43. Tipografi terpilih.....	88
Gambar 44. Rough lay out Sri Asih.....	89
Gambar 45. Rough lay out Gundala.....	89
Gambar 46. Rough lay out Godam.....	90
Gambar 47. Rough lay out Si Buta dari Gua Hantu.....	90
Gambar 48. Rough lay out Pandji Tengkorak.....	91
Gambar 49. Rough lay out Gina.....	91
Gambar 50. Rough lay out Sampul Hari Pertama.....	92
Gambar 51. Studi warna Sri Asih.....	93
Gambar 52. Studi warna Godam.....	93
Gambar 53. Studi warna Gundala.....	94
Gambar 54. Studi warna Si Buta dari Gua Hantu.....	94
Gambar 55. Studi warna Gina.....	95
Gambar 56. Studi warna Pandji Tengkorak	95

Gambar 57. Desain Prangko Sri Asih.....	96
Gambar 58. Desain prangko Gundala.....	97
Gambar 59. Desain prangko Godam.....	98
Gambar 60. Desain prangko Si Buta dari Gua Hantu.....	99
Gambar 61. Desain prangko Pandji Tengkorak.....	100
Gambar 62. Desain prangko Gina.....	101
Gambar 63. Desain Mini Sheet.....	102
Gambar 64. Desain Kartu Pos Full Sheet.....	103
Gambar 65. Desain Kartu Pos Sri Asih, tampak depan.....	104
Gambar 66. Desain kartu pos Sri Asih, tampak belakang.....	104
Gambar 67. Desain kartu pos Gundala, tampak depan.....	105
Gambar 68. Desain kartu pos Gundala, tampak belakang.....	105
Gambar 69. Desain kartu pos Godam, tampak depan.....	106
Gambar 70. Desain kartu pos Godam, tampak belakang.....	106
Gambar 71. Desain kartu pos Si Buta dari Gua Hantu, tampak depan.....	107
Gambar 72. Desain kartu pos Si Buta dari Gua Hantu, tampak belakang.....	107
Gambar 73. Desain kartu pos Pandji Tengkorak, tampak depan.....	108
Gambar 74. Desain kartu pos Pandji Tengkorak, tampak belakang.....	108
Gambar 75. Desain kartu pos Gina, tampak depan.....	109
Gambar 76. Desain kartu pos Gina, tampak belakang.....	109
Gambar 77. Desain Sampul Hari Pertama.....	110
Gambar 78. Desain Souvenir Sheet.....	111
Gambar 79. Desain Kemasan Prangko bagian luar.....	112
Gambar 80. Desain Kemasan Prangko bagian dalam.....	112
Gambar 81. Desain Kemasan Prangko tampak perspektif.....	113
Gambar 82. Desain Poster launching.....	114
Gambar 83. Desain Web Banner.....	115
Gambar 84. Desain X –banner.....	116
Gambar 85. Desain Album Prangko.....	117
Gambar 86. Desain T shirt.....	118



... Na Nananana ...

*Untuk mereka yang selalu ada di televisi
Untuk mereka yang saling menipu diri
Untuk mereka yang berlari di lingkaran setan
Untuk mereka yang selalu bermain peran*

Na Nananana ...

Bangkitaman – Ode Buat Kota

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Penciptaan

Komik merupakan salah satu media komunikasi yang cukup populer bagi masyarakat Indonesia. Media ini sendiri masuk ke Indonesia pada awal abad 20 melalui media cetak seperti surat kabar berbahasa Belanda, *De Java Bode* dan *l'Orient*, yang menampilkan sisipan komik-komik ciptaan komikus luar misalnya, *Flippie Flink* dan *Flash Gordon*. Hingga kemudian munculah Komik strip Put On yang disebut-sebut sebagai komik buatan orang Indonesia pertama kali. Komik ini diciptakan oleh Kho Hwang Gie yang merupakan peranakan Tiong Hoa dan komik ini pun menceritakan kisah sehari-hari seorang peranakan Tiong Hoa yang jenaka. Komik strip ini dianggap cukup sukses karena mampu bertahan lama¹.

Semenjak itu, komik menjadi media yang cukup populer, semakin banyak media cetak Indonesia yang menampilkan komik sebagai sisipannya baik yang hasil karya luar maupun dalam negeri. Pada era ini, generasi komikus-komikus Indonesia pun bermunculan, genre yang ditawarkan juga semakin beragam. Diantaranya yang cukup terkenal yaitu

¹ Hafiz Ahmad; Beni Maulana; Alvanov Zpalanzani, *Histeria Komikita*, Gramedia, 2006, h.65

R.A Kosasih menciptakan komik Sri Asih, menceritakan tentang pahlawan super wanita khas Indonesia (Jawa) yang berbusana ala wayang orang.

Genre komik laga atau menampilkan pahlawan super seperti ini semakin berkembang di kemudian hari diiringi dengan genre-genre lainnya yang bermunculan, seperti genre wayang, roman, fantasi, dan lain-lain. Komik-komik dengan cerita laga/pahlawan super menjadi salah satu yang terpopuler di masyarakat. Antara lain komik Si Buta dari Goa Hantu ciptaan Ganes TH yang diciptakannya di tahun 1968 dan sempat difilmkan pada tahun 1971, Panji Tengkorak rekaan Hans Jaladara, Gundala Putra Petir ciptaan Hasmi yang juga pernah diangkat ke layar lebar, Wid NS menciptakan tokoh super Godam dan Aquanus.

Komik-komik tersebut menjadi sangat populer di masanya, terbukti dari beberapa judul yang diangkat ke layar lebar dan tokoh-tokoh tersebut masih dikenang sebagai super hero Indonesia sampai sekarang, meskipun tidak sepopuler dulu. Pada era 60-70an tersebut merupakan era keemasan bagi komik Indonesia dengan indikasi antara lain, beragamnya genre komik yang berkembang, banyaknya jumlah komik Indonesia di pasaran, dan status sebagai komikus sudah seperti public figure pada masa itu.

Namun setelah itu, dunia komik Indonesia mengalami penurunan. Kurangnya regenerasi komikus dan banjirnya produk-produk komik asing, seperti komik-komik Eropa, Amerika dan Jepang yang masuk ke pasar Indonesia menjadi salah satu penyebabnya. Masyarakat

masih menyukai media komik sebagai hiburan namun mereka berpaling dari komik-komik Indonesia ke komik-komik impor, terutama komik Jepang yang merajai pasar komik di Indonesia.

Sayang sekali apabila catatan manis mengenai komik Indonesia lewat begitu saja. Tidak ada artefak yang mampu menunjukkan jaman keemasan komik Indonesia, mengingat komik-komik pada jaman tersebut kini sangat susah didapatkan meskipun beberapa dari judul komik di era tersebut direstorasi untuk kemudian diterbitkan kembali. Usaha tersebut kurang berhasil karena hanya memunculkan kembali sesuatu dari masa lalu secara mentah, tanpa diperbaharui dan disesuaikan dengan semangat jaman sekarang. Sehingga hanya menjadi ajang nostalgia bagi para penggemarnya dulu. Maka penulis merasa perlu adanya artefak monumental yang mampu menunjukkan adanya era jaman keemasan komik Indonesia. Artefak yang mampu mengukuhkan bahwa hasil karya anak negeri berupa komik, merupakan produk budaya bangsa Indonesia yang harus dibanggakan.

Dunia digital kini semakin berkembang pesat. Lewat hadirnya telepon seluler, internet, masyarakat kini lebih mudah dalam berkomunikasi. Hampir seluruh orang dewasa di dunia ini mempunyai telepon seluler dan sangat akrab dengan internet. Keadaan yang memudahkan orang dalam berkomunikasi ini tentu sedikit menggeser jenis komunikasi yang cukup uzur yaitu melalui jasa pos. Kegiatan berkabar lewat surat maupun berkirim kartu pos sudah sangat jarang. Hal ini pun

juga sedikit menggeser fungsi dari perangko, kartu pos, dan benda pos yang lain yaitu lebih sebagai benda koleksi, meskipun tetap ada beberapa yang mengirimkan surat seperti direct mail perusahaan, dan lain-lain.

Dengan bergesernya fungsi tersebut, maka penulis merasa perlu adanya usaha agar benda pos tersebut terlihat lebih menarik sehingga layak untuk dikoleksi. Selama ini, sepengetahuan penulis, tema-tema dari seri benda pos di Indonesia masih sangat konservatif, masih berkisar pada tema seri flora, fauna, pahlawan nasional, objek wisata andalan, kesenian tradisional, dan sebagainya. Jika dibandingkan dengan luar negeri misalnya, poster-poster film James Bond 007 pun diabadikan melalui seri perangko. Ini menunjukkan bahwa di luar negeri (barat) budaya populer sekalipun, sangat dihargai sebagai karya anak bangsa mereka. Oleh karena itu tema-tema seri benda pos di Indonesia perlu disegarkan kembali.

Berangkat dari dua permasalahan besar di atas, penulis merasa perlu adanya solusi pemecahan untuk permasalahan tersebut. Memonumentalkan karakter-karakter komik laga tersebut dan menyegarkan tema-tema benda pos yang diterbitkan oleh PT Pos Indonesia. Penulis merasa perlu mengabadikan para karakter komik laga Indonesia ini melalui media seri benda pos, berupa seri perangko, seri kartu pos, amplop, dan lain-lain. Mengingat media ini merupakan salah satu wadah yang mendokumentasikan hasil budaya Indonesia. Seri benda pos ini juga diharapkan mampu tampil sebagai bentuk penghargaan terhadap komikus-komikus Indonesia pada era tersebut atas

sumbangsinya dalam dunia perkomikan Indonesia serta perannya dalam memperkaya kebudayaan kita.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mendokumentasikan, mengenalkan kembali kejayaan komik Indonesia melalui seri benda pos yang menarik.
2. Bagaimana merancang seri benda pos tema karakter komik laga Indonesia ini supaya menjadi seri benda pos yang menarik dan menambah khasanah dunia pos Indonesia
3. Bagaimana mengaktualisasikan karakter-karakter komik laga Indonesia era 1960-70an kepada generasi sekarang

C. Pembatasan Masalah

Perancangan ini akan dibatasi dengan hanya menampilkan beberapa tokoh komik pada era 60-70an yang bertema laga atau pahlawan super karena pada periode inilah kejayaan komik Indonesia muncul dan *genre* atau aliran *superhero*/laga merupakan salah satu *genre* yang paling populer saat itu. Akan tetapi dari semua tokoh *superhero* yang muncul, hanya dipilih yang cukup terkenal pada masanya karena banyak sekali tokoh komik aliran ini yang hanya muncul sesaat lalu menghilang.

D. Tujuan Perancangan

1. Sebagai salah satu artefak monumental yang menggambarkan kejayaan komik Indonesia pada era tersebut dan sebagai tanda penghargaan kepada jasa-jasa komikus lokal era 60-70an yang telah menghasilkan karya besar.
2. Mengaktualisasikan dan mengenalkan kembali karakter komik laga Indonesia era 60-70an melalui media yang tepat.
3. Menambah perbendaharaan keragaman seri benda pos di Indonesia

E. Manfaat Perancangan

Beberapa manfaat dari perancangan benda pos dengan tema tokoh-tokoh komik Indonesia ini antara lain :

1. Bagi para komikus Indonesia di era 60-70an ini merupakan bentuk apresiasi bagi karya-karyanya masih dapat dikenang hingga era sekarang.
2. Seri benda pos ini dapat menjadi artefak yang monumental dan penting bagi perkembangan komik di Indonesia.
3. Menambah khasanah bagi dunia Pos dengan hadirnya seri benda pos ini.

F. Metode Perancangan.

a) Pengumpulan Data

Untuk kepentingan perancangan ini akan dilakukan pengumpulan data dari buku-buku, literatur, majalah, komik dan situs-situs internet yang mendukung perancangan.

b) Analisis

Dari data yang diperoleh, selanjutnya dapat diambil suatu proses analisis untuk merinci data sesuai dengan permasalahannya. Dalam menganalisis data menggunakan metode 5W+1H.

1) *What*

Apa yang dirancang adalah seri benda pos bertemakan karakter komik laga Indonesia era tahun 1960an dan 1970an

2) *When*

Perancangan seri benda pos ini akan dilaksanakan pada tahun 2010

3) *Where*

Seri benda pos ini diedarkan dan disebarluaskan di Indonesia melalui seluruh cabang kantor pos di Indonesia

4) *Who*

Karakter laga yang dipilih untuk diangkat menjadi seri benda pos ini adalah Sri Asih, Gundala, Godam, Si Buta dari Goa Hantu, Pandji Tengkorak, Gina. Karakter tersebut dipilih berdasarkan

karakter yang fenomenal, populer dan akrab bagi masyarakat serta mampu bertahan lama di dunia komik Indonesia.

5) *Why*

Mengapa benda pos, karena selain mempunyai nilai fungsi sebagai alat bantu dalam komunikasi lewat pos, benda pos juga memiliki nilai koleksi yang tak dapat digantikan oleh alat komunikasi canggih manapun.

G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latarbelakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan masalah.
- D. Tujuan Perancangan
- E. Batasan Masalah.
- F. Metode perancangan
- G. Skema/ Sistematika

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. IDENTIFIKASI

1. Tinjauan tentang tokoh-tokoh komik Indonesia.
 - a. Sejarah Komik Dunia.

- b. Sejarah Komik Indonesia
- c. Karakter Komik Laga Indonesia
2. Tinjauan tentang benda pos
 - a. Pengertian Benda Pos
 - 1) Prangko
 - 2) Kartu Pos
 - 3) Sampul Hari Pertama
 - 4) Kemasan Prangko
 3. Tinjauan Teknik Ilustrasi benda pos
 4. Tinjauan Kegiatan Mengkoleksi Benda Pos
 5. Tinjauan Teori Tipografi
 6. Tinjauan Teori Warna

B. ANALISIS

1. Analisis Data
2. Analisis Media

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. TUJUAN PERANCANGAN

1. Tujuan Perancangan
 - a. Tujuan Umum
 - b. Tujuan Khusus
2. Tema Perancangan
3. Aspek Kebaruan

B. KONSEP KREATIF

1. Target audience
 - 1.1 Target Umum
 - 1.2 Target Khusus
2. Strategi Kreatif
 - 2.1 Gaya Ilustrasi
 - 2.2 Teknik Arsir
 - 2.3 Teknik Pewarnaan
 - 2.4 Tipografi
 - 2.5 Penulisan Teks

C. Konsep Media

1. Media Utama
 - 1.1 Prangko
 - 1.2 Kartu Pos
 - 1.3 Sampul Hari Pertama
 - 1.4 Kemasan Prangko
 - 1.5 Mini Sheet
 - 1.6 Souvenir Sheet
2. Media Pendukung
 - 2.1 Poster
 - 2.2 Web Banner
 - 2.3 X Banner
 - 2.4 Album Prangko
 - 2.5 T-Shirt

BAB IV VISUALISASI

A. Studi Karakter

1. Data Visual

- a. Sri Asih
- b. Gundala
- c. Godam
- d. Si Buta dari Gua Hantu
- e. Pandji Tengkorak

f. Gina

2. Visualisasi Karakter

- a. Sri Asih
- b. Gundala
- c. Godam
- d. Si Buta dari Gua Hantu
- e. Pandji Tengkorak

f. Gina

B. Studi Tipografi

C. Studi Lay Out

1. Studi Lay Out Perangko
2. Studi Lay Out *Mini Sheet*
3. Studi Lay Out Kemasan Perangko (*presentation pack*)
4. Studi Lay Out Sampul Hari Pertama
5. Studi Lay Out Kartu Pos

6. Studi Lay Out Media Pendukung

D. Studi Warna

E. Visualisasi

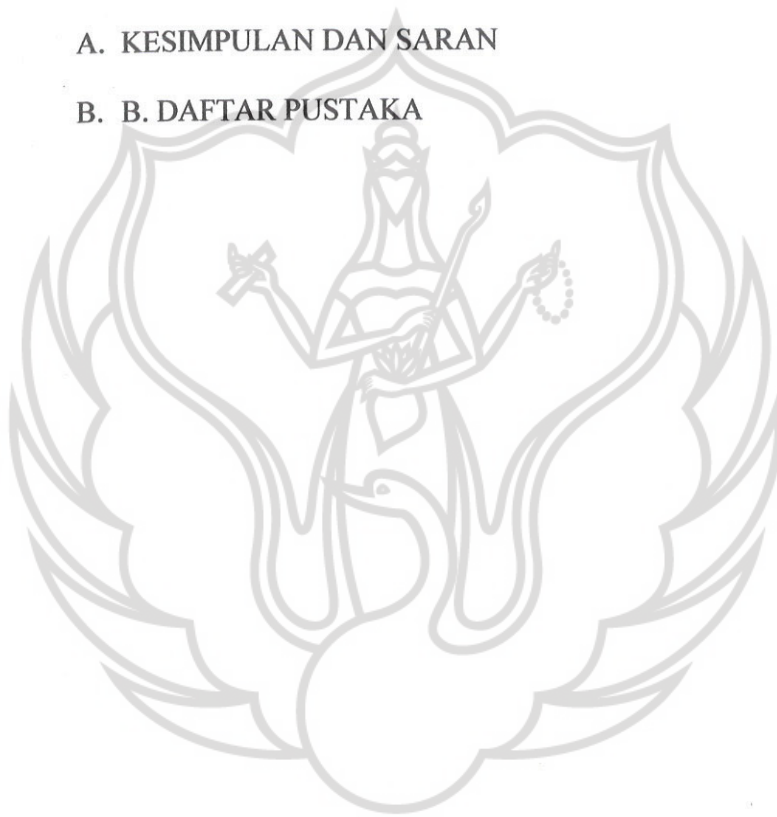
1. Media Utama

2. Media Pendukung

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN DAN SARAN

B. B. DAFTAR PUSTAKA



H. Skema Perancangan

