# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi secara tertulis sudah dikenal manusia pada saat jaman kerajaan di Indonesia dalam bentuk sistem perposan yang sederhana. Seiring dengan berjalan waktu, kegiatan sistem perposan mengalami suatu kelemahan dalam sistem pembayaran. Hingga dikenalnya prangko sebagai alat tanda bukti pembayaran.

Prangko selain menjadi alat tanda bukti pembayaran juga sebagai sarana pendidikan dan pelestarian sejarah. Bermacam corak kebudayaan dan adat istiadat dari penjuru tanah air telah diabadikan di atas prangko Indonesia. Prangko pun menjadi media pengenalan seperti flora dan fauna.

Seiring dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, kegiatan surat-menyurat mulai menghadapi peralihan dengan adanya alat komunikasi yang semakin canggih yang berimbas pada eksistensi prangko. Keberadaan prangko semakin hari menjadi terlupakan. Padahal prangko merupakan bukti sejarah yang memberikan sarana pendidikan dan wawasan dimana dapat memberikan informasi dan pengetahuan.

Era globalisasi membuat generasi muda lupa akan akar budaya. Pengaruh budaya modernisasi mendominasi ruang lingkup fikiran generasi penerus bangsa. Oleh sebab itu pelestarian bukti dari sebuah sejarah harus terus dijaga agar bukti sejarah seperti prangko tidak terlupakan. Diperlukannya suatu media yang dapat mendokumentasi dengan baik mengenai prangko dan visual prangko, karena minimnya informasi mengenai prangko dan visual prangko untuk anak.

Cara penyampaian informasi untuk anak salah satunya dengan membaca buku cerita dimana dengan membaca dapat memberikan informasi, wawasan baru, daya imajinasi dan inspirasi terhadap anak. Cerita yang disampaikan memiliki nilai budaya, sejarah, ilmu pengetahuan dan sosial. Dimana nilai positif ini dapat memperkuat informasi yang didapat oleh anak untuk wawasan dan pengetahuannya.

Gambar yang diabadikan di atas prangko memiliki cerita tersendiri dan menjadi menarik untuk dibahas dan dikembangkan. Prangko memiliki banyak keanekaragaman dalam tema dengan pesan di dalamnya. Tema sejarah, budaya, flora, fauna, pariwisata dan ilmu pengetahuan dapat ditarik suatu pembelajaran anak untuk merangsang daya berfikir dalam berimajinasi dan berkreasi.

Dengan demikian prangko sebagai wujud alur dokumentasi sejarah yang memiliki nilai dan keindahan yang diabadikan di atas

prangko, dapat terus dijaga kelestariannya. Prangko dapat memberikan manfaat yang positif untuk anak.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dapat di identifikasikan secara deskriptif tentang Prangko antara lain :

- Minimnya informasi mengenai prangko dan visual prangko bagi anak.
- Tidak adanya media informasi yang efektif mengenai informasi prangko untuk anak.
- Kurangnya minat kegiatan surat-menyurat karena peralihan teknologi yang lebih praktis dan canggih (sms, e-mail, fax dan *social network*) yang berimbas pada pengenalan prangko.

## 1.3 Fokus Masalah

Permasalahan yang akan diteliti berdasarkan uraian dari identifikasi masalah adalah bagaimana agar anak mengenal kembali dan mengetahui mengenai prangko dan visual prangko.

## 1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari penulis adalah merancang sebuah buku ensiklopedia dengan ilustrasi cerita bergambar “Ensiklopedia

Prangko". Dengan memberikan sebuah informasi mengenai visual prangko berdasarkan prangko yang terbit antara tahun 1966-1980 atau pada masa Orde Baru. Dengan harapan buku ini dapat memperluas ilmu pengetahuan, memperkenalkan kembali serta menarik perhatian anak untuk melestarikan prangko.