

**PERANCANGAN DESAIN PRANGKO EDUKATIF
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SHIO CINA BAGI KAUM MUDA
TIONGHOA**

SKRIPSI

LENY MARYANI

20210060067



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
AGUSTUS 2025**

**PERANCANGAN DESAIN PRANGKO EDUKATIF
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SHIO CINA BAGI KAUM MUDA
TIONGHOA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh Gelar
Sarjana Desain (S.Ds) pada Program studi Desain Komunikasi Visual*



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
AGUSTUS 2025**

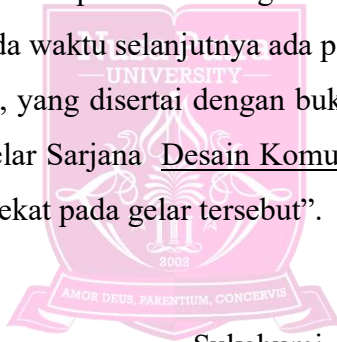
PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN DESAIN PRANGKO EDUKATIF SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN SHIO CINA BAGI KAUM MUDA TIONGHOA

NAMA : LENY MARYANI

NIM : 20210060067

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti- bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.



Sukabumi, 23 Agustus 2025

LENY MARYANI

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN DESAIN PRANGKO EDUKATIF SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN SHIO CINA BAGI KAUM
MUDA TIONGHOA
NAMA : LENY MARYANI
NIM : 20210060067

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal (15 Agustus) Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana

Sukabumi, 23 Agustus 2025

Pembimbing I

Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn

NIDN. 0431088506



Pembimbing II

Firman Mutaqin, S.Ds., M.Ds

NIDN. 0405029503

Ketua Dewan Penguji

Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds

NIDN. 0120220018

Ketua Program Studi

Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0431088506

PLH. Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S T., M.T., IPM. ASEAN Eng.

NIDN. 0402037401

Skripsi ini kutujukan kepada Papah dan Mamah tercinta, Kakak-kakak ku yang selalu mendukung, keluarga, sahabat dan teman-teman yang telah melalui ini bersama, para dosen yang membimbing dengan sabar, Kantor Pos Kota Sukabumi, Museum Tionghoa Soekaboemi, SMA Mardi Yuana dan Universitas Nusa Putra sebagai tempatku belajar dan berkembang. Terima kasih ata segala doa, waktu, semangat, ilmu dan kebersamaan yang menjadi bagian penting dari perjalanan ini.



ABSTRACT

This study aims to design educational postage stamps as a medium of visual learning and cultural campaign themed around the Chinese zodiac (shio) to introduce cultural heritage to young Chinese-Indonesians in Sukabumi. The background of this research is based on the decreasing understanding of the younger generation regarding the philosophical meaning of the zodiac due to the influence of globalization, as well as the declining interest in postage stamps as a cultural visual medium. The method used is Design Thinking, which consists of empathize, define, ideate, prototype, and test stages. Data were collected through observation, interviews, literature study, questionnaires, and documentation. Data analysis employed SWOT, 5W+1H, visual analysis, and descriptive statistics.

The design results produced a series of postage stamps for the next five years (2026–2030) that combine illustrations of Chinese zodiac animals with elements of color, typography, and composition in accordance with the character of each zodiac, while maintaining aesthetic value and educational function. The stamps are designed to attract young audiences through contemporary visuals while still representing the philosophy of Chinese culture. Supporting media such as booklets and digital campaigns on social media were prepared to broaden the scope of cultural education. The conclusion of the research shows that postage stamps can serve as an effective medium in preserving and introducing the Chinese zodiac culture, as well as increasing the interest and appreciation of the younger generation towards this cultural heritage.

Keywords : Educational Postage Stamps, Chinese Zodiac, Visual Communication Design, Cultural Preservation, Young Chinese-Indonesian.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang desain prangko edukatif sebagai media pembelajaran visual dan kampanye budaya bertema shio Cina sebagai media pengenalan budaya bagi kaum muda Tionghoa di kota Sukabumi. Latar belakang penelitian didasari oleh semakin menurunnya pemahaman generasi muda terhadap makna filosofis shio akibat pengaruh globalisasi, serta berkurangnya minat terhadap prangko sebagai media visual bernilai budaya. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* dengan tahapan *empathize, define, ideate, prototype*, dan *test*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi literatur, penyebaran kuesioner, serta dokumentasi. Analisis data menggunakan metode SWOT, 5W+1H, analisis visual, dan statistik deskriptif.

Hasil perancangan menghasilkan seri prangko untuk lima tahun kedepan (tahun 2026 – 2030) yang memadukan ilustrasi shio Cina dengan elemen warna, tipografi, dan komposisi yang sesuai karakter masing-masing shio, sekaligus mempertahankan nilai estetika dan fungsi edukatif. Prangko dirancang agar menarik bagi generasi muda melalui visual yang kontemporer namun tetap merepresentasikan filosofi budaya Tionghoa. Media pendukung seperti booklet dan kampanye digital di media sosial disiapkan untuk memperluas jangkauan edukasi. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa prangko dapat menjadi media efektif dalam melestarikan dan memperkenalkan budaya shio Cina, serta mampu meningkatkan minat dan apresiasi generasi muda terhadap warisan budaya tersebut.

Keywords : Prangko Edukatif, Shio Cina, Desain Komunikasi Visual, Pelestarian Budaya, Kaum Muda Tionghoa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Desain Prangko Edukatif Sebagai Media Pengenalan Shio Cina Bagi Kaum Muda Tionghoa”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk mengeksplorasi peran prangko bertema shio sebagai media edukasi dan apresiasi terhadap budaya Tionghoa di Indonesia, serta menganalisis bagaimana desain prangko yang dapat membantu mempertahankan tradisi di Tengah arus globalisasi, dan memahami sejauh mana generasi muda mengenali dan mengapresiasi nilai filosofis di balik shio serta bagaimana media visual berperan di era digital.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Dr. H. Kurniawan, ST., M.Si., MM.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi.
3. Bapak Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi sekaligus Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Bapak Firman Mutaqin, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan saran selama proses perancangan dan penyusunan tugas akhir ini.
5. Bapak Rifky Nugraha, SP.Pd., M.Ds., dan Bapak Tulus Rega Wahyuni E., S.Kom.I., selaku Dosen Penguji, yang telah memberikan evaluasi dan saran dalam penyempurnaan karya ini.
6. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah memberikan ilmu dan wawasan yang sangat berarti selama masa studi.
7. Papah serta Mamah tercinta, dan kakak ku yang telah menjadi penyemangat utama dan sumber kekuatan selama proses penyusunan tugas akhir ini.

8. Sahabat-sahabatku selama SMP, Iping, Fanny, Jusel, dan Valles, yang selalu menemani, memberi semangat, serta mendukung dengan tulus sepanjang proses penyusunan tugas akhir ini.
9. Teman-teman terdekat semasa kuliah, khususnya Rami, Dinda, dan Zidan yang telah memberikan semangat, bantuan, dan kebersamaan selama proses perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir ini.
10. Seluruh rekan-rekan mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra, atas pengalaman belajar, kerja sama, dan perjalanan bersama selama menempuh studi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin YaaRabbal 'Alamiin.



Sukabumi, 23 Agustus 2025

Leny Maryani

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Leny Maryani
NIM : 20210060067
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas NusaPutra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PERANCANGAN DESAIN PRANGKO EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SHIO CINA BAGI KAUM MUDA TIONGHOA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 23 Agustus 2025

Yang menyatakan,

(Leny Maryani)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDULi

PERNYATAAN PENULISii

PENGESAHAN SKRIPSIv

ABSTRACTvi

ABSTRAKvii

KATA PENGANTARviii

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI x

DAFTAR ISIxi

DAFTAR TABELxiv

DAFTAR DIAGRAMxv

DAFTAR BAGANxvi

DAFTAR GAMBARxvii

DAFTAR LAMPIRANxx

BAB I PENDAHULUAN1

1.1 Latar Belakang1

1.2 Rumusan Masalah3

1.3 Batasan Masalah4

1.4 Tujuan Penelitian4

1.5 Manfaat Penelitian4

1.5.1 Manfaat Akademis5

1.5.2 Manfaat Praktis5

1.6 Kerangka Penelitian6

BAB II STUDI PUSTAKA	7
Landasan Teori	7
2.1 Kampanye	7
2.1.1 Konsep Kampanye	9
2.1.2 Strategi Dalam Kampanye Edukasi	10
2.1.3 Peran Media Dalam Kampanye	11
2.1.4 Efektivitas Dalam Kampanye	12
2.2 Desain Komunikasi Visual	15
2.2.1 Fungsi Desain Komunikasi Visual	16
2.2.2 Konsep Dasar Desain Komunikasi Visual	18
2.2.3 Peran Desain Komunikasi Visual	19
2.3 Ilustrasi	20
2.3.1 Gambar	22
2.3.2 Bahasa Visual	22
2.3.3 Peran Ilustrasi	23
2.4 Budaya Tionghoa Dan Shio Cina	27
2.5 Prangko	29
2.5.1 Jenis Prangko	32
2.5.2 Sejarah Prangko Terkait Dengan Produksi	32
2.5.3 Teknik Cetak Prangko	33
2.5.4 Prangko Sebagai Media Edukatif	35
2.6 Kerangka Teori	37
2.7 Penelitian Terdahulu	39
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	42
3.1 Metode Penelitian	42
3.2 Metode Pengumpulan Data	42
3.2.1 Observasi	42
3.2.2 Wawancara	44
3.2.3 Studi Literatur	45

3.2.4	Penyebaran Kuesioner	45
3.2.5	Dokumentasi	48
3.3	Metode Analisis Data	48
3.3.1	Analisis SWOT	48
3.3.2	Metode 5W + 1H	50
3.3.3	Analisis Visual	53
3.3.4	Analisis Statistik Deskriptif	54
3.4	Objek Penelitian	55
3.5	Metode Dan Konsep Perancangan	55
3.5.1	Metode Perancangan	56
3.5.2	Konsep Dan Strategi Pesan/Komunikasi	57
3.5.3	Konsep Dan Strategi Kreatif	59
3.5.4	Konsep Dan Strategi Media	60
3.5.5	Konsep Dan Strategi Visual	67
3.5.6	Anggaran Media	77
3.6	Alat Dan Bahan Yang Digunakan	78
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		80
4.1	Hasil Perancangan Dan Pembahasan	66
4.1.1	Hasil Perancangan	80
4.1.2	Pembahasan	115
4.1.3	Efektivitas Media	117
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		119
5.1	Kesimpulan	119
5.2	Saran	119
DAFTAR PUSTAKA		121
LAMPIRAN		122

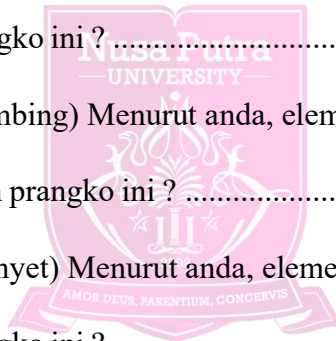
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	39
Tabel 3.1 Analisis SWOT	49
Tabel 3.2 <i>Image Board</i>	67
Tabel 3.3 <i>Mood Board</i>	71
Tabel 3.4 Estimasi Biaya Media	77
Tabel 4.1 Tabel Hasil Rekapitulasi Kuesioner	109



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Apakah kamu tahu bahwa setiap Shio ada elemennya ?	46
Diagram 3.2 Menurut mu, ada berapa elemen di sistem Shio ?	46
Diagram 3.3 Apakah kamu tahu elemen yang sesuai dengan tahun Kelahiranmu ?	47
Diagram 4.1 Usia	105
Diagram 4.2 Apakah kamu mengetahui shio dalam budaya Cina sebelumnya ?	106
Diagram 4.3 (Prangko Kuda) Menurut anda, elemen apa yang direpresentasikan oleh prangko ini ?	106
Diagram 4.4 (Prangko Kambing) Menurut anda, elemen apa yang direpresentasikan oleh prangko ini ?	107
Diagram 4.5 (Prangko Monyet) Menurut anda, elemen apa yang direpresentasikan oleh prangko ini ?	107
Diagram 4.6 (Prangko Ayam) Menurut anda, elemen apa yang direpresentasikan oleh prangko ini ?	108
Diagram 4.7 (Prangko Anjing) Menurut anda, elemen apa yang direpresentasikan oleh prangko ini ?	108



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Penelitian	6
Bagan 2.1 Teori-Teori Relevan Yang Dibuat Kerangka Teoritik	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Pembuatan Logo	15
Gambar 2.2 Gambar Ilustrasi	20
Gambar 2.3 Kalender Tahunan Shio	27
Gambar 2.4 Prangko Seri Tahun Naga (Edisi Imlek 2024)	29
Gambar 2.5 Prangko Seri Tahun Naga (Edisi Imlek 2024)	30
Gambar 2.6 Prangko Seri Tahun Naga (Edisi Imlek 2024)	31
Gambar 3.1 Museum Tionghoa Soekaboemi	43
Gambar 3.2 Prangko Shio bersi Mockup	61
Gambar 3.3 Kartu Pos Shio	62
Gambar 3.4 Booklet	63
Gambar 3.5 Poster	64
Gambar 3.6 X-Banner.....	65
Gambar 3.7 <i>Sticker</i>	66
Gambar 3.8 Gantungan Kunci	66
Gambar 3.9 Logo Adobe Illustrator dan Logo Canva	78
Gambar 4.1 Konsep-Konsep Shio Kuda	82
Gambar 4.2 Sketsa Manual Shio Kuda	82
Gambar 4.3 Sketsa Manual Shio Kuda – 2	83
Gambar 4.4 Sketsa Manual Shio Kuda – 3	83
Gambar 4.5 Konsep-Konsep Shio Ayam	84
Gambar 4.6 Sketsa Manuai Shio Ayam	84

Gambar 4.7 Sketsa Manual Shio Ayam – 2	85
Gambar 4.8 Sketsa Manual Shio Ayam – 3	85
Gamabr 4.9 Konsep-Konsep Shio Kambing	86
Gambar 4.10 Sketsa Manual Shio Kambing	86
Gambar 4.11 Sketsa Manual Shio Kambing - 2	87
Gambar 4.12 Sketsa Manual Shio Kambing - 3	87
Gambar 4.13 Konsep Shio	88
Gambar 4.14 Sketsa Manual Shio Monyet	88
Gambar 4.15 Sketsa Manual Shio Monyet - 2	89
Gambar 4.16 Sketsa Manual Shio Monyet - 3	89
Gambar 4.17 Konsep-Konsep Shio Anjing	89
Gambar 4.18 Sketsa Manual Shio Anjing	90
Gambar 4.19 Sketsa Manual Shio Anjing - 2	90
Gambar 4.20 Sketsa Manual Shio Anjing - 3	91
Gambar 4.21 Sketsa Digital	92
Gambar 4.22 Sketsa Digital dengan Warna	93
Gambar 4.23 Sketsa Digital	93
Gambar 4.24 Sketsa Digital dengan Warna	93
Gambar 4.25 Sketsa Digital	94
Gambar 4.26 Sketsa Digital dengan Warna	94
Gambar 4.27 Sketsa Digital	95
Gambar 4.28 Sketsa Digital dengan Warna	95

Gambar 4.29 Sketsa Digital	96
Gambar 4.30 Sketsa Digital dengan Warna	96
Gambar 4.31 Sketsa Digital dengan Penempatan Prangko	97
Gambar 4.32 Sketsa Digital dengan Penempatan Prangko	97
Gambar 4.33 Sketsa Digital dengan Penempatan Prangko	98
Gambar 4.34 Sketsa Digital dengan Penempatan Prangko	98
Gambar 4.35 Sketsa Digital dengan Penempatan Prangko	99
Gambar 4.36 Sketsa Digital dengan Frame Prangko	100
Gambar 4.37 Sketsa Digital dengan Frame Prangko	100
Gambar 4.38 Sketsa Digital dengan Frame Prangko	101
Gambar 4.39 Sketsa Digital dengan Frame Prangko	101
Gambar 4.40 Sketsa Digital dengan Frame Prangko	102
Gambar 4.41 Finalisasi engan Elemen Prangko	103
Gambar 4.42 Finalisasi dengan Elemen Prangko	103
Gambar 4.43 Finalisasi dengan Elemen Prangko	104
Gambar 4.44 Finalisasi dengan Elemen Prangko	104
Gambar 4.45 Finalisasi dengan Elemen Prangko	105
Gambar 4.46 Poster Infografis	113
Gambar 4.47 X-Banner	114
Gambar 4.48 Booklet	115

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Turnitin	122
Lampiran 2 Hasil Wawancara	123



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki keragaman budaya dan adat istiadat yang bervariasi. Keberagaman ini dipengaruhi oleh letak geografis Indonesia yang berbatasan dengan dua samudra dan satu benua, yang memberikan dampak baik positif maupun negatif terhadap proses pembangunan nasional. Selain itu, keberagaman budaya mencerminkan adanya perbedaan pola pikir serta keyakinan di antara berbagai kelompok budaya di Indonesia. Keunikan dan kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia menjadi salah satu ciri khas yang membedakannya dari negara lain (Indriani et al., 2024).

Keberagaman budaya di Indonesia tercermin dalam banyaknya suku yang tersebar di berbagai wilayah, masing-masing dengan adat istiadat, bahasa, dan sistem kepercayaannya sendiri, seperti suku Jawa, Sunda, Batak, Minangkabau, Bugis, dan Dayak, yang memiliki tradisi khas. Selain itu, etnis Tionghoa juga berperan dalam berbagai aspek sosial, ekonomi, dan budaya (Khasanah MAN, 2018). Akulturasi antara masyarakat Tionghoa dan suku-suku lokal melahirkan tradisi unik, seperti perayaan imlek dan kuliner peranakan. Keberagaman ini menuntut pemahaman dan toleransi agar harmoni antarbudaya tetap terjaga.

Pembicaraan mengenai Tionghoa di Indonesia biasanya meliputi astrologi Cina atau Shio. Semua orang yang lahir menurut kalender Cina, memiliki shio yang didapat dari tahun lahir orang tersebut. Ramalan shio tidak hanya ditetapkan berdasarkan tahun lahir saja, tetapi berdasarkan kekuatan apa yang mengontrol (*Yin* atau *Yang*), elemen apa saja yang mempengaruhi (Logam, Air, Kayu, Api, Tanah), dan jam berapa seseorang dilahirkan. Masyarakat beretnis Tionghoa begitu mempercayai dan berpedoman kepada shio. Berbagai rahasia kehidupan, seperti sifat dan karakter, kesehatan, karir, rezeki, dan jodoh seseorang dapat diungkapkan melalui shio. Bahkan shio dianggap oleh

masyarakat China dapat memprediksi apa yang seharusnya dilakukan atau tidak dilakukan oleh seseorang untuk mencapai kesuksesan (Oliviani et al., n.d.-a).

Seiring dengan globalisasi, kaum muda Indonesia semakin kehilangan pemahaman tentang budaya lokal, termasuk tradisi shio Cina. Pengaruh budaya asing mendominasi gaya hidup mereka, menyebabkan banyak dari mereka tidak lagi mengenal atau memahami makna dan filosofi di balik shio, yang sebelumnya menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat Tionghoa di Indonesia. Banyak yang menganggap shio sekadar ramalan tanpa memahami makna filosofisnya. Dalam hal ini, kurangnya edukasi dan apresiasi semakin memperparah keadaan. Latar belakang penelitian didasari oleh semakin menurunnya pemahaman generasi muda terhadap makna filosofis shio akibat pengaruh globalisasi. Hal ini terlihat dari data Badan Pusat Statistik (2023) yang menunjukkan bahwa indeks literasi budaya generasi muda lebih rendah dibandingkan kelompok usia dewasa, serta laporan Kemdikbudristek (2022) yang menegaskan dominasi budaya populer asing dalam kehidupan remaja Indonesia. Selain itu, Pos Indonesia (2021) juga melaporkan bahwa minat terhadap prangko menurun signifikan di era digital, sehingga perlu ada inovasi agar prangko kembali relevan sebagai media edukasi budaya.

Eksistensi prangko dalam budaya Tionghoa semakin turun di era digital. Dahulu prangko bukan sekadar alat komunikasi, tetapi juga mencerminkan sejarah, seni, dan identitas budaya Tionghoa. Banyak prangko edisi khusus menggambarkan simbol keberuntungan, mitologi, dan tokoh penting dalam budaya Tionghoa. Sejak masa Dinasti Qing, prangko telah memainkan peran penting dalam sistem komunikasi dan ekspresi budaya. Prangko pertama Tiongkok diterbitkan pada tahun 1878, dikenal sebagai "*Large Dragon Stamps*", yang menampilkan gambar naga (simbol kekuasaan dan keberuntungan dalam budaya Tionghoa). Prangko ini diterbitkan oleh Imperial Maritime Customs Post, sebuah lembaga pos yang dibentuk untuk mendukung modernisasi sistem komunikasi Kekaisaran Qing, terutama dalam menjawab tantangan globalisasi dan perdagangan internasional pada akhir abad ke-19.

Prangko merupakan bukti pembayaran atas pengiriman surat atau kartu pos yang memiliki nilai sejarah. Prangko sendiri resmi digunakan pada 1 Januari 1840 sebagai cara pembayaran biaya pos, yang dilakukan dengan menempelkan kertas tanda pelunasan di awal menyurat (yang kemudian dikenal dengan Prangko). Hadirnya prangko di Indonesia yaitu pada tahun 1868, artinya sudah 157 tahun sejak keberadaan prangko. Dalam hal ini, keberadaan prangko dan filateli terancam punah karena perkembangan dan inovasi teknologi yang sangat pesat.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi peran prangko bertema shio sebagai media edukasi dan apresiasi terhadap budaya Tionghoa di Indonesia terutama di kota Sukabumi, serta menganalisis bagaimana desain prangko yang dapat membantu mempertahankan tradisi di tengah arus globalisasi. Penelitian ini juga bertujuan untuk memahami sejauh mana generasi muda mengenali dan mengapresiasi nilai filosofis di balik shio serta bagaimana media visual, khususnya prangko, dapat berkontribusi dalam melestarikan budaya Tionghoa di era digital.

Melestarikan budaya lokal yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menjaga keberlanjutan pemahaman tentang shio Cina sebagai bagian dari budaya Tionghoa di Indonesia melalui media kontemporer, yakni prangko edukatif

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana prangko bertema shio dapat menjadi media edukasi bagi generasi muda dalam mengenal budaya Tionghoa di Indonesia ?
2. Bagaimana konsep desain dan strategi yang dapat menarik minat generasi muda terhadap prangko bertema shio ?
3. Bagaimana ilustrasi dan elemen visual seperti warna, dan tipografi dapat mengoptimalkan daya tarik dan fungsi edukatif dari prangko bertema shio ?

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan ini lebih terarah dan berfokus, maka batasan masalah dalam perancangan desain prangko ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan desain prangko difokuskan pada pengenalan shio sebagai bagian dari budaya Tionghoa di Indonesia.
2. Aspek yang dikaji mencakup desain ilustrasi (ilustrasi, warna, tipografi dan komposisi), tetapi tidak mencakup teknis produksi seperti bahan cetak dan metode pencetakan.
3. Studi referensi mencakup prangko bertema budaya yang telah diterbitkan sebelumnya, baik di dalam maupun luar negeri.
4. Target utama dari perancangan ini adalah generasi muda di kota Sukabumi serta masyarakat umum yang memiliki keterkaitan pada budaya, edukasi, dan media visual.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengkaji peran prangko sebagai media edukatif dalam memperkenalkan budaya shio kepada generasi muda.
2. Menganalisis strategi visual yang mampu meningkatkan daya tarik prangko bertema shio melalui perpaduan elemen desain dan nilai budaya tradisional dalam konteks tren modern.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti baik dalam ranah akademis maupun praktis. Secara akademis, penelitian ini memperluas kajian dalam bidang desain komunikasi visual, khususnya dalam konteks pelestarian budaya melalui media cetak. Sementara secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para desainer, instansi terkait, dan masyarakat dalam menciptakan karya desain yang edukatif, estetis, serta bernilai budaya tinggi.

1.5.1 Manfaat Akademis

1. Memberikan kontribusi dalam bidang desain komunikasi visual terkait penerapan unsur budaya dalam media cetak seperti prangko.
2. Menjadi referensi bagi penelitian sejenis mengenai strategi desain dalam penggabungan unsur budaya dan edukasi dalam produk filateli.

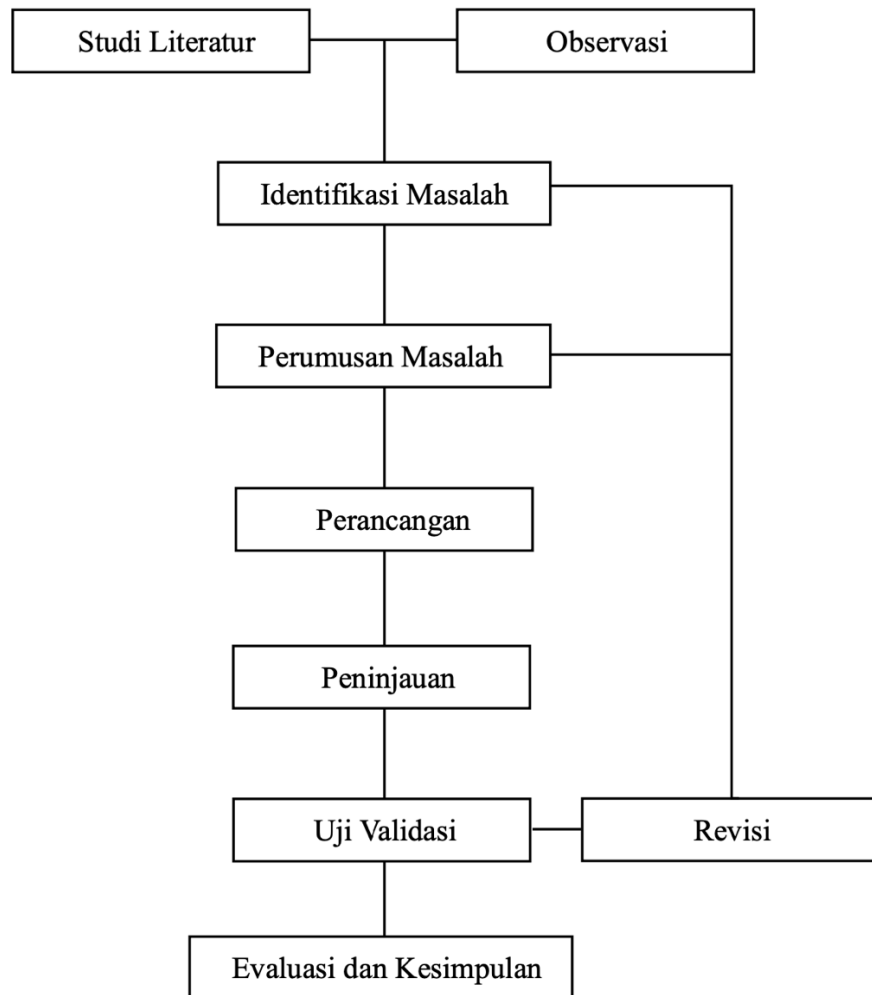
3. Memperkaya wawasan akademik tentang bagaimana desain dapat berperan dalam menjaga eksistensi budaya di era digital.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Memberikan wawasan bagi para desainer grafis dalam merancang prangko tematik yang menarik, estetis, dan memiliki nilai budaya yang tinggi, sehingga dapat meningkatkan daya tarik bagi kolektor maupun generasi muda.
2. Menyediakan referensi bagi PT Pos Indonesia dalam menghadirkan prangko dengan desain yang lebih inovatif dan memiliki nilai estetika serta filosofi yang kuat, guna meningkatkan minat masyarakat dalam mengoleksi prangko bertema budaya.
3. Meningkatkan apresiasi terhadap budaya Tionghoa di Indonesia melalui media prangko, serta membantu memperkenalkan filosofi shio kepada Masyarakat yang lebih luas.
4. Memberikan inspirasi bagi industri desain grafis untuk terus mengeksplorasi desain prangko sebagai salah satu bentuk komunikasi visual yang memiliki nilai sejarah, budaya, dan edukasi yang tinggi.



1.6 Kerangka Penelitian



Bagan 1.1 Kerangka Penelitian
(Sumber: Dokumentasi penulis)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media prangko edukatif bertema shio Cina dapat menjadi alternatif efektif dalam memperkenalkan budaya Tionghoa kepada generasi muda. Melalui penerapan metode *Design Thinking*, desain yang dihasilkan tidak hanya memenuhi aspek estetika, tetapi juga mengandung nilai edukatif yang relevan dengan kebutuhan audiens sasaran.

Hasil uji coba dan *feedback* menunjukkan bahwa ilustrasi yang kontemporer, pemilihan warna yang selaras dengan karakter tiap shio, serta penyertaan *QR code* untuk informasi tambahan mampu meningkatkan ketertarikan audiens. Media pendukung seperti booklet, kartu pos, dan unggahan media sosial turut memperkuat penyebaran informasi dan memperluas jangkauan audiens.

Secara keseluruhan, tujuan penelitian untuk menghasilkan media yang mampu menggabungkan fungsi edukasi dan pelestarian budaya tercapai. Produk ini berpotensi untuk diimplementasikan oleh lembaga seperti PT Pos Indonesia atau komunitas filateli sebagai bagian dari upaya pelestarian dan promosi budaya Tionghoa di Indonesia.

5.2 Saran

1. Pengembangan Desain

Perlu dilakukan eksplorasi variasi warna, gaya ilustrasi, dan elemen latar yang lebih dinamis agar dapat mengikuti perkembangan tren visual yang diminati generasi muda.

2. Optimalisasi Media Pendukung

Distribusi booklet dan konten digital sebaiknya diperluas ke platform interaktif seperti TikTok atau YouTube untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan beragam.

3. Peningkatan Kualitas Edukasi

Informasi tentang filosofi shio dapat diperdalam dengan menyertakan cerita rakyat, sejarah, atau kaitan dengan perayaan budaya untuk memberikan konteks yang lebih kaya.

4. Kolaborasi Lembaga

Disarankan untuk menjalin kerja sama dengan PT Pos Indonesia, komunitas Tionghoa, dan lembaga pendidikan untuk memaksimalkan penyebaran media ini sebagai materi edukasi budaya.

5. Penelitian Lanjutan

Diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh media filateli terhadap perubahan persepsi dan minat generasi muda dalam mempelajari budaya leluhur, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.



DAFTAR PUSTAKA

- Febriansyah, L., Yulius, Y., Bobby Halim, dan, Studi Desain Komunikasi Visual, P., & Ilmu Pemerintahan dan Budaya, F. (2024). Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya Pot Tanaman Sebagai Media Komunikasi Visual Kampanye Edukasi Manfaat Tanaman Kumis Kucing Bagi Usia 17-25 Tahun Di Kota Palembang. *Besaung : Jurnal Seni*, 91. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1>
- Indriani, E. D., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Krisis Budaya Tradisional: Generasi Muda dan Kesadaran Masyarakat di Era Globalisasi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 77–85. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.719>
- Khasanah MAN, A. (2018). EKSISTENSI ETNIS TIONGHOA DI ERA GLOBALISASI. *Jurnal Kewarganegaraan*, 2(2).
- Kutanto Haronas. (2024, February 7). *Peluncuran Katalog Prangko 2024 dan Prangko Tahun Naga*. DJPPI Kominfo.
- Maharsi Indiria. (n.d.). *ilustrasi* (maharsi indiria, Ed.).
- Novianus Yordian. (2024, September 18). *Ketahui Elemen Shio Milikmu dan Ramalan Keberuntungannya di Tahun 2025*. Cermati.
- Oliviani, G., Heru, D., Waluyanto, D., Pd, M., Zacky, A., & Sn, M. (n.d.-a). *PERANCANGAN BOARD GAME MENGENAI KEDUA BELAS SHIO DAN KARAKTERNYA*. <http://data.chinahighlights.com/image/travelguide/>
- Oliviani, G., Heru, D., Waluyanto, D., Pd, M., Zacky, A., & Sn, M. (n.d.-b). *PERANCANGAN BOARD GAME MENGENAI KEDUA BELAS SHIO DAN KARAKTERNYA*. <http://data.chinahighlights.com/image/travelguide/>
- Pangestu, R. (2019). *Penerapan Kampanye Sosial dalam Desain Komunikasi Visual*. 4.
- Siswandi Anwar. (2025, May 1). *Pameran Filateli Tampilkan Ribuan Prangko dari 29 Negara KAA 1955*. TEMPO.
- Witabora, J. (n.d.). *Peran dan Perkembangan..... (Joneta Witabora)*.