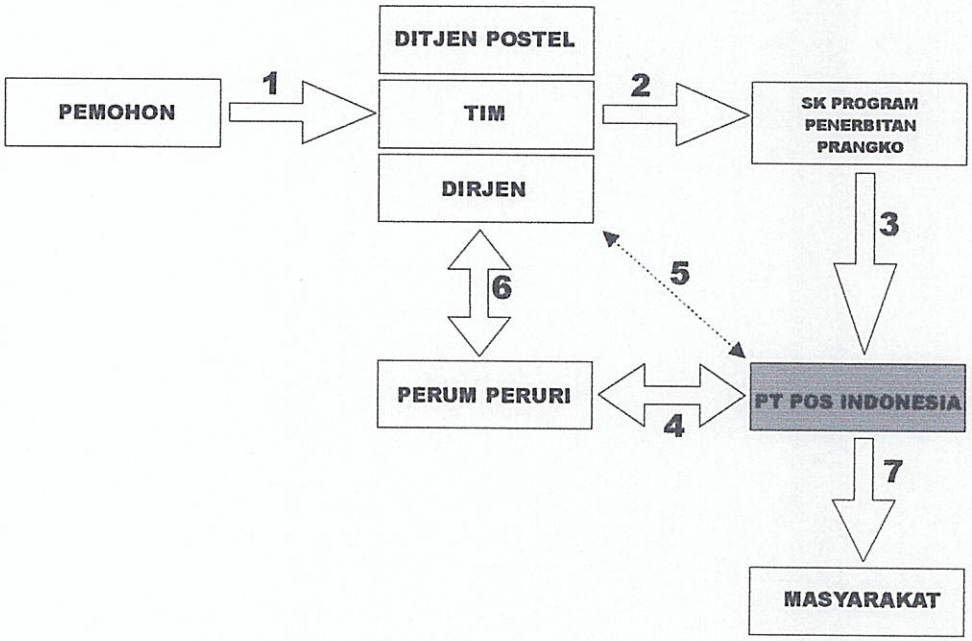
BAB IV
LAPORAN KERJA PRAKTEK

4.1. Peranan Praktikan Dalam Perancangan Proyek

Peranan praktikan selama bekerja di PT. POS INDONESIA sebagai desainer prangko dibawah divisi Filateli. Disini, praktikan terlibat langsung dalam proses desain mulai dari pengumpulan data, perancangan konsep, perancangan visualisasi. Dengan ikut serta dalam perancangan prangko praktikan memperoleh suatu wawasan serta pengalaman yang baru tentang dunia filateli.



Catatan : Perencanaan penerbitan prangko.

4.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Sesuai dengan bidang yang dimiliki dan jenis pekerjaan yang diterima yaitu sebagai ilustator prangko, praktikan mendapatkan tugas untuk membuat desain seri prangko lengkap beserta full sheet,mini sheet, souvenir, dan sampul hari pertama.

Selama dua minggu pertama setelah mendapat tugas, praktikan menentukan tema, dengan memilih tema Kebudayaan Indonesia yaitu seri rumah adat Sumatera.

4.2.1 Konsep Desain Secara Umum

Gambar.

Objek utama prangko diambil dari foto Rumah Adat Sumatera, yang dipilih yaitu Sumatera Utara (Rumah Bolon), Sumatera Selatan (Rumah Limas), Jambi (Rumah Panggung), D.I Aceh (Rumah Adat). Praktikan memilih empat dari delapan daerah yang ada di Sumatera untuk dibuat prangko atas permintaan pemohon.

Tema Rumah Adat Sumatera dipilih untuk menginformasikan kepada masyarakat agar dapat melestarikan kebudayaan Indonesia khususnya Rumah Adat. Hal yang paling utama dari penerbitan prangko ini adalah informasi yang didapat oleh masyarakat melalui objek yang ditampilkan.

Kebudayaan Indonesia yang beraneka ragam, sehingga sangat menarik untuk diketahui salah satunya rumah adat tradisional, karena setiap daerah memiliki ciri khas tersendiri pada rumah adat masing-masing yang berbeda dengan daerah lainnya oleh karena itu gambar dipakai utuh sebagai objek utama di dalam pembuatan perangko.

Penggunaan background pada prangko dibuat "sprayed strokes" untuk lebih memfokoskan kepada objek utama yaitu rumah adat itu sendiri.

Tipografi

Pilihan tipografi yang digunakan, adalah jenis font pada komputer. Dalam hal ini pertimbangan yang diambil untuk tipografi yang dipakai, yaitu tulisan dapat tetap terbaca. Tipografi yang dipakai yaitu :

1. Time New Roman

   Digunakan untuk nilai nominal dan nama Negara . Nilai nominal adalah urutan pertama tingkat keterbacaan informasi dalam sebuah prangko, dan

pada penulisan negara, terjadi pergeseran, yang awalnya Republik Indonesia menjadi Indonesia. Warna yang dipilih adalah warna kuning, warna yang senada dengan objek tetapi tetap dapat terbaca dengan jelas.

2. Cataneo BT

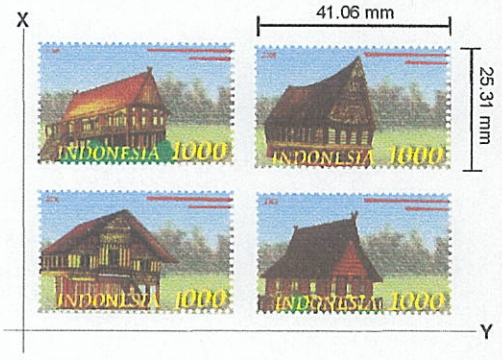
   Digunakan untuk judul seri prangko, tipografi Cartaneo BT ini dipakai untuk memberi kesan tradisional.

3. Arial.

   Digunakan untuk tahun terbit perangko. Pemilihan jenis huruf ini menurut praktikan selain masih dapat terbaca, karena tingkat keterbacaan informasi yang disampaikan melalui tulisan menduduki tingkat terakhir. Pemilihan warna merahpun, menjadi strategi, agar walaupun tulisan kecil tetap menjadi perhatian sebagai informasi yang tetap perlu disampaikan.

4.2.2 Peranan praktikan dalam desain seri Prangko Rumah Adat Sumatera.

Desain Prangko seri Rumah Adat Sumatera



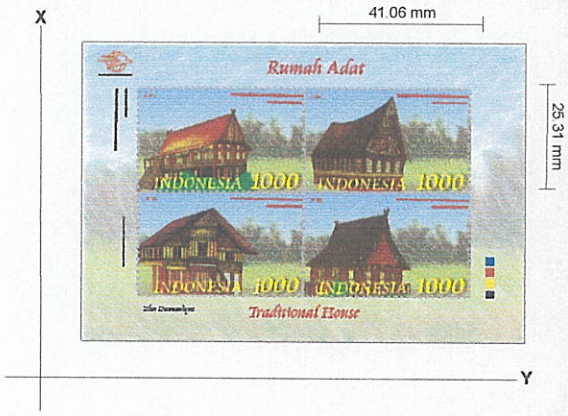
Gambar 4.1. Desain Prangko Seri Rumah Adat Sumatera

Keterangan :

Jenis : Istimewa
KODE PRODUK : 050583
Tanggal Terbit : 17 Agustus 2005
Nominal : 1000

Perforasi : 12.75 x 13.50
Proses cetak : Offset
Komposisi sheet : 4 keping
Perancang : Itha Damaniq
Dicetak Oleh : Perum PERURI
Diterbitkan Oleh : PT POS INDONESIA

Desain Mini Sheet Seri Rumah Adat Sumatera



Gambar 4.2. Desain Prangko Seri Rumah Adat Sumatera (Mini Sheet)

Pengambilan objek utama melalui Scan gambar, kemudian Crop target image.

Proses pembuatan Mini Sheet, menggunakan software Photoshop dan Corel Draw, adalah:

Pada Photoshop

1. File ⟶ open image.
2. Gunakan Magnetic Lasso untuk memotong objek secara utuh.
3. image ⟶ adjustments ⟶ Brightness/contrast. (Brightness:20 dan Contrast:20)
4. Untuk Background, File ⟶ open image, crop target image yang akan dijadikan background.

5. Filter ⟶ Brush strokes ⟶ sprayed strokes
6. image ⟶ adjustments ⟶ Brightness/contrast.
   (Brightness:20 dan contras:-50)

Pada Corel Draw

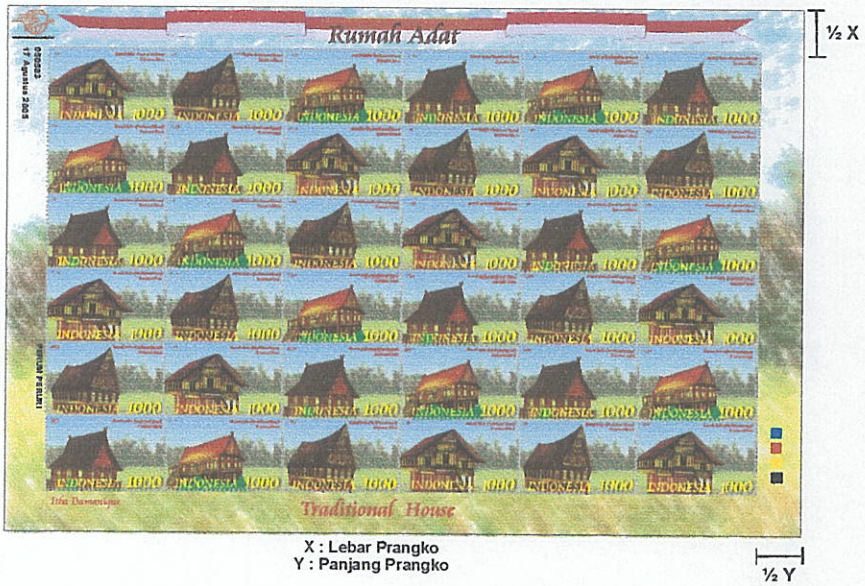
7. File ⟶ Import image.
8. Gunakan Rectangle Tool, buat kotak dengan ukuran 31,96 X 31,96 mm.
9. Select image yang sudah di crop.
10. Pilih Effect ⟶ Power Clip ⟶ Place Inside Container
11. Tujukan ke kotak yang sudah dibuat.
12. Untuk membuat Perforasi, buat menggunakan ellipse tool lingkaran putih dengan ukuran 12,75 X 13,50 mm
13. Buat lingkaran sejajar, dengan jarak teratur sepanjang kurang lebih 31,96 mm, untuk ke empat sisi ⟶ Group
14. Order to front image, letakkan tepat pada sisi – sisi image, seperti prangko.
15. Buat tulisan 1000 dan Indonesia dengan menggunakan font Times New Roman, nama Rumah adatSumatera Utara (Rumah Bolon), Sumatera Selatan (Rumah Limas), Jambi (Rumah Panggung), D.I Aceh (Rumah Adat) menggunakan font Cantanco BT, Tahun terbit 2005 menggunakan font Arial.
16. Dengan minimal jarak tepi dengan tulisan 0,5 cm, praktikan memposisikan setiap tulisan berbeda pada ketiga prangko dengan pertimbangan nilai estetika dan artistik.
17. Convert to curves untuk setiap tulisan yang terdapat pada prangko.
18. Proses yang sama dilakukan untuk 2 prangko lainnya.
19. Group semua object.
20. Import image yang sama untuk background mini sheet.
21. Background diletakkan tepat pada gambar yang sama dengan prangko (order to front).
22. Pada mini sheet terdapat:
    - Judul Seri Prangko dalam bahasa Indonesia (top center)

- Logo PT. Pos Indonesia (top left)
- Kode full sheet, tanggal penerbitan (sebelah kiri pada baris pertama)
- Tulisan "Perum PERURI" sebagai pencetak prangko (baris terakhir sebelah kiri)
- Nama Designer prangko (kolom pertama paling bawah)
- Judul Seri Prangko dalam bahasa Inggris (bottom center)
- Simbol Warna "CMYK" (baris akhir paling kanan)

Semua keterangan tersebut, diletakan tidak berpotongan dengan perforasi.

23. Group all Object.

Desain Full Sheet Seri Rumah Adat Sumatera



Skala 1:4

Gambar 4.3. Desain Prangko Seri Rumah Adat Sumatera (Full Sheet)

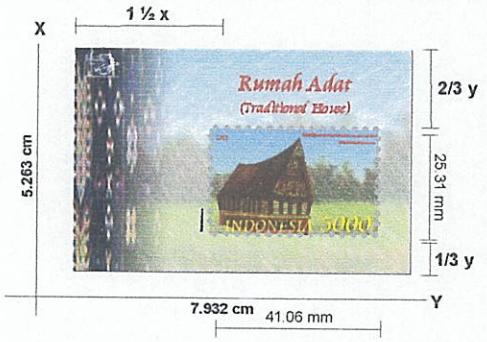
Full Sheet ini terdiri dari 36 keping prangko yang disusun berdasarkan kolomnya.

Proses pembuatan desain Full Sheet menggunakan Corel Draw 11.0 dan Photoshop, adalah:

1. Meng-Copy - Paste dari prangko yang sudah jadi pada pembuatan prangko sebelumnya.
2. Menduplikasi prangko (Ctrl C + Ctrl V) sebanyak 36 kali, membentuk 6 baris dan 6 kolom ⟶ Group all object.
3. untuk tahapan lainnya, dilakukan sama dengan tahapan mini sheet
4. Pada mini sheet terdapat:
   - Judul Seri Prangko dalam bahasa Indonesia (top center)
   - Bendera merah putih sebagai lambang bendera Negara Indonesia (top center)
   - Logo PT. Pos Indonesia (top left)
   - Kode full sheet, tanggal penerbitan (sebelah kiri pada baris pertama)
   - Tulisan "Perum PERURI" sebagai pencetak prangko (baris terakhir sebelah kiri)
   - Nama Designer prangko (kolom pertama paling bawah)
   - Judul Seri Prangko dalam bahasa Inggris (bottom center)
   - Simbol Warna "CMYK" (baris akhir paling kanan)

Semua keterangan tersebut, diletakan tidak berpotongan dengan perforasi.

Desain Souvenir Sheet Seri Rumah Adat



Gambar 4.4. Desain Prangko Seri Rumah Adat Sumatera (Souvenir Sheet)

Rumah adat yang dipilih untuk Souvenir sheet ini rumah adat Sumatera Utara (Rumah Bolon), visual yang muncul tidak beda jauh dengan full sheet dan mini sheet karena masih dari tema yang sama hanya pada souvenir sheet ditambahkan image gambar kain ulos yang menjadi kain adat dari Sumatera Utara

Proses pembuatan desain Souvenir Sheet menggunakan Corel Draw 11.0 dan Photoshop. Hampir sama dengan dengan mini sheet, pada souvenir sheet hanya ada satu keping prangko dengan nilai nominal 5000. Effect yang dipakai untuk background yaitu transparency, diperoleh dengan cara:

Import image ⟶ klik transparency tool (fountain transparency angel 17%).

Sampul Hari Pertama (SHP)



Gambar 4.5. SHP

Proses pembuatan SHP ini pada bagian image objek background untuk memotong (cropping) dengan menggunakan shape tool, dan menggunakan sand color ⟶ transparency tool , pada bagian background objek.



Gambar 4.6. Cachet pada SHP

Selanjutnya pada pembuatan desain cap SHP (Sampul Hari Pertama), pada bagian tengah cap terdapat gambar rumah adat yang dibuat manual menggunakan bezier tool dan shape tool untuk membentuk image gambarnya. Diameter lingkaran kedalamnya adalah 2 cm, untuk pembuatan tulisan yang tertera disekelilingnya yaitu: HARI TERBIT PERTAMA dan BANDUNG 17.08.2005, dengan cara (taxt tool):

Select text ⟶ Fit text to path ⟶ Distance For Path (untuk mengukur posisi tulisan pada lingkaran).

Group objek (tulisan dan gambar), posisikan pada bagian tengah diantara empat prangko . posisi prangko harus diberi jarak, agar cap mengenai prangko dan sampul.