BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Badan Geologi memberikan peranan yang penting bagi praktikan dalam melakukan kerja praktek. Praktikan diberikan tugas untuk membantu bagian Staf Informasi subbidang penerapan sistem informasi perusahaan khususnya di bidang desain grafis. Dibawah bimbingan Bapak Adang, praktikan mendapat arahan dari Badan Geologi yang sudah berpengalaman di bidangnya, sehingga praktikan mendapatkan masukan, saran dan kriktik yang membangun pada waktu bimbingan maupun proses kerja praktek.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Badan Gelogi memberikan praktikan suatu tugas atau pekerjaan yang berhubungan dengan bidang desain grafis yaitu membuat CD Inteaktif Gempa Bumi dan Tsunami Tingkat SMA.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Metode kerja praktek yang dilakukan di Badan Geologi yaitu berupa briefing dan bimbingan serta panduan dari Staf Bagian Informasi.Pembimbing membantu praktikan di bidang moril dengan cara memberikan arahan dalam melaksanakan kerja praktek ini dengan memberikan data-data dan foto dari buku Gempa Bumi dan Tsunami tingkat SMA dalam proses perancangan CD Interaktif Gempa Bumi dan Tsunami tingkat SMA.

3.4 Perancangan

3.4.1 Konsep Umum & Konsep Perancangan

Konsep perancangan CD interaktif Gempa Bumi dan Tsunami Tingkat SMA. Badan Geologi ingin memberikan pengetahuan tentang gempabumi dan tsunami kepada seluruh masyarakat khususnya para guru. Oleh karena itu CD Interaktif ini menjadi dasar pengetahuan untuk siswa tingkat SMA/SMK yang sederajat.

Konsep perancangan CD interaktif Gempa Bumi dan Tsunami Tingkat SMA ini melewati beberapa tahap antara lain :

1. **Ilustrasi**

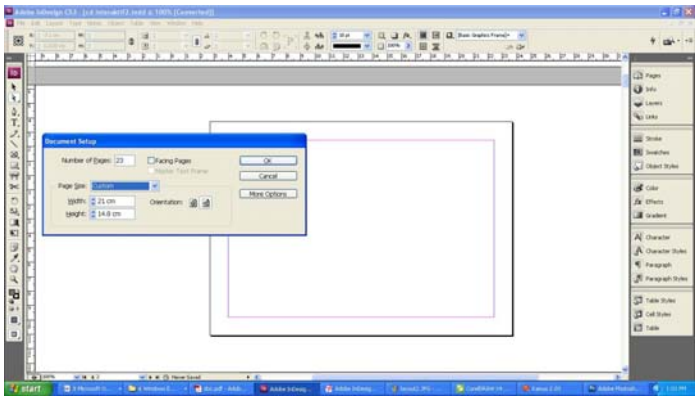
   Ilustrasi yang ditampilkan foto-foto bentuk Bumi ,Kejadian Gempa Bumi dan Tsunami, Oleh karena itu praktikan memilih foto-foto yang akan digunakan ,disesuaikan dengan tema yang dipakai.



Gambar 3.1 *Sumber www.mhe.com/..../fix/student/chapter8/08f15.htm*

2. **Layout**

   Untuk format ukuran layout CD interaktif ini mamakai format *landscape* ukuran *custom.*



Gambar 3.2 Layout ukuran *custom*

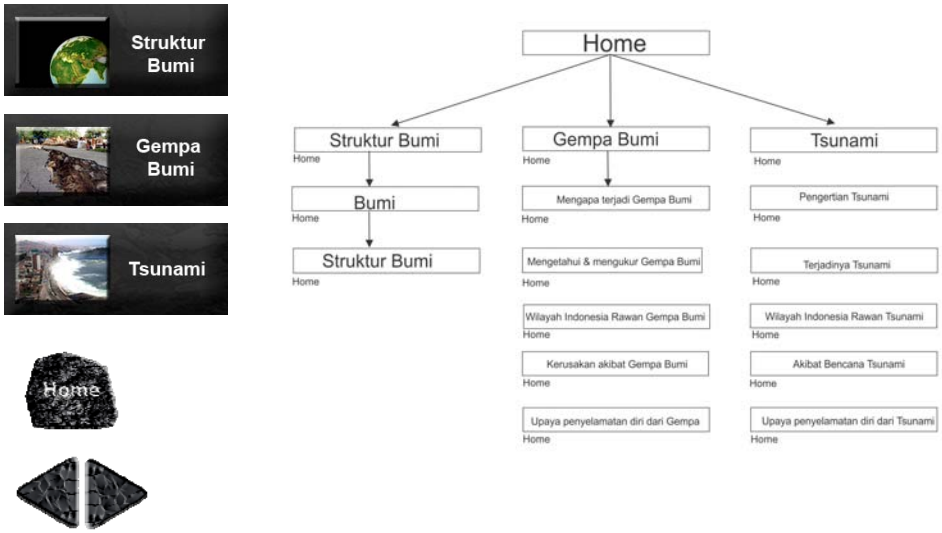
3. Tipografi

Tipografi yang digunakan memakai 3 jenis font

1. Arial karena praktikan ingin memberikan kesan tegas kuat.
2. **FZ JAZZY 12 CRACKED**, praktikan ingin memberikan kesan gempa bumi berupa retakan retakan akibat Gempa Bumi.
3. **Machaer**,praktikan ingin memberikan kesan air yang bergelombang, karena Tsunami itu sendiri berupa gelombang laut besar. Ketiga font tersebut mempunyai karakter kuat dan cocok untuk CD interaktif Gempa Bumi dan Tsunami.

4. *Icon* dan Sistem navigasi

Icon dibuat sedemikian rupa untuk dapat mengoperasikan CD interaktif ini agar lebih optimal dan efesien.



Gambar 3.3 *Icon* dan sistem navigasi

5. Sofware

Untuk CD Interaktif ini menggunakan teknologi computer dengan software *Adobe In Design* dan *Adobe Photoshop*.

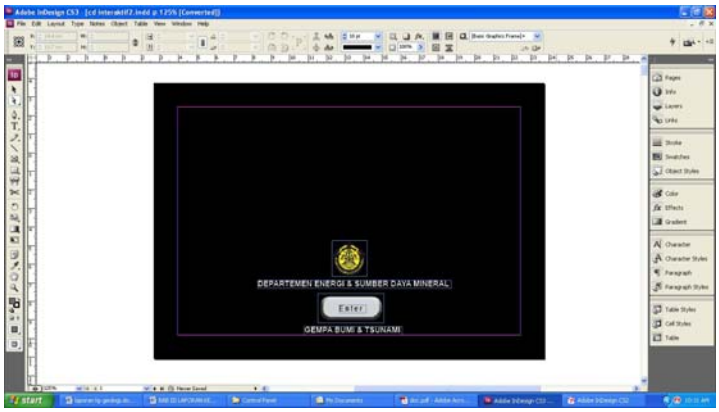
6. Media Support

CD interaktif ini dapat di operasikan CD- ROM dengan sistem operasional *Windows XP*,*Windows Vista,Windows 7*.menggunakan program/software *Adobe reader* ataupun *Adobe Acrobat*

3.4.2 Teknis Perancangan

Tahap 1

Pada halaman pertama praktikan membuat halaman opening atau pembuka,dengan background hitam,.di bagian tengah bawah terdapat logo Pusat Survei Geologi dan teks berwarna putih Departemen Energi dan Sumber Daya Mineral,lalu bagian bawahnya tombol link berwarna abu bertuliskan enter untuk membuka indeks/home.Di bawanya teks berwarna putih Gempa Bumi dan Tsunami.



Gambar 3.4 Perancangan halaman *opening* atau pembuka

Tahap 2

Setelah mengklik tombol enter yang ada pada halaman opening maka halaman kedua yang tampil halaman indeks.Pada halaman ini terdapat tiga tombol yang berada di kiri.

Tombol pertama menjelaskan Struktur Bumi

Tombol kedua menjelaskan Gempa Bumi

Tombol ketiga menjelaskan Tsunami



Gambar 3.5 Perancangan halaman *indeks* atau *home*

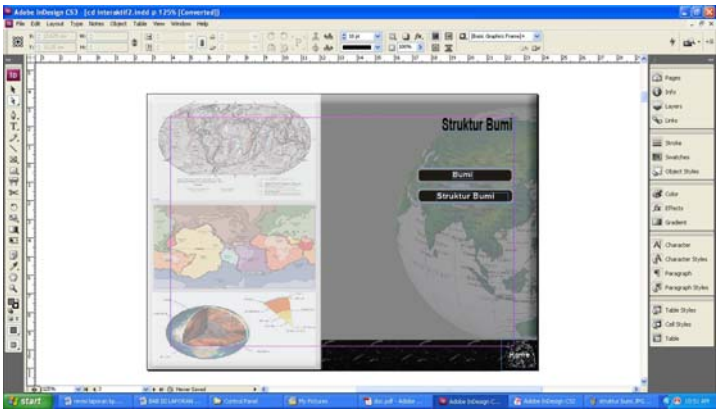
Saat tombol (Struktur bumi) di klik,maka muncul halaman tentang Struktur Bumi.Di halaman ini praktikan membuat tiga tombol dibagian kanan.

1.tombol pertama untuk membuka halaman yang menjelaskan tentang Bumi

2.tombol kedua untuk membuka halaman yang menjelaskan tentang Struktur Bumi

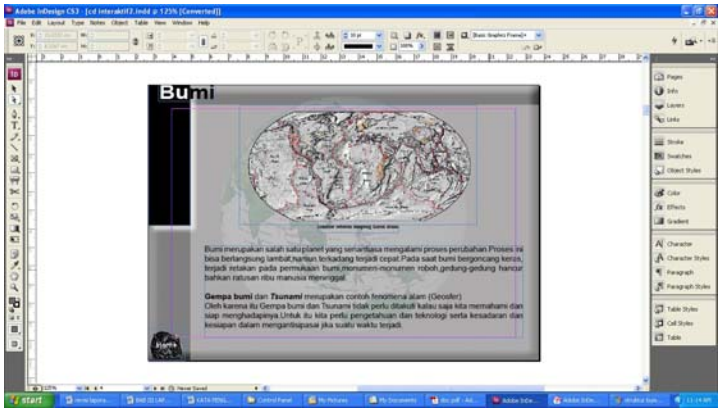
3.tombol ketiga *home* untuk kembali pada *home* / *indeks*

Dibagian kiri praktikan memasukan gambar-gambar seperti lepeng kerak bumi,lempeng- lempeng dunia,struktur bumi yang agak disamarkan /transparan.



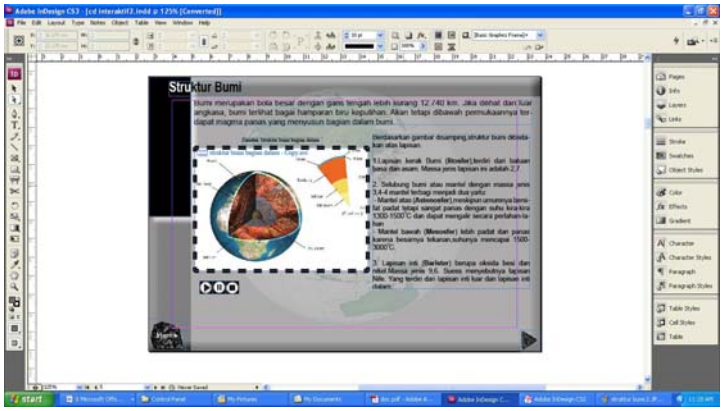
Gambar 3.6 Perancangan halaman struktur bumi

Dilanjutkan dengan membuat halaman yang menjelaskan tentang Bumi.Saat tombol Bumi di klik maka muncul halaman tentang Bumi.disini praktikan membuat satu tomboh home,agar dapat kembali ke halaman Struktur Bumi

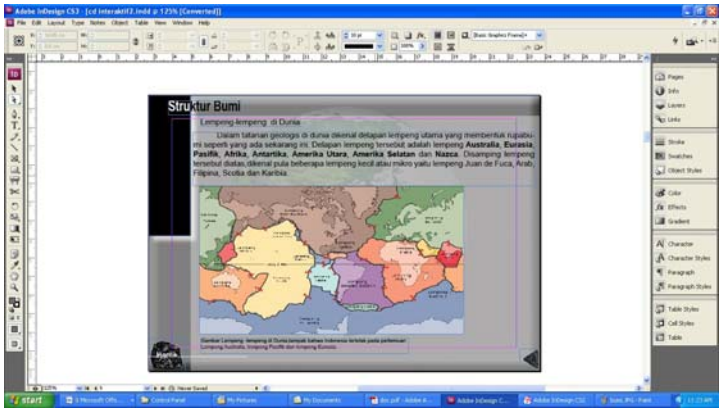


Gambar 3.7 Perancangan halaman bumi

Lalu membuat halaman Struktur Bumi. Saat tombol Struktur Bumi diklik maka muncul halaman yang menjelaskan tentang Struktur Bumi,dihalaman ini praktikan membuat dua halaman dan empat tombol yaitu tombol home dibuat pada masing-masing halaman ,lalu tomboh arah untuk membuka halaman berikutnya dan kembali kehalaman sebelumnya.



Gambar 3.8 Perancangan halaman pertama struktur bumi



Gambar 3.9 Perancangan halaman kedua struktur bumi

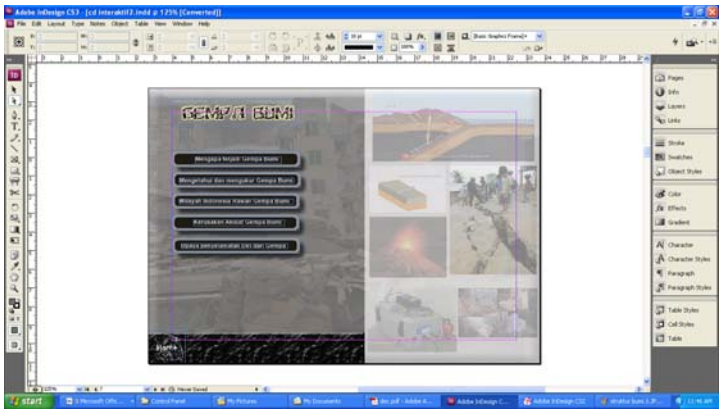
Tahap 3

Praktikan membuat halaman tentang Gempa bumi.disini praktikan membuat lima tombol yaitu

Tombol pertama untuk membuka halaman mengenai mengapa terjadi Gempa Bumi

Tombol kedua untuk membuka halaman mengenai mengetahui dan mengukur Gempa Bumi

Tombol ketiga untuk membuka halaman mengenai wilayah Indonesia rawan Gempa Bumi Tombol keempat untuk membuka halaman mengenai Kerusakan yang terjadi akibat Gempa Bumil



Gambar 3.10 Perancangan halaman Gempa Bumi

Tahap 4

Praktikan membuat halaman tentang Tsunami disini praktikan membuat lima tombol yaitu

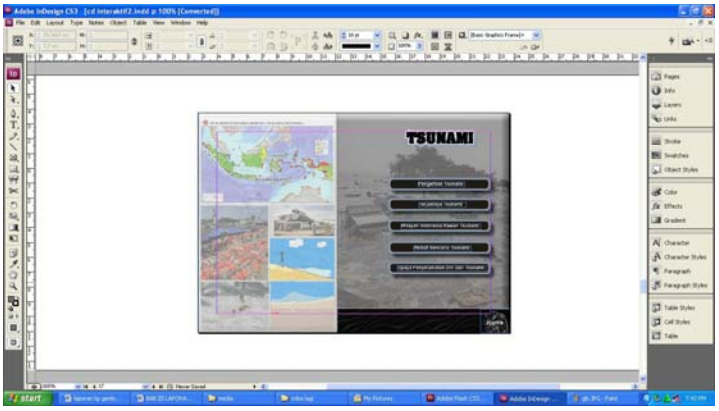
Tombol pertama untuk membuka halaman mengenai pengertian Tsunami

Tombol kedua untuk membuka halaman mengenai terjadinya Tsunami

Tombol ketiga untuk membuka halaman mengenai wilayah Indonesia rawan Tsunami

Tombol keempat untuk membuka halaman mengenai akibat bencana Tsunami

Tombol kelima untuk membuka halaman mengenai upaya penyelamatan diri dari Tsunami



Gambar 3.11 Perancangan halaman Tsunami



Gambar 3.12 warna yang digunakan

Praktikan menggunakan warna hitam dalam perancangan CD Interaktif, diharapkan dapat memberikan kesan misteri ,kematian, dan ketakutan.

Begitu juga denagan warna abu tua melambangkan kesedihan dimana hampir setiap bencana selalu memakan korban dan kerugian yang tidak sedikit.

Warna abu muda melambangkan harapan dari kecanggihan teknologi dalam memprediksi segala bentuk bencana sehingga manusia bisa berjaga-jaga dan mengurangi seminimal mungkin, segala kerugian yang ditimbulkan akibat bencana tersebut.