BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Praktikan melakukan kegiatan kerja praktek di Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam Kota Bandung terhitung sejak tanggal 23 April 2011 sampai dengan 23 Juni 2011.

Pada saat kegiatan kerja praktek berlangsung, praktikan ditempatkan di bawah bagian *Media & ICT* Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam Kota Bandung. *Media & ICT* P4TK IPA merupakan salah satu bagian yang terdapat di P4TK IPA Kota Bandung yang bertanggung jawab memegang beberapa media organisasi seperti *website*, *e-learning*, modul pembelajaran dan lain-lain.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Praktikan ditugaskan untuk merancang *header* dan *banner* untuk *website* P4TKIPA.ORG karena *website* tersebut akan mengganti *layout* atau tampilan menjadi lebih dinamis dan menarik sehingga bisa mendatangkan banyak pengunjung dan tidak membosankan para pengunjungnya.

Dalam hal ini, praktikan bekerja sama dengan rekan praktikan yang lain yaitu sdra. Serafinus Oky dimana rekan praktikan tersebut membuat *layout* utama pada *website* P4TKIPA.ORG.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Dalam merancang *header* dan *banner website* P4TKIPA.ORG yang baru praktikan melakukan langkah-langkah sebagai berikut ;

a. Sebelum mulai merancang, praktikan terlebih dahulu mengumpulkan materi untuk mempelajari program tersebut lalu memilih elemen-elemen mana saja yang cocok untuk dimasukkan menjadi *header* dan *banner*.
b. Setelah materi yang diperlukan terkumpul, praktikan mulai merancang sketsa *header* dan *banner* tersebut.
c. Kemudian sketsa di asistensikan kepada pembimbing praktikan.
d. Setelah itu praktikan mulai merancang *header* dan *banner* pada aplikasi komputer dalam hal ini praktikan menggunakan program Adobe Flash CS5.
e. Seluruh proses perancangan, dimulai dari *visual*, *layout*, pewarnaan serta materi isi *header* dan *banner* diasistensikan kembali kepada pembimbing.
f. Setelah perancangan *header* dan *banner* selesai, *soft copy* karya akhir diserahkan kepada pembimbing.

3.4 Perancangan *Banner* dan *Header Website* P4TKIPA.ORG

3.4.1 Konsep Perancangan

a. *Header*

Pengubahan *header website* P4TKIPA.ORG tidak berbeda jauh daripada *header website* tersebut sebelumnya, tetap membawa misi *Go Green* karena P4TK IPA bersinggungan langsung dengan alam jadi nuansa alamiahnya tetap dijaga, perbedaan yang menonjol adalah bahwa di *header website* sebelumnya hanya sebatas grafis statis saja, tidak menampilkan animasi apapun sehingga *website* tersebut kurang menarik, oleh karena itu dalam perancangan *visual header*-nya, praktikan menggunakan elemen-elemen serta warna yang berhubungan dengan alam. Juga beberapa elemen yang berhubungan dengan materi yang masuk ke dalam pembelajaran IPA yaitu, Biologi, Fisika dan Kimia.

Elemen-elemen yang digunakan antara lain :

a. Beberapa alat penunjang pembelajaran Biologi, Fisika dan Kimia



Gambar III.1. Alat bantu praktek Kimia yang dimasukkan ke *header*



Gambar III.2. Alat bantu praktek Fisika yang dimasukkan ke *header*



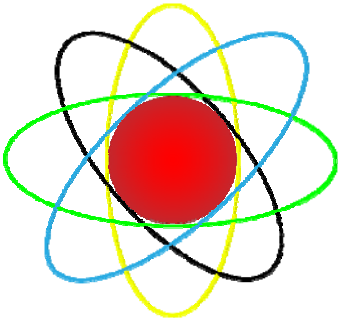
Gambar III.3. Alat bantu praktek Biologi yang dimasukkan ke *header*

b. *Background header* bernuansa alam.



Gambar III.4. *Image* tumbuhan yang menjadi *background* pada *header*

c. Tipografi yang menjadi *subheader* kepanjangan dari P4TK IPA itu sendiri
d. Logo dan kepanjangan dari SEDEC yang merupakan implementasi P4TK IPA dalam bahasa Inggris.

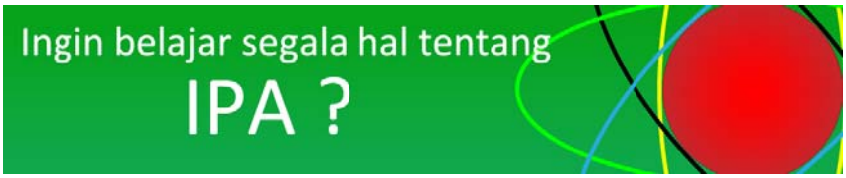


Gambar III.5 Logo SEDEC

e. Setelah semua terkumpul dan bisa digunakan kemudian mulai dirancang di Adobe Photoshop dan Flash CS5.

b. *Banner*

Pembuatan *banner* ini bertujuan sebagai salah satu alat promosi *website* P4TKIPA.ORG yang mana *banner* ini nantinya akan dipasang di *website-website* lain sehingga lebih banyak pengunjung yang datang berkunjung ke *website* P4TKIPA.ORG.



Gambar III.6.*Scene banner* pertama



Gambar III.7.*Scene Banner* kedua



Gambar III.8. *Scene banner* ketiga

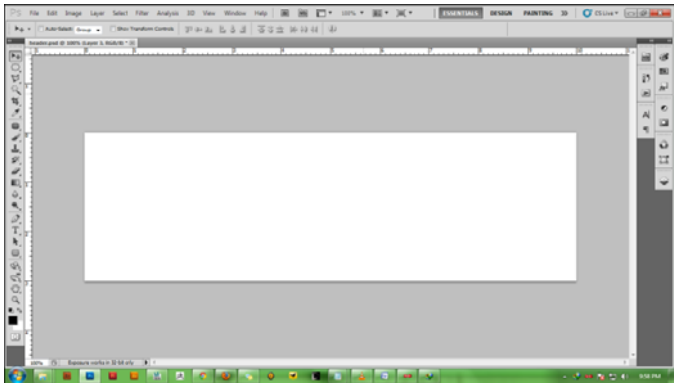


Gambar III.9.*Scene Banner* keempat

3.4.2 Teknis Perancangan

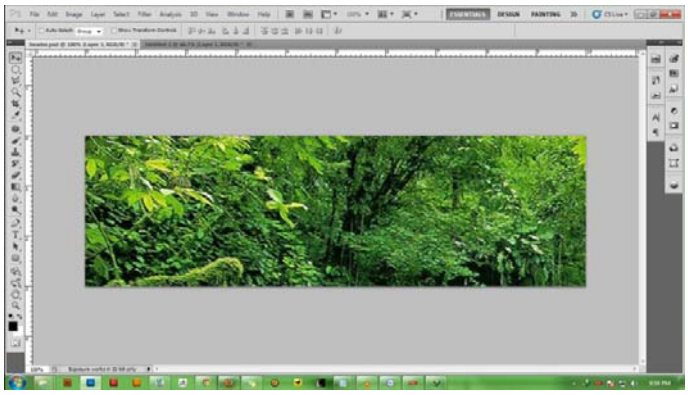
a. Teknis Perancangan *Header*

Pertama, buka Adobe Photoshop dan buat dokumen baru ukuran 1000 x 300 *pixels.*



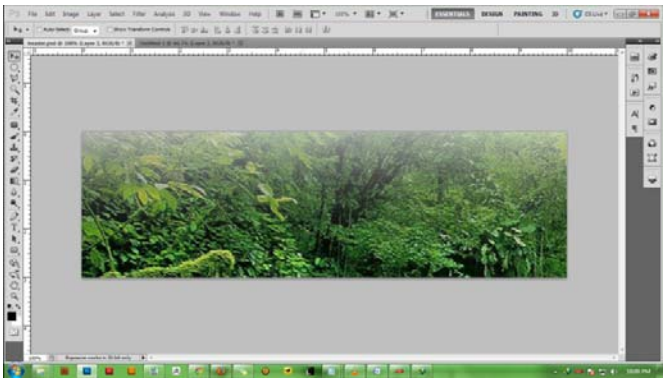
Gambar III.10. Membuat dokumen baru

Lalu memasukkan gambar background yang telah kita sediakan dan diatur menurut kebutuhan.



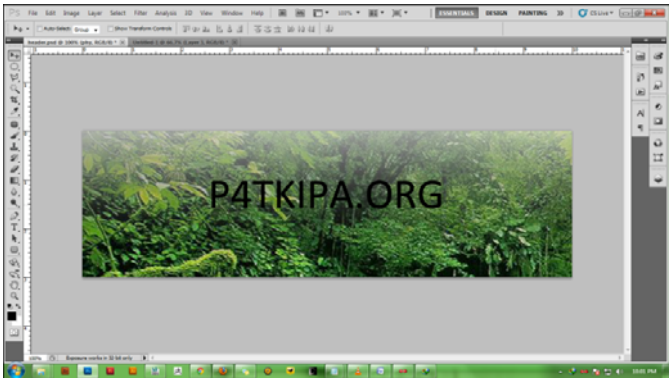
Gambar III.11. Memasukkan *image* untuk *background*

Ditambah sedikit *shadow* dibagian atas *background* agar tidak terlihat kaku.

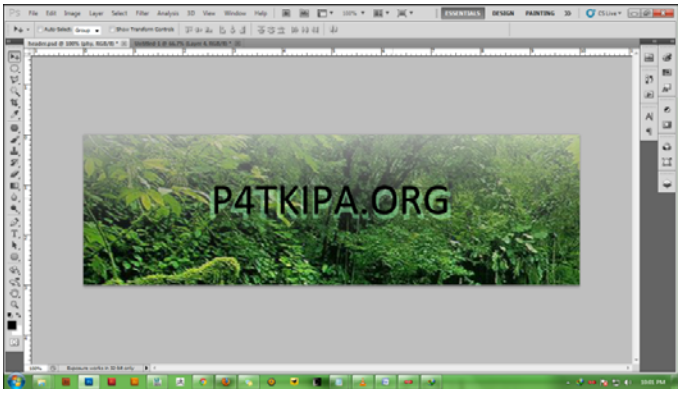


Gambar III.12. Penambahan sedikit *shadow*

Memasukkan teks P4TKIPA.ORG kedalam *header* dan penambahan *shadow* pada teks tersebut.



Gambar III.13. Memasukkan teks P4TKIPA.ORG



Gambar III.14. Penambahan sedikit shadow pada teks

Menambahkan teks yang merupakan kepanjangan dari PPPPTK (P4TK) IPA dan kepanjangan dari SEDEC.



Gambar III.15. Kepanjangan dari PPPPTK IPA dan SEDEC

Memasukkan 3 elemen yang berkaitan dengan IPA, yaitu alat bantu praktek Biologi, Fisika dan Kimia.



Gambar III.16.Penambahan elemen yang berkaitan dengan IPA

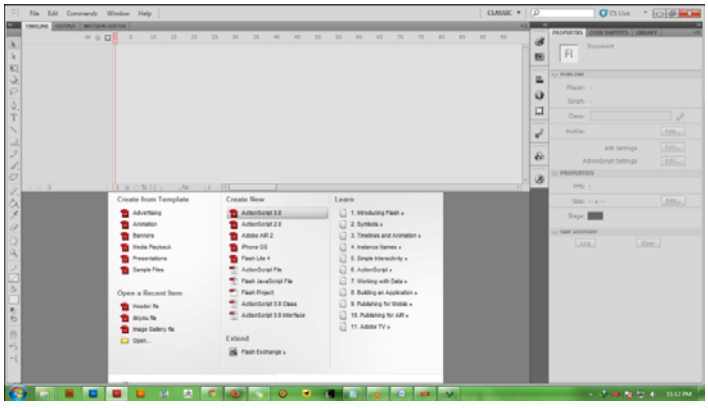
Terakhir, memasukkan logo dan teks SEDEC



Gambar III.17.Penambahan logo dan teks SEDEC

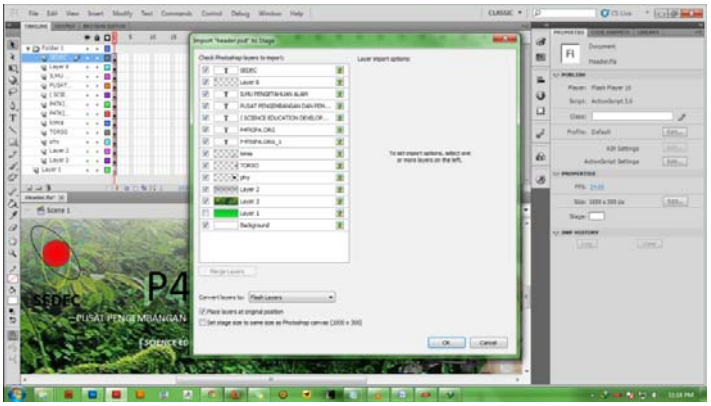
Setelah selesai merancang di Adobe Photoshop, kita beralih menggunakan Adobe Flash untuk memberikan animasi.

Langkah pertama buka Adobe Flash dan buka dokumen baru dengan ukuran yang sama seperti dokumen yang telah dibuat di Photoshop sebelumnya yaitu 1000 x 300 *pixels.*



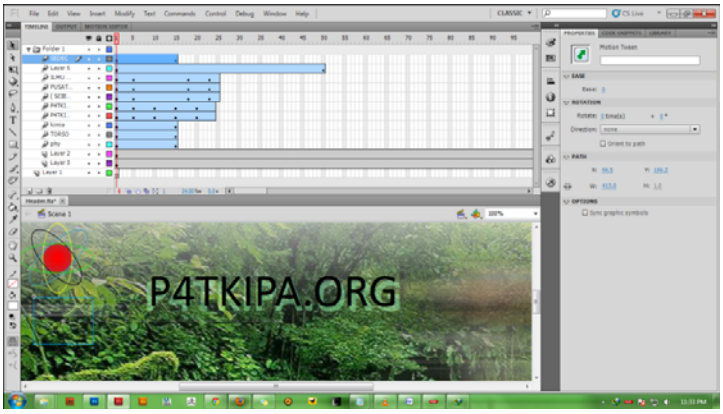
Gambar III.18. Membuat dokumen baru di Adobe Flash

Setelah itu, *import* dokumen yang telah kita buat di Photoshop dan disimpan dengan ekstensi *.psd* dengan cara *File – Import – Import to stage* - pilih file yang telah kita buat sebelumnya .



Gambar III.19. Tampilan *Import file* di Adobe Flash

Setelah semua siap, langsung diberikan animasi.



Gambar III.20. memberikan efek animasi melalui *Timeline* di Adobe Flash

Tampilan akhir *header* baru *website* P4TKIPA.ORG

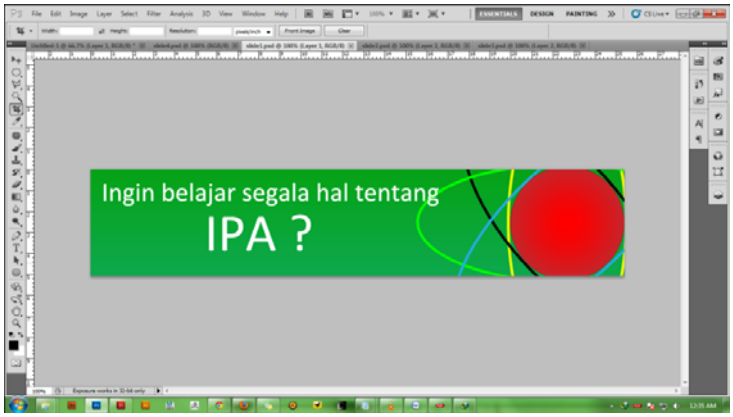


Gambar III.21. *Header* baru *website* P4TKIPA.ORG yang telah beranimasi

b. Teknis Perancangan *Banner*

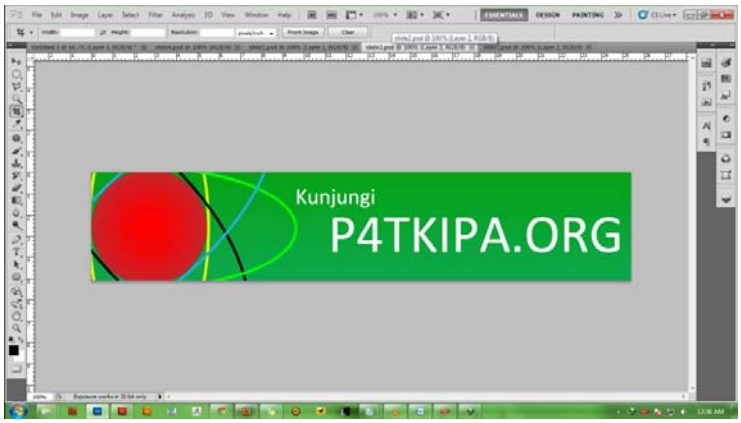
Sama dengan rancangan *header*, untuk rancangan *banner* ini awalnya dibuat dulu di Photoshop kemudian dipindahkan ke Adobe Flash.

Buka Adobe Photoshop, dan buat dokumen baru dengan ukuran 1000 x 200 *pixels.* Beri *background* berwarna hijau dengan sedikit gradasi warna hijau yang lebih tua di atasnya, kemudian masukkan logo SEDEC disimpan di bagian kanan *banner*, dan terakhir ditambahkan teks *font* menggunakan *Calibri Regular*.



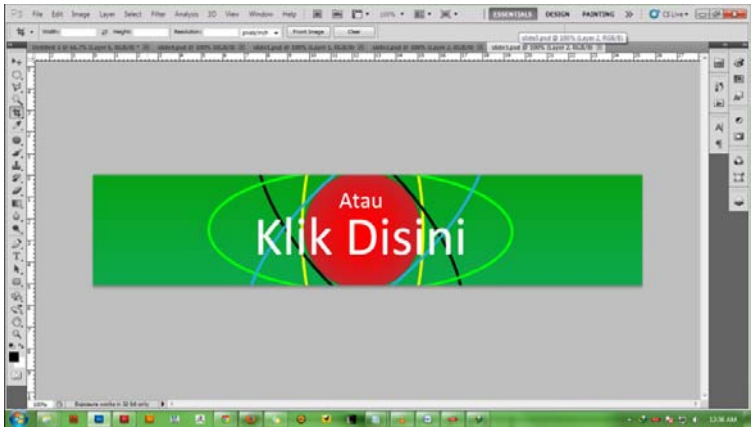
Gambar III.22. *Scene* pertama pada tampilan *banner*

Kemudian untuk membuat *scene* kedua, masih menggunakan logo SEDEC yang sama, namun kini posisi nya dipindah ke bagian kiri *banner,* dan teks pun menyesuaikan dengan hal yang ingin disampaikan.



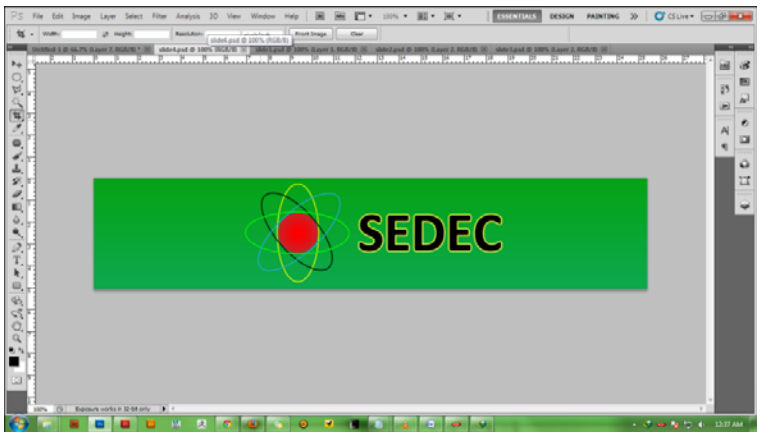
Gambar III.23. *Scene* kedua pada tampilan *banner*

Untuk membuat *scene* yang ketiga, tidak berbeda jauh dengan scene yang pertama dan kedua, pindahkan logo SEDEC ke bagian tengah, teks mengikuti pada pesan yang ingin disampaikan, teks ‘Klik Disini’ menandakan bahwa dengan mengklik *banner* ini maka akan langsung menuju *website* P4TKIPA.ORG



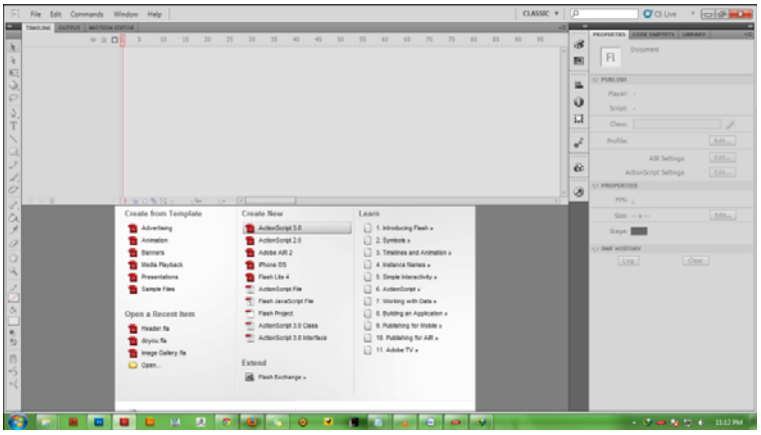
Gambar III.24. *Scene* ketiga pada tampilan *banner*

Pada *scene* terakhir *banner* ini, logo SEDEC yang digunakan masih disimpan di tengah namun dengan skala yang lebih kecil.



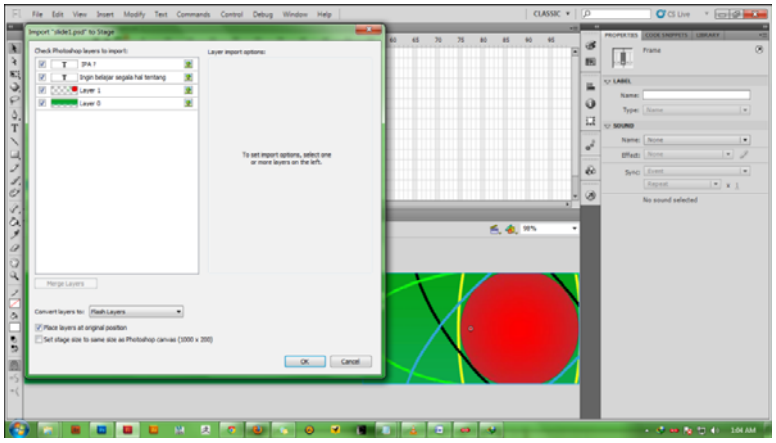
Gambar III.25. *Scene* keempat pada tampilan *banner*

Setelah semua selesai dirancang di Photoshop, buka Flash kemudian buat dokumen baru dengan ukuran 1000 x 200 *pixels.*



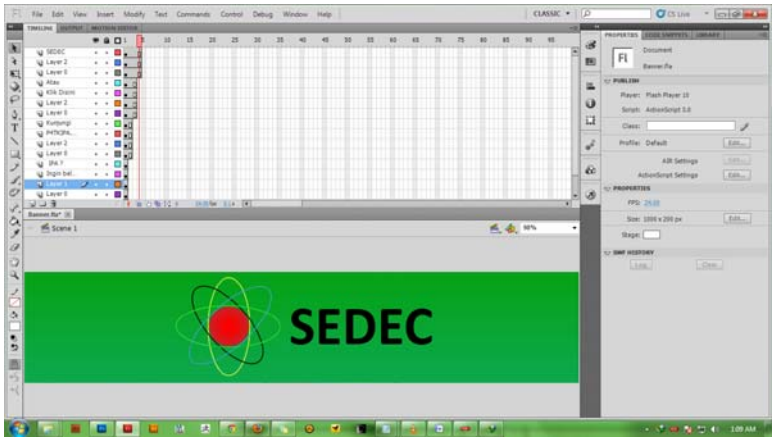
Gambar III.26. Buat dokumen baru di Flash.

Setelah itu, *import* dokumen yang telah kita buat di Photoshop dan disimpan dengan ekstensi *.psd* dengan cara *File – Import – Import to stage* - pilih file yang telah kita buat sebelumnya.



Gambar III.26. *Import file*.

Setelah semua siap, langsung diberikan animasi



Gambar III.26. Memberikan Animasi