BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1. Peranan Praktikan Dalam perusahaan

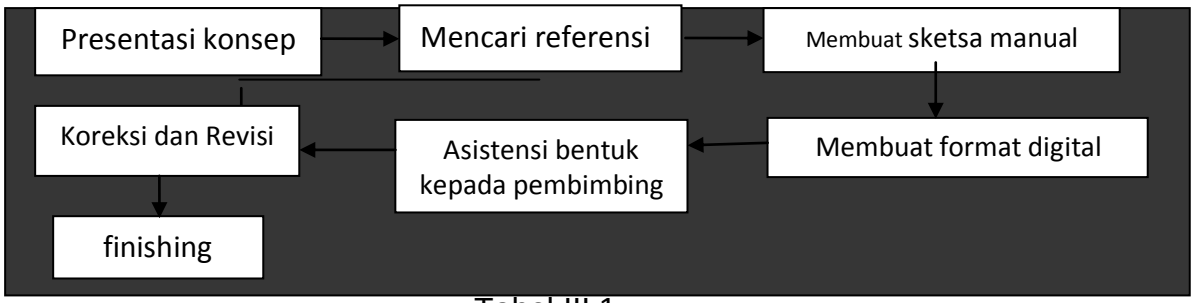
Praktikan bekerja sebagai desainer papan informasi yang bertugas dibawah naungan departemen penanggungjawab teknik dan lingkungan. Beberapa proyek yang saya kerjakan antara lain: membuat desain papan nama pohon, papan penandaan (*sign system*), dan peta interaktif edisi terbaru.

3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Proyek desain utama yang diberikan oleh pembimbing lapangan dari Kebun Binatang Bandung adalah membuat peta interaktif. Selama ini, peta yang dipasang di area Kebun Binatang Bandung hanya menampilkan warna berbeda pada setiap kandang disertai nomor indeks untuk mencari nama binatang. Setelah area kandang telah mengalami pemindahan serta pembangunan yang lebih rapi, modern serta bertema, maka dibuatlah sebuah peda dengan unsur interaktif agar dapat menjadi sarana informasi yang mudah dipahami oleh para pengunjung.

3.3. Metode Kerja Praktikan

Metode kerja yang digunakan adalah metode kualitatif, karena metode ini termasuk mudah dan menghasilkan data dan laporan yang dapat disusun dalam bentuk narasi. Metode ini memungkinkan adanya arus kerja yang dapat diulang karena hasil yang dicari adalah kualitas bukan kuantitas.



Tabel III.1
Metode kerja

3.4. Perancangan

3.4.1. Konsep Perancangan

- Format

Untuk membuat desain peta interaktif ini, praktikan menggunakan beberapa *software* desain yang paling umum dan mudah pengoperasiannya, yaitu Adobe Photoshop CS2 untuk mengedit gambar *bitmap*, dan Adobe Illustrator CS3 untuk membuat hampir keseluruhan proyek. *File* yang sudah jadi kemudian disimpan dalam 2 format yaitu format Illustrator dan JPEG.

- Tema

Sebagai tempat yang terkenal sebagai hutan kota, Kebun Binatang Bandung juga ikut menerapkan konsep yang mengusung tema *go green* sesuai dengan fenomena yang sedang ramai digunakan pada berbagai aspek yang berhubungan dengan gaya hidup sehat di kota Bandung.

- Bentuk

Unsur interaktif yang digunakan pada peta ini adalah bentuk siluet binatang yang diambil dari bentuk aslinya. Penggunaan siluet mempunya fungsi pembelajaran, pengunjung harus bisa menebak nama binatang hanya dari siluetnya saja, sehingga pengunjung akan lebih peka terhadap perbedaan bentuk serta ciri khas dari masing-masing hewan.

- Warna

Sesuai denga tema yang diusung, yaitu *go green*, maka warna dominan yang akan dipakai adalah warna hijau beserta warna turunannya. Sebagai pelengkap, digunakan pula warna biru untuk air, kuning untuk bangunan, serta coklat untuk *sign system*.

3.4.2. Teknis Perancangan

- Menentukan tema

Sebagai tempat yang terkenal sebagai hutan kota, Kebun Binatang Bandung juga ikut menerapkan konsep yang mengusung tema *go green* sesuai dengan fenomena yang sedang ramai digunakan pada berbagai aspek yang berhubungan dengan gaya hidup sehat di kota Bandung. Maka dari itu, pengurus yayasan Kebun Binatang Bandung menggunakan tema tersebut untuk keseluruhan perbaikan yang dilakukan di area kebun binatang, termasuk dalam pembuatan peta baru.

- Mencari referensi

Referensi yang dibutuhkan untuk proyek ini berupa foto-foto hasil dokumentasi di lapangan serta beberapa gambar yang diunduh di internet. Gambar-gambar tersebut meliputi foto peta lama yang masih dipasang di area Kebun Binatang sebagai acuan bentuk dasar serta beberapa foto binatang yang tercantum dalam peta.



Gambar III.1

Peta Kebun Binatang Bandung saat ini

- Membuat sketsa awal

Sketsa awal yang dibuat berupa sketsa pensil, namun karena faktor ketepatan bentuk yang kurang maka dibuatlah sketsa digital dengan men-*trace* bentuk peta terdahulu.



Gambar III.2

Sketsa pensil area Kebun Binatang

Kemudian tahap menentukan letak kandang hewan beserta bangunan penting yang ada, berupa nama yang diletakkan di tempat yang digambar hampir sesuai dengan bentuk sebenarnya. Pada bagian ini, warna belum ditentukan.



Gambar III.3

Sketsa digital peta kebun binatang

- Membuat siluet binatang

Unsur interaktif yang digunakan pada peta ini adalah bentuk siluet binatang yang diambil dari bentuk aslinya. Tidak semua jenis hewan dibuat siluetnya, hanya beberapa jenis binatang utama seperti beberapa mamalia, reptil, aves, dan primata yang ciri-cirinya mudah dikenali. Siluet tersebut dibuat dengan cara men-*trace* dari foto asli yang didokumentasi langsung dari kandangnya, maupun men-*trace* dari gambar yang diunduh dari beberapa situs, sehingga bentuknya sesuai dengan tema dan format yang digunakan.



Gambar III.4

Siluet hewan mamalia



Gambar III.5

Siluet Primata, Aves, dan Reptil pilihan

- Membuat *sign system*

Sign System atau sistem penandaan sangat penting kegunaannya bagi tempat wisata dengan wilayah yang luas. Dibutuhkan desain *sign* interaktif namun mudah dipahami oleh pengunjung, agar ketertiban di area wisata dapat terjaga dengan baik. Maka dari itu, dibuatlah desain *sign* berbentuk siluet dengan *button* berwarna

coklat sebagai dasarnya, menyesuaikan dengan tema.

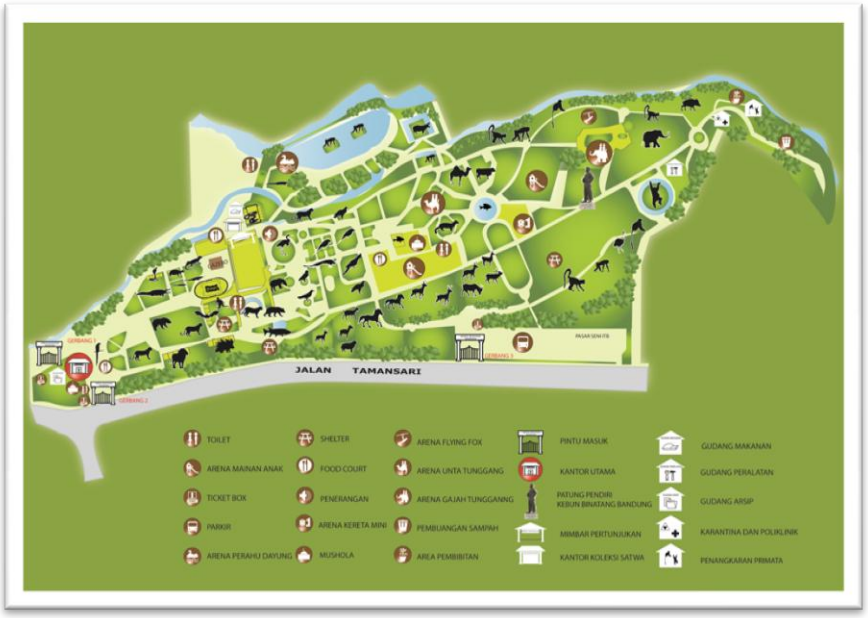


Gambar III.6

Sign System

- Menyelesaikan *lay-out*

Setelah semua komponen peta yang dibutuhkan selesai, kemudian masuk ke tahap pengerjaan terakhir, yaitu *lay-outing* atau menyusun sesuai tempat yang telah ditandai dengan nama pada sketsa awal. Untuk hewan, tempat dan bangunan penting, nama digantikan oleh siluet dan *sign system* yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian untuk warna area, kandang, jalan, serta *background* menggunakan konsep warna sesuai dengan tema. Untuk mempermudah pengunjung yang kurang memahami bentuk siluet secara langsung, maka sebagai syarat umum dari sebuah peta dibuatlah index di bagian bawah peta.



Gambar III.7

Peta Kebun Binatang Bandung edisi 2011