BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan di Kantor Kecamatan

Peranan praktikan yang juga sebagai mahasiswa yang melaksanakan kerja praktek di Kantor Kecamatan ditempatkan sebagai desainer sekaligus animator dalam perancangan multimedia interaktif.

Praktikan melakukan proses pekerjaan yaitu **membuat CD Interaktif Panduan Ibadah Haji di Kecamatan Cisarua** dengan melalui asistensi kepada pembimbing di kantor kecamatan, adapun pekerjaan yang dikerjakan oleh praktikan adalah *sajadah*, pencarian *image* yang diolah kembali oleh praktikan, *coding* (*Script* dan *Behavior Macromedia Director*) dan komposisi penyusunan *image* yang akan ditampilkan dengan animasi.

3.2 Pekerjaan Praktikan di Kantor Kecamatan

Dalam proses perancangan *Image* dan *sajadah* di tempat kerja praktek, mahasiswa dituntut untuk menerapkan segala ilmu, daya kreatif yang diperoleh semasa kuliah.

Peranan praktikan yang dalam melaksanakan kerja praktek adalah memberi animasi dan tombol-tombol yang saling berhubungan. Hal tersebut memberikan ide dan daya kreatif di dalam perancangan CD Interaktif Panduan Ibadah Haji untuk Warga Cisarua tersebut. Seperti yang telah diajarkan diperkuliahan yaitu pencarian ide dan konsep awal selalu terkait dengan pembuatan suatu desain.

Praktikan bertanggung jawab dalam pembuatan CD Interaktif semua hal dapat disampaikan secara menarik dan terkonsep, oleh karena itu setiap tahap pembuatan dari awal sampai akhir harus menggunakan konsep dan teknis yang matang.

Isi dan penampilan yang menarik dalam CD Interaktif tersebut menentukan keberhasilan membuat perancangan CD Interaktif, sehingga pemilihan warna dan *image* dalam perancangan tersebut juga dipikirkan secara matang agar sesuai dengan konsep dari tujuan perancangan tersebut.

3.3 Proses Perancangan CD Interaktif Panduan Ibadah Haji di Kecamatan Cisarua

3.3.1 Konsep Perancangan

Konsep yang ingin dibuat dalam pembuatan CD interaktif ini adalah berkonsep religi dari budaya agama islam karena isi materi dari CD interaktif itu sendiri adalah panduan ibadah haji sehingga seluruh *image* baik tombol navigasi, *background*, maupun objek yang lainnya mewakili *image* yang dapat menunjukan keidentitasan islam dan keidentitasan CD Interaktif itu sendiri.

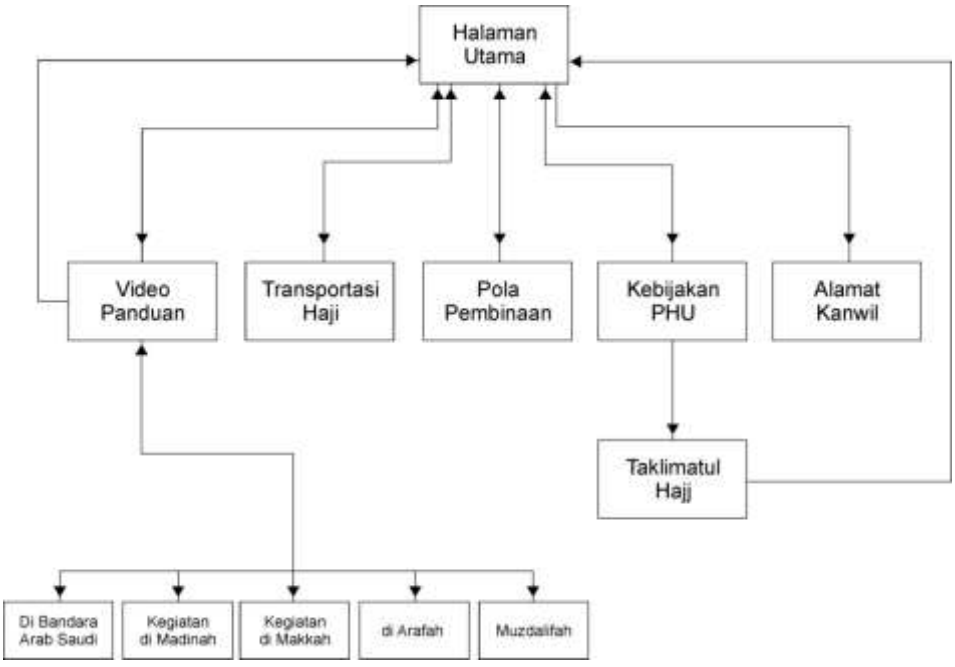
Warna *background* yang mendominasi dalam pembuatan CD interaktif ini adalah warna hijau dengan jenis *font* dalam judul utama yaitu ‘Arabic Dance Style’ karena warna dan *font* tersebut menunjukan keislaman. Sedangkan untuk teks dan lainnya menggunakan *font* ‘Arial’ karena sederhana dan mudah dibaca. Sedangkan tombol navigasi dari image sajadah dengan *background* suasana di Makkah dan Ka’bah karena supaya lebih memunculkan identitas kehajian.

Dimunculkannya Logo Instansi Kecamatan Cisarua Kabupaten Bandung Barat supaya tetap tidak menghilangkan citra dan identitas Kantor Kecamatan Cisarua dari CD interaktif tersebut.

Sketsa dikerjakan secara langsung menggunakan *software coreldraw* yang kemudian diolah kembali untuk visualisasi dari layout tersebut dengan menggunakan *sofware adobe photoshop*.

Disetiap halaman ada yang memiliki layout yang berbeda dikarenakan ada sebagian teks dan gambar yang memerlukan space lebih panjang sehingga dibutuhkan layout yang berbeda tapi tidak mengurangi nilai visualisasi yang sudah ada sebelumnya. Hal ini juga sudah mendapatkan persetujuan dan asistensi dari pembimbing kerja praktek ditempat.

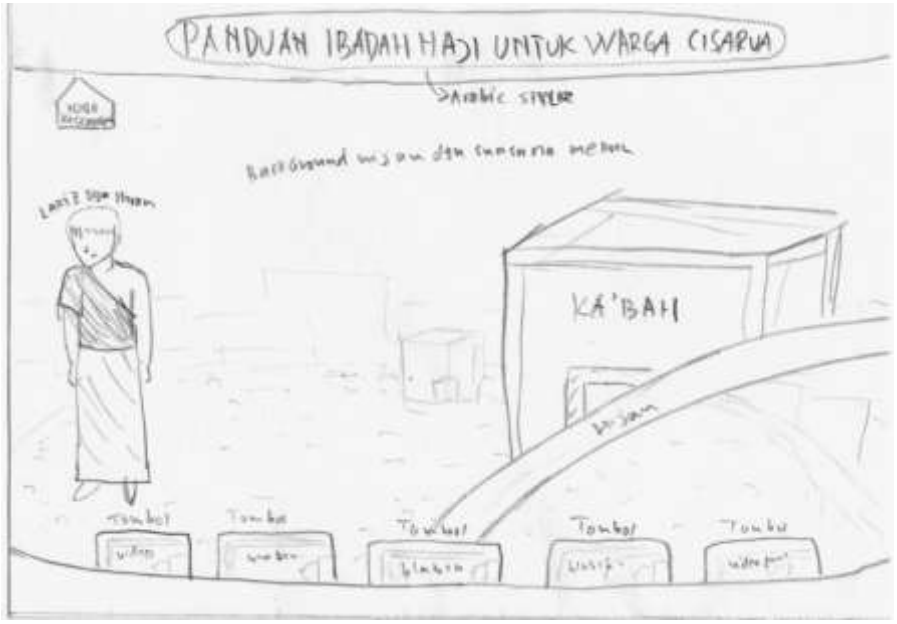
3.3.2 Grafik navigasi



Tabel III.1 Grafik Navigasi

3.3.3 Teknis Perancangan

Hal pertama yang harus dilakukan dalam melaksanakan pembuatan CD interaktif adalah membuat sketsa dan navigasi guna untuk mengetahui jumlah halaman, kontrol tombol, dan visualisasi yang akan dibentuk. Dalam hal sketsa praktikan membuat lima alternatif untuk setiap halamannya, kemudian hanya satu sketsa saja dari setiap halaman yang diterima dan disetujui oleh pihak kantor kecamatan, kemudian sketsa tersebut dikembangkan kembali oleh praktikan.



Gambar III.1 Sketsa yang Terpilih

Setelah proses sketsa,seluruh *image*, objek, dan *background* yang ditampilkan dalam proses pembuatan CD Interaktif ini dibuat dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*. Berikut merupakan tampilan setiap komponen yang dibuat menggunakan *Adobe Photoshop*.

3.3.4 Navigasi

Navigasi merupakan tombol yang terdapat dalam menu untuk masuk kedalam halaman yang dituju.

Tombol yang digunakan sebagai navigasi dalam pembuatan CD interaktif ini adalah gambar sajadah yang diolah lagi dengan bantuan *software Adobe Photoshop* dengan memasukan teks tepat ditengah sajadah tersebut. Setiap satu *link* memiliki dua sajadah yang sedikit berbeda, contoh untuk masuk kedalam tampilan halaman video, kita membuat dua sajadah sebagai tombol dengan teks yang sama, hanya saja tombol gambar sajadah yang satu terlipat dan tombol gambar sajadah yang satu lagi tidak terlipat dan ditambah efek *glow* pada teks.
Hal ini bertujuan untuk membuat *roll over* pada proses pembuatan selanjutnya dengan bantuan *software Macromedia Director*. Berikut cara membuat efek sajadah terlipat dan efek teks *glow* :

- Praktikan sudah mendapatkan *image* sajadah dengan ukuran 220x135 px, setelah itu memasukan *image* sajadah ke dalam *software Adobe Photoshop*, setelah itu membuat teks tepat ditengah *image* sajadah dengan efek *glow* warna hijau pada teks tersebut.

- Selanjutnya menyimpan *image* tersebut dalam *format png*, selanjutnya gunakan *polygonal lasso tool* untuk membuat seleksi berbentuk segitiga dengan peletakan tepat memotong di sudut kanan atas *image* sajadah, membuat seleksi berbentuk segitiga memanjang, kemudian tekan tombol *delete* pada keyboard.

- Selanjutnya memilih kembali *polygonal lasso tool* untuk membuat seleksi berbetuk segitiga kemudian simpan seleksi tepat dibawah area *image* yang sudah dipotong tadi, selanjutnya memberi warna seleksi dengan warna putih, kemudian memberi efek *shadow* untuk memunculkan kesan lipatan, selanjutnya matikan efek *glow* pada teks, setelah selesai simpan dengan nama yang berbeda (semua *image* yang akan dipakai dalam pembuatan CD Interaktif ini disimpan dalam satu folder). Sehingga *image* untuk tombol navigasi dapat dilihat pada gambar III.1



Gambar III.2 Image untuk Tombol Navigasi

Menggunakan cara yang sama untuk membuat tombol navigasi lainnya, dalam pembuatan CD interaktif ini seluruh jumlah dari tombol navigasi ada 12.

3.3.5 *Background*

Seluruh tampilan disemua halaman memiliki ukuran 1024x768 px. Proses perancangan background dilakukan dengan menggunakan *Software Adobe Photoshop*. Berikut adalah tampilan *background* disetiap halamannya.

- Halaman utama, *background* dari halaman utama yaitu menggabungkan warna hijau dengan diatasnya ditambah image makkah yang kemudian diberi efek *blending overlay* sehingga tampilan seperti pada gambar III.2.



Gambar III.3 Background Halaman Utama

- *Background* untuk halaman video panduan diberi warna hijau tua (#008800).

- *Background* untuk tampilan halaman yang lainnya adalah *image* ka'bah

3.3.6 *Background* Teks

Berfungsi sebagai *space* untuk teks sehingga teks tetap terlihat dengan jelas meskipun pada halaman tersebut memiliki *bakcground* yang bergambar. *Backgroung* teks memiliki warna yang kontras dari teks supaya teks terlihat jelas dan mudah dibaca. Berikut ini gambar untuk *background* teks.



750 x 495 px 1024 x 495 px

Gambar III.4 Background Teks

3.3.7 *Image* lainnya

Selain *background*, gambar-gambar lainnya pun sangat diperlukan yang nantinya akan disertakan guna menambah nilai visualisai dan kecitraan identitas dalam pembuatan CD Interaktif ini.

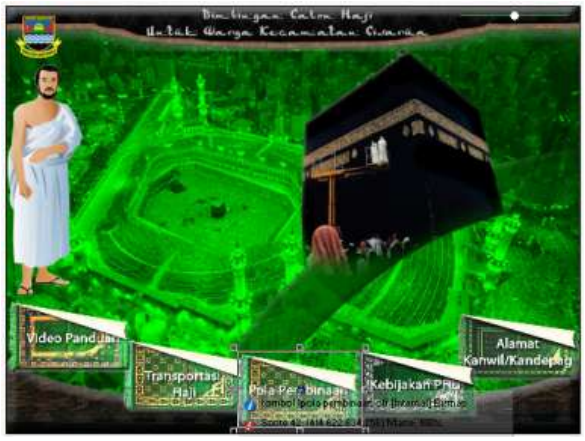
3.3.8 Proses Pembuatan dengan *Macromedia Director*

Setelah melalui tahap pengumpulan dan pengolahan *image*, sekarang yang harus dilakukan adalah penyusunan komposisi dan *finishing* yang akan diselesaikan dengan menggunakan *software Macromedia Director*. Prinsip *Macromedia Director* hampir sama dengan *flash* yaitu menggunakan *keyframe* dan *layer* sebagai kunci utama dalam pembuatan CD interaktif ini.

Berikut tahapan penyelesaian pembuatan CD interaktif dengan menggunakan *software Macromedia Director* :

- Hal pertama yang dilakukan adalah merubah ukuran lembar kerja, pada *property inspector* menjadi 1024x768. Selanjutnya menempatkan seluruh *background* dan *image* dengan cara menekan *ctrl+r* pada *keyboard* selanjutnya pilih semua *background* dan *image* lalu tekan *import*.

- Selanjutnya memasukan *background* dan *image* yang terkait kedalam lembar kerja secara tersusun dgn teknis setiap *background* dan *image* masing-masing memiliki satu *layer*, mengatur *layer* sedemikian rupa sehingga menghasilkan gambar seperti pada gambar III.4.



Gambar III.5 Tampilan Seluruh Image yang Sudah Diatur

- Selanjutnya melakukan hal yang sama untuk halaman selanjutnya, tapi dengan menggunakan sistem *framebyframe* sehingga tidak menambah *layer* baru pada *score*. Sesuaikan halaman dengan *layout* yang telah dibuat sebelumnya.

- Selanjutnya menjadikan gambar sajadah yang telah dibuat sebelumnya menjadi tombol untuk navigasi lengkap rollover. Pilih satu gambar sajadah pada lembar kerja lalu klik kanan kemudian pilih script, akan muncul tabel untuk penulisan script untuk objek sajadah, kemudian masukan script seperti berikut :

```
on mouseUp me
    go to "26"

end

on mouseLeave me
  set the member of sprite the currentSpriteNum to member
"...."

end

on mouseEnter me
  set the member of sprite the currentSpriteNum to member
"......."
end
```

- Selanjutnya dalam *script* tersebut adalah mengganti *script* "...." dengan nama *file* sajadah yang terlipat (misal nama *file* sajadah yang terlipat itu adalah "sajadah off") semua huruf baik besar ataupun kecil haruslah sama dengan nama *file* yang bersangkutan.

- Selanjutnya masih dalam *script* tersebut adalah mengganti *script* "....." dengan nama *file* sajadah yang tidak terlipat dengan teks yang memiliki efek *glow*, semua huruf baik besar ataupun kecil haruslah sama dengan nama *file* yang bersangkutan.

- Melakukan hal yang sama pada objek sajadah yang lainnya.

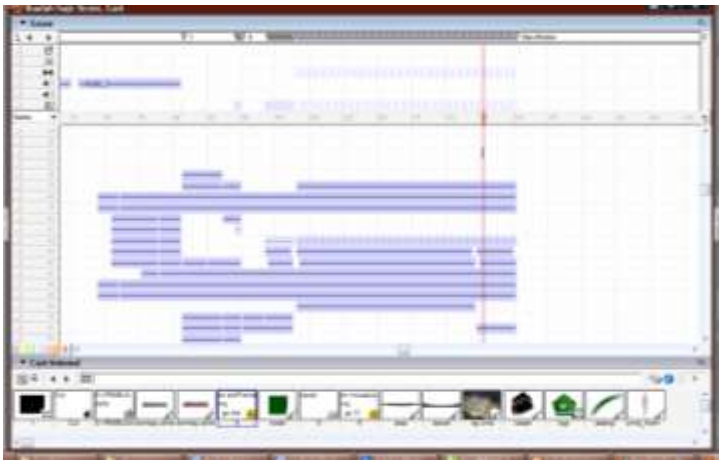
- Selanjutnya dalam *script* tersebut kata “26” adalah tempat dimana *frame* akan tertuju pada nomor *frame* tersebut.

- Membuat *script* “*go the frame*” pada *frame* yang diinginkan sehingga proses animasi akan berhenti di *frame* tersebut.

- Menekan tombol *ctrl+shift+s* untuk publikasi.

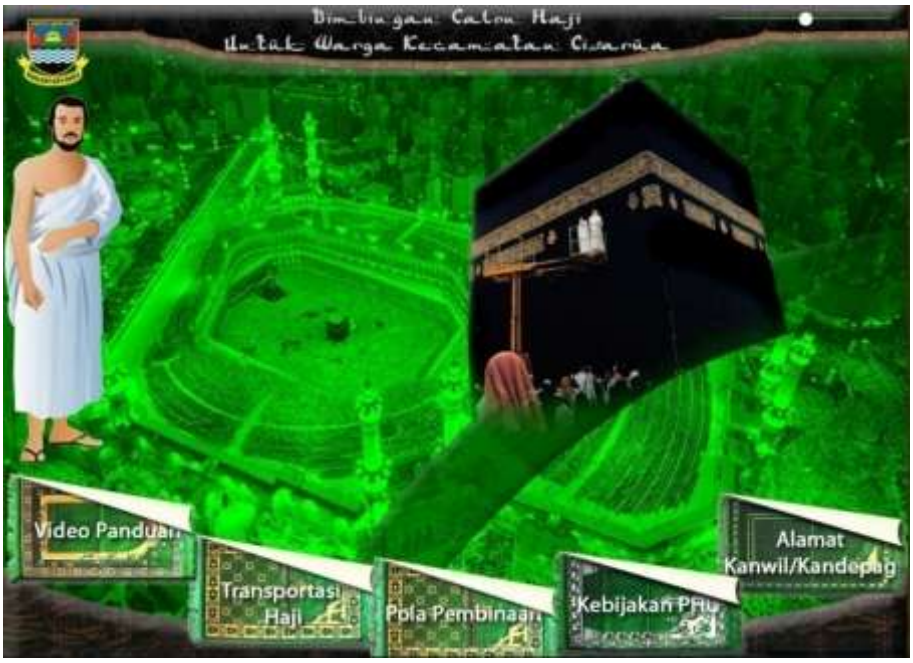
Berikut adalah contoh gambar dari beberapa halaman dan *score* pada CD interaktif ini :

- Tampilan *score* pada Macromedia Director.



Gambar III.6 Tampilan Score

- Tampilan halaman utama.



Gambar III.7 Tampilan Halaman Utama

- Tampilan halaman video panduan.



Gambar III.8 Tampilan Halaman Video Panduan

- Tampilan halaman alamat kanwil/kandepag.



Gambar III.9 Tampilan Halaman Kanwil/Kandepag

- Tampilan halaman kebijakan PHU.



Gambar III.10 Tampilan Halaman Kebijakan PHU