BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Dalam Perusahaan

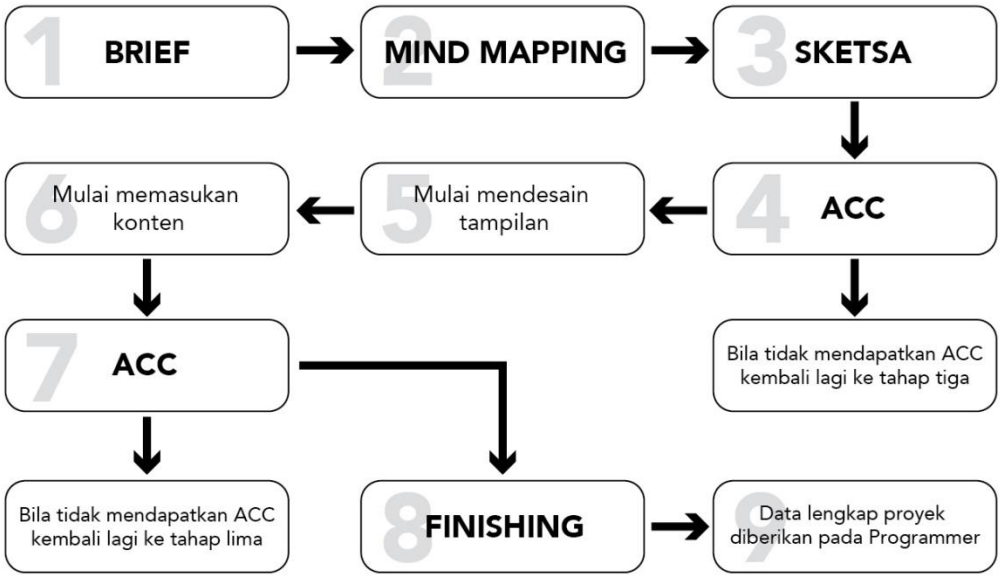
Praktikan berperan sebagai Desainer dalam proyek pembuatan *Website* untuk Yayasan Asgar Muda. Praktikan dibimbing oleh Ketua Umum Yayasan Asgar Muda selama kerja praktek berlangsung.

Kewajiban yang harus diselesaikan oleh praktikan adalah menyelesaikan projek pembuatan Tampilan *Website* Yayasan Asgar Muda.

3.2 Pekerjaan Selama di Perusahaan

Dalam pelaksanaan kerja praktek di Yayasan Asgar Muda praktikan mempunyai tanggung jawab menentukan, merancang serta menyelesaikan Desain untuk *Website* Yayasan Asgar Muda sesuai *brief* yang telah diberikan oleh Ketua Umum Yayasan Asgar Muda.

3.3 Metode Kerja

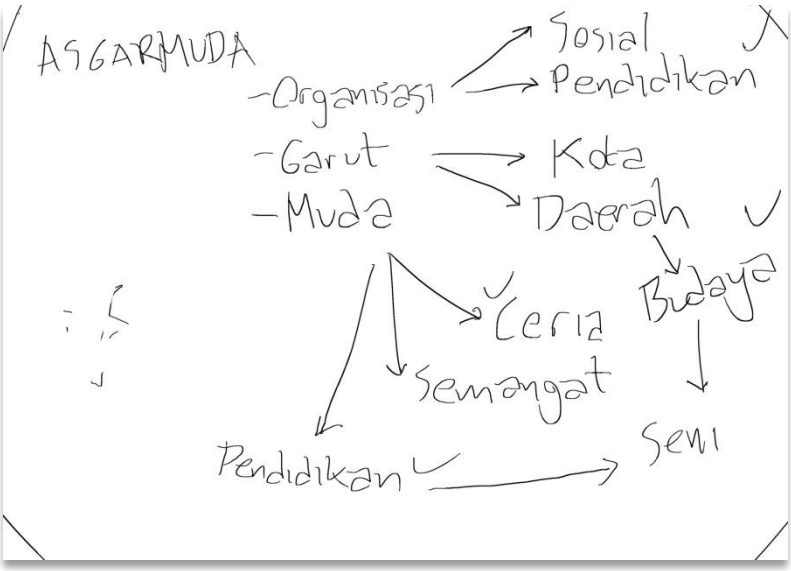


Tabel III.1 Bagan Metode Kerja

3.4 Perancangan Tampilan Website Yayasan Asgar Muda

3.4.1 Konsep Perancangan Tampilan Website

Tahap yang pertama kali dilakukan oleh praktikan setelah menerima *brief* adalah membuat Pemetaan pikiran (*mind map)*. Dari hasil brief penulis mendapatkan beberapa *keyword* dan *image* perusahaan yaitu muda, ceria, pendidikan, organisasi dan budaya.



Gambar III.1 *Mind Mapping*

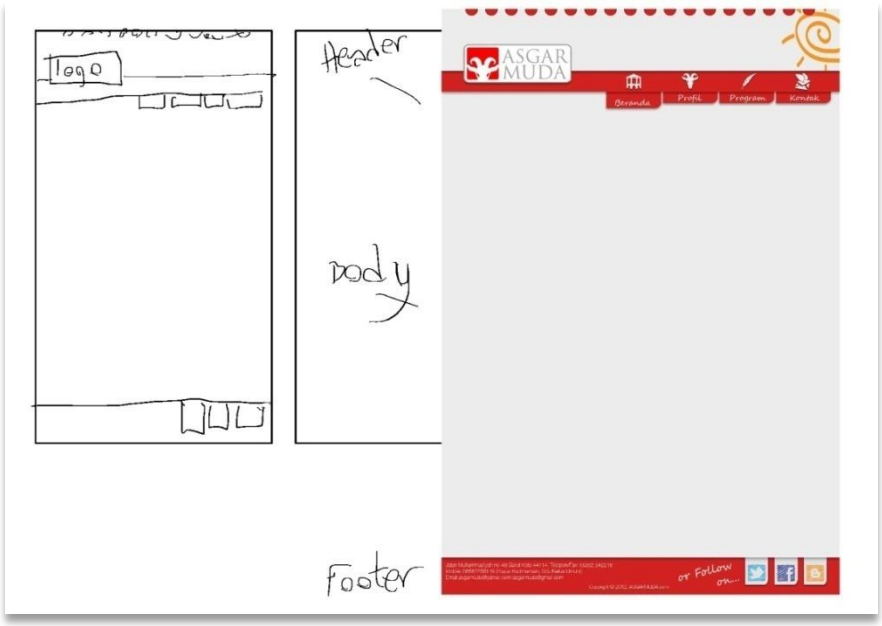
Dari penggabungan beberapa *keyword* tersebut penulis mendapatkan beberapa konsep untuk digunakan dalam elemen visual *Website* Yayasan Asgar Muda, yaitu merah putih (indonesia), tidak terlalu formal, ceria dan terbuka.

Langkah selanjutnya membuat sketsa tampilan *website* sesuai dengan konsep yang diperoleh dari *mind map*. Penulis membuat beberapa sketsa untuk tampilan website, penulis juga menyesuaikan tampilan dengan jenis *website* dinamis, agar memudahkan *programmer* pada tahap pembuatan mesin *website*. Alasan praktikan memilih jenis *website* dinamis adalah untuk memudahkan pengubahan data apabila *website* sudah beroperasi.



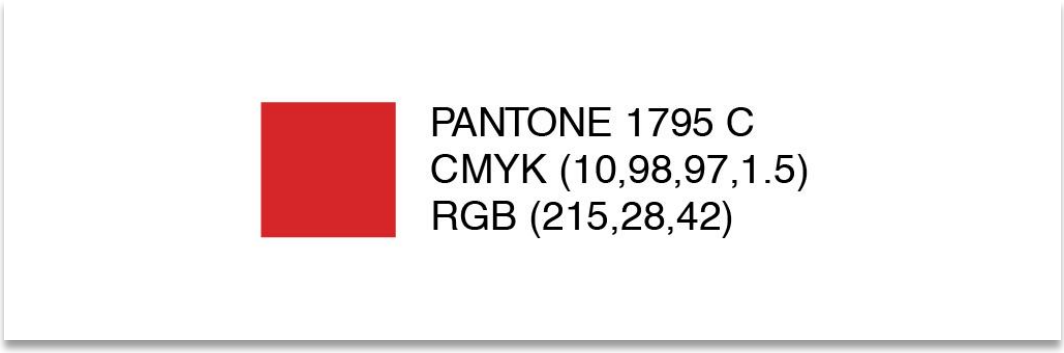
Gambar III.2 sketsa pertama

Sketsa tahap awal lebih fokus pada bagian *header, body* dan *footer*, untuk desain *layout* akan mengikuti sketsa yang dipilih.



Gambar III.3 sketsa kedua

Sketsa tahap kedua penulis melakukan pemilihan warna dari sketsa yang sudah dipilih yang akan digunakan dalam *Website* Yayasan Asgar MudA



Gambar III.4 warna dasar

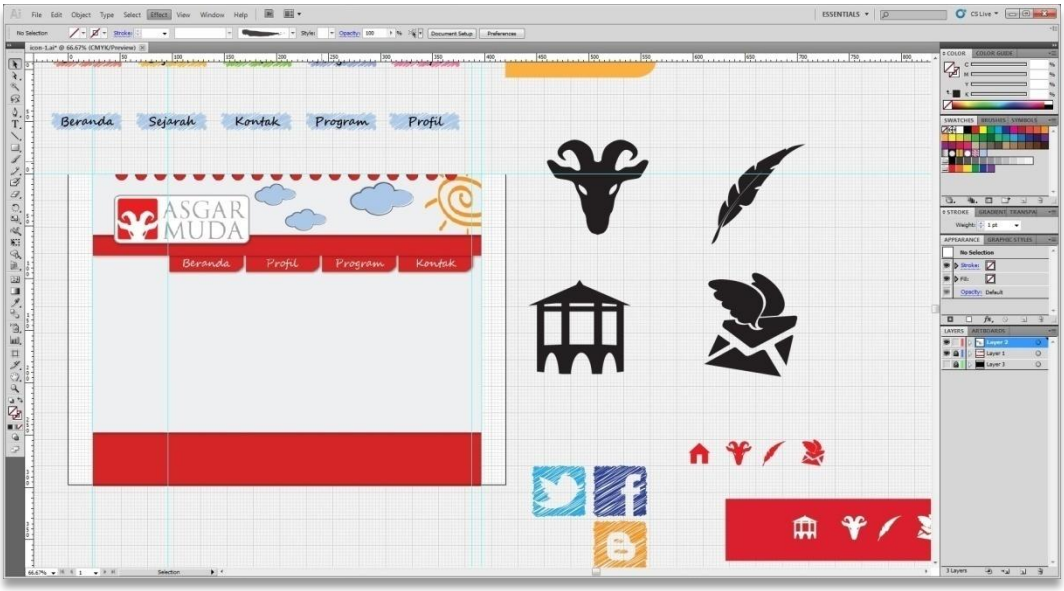
Pemilihan warna disesuaikan dengan konsep yang telah didapat pada tahap sebelumnya. Warna dasar yang digunakan adalah warna merah, putih, abu-abu dan hitam. Warna dasar yang dipilih harus cocok atau *match* dengan logo Yayasan Asgar Muda, warna yang digunakan juga merupakan warna yang telah dijadikan identitas visual perusahaan .

Tahap selanjutnya praktikan memilih beberapa *font* yang akan digunakan pada *website* Yayasan Asgar Muda. Setelah menentukan warna dan *font,* langkah selanjutnya yang praktikan lakukan adalah membuat sketsa menjadi *digital* (*digitalisasi*).

3.4.2 Teknis Perancangan

Tahap selanjutnya adalah tahapan-tahapan perancangan untuk pembuatan *Website* Yayasan Asgar Muda, praktikan menggunakan *software Adobe Photoshop CS5 dan Adobe Illustrator CS5* untuk membuat tampilan *website*.

Penulis membuat *dummy layout* dasar dan membuat beberapa *icon* yang akan digunakan pada *website* menggunakan *Adobe Illustrator CS5*, *icon* dirancang berdasarkan identitas visual perusahaan dan dikemas secara unik namun tetap *simple* dan sesuai dengan *content*-nya. Untuk *icon social network* dirancang dengan gaya *Drawing Pen* atau *scribble* agar *website* terkesan lebih hidup.

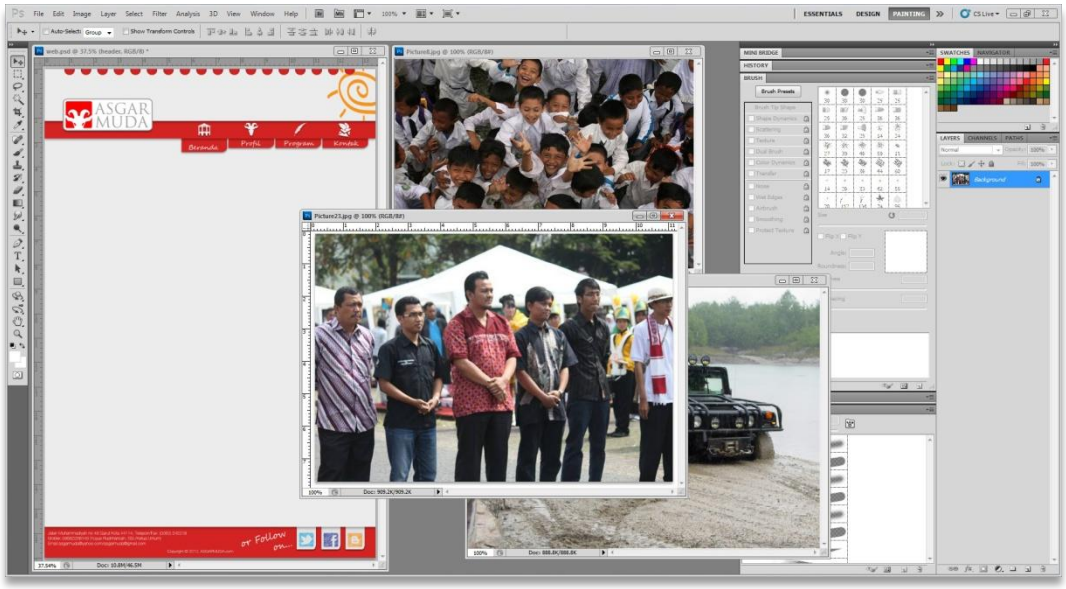


Gambar III.5 proses pembuatan *icon*

Proses selanjutnya penulis mulai mengumpulkan bahan-bahan yang akan diaplikasikan pada website, bahan-bahan yang tersedia berupa *image* dan data-data perusahaan yang sudah penulis kumpulkan sebelumnya. Pada proses ini penulis menggunakan software *Adobe Photoshop CS5* dan mulai merancang desain *layout* untuk halaman utama *website.* Pada beberapa *image* penulis mengatur *brightness* dan *contrast*-nya agar gambar terlihat lebih tajam dan sesuai dengan *layout* dasar.

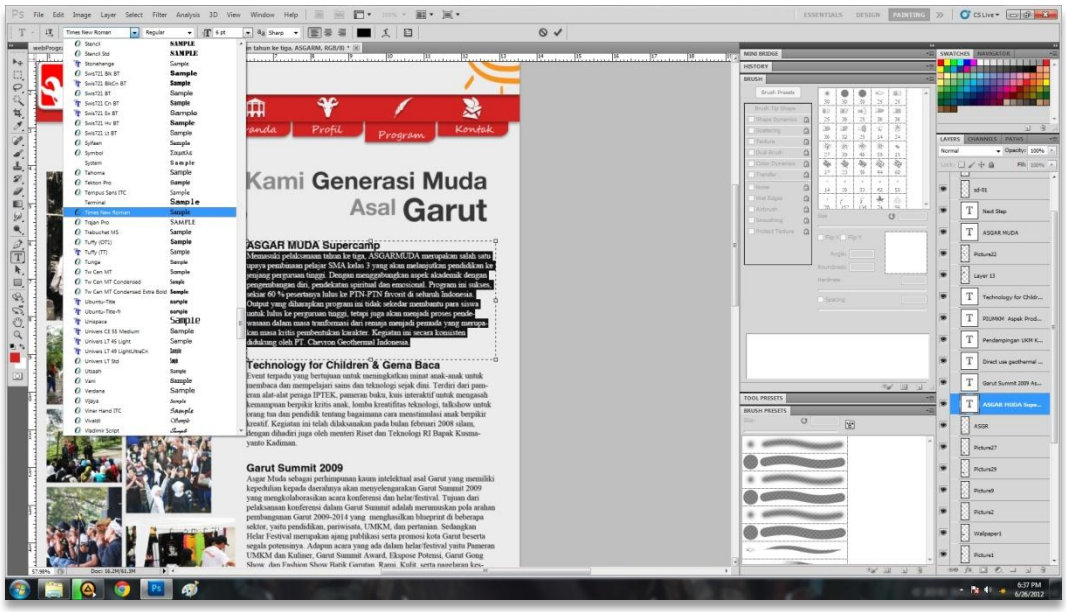
Penulis hanya memakai warna-warna dasar yang sudah menjadi identitas perusahaan, untuk warna huruf penulis memakai warna hitam dan abu-abu, lalu untuk *icon* dibuat dengan beberapa versi yaitu dengan *shadow* dan tanpa *shadow*, langkah ini dilakukan untuk proses pembuatan *roll-over* nanti.

Tahap selanjutnya adalah pemilihan jenis-jenis huruf atau *font*, pemilihan *font* yang tepat sangat penting memaksimalkan tujuan dari *website*,



Gambar III.6 merancang halaman utama

Jenis-jenis font yang digunakan adalah *Helvetica Neue LT Std, HelveticaTextbook LT Roman, Helvetica CE, Segoe Script, Harabara,*



Gambar III.7 pemilihan jenis huruf

dan *Times New Roman,* penyesuaian font ini dilakukan agar tampilan visual bisa tersampaikan se-efektif mungkin sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan sebelumnya.

Helvetica Neue LT Std 75 Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#$%^&*()_+?

Times New Roman

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#$%^&*()_+?

HelveticaTextbook LT Roman

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#$%^&*()_+?

Segoe Script

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#$%^&*()_+?

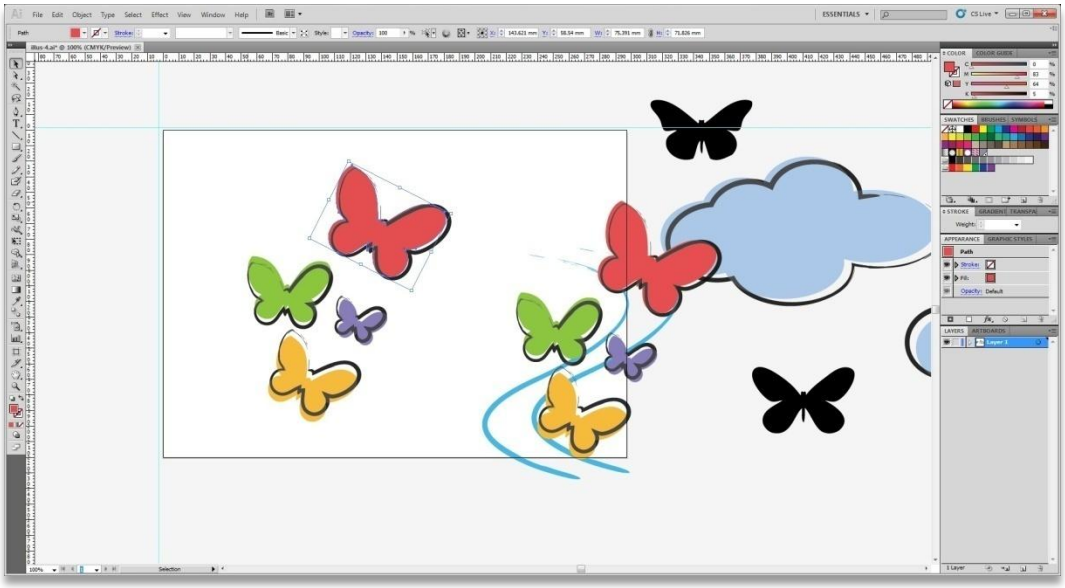
Helvetica CE

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#$%^&*()_+?

Harabara Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#$%^&*()_+?

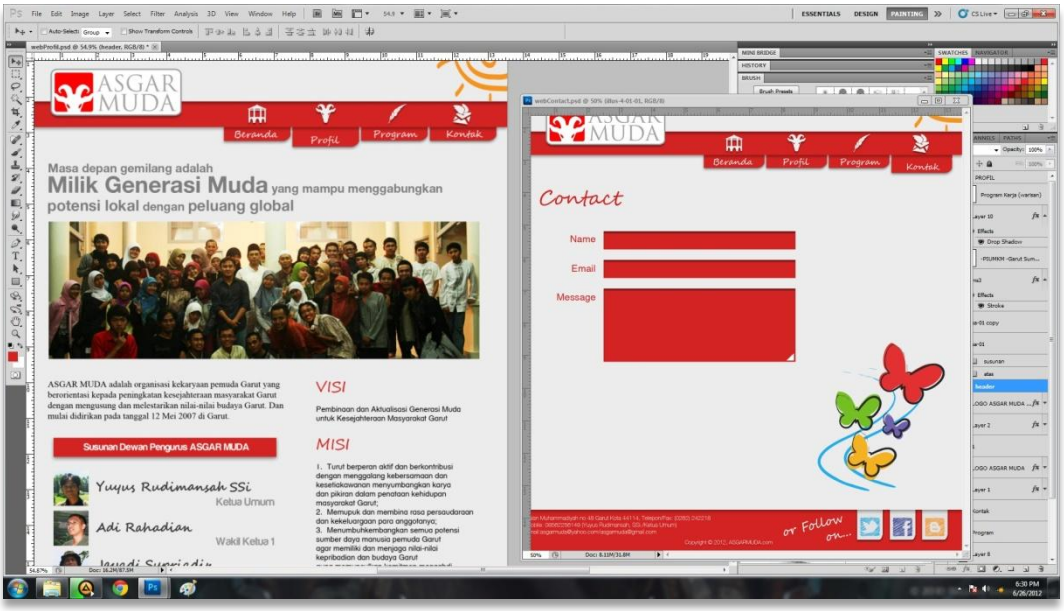
Gambar III.8 jenis *font* yang dipakai



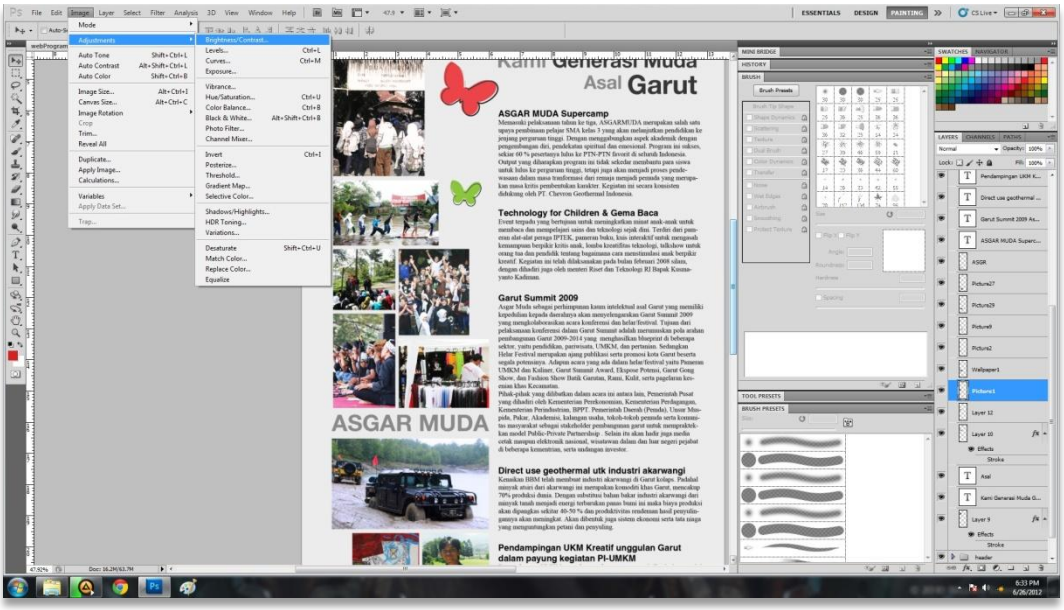
Gambar III.9 perancangan ilustrasi

Kemudian proses dilanjutkan dengan perancangan elemen grafis berupa ilustrasi, dengan mengikuti konsep penulis membuat ilustrasi yang bersifat ceria, terbuka dan juga bebas menggunakan *Adobe Ilustrator CS5* dan akan di *export* kembali ke *Photoshop.*

Selesai dengan halaman utama proses dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu perancangan halaman bagian profil, program dan kontak.



Gambar III.10 perancangan tampilan halaman profil dan kontak



Gambar III.11 perancangan tampilan halaman program

Bagian terakhir adalah proses pemotongan atau proses *slicing,* proses ini dikerjakan menggunakan *Photoshop* dengan cara memotong bagian-bagian dari halaman. Proses ini dikerjakan agar memudahkan *Programmer* pada saat proses perancangan *hyperlink* dan pengaturan slide *J-query.*



.

Gambar III.12 proses pemotongan



Gambar III.13 hasil akhir tampilan halaman utama dan halaman kontak



Gambar III.14 hasil akhir tampilan halaman profil dan halaman program