BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1. PERANAN PRAKTIKAN DALAM PERUSAHAAN

Praktikan sebagai mahasiswa yang melaksanakan Kerja Praktek, ditempatkan di bagian div.komputer dan diberikan tugas untuk membuat sebuah media informasi interaktif *(infotainment map)* yang nantinya media informasi ini akan diaplikasikan pada sebuah layar sentuh yang ditempatkan di *lobby* perusahaan yang gunanya untuk memberi kemudahaan kepada setiap tamu perusahaan yang datang untuk mengetahui informasi tentang perusahaan. Media informasi ini juga akan digunakan di setiap pameran atau *event-event* yang diselenggarakan oleh Puslitbang tekMIRA.

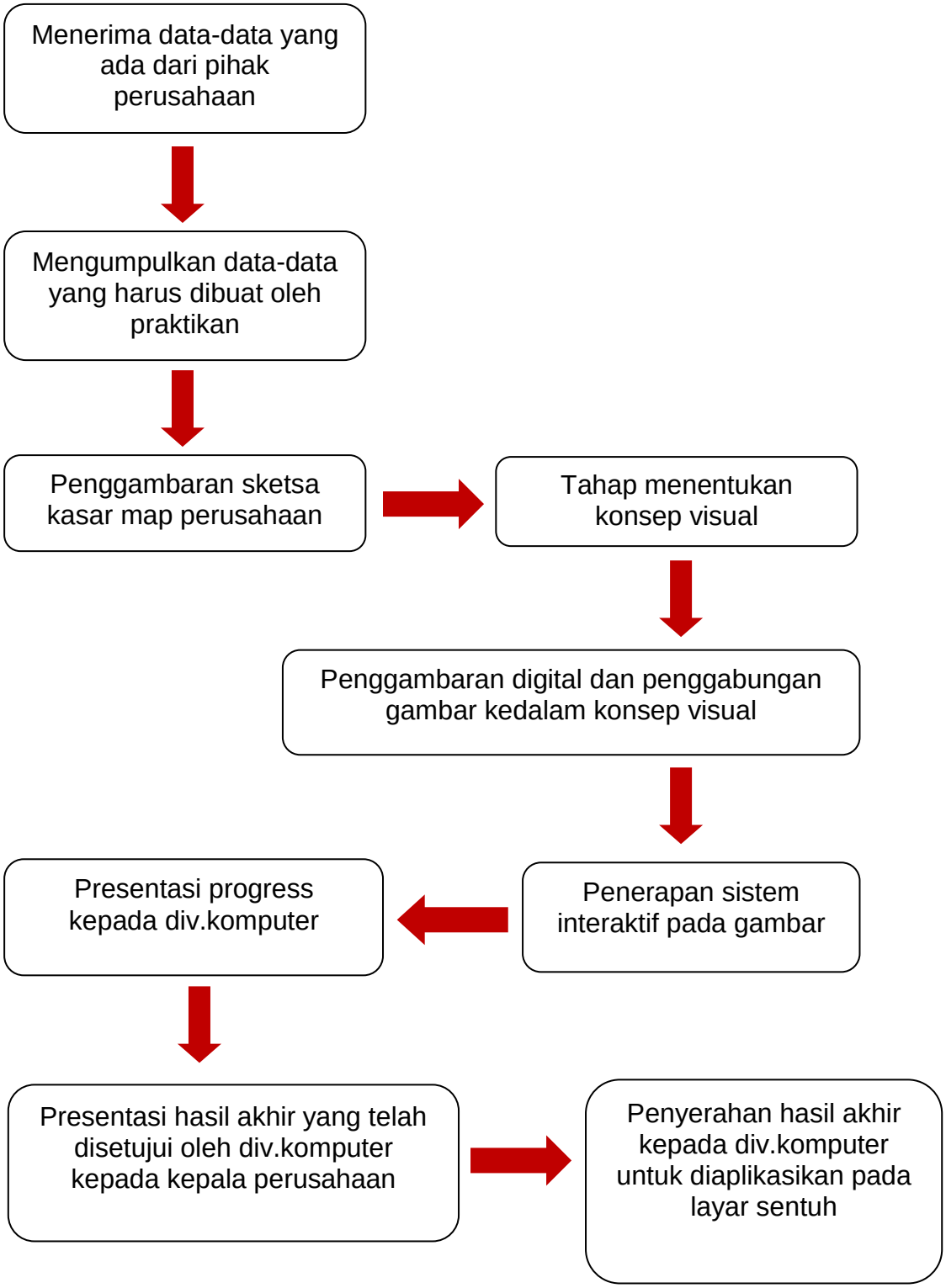
3.2. PEKERJAAN PRAKTIKAN SELAMA KERJA PRAKTEK

Praktikan sebagai mahasiswa yang melakukan Kerja Praktek di **Puslitbang tekMIRA** ditugaskan oleh pihak perusahaan untuk mengerjakan seluruh perancangan dan pembuatan media informasi interaktif *(infotainment map)*.

3.3. METODE KERJA PRAKTIKAN

Selama menjalani proses kerja praktek, pihak perusahaan menetapkan jadwal kerja praktek, yaitu empat kali dalam satu minggu, pada hari Senin, Selasa, Rabu, dan Kamis untuk *presentasi progress*. Untuk hasil akhir dipresentasikan kepada pihak perusahaan seminggu sebelum kerja praktek berakhir yang nantinya akan diperlihatkan oleh pihak pembimbing kepada kepala perusahaan dan diberi penilaian hasil akhir kepada praktikan.

Untuk lebih jelasnya berikut lampiran bagan dari alur kerja dan alur perintah yang dilaksanakan oleh praktikan selama melaksanakan kerja praktek di **Puslitbang tekMIRA**.



Tabel lll.1 Bagan dari Alur Kerja dan Alur Perintah

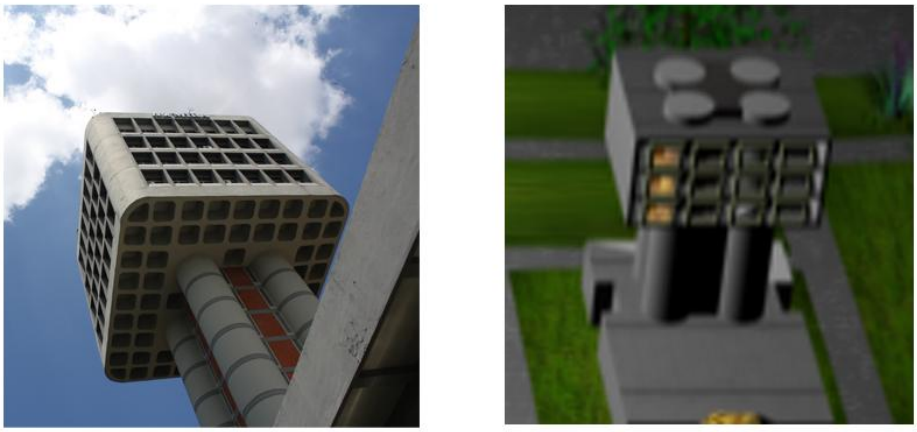
3.4. PERANCANGAN

Infotainment map akan dibuat *interaktif* dengan menambahkan tombol *rollover* di setiap gambar gedungnya, karena media ini akan diaplikasikan pada sebuah layar sentuh sebagai media informasi di **Puslitbang tekMIRA**. Untuk tampilan visual keseluruhan yaitu gambar 3D yang diolah dengan menggunakan program *3ds max* dan untuk teknik pengerjaan *interaktif* menggunakan program *Adobe InDesign.*

Alasan memilih konsep gambar 3D karena agar tampilan visual terlihat seperti gedung aslinya, sehingga memudahkan setiap konsumen untuk memahami dan menggunakan media tersebut.

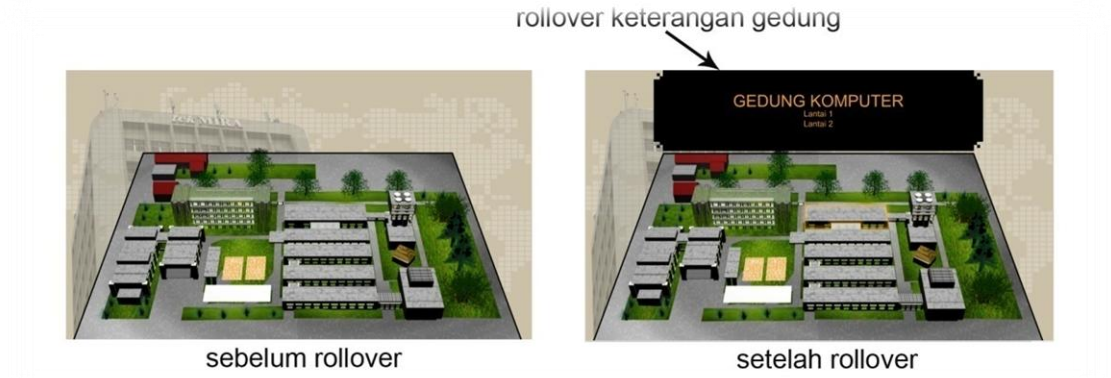
3.4.1 Konsep Perancangan

Langkah awal, praktikan menggambil semua gambar gedung asli yang ada di lokasi **Pustibang tekMIRA** untuk dijadikan *sample* yang nantinya akan dibuat menjadi gambar 3D dengan menggunakan material, warna dan tata letak yang sama dengan gedung aslinya.



Gbr III.2 Membuat Gedung 3D

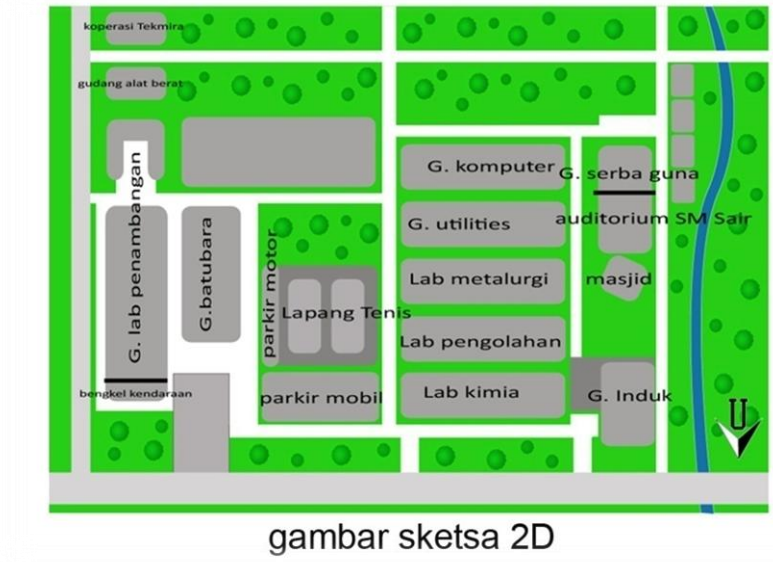
Untuk interaktifnya menggunakan tombol *rollover*, apabila mengarahkan *kursor* / menekan salah satu gedung maka akan muncul keterangan gedung yang dipilih tersebut.



Gbr III.3 Membuat Rollover Keterangan Gedung

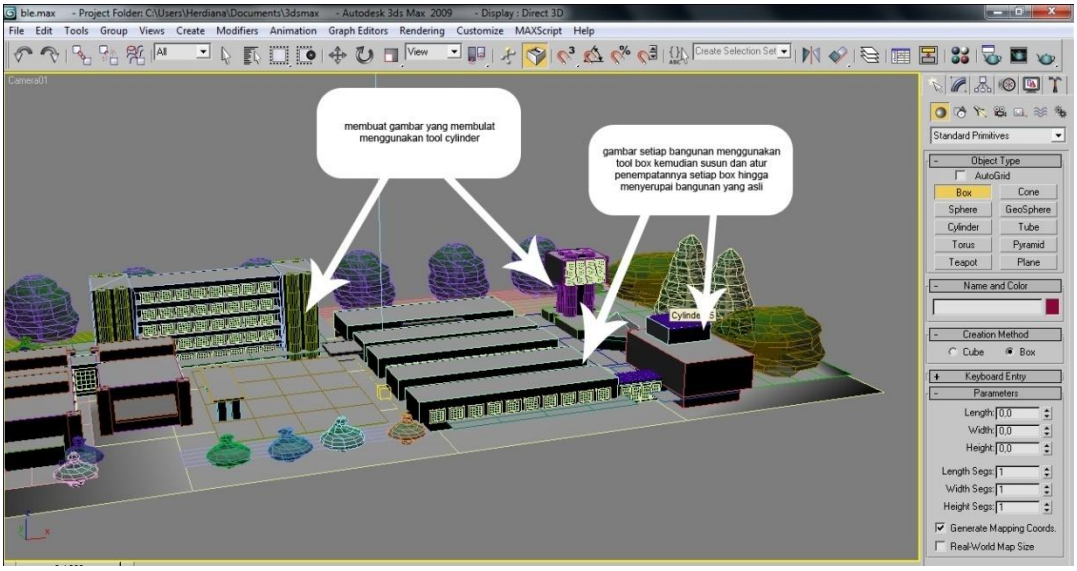
3.4.2 Teknis Perancangan

Untuk teknis perancangan gambar keseluruhan pertama dibuat sketsa kasar terlebih dahulu dengan menggunakan program *Adobe Illustrator* hingga terciptalah sketsa 2D.



Gbr III.4 Sketsa Denah

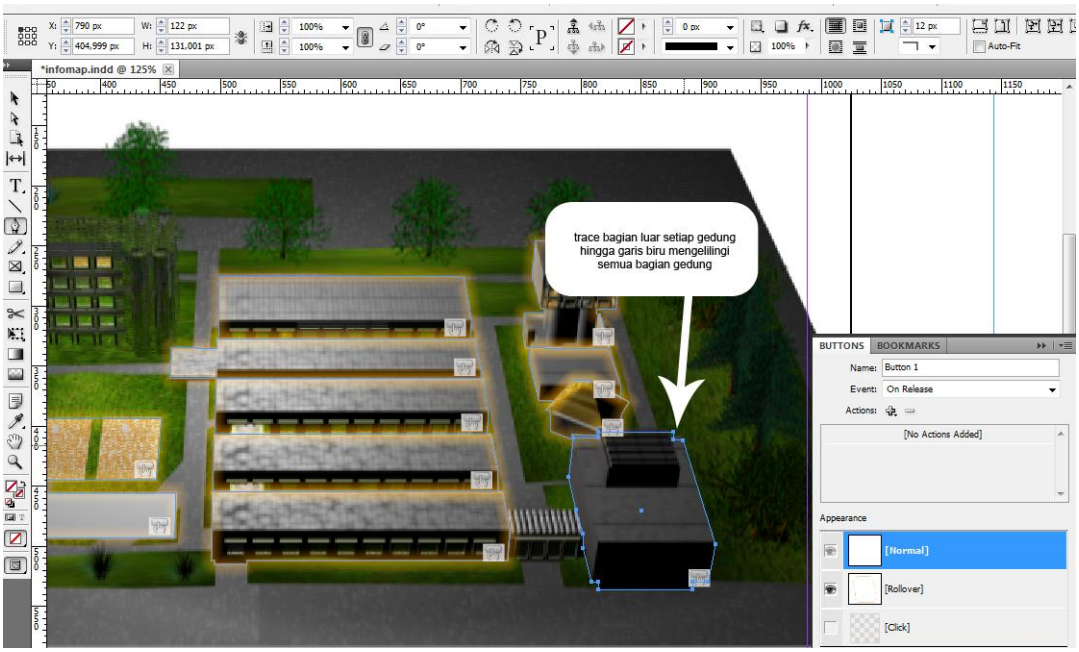
Kemudian membuat gambar gedung satu per satu dengan melihat dari gambar bangunan asli dan dibuat semirip mungkin. Untuk menghasilkan gambar 3D praktikan menggunakan program *3ds max*.



Gbr III.5 Pembuatan gambar 3D

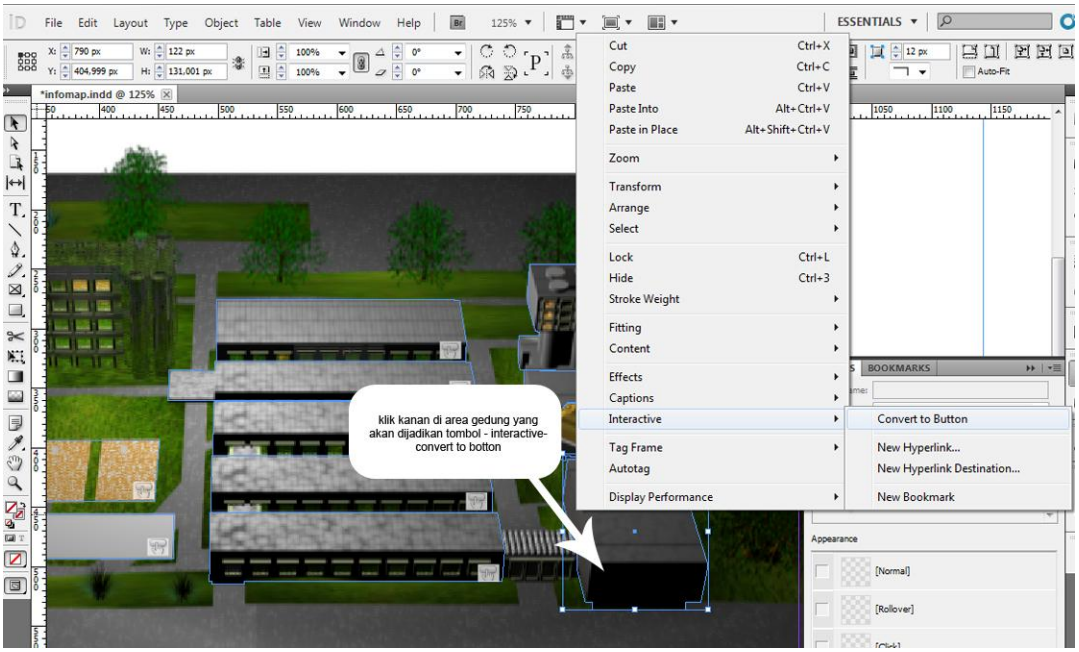
Setelah gambar 3D selesai kemudian render untuk menghasilkan gambar 3D dengan format JPEG.

Langkah selanjutnya adalah membuat tombol *rollover* agar interaktif. Kali ini praktikan menggunakan program *Adobe Indesign*. Untuk membuat agar setiap gedung menjadi tombol dengan cara *trace* bagian luar dari setiap gedung.



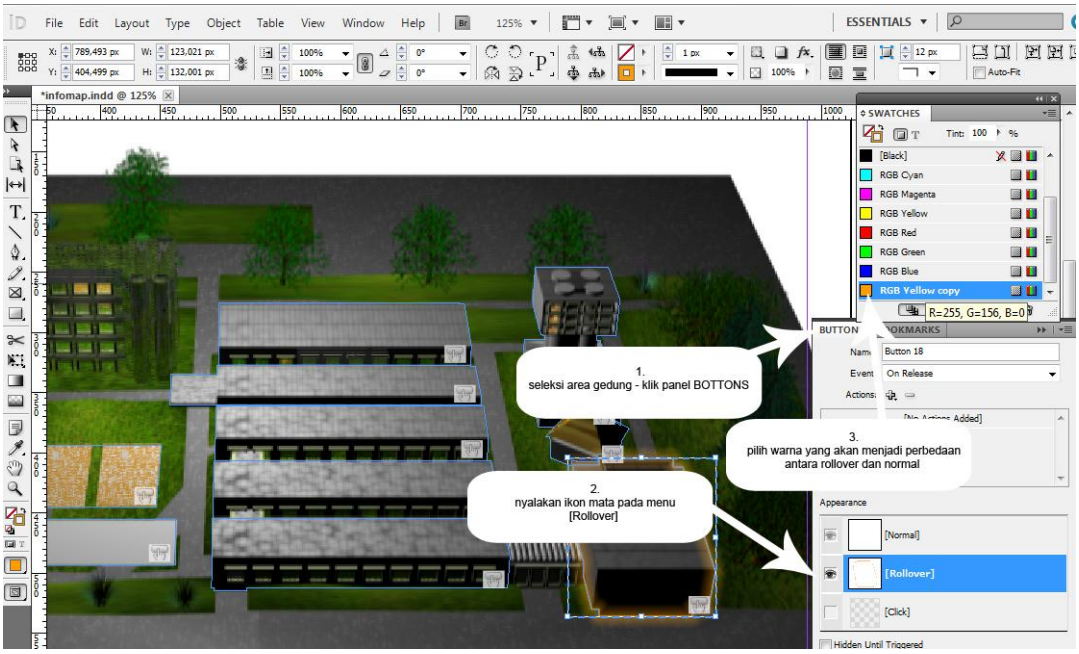
Gbr III.6 Langkah 1 membuat tombol rollover

Kemudian kotak hasil *trace* yang telah dibuat tadi dijadikan tombol agar pada saat kursor mengarah pada gedung tersebut akan memunculkan sebuah *rollover*.



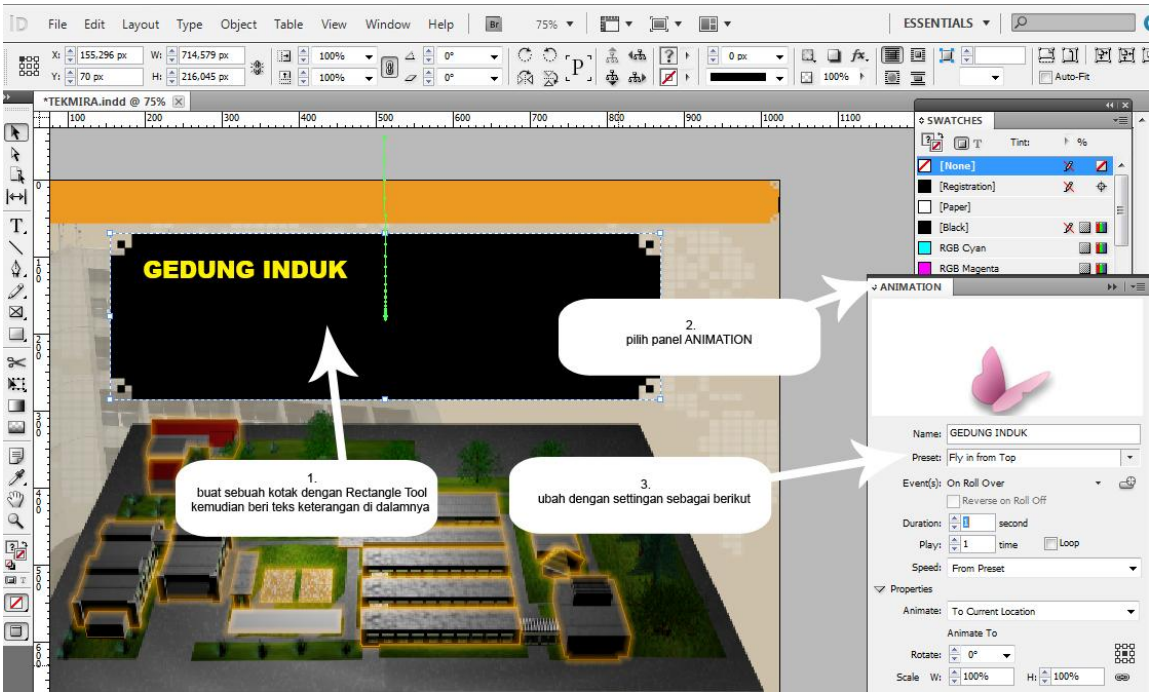
Gbr III.7 Langkah 2 membuat tombol rollover

Setelah semua gedung menjadi tombol kemudian memberi perbedaan antara gambar normal dan gambar *rollover.* Disini praktikan menggunakan perbedaan warna.



Gbr III.8 Langkah 3 membuat tombol rollover

Langkah selanjutnya adalah membuat keterangan gedung. Dengan cara menambahkan animasi di menu ANIMATION.



Gbr III.9 Menampilkan keterangan pada rollover

Setelah keseluruhan gedung dibuat tombol, diberi *rollover*, dan diberi keterangan gedung kemudian e*xport* pada format swf, tujuannya agar interaktif bisa berfungsi.

Cara *export* ke swf: **pilih menu file – export – beri nama file dan pilih format swf – kemudian klik export**

File siap dipresentasikan dengan membukanya di program *Adobe flash* atau program *browser* yang biasa digunakan.