BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1. Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan praktikan selama pelaksanaan Kerja Praktek ditempatkan pada bagian *web designer.* Kerja Praktek Praktikan ditugaskan mengerjakan membuat *layout web* untuk promosi event launching game Greedy Bird yang diserahkan pada PT. Idea Field Indonesia. Praktikan diwajibkan untuk mengerjakan di kantor guna mempermudah jalannya revisi oleh pihak pembimbing Kerja Praktek.

3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Pekerjaan Praktikan selama Kerja Praktek meliputi :

a. Pemahaman materi media interaktif berupa *website.*
b. Penggagasan ide, berupa *brainstorming.*
c. Visualisasi ide, memvisualkan ide dan konsep kepada sketsa baik sketsa kasar (manual) ataupun digital.
d. *Final Artworking*, penyempurnaan dan finalisasi penyelesaian *layout web* menuju proses *publishing*.

3.3. Metode Kerja Praktikan

Alur metode kerja praktikan : Pertemuan secara langsung dilaksanakan di kantor PT. Idea Field Indonesia. Pertemuan ini bermula dengan penjelasan tentang *web* dan proses pembuatan *layout web* yang baik dan menarik dilihat, di mana oleh pembimbing di berikan tugas latihan guna membiasakan praktikan dan di lanjutkan dengan penggarapan *layout web* yang sebenarnya, yaitu *layout web* untuk game Greedy Bird.

Manager Personalia PT. Idea Field Indonesia dan di bantu oleh *Art Director* PT. Idea Field Indonesia memberikan materi kerja kepada praktikan. Setelah itu diminta membuat sketsanya, jika sketsa sudah selesai, lalu di rancang menggunakan *software Adobe Photoshop*. Setelah proses perancangan selesai, praktikan mengirimkan *file* yang sudah berbentuk foto kepada *Manager Personalia* PT. Idea Field Indonesia dan *Art Director* PT. Idea Field Indonesia untuk di lanjutkan ke pihak klien guna memasuki tahap revisi. Setelah melalui tahap revisi, *file Adobe Photoshop* yang telah di setujui oleh pihak klien di lanjutkan ke divisi *progammer* guna di sempurnakan lebih lanjut dan siap untuk di *publish*.

3.4. Perancangan Layout Web Game Greedy Bird

Praktikan mengerjakan *layout web* game Greedy Bird atas permintaan klien untuk mempromosikan game *console* baru untuk ponsel yang baru akan di luncurkan ke pasar.

3.4.1. Konsep Perancangan

Konsep perancangan *layout web* meliputi proses pencarian ide gagasan yang sesuai dengan konsep yang klien berikan agar dapat membantu proses pengerjaan dan studi visual dengan tema dan gagasan yang sesuai.

Pemilihan warna ditentukan oleh pihak klien. Pihak klien tidak menginginkan konsep game yang di usungnya berubah oleh karena pemilihan warna yang salah. Oleh karena itu, pihak klien mengirimkan *file – file* yang sekiranya membantu praktikan dalam merancang *layout web* untuk pihak klien. Sehingga praktikan bisa leluasa menyusun *layout* dengan bahan mentah yang telah di siapkan oleh pihak klien.

Berbekal dengan bahan mentah dan permintaan dari pihak klien, serta bimbingan dari *Art Director* dan rekan – rekan desainer di PT. Idea Field Indonesia, praktikan membuat konsep *layout web* yang simple namun tetap menarik mata dan tidak menyimpang dari konsep game Greedy Bird itu sendiri. Selama yang terpenting informasi tentang game Greedy Bird itu sendiri dapat sampai ke benak konsumen/

Tipografi yang digunakan menggunakan font :

Pusab

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

,./?!+=(){}[]@#$%&*-_~′#^″|\

Dan

Myriad Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

,./?!+=(){}[]@#$%&*-_~′#^″|\

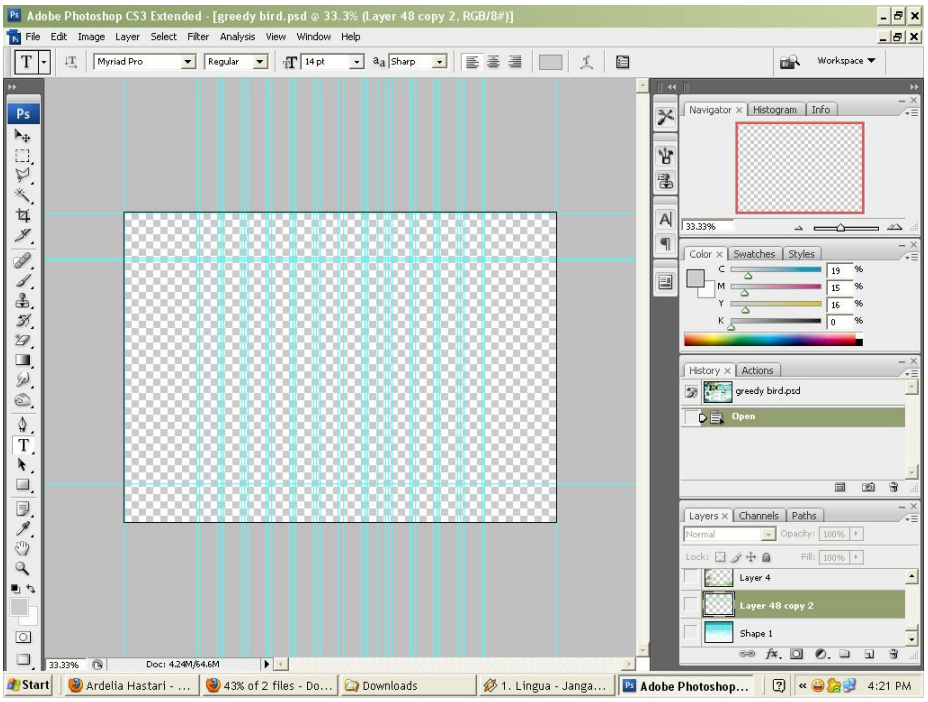
- Font Pusab di gunakan pada bagian logo, sesuai dengan logo wajib game Greedy Bird.

- Font Myriad Pro di gunakan pada isi web, karena font Myriad Pro memberi kesan simple dan eksklusif. Font Myriad Pro juga memberikan fungsi keterbacaan yang jelas.

3.4.2. Teknis Perancangan

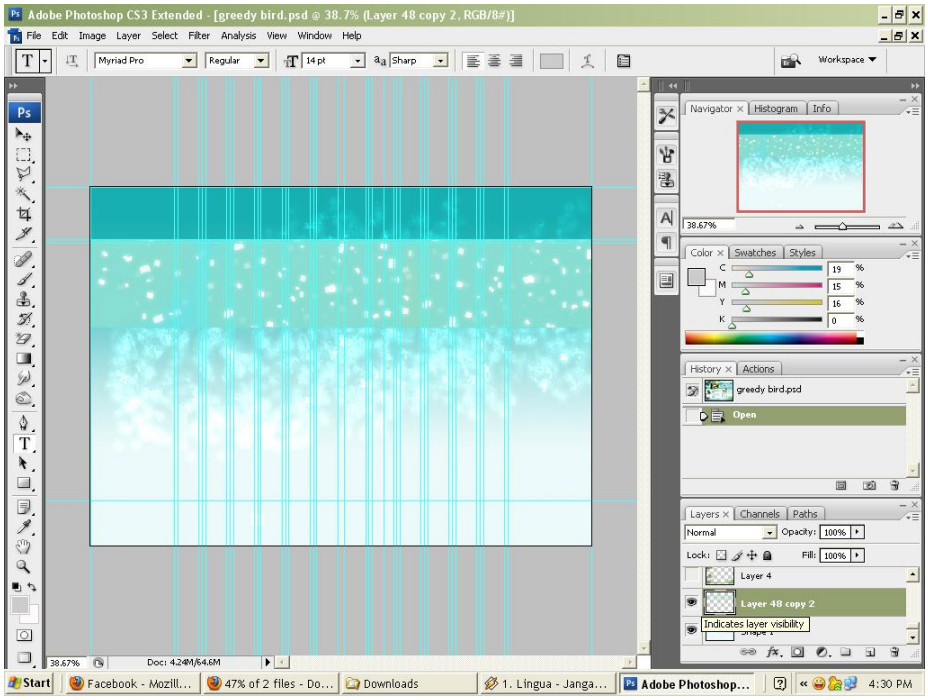
Setelah mendapat *brief* singkat dari *Art Director*, praktikan mengkonsep *layout web* yang nantinya akan di rancang.

Proses pembuatan *layout web* Game Greedy Bird menggunakan *software Adobe Photoshop CS3* dengan system *grid* standart untuk pembuatan web.



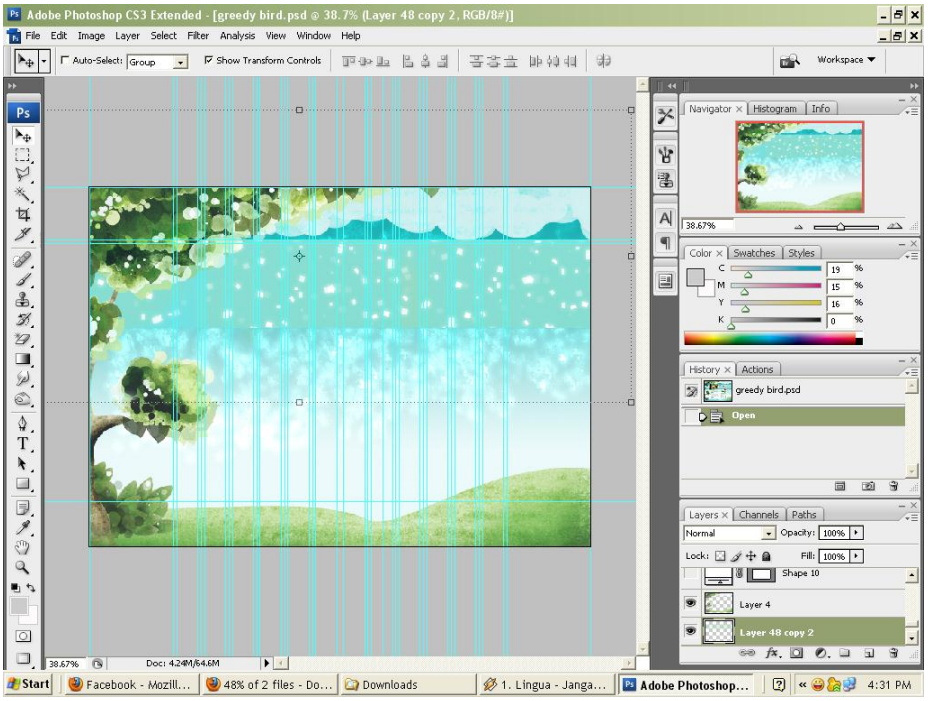
Gambar III.3. Teknis Perancangan -01

Pembuatan *background* oleh praktikan menggunakan software Adobe Photoshop CS 3.



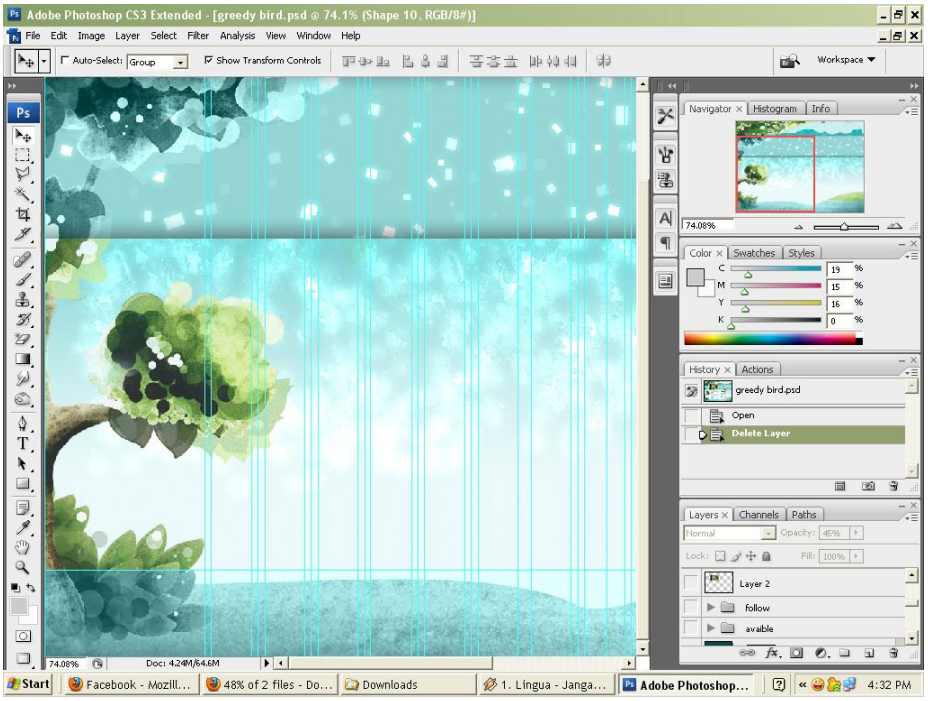
Gambar III.4. Teknis Perancangan -02

Penambahan elemen visual dari game Greedy Bird yang di dapat dalam bentuk .png oleh pihak klien untuk *background*.



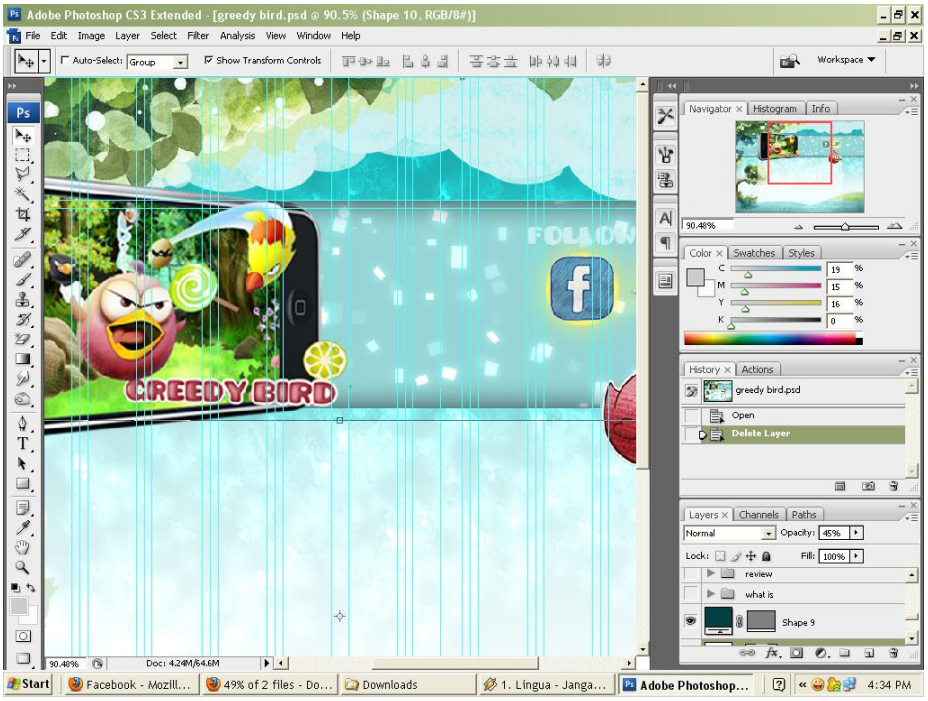
Gambar III.5. Teknis Perancangan -03

Penambahan elemen visual pada *background.*



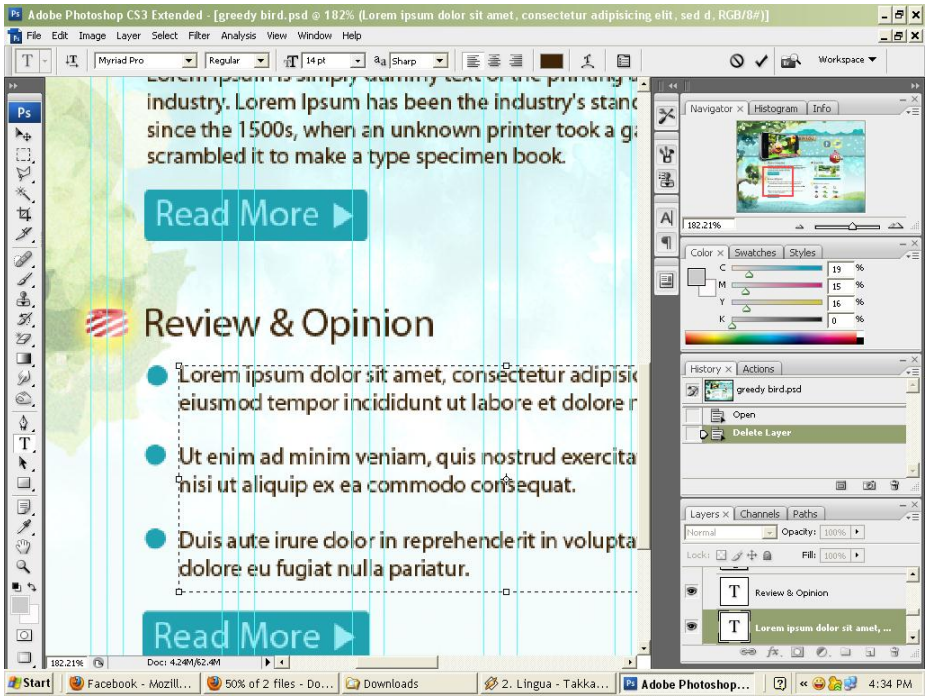
Gambar III.6. Teknis Perancangan -04

Pemasangan *image* utama.



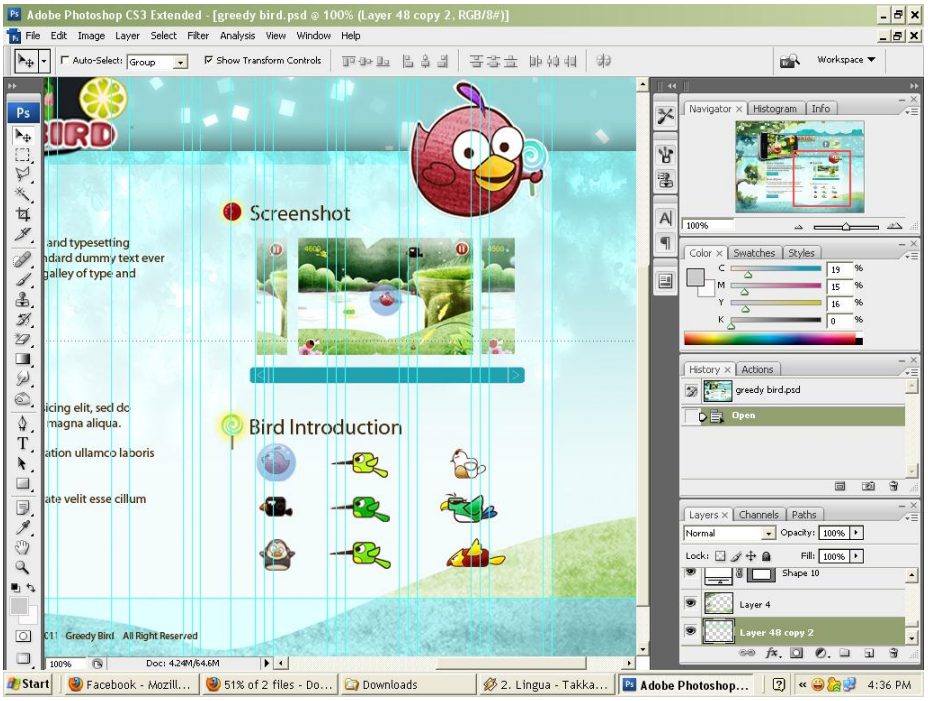
Gambar III.7. Teknis Perancangan -05

Memasukan teks



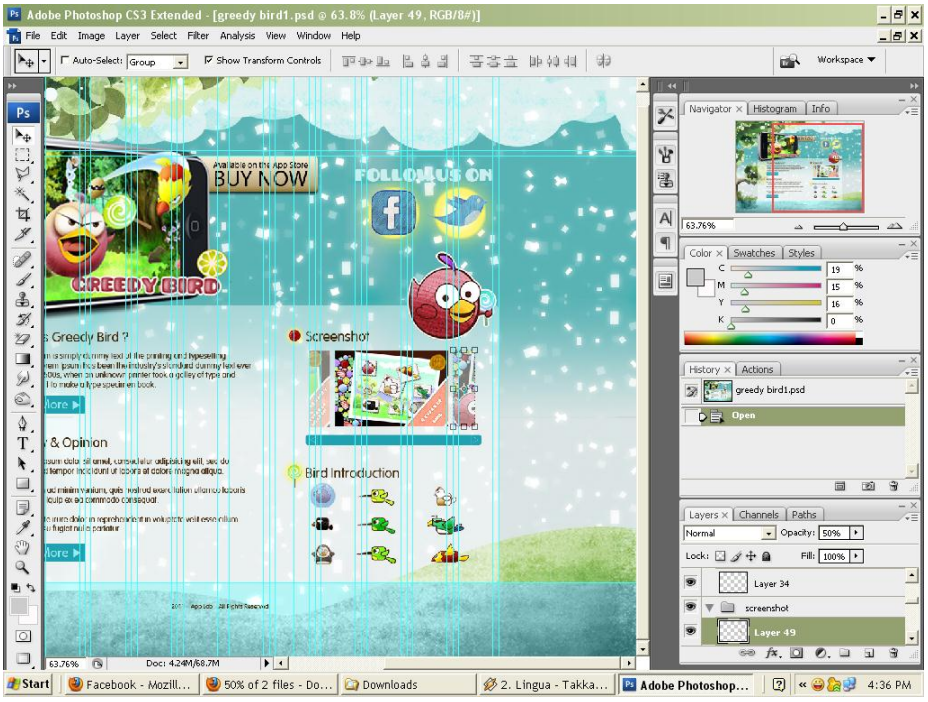
Gambar III.8. Teknis Perancangan -06

Memasukan *screenshot* dari game Greedy Bird



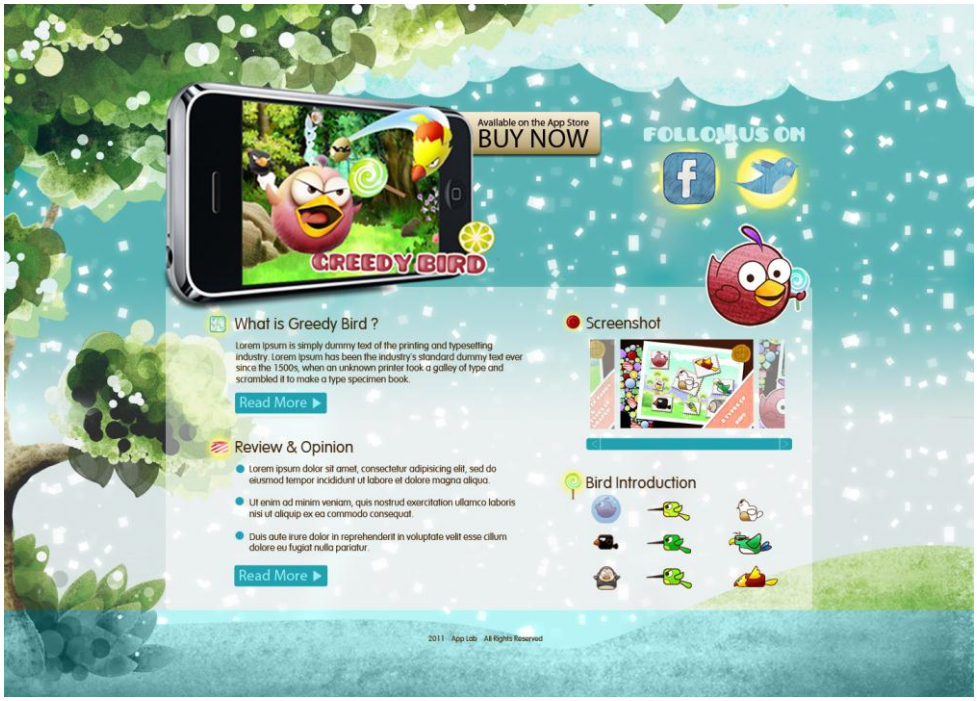
Gambar III.9. Teknis Perancangan -07

Tahap revisi pada bagian *background* oleh pihak klien



Gambar III.10. Teknis Perancangan -08

Hasil akhir



Gambar III.11. Hasil Akhir

Data mentah yang telah di revisi di perlihatkan kembali kepada *Art Director*. Setelah di setujui oleh pihak *Art Director*, data mentah di berikan kepada Divisi *Programmer* untuk di tambahkan fitur – fitur khusus sesuai permintaan klien dan pada hasil akhirnya di *publish* melalui jaringan internet sehingga menjadi *website* yang siap di nikmati oleh masyarakat luas.

Pada tahap pemasangan fitur – fitur oleh divisi *Programmer*, praktikan membantu divisi *Programmer* dengan member saran tentang fitur – fitur yang akan di pasang di *layout website.*

BAB IV
KESIMPULAN

Pada akhirnya praktikan berhasil menyelesaikan kerja praktek di PT. Idea Field Indonesia. Praktikan mendapat banyak ilmu pengetahuan baru yang tidak di dapat ketika belajar di dalam perkuliahan dan mendapat pengalaman ketika di haruskan untuk terjun secara langsung ke dunia kerja profesional.

Dapat di simpulkan dari uraian diatas adalah :

1. Untuk membuat sebuah *web* yang baik diperlukan kerja dari dua divisi, divisi desain dan divisi kreatif yang saling melengkapi.
2. Dalam merancang *layout* untuk sebuah *web* membutuhkan acuan (*grid system*) pasti sehingga tidak menyimpang atau salah ketika di *publish* ke layar monitor.
3. Terjun ke dunia kerja berarti membutuhkan tanggung jawab yang besar terhadap apa yang di kerjakannya.
4. Dalam bekerja tidak cuma di perlukan teknik yang tinggi, tetapi juga membutuhkan pengendalian diri.