

Laporan Akhir Praktek Kerja Lapangan (PKL) SMK Negeri 1 Ciamis Tahun Ajaran 2013-2014

Jl. Jendral Sudirman No. 269 Telp/fax (0265) 771204 / 777719



Penyusun : 1. Dikdik Amin Sodikin
 2. Ian Nurliana
 3. Muhammad Iqbal Fauzy
Kelas : XII Multimedia
Tempat PKL : PT INTI (Persero) Bag. RICE Bandung
 Jln. Moch. Toha No. 77 Bandung 40253

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN INI DISAHKAN DAN DISETUJUI
OLEH:

Nama Perusahaan : PT INTI (Persero) RICE Bandung
Alamat : Jl. Moch. Toha No. 77 Bandung
40253
Tanggal :

Mengetahui

Pembimbing Perusahaan 1

Pembimbing Perusahaan 2

Suryaman Dahlan
NIP: 198707057

Suhardi
NIP: 198602027

Atasan Langsung
Pembimbing Perusahaan

Meliani Supardjo
NIP: 198707092

Kata Pengantar

Segala puji dan syukur kami panjatkan atas kehadiran Alloh SWT, karena atas berkat rahmat-Nya lah kami dapat menyelesaikan laporan akhir kegiatan ***“Praktek Kerja Lapangan (PKL)”*** .

Laporan ini disusun dalam rangka memenuhi satu syarat untuk mengikuti Uji Kompetensi pada program keahlian Multimedia di SMK Negeri 1 Ciamis. Kami menyadari dalam penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, kami mengharapkan saran & kritik dari para pembaca.

Kami mengucapkan beribu terimakasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyelesaian tugas ini, terutama kepada :

1. Alloh SWT yang telah memberikan kami kesehatan sehingga kami bisa melaksanakan ***Praktek Kerja Lapangan*** dengan baik dan lancar.
2. Kepada Orang Tua kami yang telah mendukung kegiatan ini baik secara moril maupun materil.
3. Bapak Rudi Sajidin,S.Pd selaku ketua panitia kegiatan ***Praktek Kerja Lapangan (PKL)***.
4. Bapak H. Asep Andika,S.Pd selaku guru pembimbing kegiatan dari sekolah.
5. Bapak Suryaman dan Bapak Suhardi selaku pembimbing dari Bidang RICE PT. INTI (Persero)
6. Bapak & Ibu guru yang telah memberikan dorongan dan bimbingan dalam menyelesaikan Laporan Kegiatan PKL ini.
7. Rekan-rekan seperjuangan XII Multimedia yang telah bersama-sama dalam senang ataupun susah. Dan kami tidak dapat sebutkan satu persatu.

Akhir kata, kami hanya dapat berharap karya tulis berbentuk laporan ini, dapat bermanfaat bagi kemajuan kami maupun pembaca dari pihak yang memerlukan pada umumnya. Semoga Alloh SWT mencurahkan balasan pahala kepada semua pihak yang turut

membantu penulis dalam menyelesaikan Laporan Kegiatan
“Praktek Kerja Lapangan (PKL)”.



DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	1
Bab I Pendahuluan.....	3
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Maksud dan Tujuan	4
1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Prakerin	5
1.4 Pelaksanaan Kegiatan selama Prakerin	6
Bab II Profil Perusahaan	8
2.1 Sejarah singkat PT. INTI	8
2.1.1 Visi dan Misi	8
2.1.2 Tujuan	9
2.1.3 Falsafah	9
2.2 Sejarah Singkat RICE.....	10
2.2.1 Latar Belakang	10
2.2.2 Visi dan Misi	10
2.2.3 Pelayanan	11
2.2.4 Lokasi	11
Bab III Hasil Praktek Kerja Lapangan	12
3.1 Program yang digunakan	12
3.1.1 Pengenalan software	12



3.2 Proses pembuatan produk yang dibuat	17
3.2.1 Pembuatan video Company Profile	17
3.2.2 Pembuatan Brosur Pelatihan Service HP	19
3.2.3 Pembuatan Flipping Book Company Profile	21
3.3 Produk Yang Dihasilkan	25
Bab IV Penutup	30
4.1 Kesimpulan	30
4.2 Penutup	31
Daftar Pustaka	32



Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi berdampak semakin terbuka untuk bekerja sama saling mengisi dan saling melengkapi. Akan tetapi dilain pihak sebaliknya menimbulkan persaingan yang semakin ketat dan tajam, sehingga hanya Negara-Negara yang secara sungguh-sungguh mempersiapkan diri menghadapi proses globalisasi yang akan memperoleh masa depan yang semakin cerah.

PT. INTI (PERSERO) adalah perusahaan industri yang bergerak dalam bidang telekomunikasi. PT. INTI banyak melakukan usaha seperti mendirikan sebuah proyek dan bekerja sama dengan beberapa perusahaan seperti PT. TELKOMSEL, PT. EXELCOM dan PT. SATELINDO.

Sudah waktunya di Indonesia dipikirkan Praktek Kerja Industri (PRAKERIN) dalam pelaksanaan Pendidikan Sistem Ganda yang merupakan perpaduan saling mengisi dan saling melengkapi antara pendidikan di sekolah dan keahlian professional yang didapatkan melalui pengalaman kerja.

Praktek Kerja Industri (PRAKERIN) dalam pelaksanaan Pendidikan Sistem Ganda akan menjadi salah satu modal pendidikan yang paling efektif mendekati kesenjangan antara suplay dan demand ketenagakerjaan sesuai dengan kebijaksanaan Departemen Pendidikan Nasional tentang Link and Match.

Berdasarkan Latar belakang di atas, dapat kita simpulkan bahwa kegiatan ***“Praktek Kerja Lapangan / Prakter kerja Industri”*** ini sangat penting bagi siswa siswi pelajar untuk dapat lebih mempersiapkan diri dalam dunia kerja.

1.2 Maksud dan Tujuan

Tujuan Umum

Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (UU SISDIKNAS, Bab II, Pasal 3)

Tujuan Khusus

- a. Menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industry dan instansi sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya.
- b. Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi, di lingkungan kerja, dan mengembangkan sikap professional dalam bidang keahlian yang diminatinya.
- c. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- d. Membekali peserta didik dengan kompetensi yang sesuai dengan kompetensi keahlian yang dipilihnya.

2. Hasil yang Diharapkan

Pada Praktek Kerja Lapangan melalui kegiatan praktek kerja dilaksanakan dalam rangka lebih mendekatkan mutu lulusan dengan hasil yang diharapkan sebagai berikut:

1. Menghasilkan tenaga kerja yang memiliki keahlian professional, yaitu tenaga kerja yang memiliki tingkat pengetahuan, keterampilan, dan etos kerja yang sesuai dengan tuntutan lapangan pekerjaan.
2. Meningkatkan dan memperkuat keterkaitan dan kesepadanan (*Link and Match*) antara lembaga pendidikan kejuruan dan dunia usaha.
3. Meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses pendidikan dan pelatihan tenaga kerja yang bermutu, kompeten dan professional.
4. Memberi pengakuan dan penghargaan terhadap pengalaman kerja sebagai bagian dari proses pendidikan.

1.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kegiatan PKL

Persyaratan waktu untuk mengikuti praktek di dunia kerja selama 3 bulan terhitung 17 Juni 2013 sampai dengan 14 September 2013. Dengan waktu efektif bekerja pagi mulai pukul 07:30 WIB sampai dengan pukul 12:00 WIB.

Tempat pelaksanaan *Praktek Kerja Lapangan* yaitu di **PT. Industri Telekomunikasi Indonesia (Persero)** yang beralamatkan di jalan Mochammad Toha No. 77 Bandung.

1.3 Pelaksanaan Kegiatan selama PKL

Kegiatan yang kami lakukan selama 3 (tiga) bulan di instansi atau PT. INTI (Persero) kami ditempatkan di bagian RICE (Regional IT Centre of Excellence) Divisi SISTEKFO. Kegiatan yang kami lakukan antara lain sebagai berikut:

1. Menerapkan prosedur K3LH (Keselamatan, Kesehatan, Kerja dan Lingkungan Hidup).
 - Menerapkan prosedur k3.
 - Menata kabel stop kontak.
2. Merawat Peralatan Multimedia.
 - Membersihkan PC lab RICE.
 - Memindahkan PC dan merapihkannya.
3. Menerapkan teknik pengambilan gambar produksi.
 - Pendokumentasian acara **“Pelatihan Service HP”**
 - Pembuatan **“Video Company Profile RICE”**.
4. Menerapkan prinsip-prinsip seni grafis dalam desain komunikasi visual untuk multimedia.
 - Membuat desain halaman untuk aplikasi Flipping Book Profile Company
 - Membuat gambar deskripsi untuk aplikasi Flipping Book Profile Company
 - Membuat Brosur kegiatan **“Pelatihan Service HP”**
5. Membuat gambar 3Dimensi.
 - Membuat Bumper dengan aplikasi 3Ds Max.
6. Menggabungkan text kedalam sajian Multimedia.
 - Membuat konten/isi dari Flipping Book Profile Company
7. Membuat animasi.
 - Membuat Flipping Book **“Profile Company RICE”**.

- Membuat animasi deskripsi untuk Flipping Book Profile Company.
8. Menggabungkan audio kedalam sajian Multimedia.
- Recording narasi untuk dimasukan dalam Video Company Profile RICE
9. Menerapkan efek khusus pada objek produksi.
- Menambah efek visual dengan aplikasi Adobe After Effects.
 - Menambah efek video dengan aplikasi Adobe Premiere.

BAB II

Profile Perusahaan



2.1 Visi & Misi, Tujuan, dan Falsafah PT. INTI (Persero)

2.1.1 Visi

- Menjadi pilihan pertama bagi pelanggan dalam mentransformasikan “mimpi” menjadi “realita”.
- Dalam hal ini, “mimpi” diartikan sebagai keinginan atau cita-cita bersama antara PT. INTI dan pelanggannya, dan lebih jauh lagi seluruh stakeholders perusahaan.

Misi

Berdasarkan rumusan visi perusahaan, maka rumusan misi PT. INTI terdiri dari tiga butir sebagai berikut :

- Fokus bisnis tertuju pada peningkatan jasa engineering yang sesuai dengan spesifikasi dan permintaan konsumen.
- Memaksimalkan value (nilai) perusahaan serta mengupayakan *Growth* (pertumbuhan) yang berkesinambungan.

- Berperan sebagai *prime mover* (penggerak utama) bangkitnya Industri dalam negeri.

2.1.2 Tujuan

- Menjadi perusahaan yang memiliki kinerja yang baik, ditinjau dari perspektif keuangan, pelanggan, proses internal, maupun organisasi dan Sumber Daya Manusia (SDM).
- Menjadi perusahaan yang memberikan kesejahteraan kepada karyawan.
- Memberikan nilai tinggi untuk produk dan jasa kepada pelanggan.
- Memberikan nilai kembali yang memadai atas saham.
- Mencapai target berdasarkan praktek prinsip-prinsip tata kelola perusahaan yang baik.

2.1.3 Falsafah

Keberhasilan melalui kreativitas, kesungguhan dan kerja sama antara lain :

- Integrity
- Smart
- Teamwork
- Innovative
- Creative
- Achievement
- Responsive & proactive
- Responsible
- Endurance

2.2 Profile RICE Bandung



2.2.1 Latar Belakang

Laju pertumbuhan bisnis piranti lunak di dunia dan Indonesia sangat pesat, serta sejalan dengan:

- Keinginan pemerintah melalui Kementerian Perindustrian untuk merangsang tumbuhnya usaha usaha baru dibidang pengembangan piranti lunak dalam rangka memperluas lapangan kerja.
- Usaha ASPILUKI untuk lebih memberdayakan dan memperbesar anggotanya.
- Harapan PT.INTI agar terjadi sinergi secara nasional. Semua potensi yang ada dalam bidang piranti lunak agar dapat berbicara/ berperan ditingkat global.

2.2.2 Visi RICE

Menjadi lahan bagi tumbuh dan berkembangnya mitra usaha baru bagi Perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan Industri Telematika.

Misi RICE

1. Membantu serta merangsang tumbuh dan berkembangnya usaha-usaha baru di bidang Industri Telematika.
2. Membangun komunitas bisnis industri telematika ditingkan regional dan nasional.

3. Membangun kemitraan jangka panjang dengan PT. INTI.
4. Wahana untuk Menghadapi persaingan bisnis Industri Telematika di tingkat global.
5. Menyiapkan sumber Outsourcing industry telematika bagi perusahaan.

2.1.3 Pelayanan

- Inkubator Bisnis
- Pelatihan
- Sertifikasi / Uji Kompetensi
- Konsultasi
- Desain dan Kastemisasi
- Subkontraktor
- Kerjasama Pengembangan.

2.2.4 Lokasi

Keberadaan RICE bandung PT INTI adalah:

Alamat : PT. INTI Gedung Pusat Teknologi (GPT)
Lt.3, Jln Moch. Toha No 77 Bandung 40253

Telp : (022) 5201501 ext. 4303

Fax : (022) 5229892

E-Mail : sur@inti.co.id / suhardi@inti.co.id

Website : www.ricebandung.com

Website PT INTI.: www.inti.co.id

Bab III

Hasil Praktek Kerja Lapangan

3.1 Program yang digunakan

Untuk membuat suatu produk memerlukan aplikasi yang mencakup visual grafis yang bisa mendukung pekerjaan dan hasil yang diperoleh dalam pembuatan suatu produk tersebut. Beberapa software yang digunakan antara lain:

- Adobe premiere CS4
- Adobe photoshop CS4
- Adobe flash CS4
- Kvisoft flip book maker
- Adobe after effect CS4
- 3ds max 2010

3.1.1 Pengenalan Software

- **Adobe Premiere**



Adobe premiere adalah salah satu software yang populer dan digunakan secara luas dalam pengeditan video.

Ada antarmuka yang sama dengan adobe photoshop adobe premiere dan adobe after effects adalah untuk memberikan kemudahan penggunaan, gambar-gambar dapat dibuat dengan adobe photoshop dan efek-efek khusus juga dapat disiapkan dari adobe after effect.

Adobe premiere merupakan program yang sudah umum digunakan oleh rumah-rumah produksi, televisi dan praktisi dibidangnya. Keuntungan belajar melakukan edit video menggunakan premiere Adobe premiere adalah program ini sebenarnya mudah dipelajari dan dalam waktu singkat. anda dapat mencapai tingkat mahir walaupun sekarang masih pemula.

- Adobe Photoshop



Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk

pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4 dan versi yang terakhir (keduabelas) adalah Adobe Photoshop CS5.

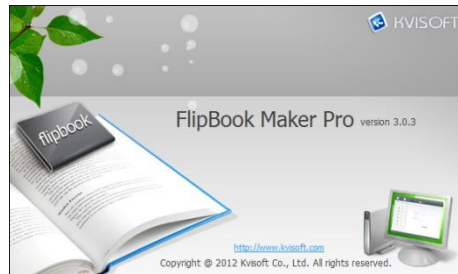
Photoshop tersedia untuk Microsoft Windows, Mac OS X, dan Mac OS; versi 9 ke atas juga dapat digunakan oleh sistem operasi lain seperti Linux dengan bantuan perangkat lunak tertentu seperti CrossOver.

- **Adobe Flash**



Adobe flash (dahulu bernama macromedia flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan adobe systems. adobe flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang adobe flash player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama action script yang muncul pertama kalinya pada flash 5 Sebelum tahun 2005, flash dirilis oleh macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah macromedia membeli program animasi 18 sector bernama futuresplash. Versi terakhir yang diluncurkan dipasaran dengan flash 8. Keunggulan yang dimiliki oleh flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemrograman yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti html, php dan database dengan pendekatan xml, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran outputnya.

- Kvisoft Flipp Book Maker



Kvisoft flipbook maker pro adalah jenis profesi halaman software flip untuk mengkonversi flie PDF ke halaman balik publikasi

digital. Hal ini memungkinkan anda untuk menanamkan video, gambar, audio, hyperlink, hotspot dan objek multimedia lebih ke halaman balik, biarkan pengguna anda melihat secara membalik majalah flash dari computer atau perangkat mobile (iPhone, iPad, dan lain-lain) dengan cara yang nyaman.

- Adobe After Effect



Adobe after effects adalah produk piranti lunak yang dikembangkan oleh adobe. Digunakan untuk film

dan pos produksi pada video. Pada awalnya merupakan sebuah software prouduk dari macromedia yang sekarang sudah menjadi salah satu produk adobe. Adobe after effects adalah sebuah software yang sangat profesonal untuk kebutuhan motion graphic design. Dengan perpaduan dari bermacam-macam software design yang telah ada, adobe after effects menjadi salah satu software design yang handal. Standar effects yang mencapai sekitar 50 macam lebih, yang sangat bisa untuk mengubah dan menganimasikan obyek.

Disamping itu, dilakukan dengan hanya mengetikkan beberapa kode script yang biasa disebut expression untuk menghasilkan pergerakan yang lebih dinamis.

- 3ds Max



Software pengembangan animasi dimensi tiga merupakan software yang banyak digunakan oleh para praktisi dalam bisnis periklanan. Software ini banyak ragamnya, sesuai dengan ketersediaan fasilitas yang disediakan untuk memudahkan pengguna. Discreet 3DS Max merupakan software dimensi tiga yang dapat membuat objek dimensi tiga tampak realistis. Keunggulan yang dimiliki adalah kemampuannya dalam menggabungkan objek image, vektor dan tiga dimensi, serta langsung dapat menganimasikan objek tersebut. Animasi dimensi tiga dapat diintegrasikan pada halaman multimedia dan bisa berdiri sendiri sebagai sebuah movie.

Kemajuan dunia grafik khususnya animasi 3d telah berkembang dengan sangat pesat. Telah banyak kemudahan-kemudahan dan feature-feature baru yang dikeluarkan oleh pihak vendor dalam upaya untuk semakin memikat konsumen/user dengan produk mereka. Ini tentunya menjadi nilai tambah bagi para konsumen dalam mengeksplorasi ide kreatifitas dalam berkarya. Hal ini tentunya harus menjadi motivasi bagi siswa selaku insan yang bergelut dalam bidang multimedia untuk lebih serius dan tekun dalam mempelajari penggunaan software animasi 3D multimedia ini.

3.2 Proses Pembuatan Produk

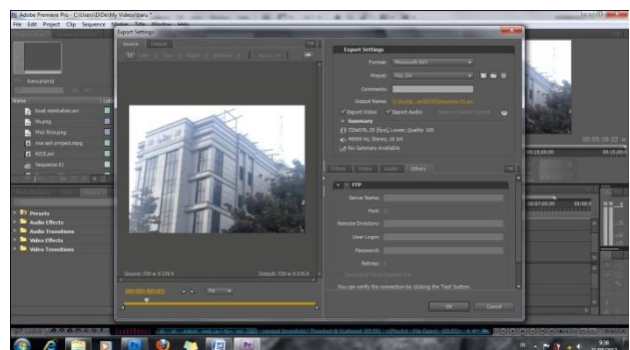
3.2.1 Proses Pembuatan Video Company Profile

Pada tahap awal yang dibutuhkan untuk membuat suatu video company profile adalah data-data profil suatu perusahaan. Dalam

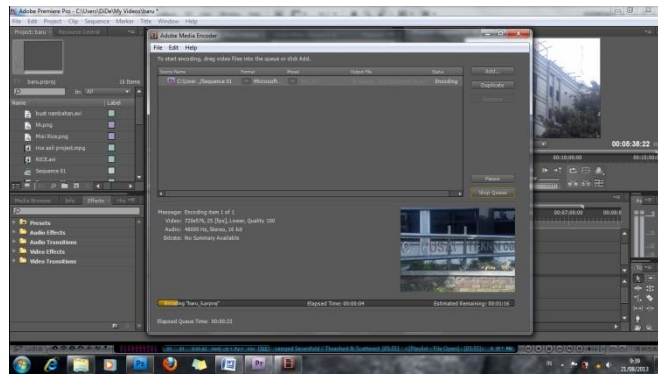


pembuatan video company profile ini dibutuhkan file berupa image, video, dan teks yang akan di input-kan kedalam software pembuat video ini (Adobe Premiere) untuk dijadikan sebuah video full. Setelah data terkumpul maka pembuat langsung menginput semua data ke dalam software pembuat video, semua data disusun dengan berurutan dari mulai ; Bumper video, profile perusahaan, dokumentasi kegiatan dari perusahaan.

Kemudian proses pengeditan video dengan menyusun semua data-data profile perusahaan satu persatu. Pembuat menyisipkan sebuah effect transisi di setiap bagian-bagian pada video tersebut, pembuat membuat effect transisi dengan menggunakan file effect yang ada pada software pembuat video dan tambahan menggunakan program lain (Adobe After Effect).



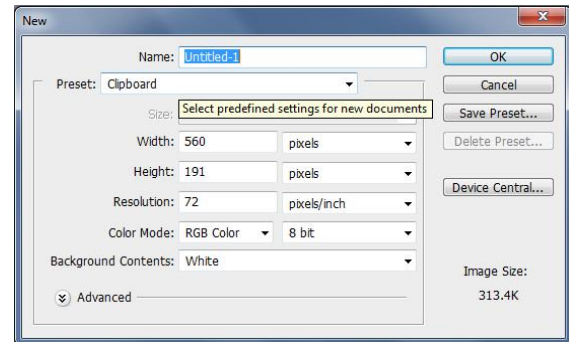
Pada tahap terakhir yaitu proses rendering, dimana semua file-file yang telah diedit akan



3.2.2 Proses Pembuatan Brosur Pelatihan Service Hp

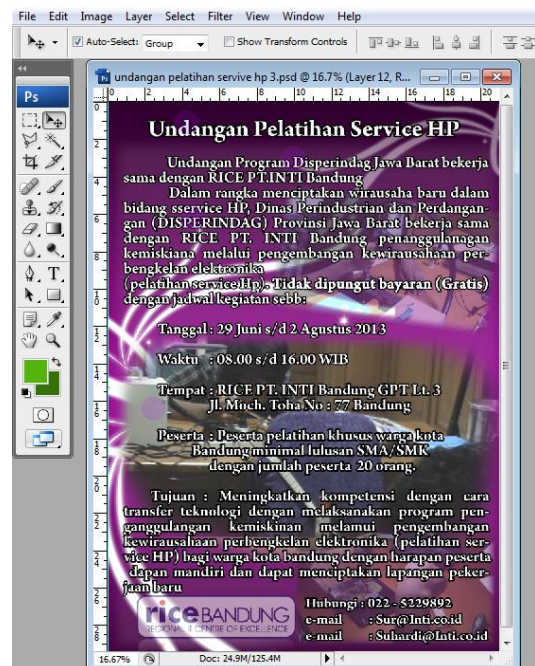
Pada proses pembuatan brosur ini kami menggunakan aplikasi graphic editor dari vendor Adobe, dengan menggunakan adobe photoshop.

Tahap pertama yang kami lakukan adalah membuat lembar kerja baru atau new Document. Cara membuat layar kerja baru dengan klik menu



file - new kemudian atur nama layar kerja, jenis kertas yang akan digunakan, dan ukuran kertas. Kemudian tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan brosur.

Cara menyisipkan data-data yaitu dengan menu file kemudian menu open dan pilih file yang akan dimasukkan kedalam Adobe photoshop. Kemudian tahap selanjutnya pembuatan template atau background brosur, dalam pembuatan template brosur harus sesuai dengan isi brosur tersebut dan harus menarik perhatian orang lain. Cara mewarnai background atau memanipulasi warna backgro dengan menu paint

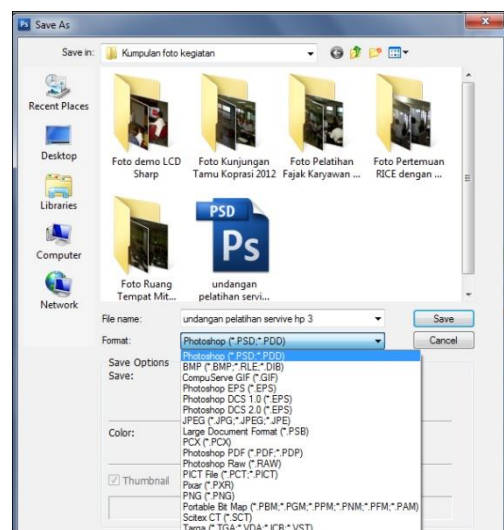


bucket tool dan gradient tool.

Dalam pembuatan brosur, kesesuaian warna background dengan warna teks harus kontras agar dapat terbaca oleh pembaca. Kemudian tahap selanjutnya menyisipkan text kedalam brosur, text sangat penting dalam proses pembuatan suatu karya, maka kesesuaian warna text, jenis huruf yang digunakan harus benar-benar diperhatikan. Cara-cara menyisipkan text yaitu pertama pilih menu Horizontal type tool atau menggunakan tombol “T” pada keyboard. Kemudian tulis kedalam lembar kerja photoshop dan atur-atur jenis huruf nya. Dan kemudian tahap selanjutnya yaitu penambahan effect dalam brosur.

Effect dalam suatu karya dapat menambah keindahan karya yang di buat. Cara menambahkan effect yaitu dengan menu filter kemudian pilih effect yang akan digunakan. Cara menambahkan brush yaitu dengan cara klik menu brush tool pada Tool Bar dan sekarang tergantung keinginan kita sendiri bagaimana kita mendesain brosur tersebut. Tahap selanjutnya adalah adalah penyimpanan file atau data.

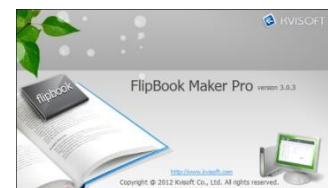
Caranya adalah dengan menu file kemudian pilih save as atau bisa dengan menggunakan tombol kombinasi **ctrl + shift + S**. file yang akan disimpan tadi bisa disimpan dalam format .PSD, .JPEG, .PNG, dan masih banyak lagi format yang disediakan oleh adobe photoshop. Kami menyimpan



file dengan format .JPEG atau .PNG, jika file yang akan disimpan dengan format asli photoshop, maka kita pilih Photoshop Document (*.psd).

3.2.3 Proses Pembuatan Flipping Book Company Profile

Aplikasi-aplikasi yang di butuhkan dalam pembuatan Flipping Book ini ada beberapa macam. Diantaranya ada Adobe Photoshop, Adobe Flash, dan kvSoft Flipp Book Maker.

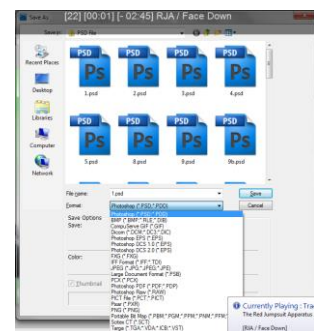


Pembuatan flipping book diawali dengan pembuatan layout untuk halaman itu sendiri menggunakan Adobe Photoshop. Pembuatan layout ini sangat tergantung dari ide dan kreatifitas si pembuat. Dari segi pewarnaan misalnya, jika kita memilih

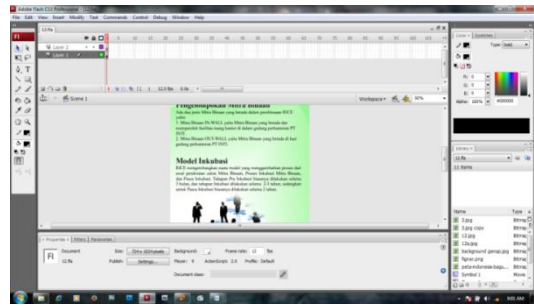


warna-warna yang sangat cerah, atau warna dengan intensitas yang sangat tinggi, tentu akan membuat tidak nyaman mata si pembaca flipping

book tersebut. Pilihlah warna yang soft, atau mudah di terima mata, dan kontras dengan apa yang akan menjadi isi dari flipp book tersebut. Setelah selesai, kita dapat menyimpan file layout tersebut dalam berbagai format, yaitu: *.jpg atau *.png.

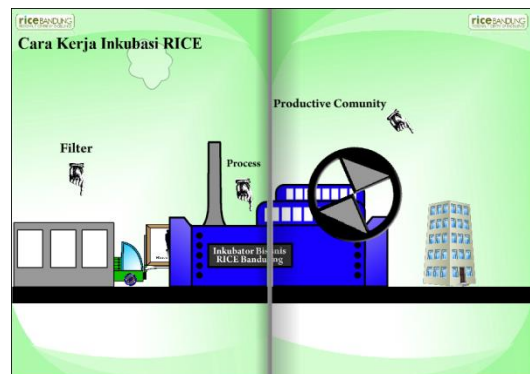


Tahap berikutnya adalah pengisian konten dan objek pada layout yang telah kita buat pada Adobe Photoshop. Pada tahap ini

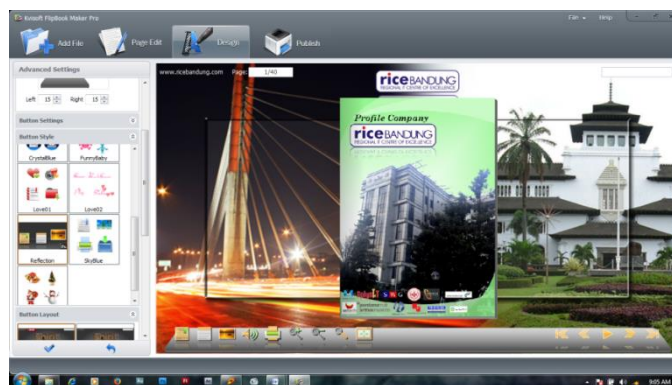


kita akan menggunakan aplikasi Adobe Flash. Karena konten yang akan kita masukan tentu akan lebih variatif dengan adanya berbagai animasi-animasi pendukung. Dalam adobe flash kita juga akan menambahkan text isi dari konten yang akan kita buat. Mengapa kita tidak memasukannya ketika membuat layout di Photoshop? Karena, dengan Adobe Flash, objek dalam bentuk tulisan(text) akan lebih terbentuk jelas atau tidak pecah ketika kita masuk ke tahap penyusunan flipping book tersebut. Sebenarnya kita bisa menggunakan Adobe Photoshop untuk memasukan text tersebut. Namun hasilnya masih lebih baik dibuat dalam Adobe Flash. Selain tidak pecah saat di importkan ke kvSoft, text tersebut juga akan terlihat kontras walau ukuran-ukurannya sangatlah kecil. Memudahkan terhadap pembaca untuk membaca isi dari konten flipping book yang akan kita buat.

Setelah tahap pemasukan objek dan text selesai, kita dapat memasukan beberapa objek bergerak atau animasi pendukung ke dalam halaman flipping book yang akan kita buat. Pembuatan animasi



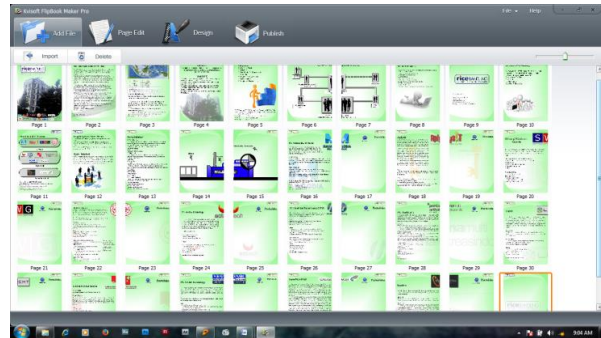
tersebut juga tergantung kepada ide dan kreatifitas masing-masing pembuat. Tujuan dari pembuatan animasi tersebut bisa sebagai sebuah pemanis atau hiasan halaman supaya ketika di buka tidak terlalu statis dan bisa juga sebagai objek deskripsi. Sebagai contoh disini kami membuat animasi deskripsi tentang bagaimana cara RICE Bandung PT INTI melakukan inkubasi kepada para mitra binaannya. Maka kami buatlah objek-objek bergerak untuk memperjelas bagaimana cara kerja inkubasi tersebut. Setelah selesai dalam penyusunan obek, text dan animasi kedalam halaman flipping book, simpanlah halaman tersebut dalam format *.swf.



Tahap akhir dari pembuatan flipping book ini adalah penyusunan halaman-halaman yang telah kita buat menjadi sebuah buku yang utuh. Ada beberapa cara untuk menyatukan halaman-halaman tersebut menjadi sebuah buku yang utuh diantaranya dengan cara pembuatan animasi manual buku dengan Adobe Flash dan script XML, kemudian bisa juga menggunakan software tambahan. Disini kami menggunakan software tambahan yaitu Kvssoft FlippBook Maker. Software ini memudahkan pengguna untuk menambahkan beberapa objek pendukung lainnya dengan mudah. Seperti hyperlink, video,

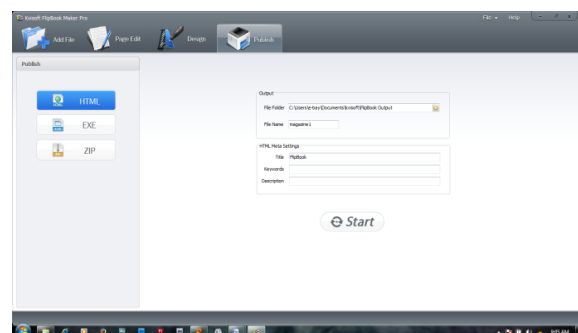
background flippbook, button atau tombol-tombol, dan juga memudahkan kita dalam system rendering atau pencetakan akhir.

Langkah pertama kita adalah mengimportkan atau memasukan halaman-halaman buku dengan format *.swf yang



telah kita buat sebelumnya ke dalam Kvssoft FlippBook Maker. Kemudian susun halaman-perhalaman dari buku tersebut. Setelah selesai menyusun kita masuk ke dalam tahap layout flipping book atau penambahan berbagai pernik seperti tombol dan lain sebagainya. Mengatur tata letak buku, tombol, dan background nya agar easy user (memudahkan pengguna) dan indah untuk dilihat. Ada beberapa template yang bisa kita pilih dalam hal penambahan button dan background, namun kita juga dapat membuat button dan background sendiri jika kita menginginkannya.

Kemudian langkah terakhir adalah rendering atau pencetakan. Ada beberapa opsi rendering yang dapat kita pilih. Yaitu HTML, Executable, dan Winrar Zip. Jika orientasi kita membuat flipping book untuk dimasukan ke halaman web, akan lebih mudah jika kita mencetaknya kedalam format HTML atau Hyper Text Markup Language. Jika orientasi kita untuk membuat suatu aplikasi flipping book, atau diproduksi



dalam bentuk DVD, dapat kita cetak dalam format Executable (*.exe). Terakhir, jika orientasi kita untuk dapat dibuka dan disimpan di komputer-komputer yang lain, akan lebih mudah jika kita mencetaknya dalam format Winrar Zip (*.zip).

3.3 Produk yang Dihasilkan

Beberapa hasil karya yang dapat kami selesaikan selama melaksanakan Praktek Kerja Lapangan ini ada beberapa macam, diantaranya:

1. Flipping book Company Profile RICE





2. Brosur Undangan Pelatihan Service HP

Undangan Pelatihan Service HP

Undangan Program Disperindag Jawa Barat bekerja sama dengan RICE PT. INTI Bandung

Dalam rangka menciptakan wirausaha baru dalam bidang sservice HP, Dinas Perindustrian dan Perdagangan (DISPERINDAG) Provinsi Jawa Barat bekerja sama dengan RICE PT. INTI Bandung penanggulangan kemiskinan melalui pengembangan kewirausahaan perbengkelan elektronika (pelatihan service HP). Tidak dipungut bayaran (Gratis) dengan jadwal kegiatan sebb:

Tanggal : 29 Juni s/d 2 Agustus 2013

Waktu : 08.00 s/d 16.00 WIB

Tempat : RICE PT. INTI Bandung GPT Lt. 3
Jl. Moch. Toha No : 77 Bandung

Peserta : Peserta pelatihan khusus warga kota Bandung minimal lulusan SMA/SMK dengan jumlah peserta 20 orang.

Tujuan : Meningkatkan kompetensi dengan cara transfer teknologi dengan melaksanakan program penanggulangan kemiskinan melalui pengembangan kewirausahaan perbengkelan elektronika (pelatihan service HP) bagi warga kota Bandung dengan harapan peserta dapat mandiri dan dapat menciptakan lapangan pekerjaan baru

riceBANDUNG
REGIONAL IT CENTRE OF EXCELLENCE

Hubungi : 022 - 5229892
e-mail : Sur@Inti.co.id
e-mail : Suhardi@Inti.co.id

riceBANDUNG
REGIONAL IT CENTRE OF EXCELLENCE

UNDANGAN PELATIHAN SERVICE HP

Undangan program DISPERINDAG Jawa Barat Bekerjasama dengan RICE PT. INTI Bandung

Dalam rangka menciptakan wirausaha baru DISPERINDAG provinsi Jawa Barat bekerja sama dengan RICE PT. INTI Bandung akan mengadakan program penanggulangan kemiskinan melalui pengembangan kewirausahaan perbengkelan elektronika (Pelatihan Service HP) tidak dipungut biaya (Gratis). Dengan jadwal kegiatan sbb.

Tanggal : 29 Juni s/d 2 Agustus 2013
Waktu : 08.00 s/d 16.00 WIB
Peserta : Peserta pelatihan khusus warga kota Bandung minimal lulusan SMA/SMK dengan jumlah peserta 20 orang.

Tujuan : Meningkatkan kompetensi dengan cara transfer teknologi dengan melaksanakan program penanggulangan kemiskinan melalui pengembangan kewirausahaan perbengkelan elektronika (pelatihan service HP) bagi warga kota Bandung dengan harapan peserta dapat mandiri dan dapat menciptakan lapangan pekerjaan baru.

Tempat	Contact Person
RICE PT. INTI Bandung GPT Lt. 3 Jl. Moch. Toha No : 77 Bandung	Hubungi : 022 - 5229892 e-mail : Sur@Inti.co.id e-mail : Suhardi@Inti.co.id

**Undangan Program DISPERINDAG Jawa Barat
Bekerja Sama Dengan RICE PT.INTI Bandung**

Dalam rangka menciptakan wirausaha baru , Dinas Perindustrian dan Perdagangan (DISPERINDAG) Provinsi Jawa Barat bekerja sama dengan RICE PT. INTI Bandung akan mengadakan program penanggulangan kemiskinan melalui pengembangan kewirausahaan perbengkelan elektronika (Pelatihan Service HP). *Tidak dipungut bayaran* (GRATIS), dengan jadwal kegiatan sbb :

Tanggal : 29 Juni s/d 2 Agustus 2013

Waktu : 08.00 s/d 16.00 WIB

Tempat : RICE PT. INTI Bandung GPT Lt. 3
Jl. Moch. Toha No : 77 Bandung

Peserta : Peserta pelatihan khusus warga kota Bandung minimal lulusan SMA/SMK dengan jumlah peserta 20 orang.

Tujuan : Meningkatkan kompetensi dengan cara transfer teknologi dengan melaksanakan Program Penanggulangan Kemiskinan melalui pengembangan kewirausahaan perbengkelan elektronika (Pelatihan Service HP) bagi warga kota Bandung dengan harapan peserta dapat mandiri dan menciptakan lapangan kerja baru.

Hubungi
Telepon : 022 - 5229892
e-mail : Sur@Inti.co.id
e-mail : Suhardi@Inti.co.id

3. Video Company Profile RICE





BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya dapat kami simpulkan bahwa Multimedia dalam sebuah perusahaan yang bergerak di bidang IT mutlak diperlukan dan sangat berpengaruh bagi daya tarik perusahaan tersebut terhadap konsumennya. Oleh karena itu, staff di bagian produksi Multimedia dituntut untuk kreatif, dengan ide-ide yang cemerlang untuk membuat suatu karya gambar bergerak, gambar 2D, atau gambar 3D yang dapat berguna bagi perusahaan tersebut. Dengan mengikuti praktek kerja lapangan ini diharapkan siswa mendapatkan pengalaman yang cukup mengenai dunia kerja dan mampu lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan karya karya Multimedia yang mempunyai daya jual di dunia kerja.

Multimedia adalah salah satu pemeran penting bagi sukses atau tidaknya suatu produk perusahaan. Multimedia di sini berarti segala bentuk hasil karya yang diperindah, atau diberi efek-efek khusus lainnya sehingga menciptakan suatu seni yang mempunyai nilai jual yang lebih. Seperti contohnya jika kita ingin membuat sebuah aplikasi pembelajaran, tentu kita akan mengemas aplikasi tersebut seindah mungkin, supaya costumer yang menjadi target kita merasa tertarik untuk membeli aplikasi pembelajaran kita. Dengan dikemas secara menarik, konten-konten/ isi yang mudah untuk di mengerti, serta *easy user* atau memudahkan bagi pengguna, dapat menjadi nilai tambah produk di mata costumer.

4.2 Penutup

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kami dapat menyelesaikan laporan kegiatan *“Praktek Kerja Lapangan”* ini. Kami sebagai penyusun menyadari laporan ini masih banyak kekurangan, namun setidaknya kami mengharapkan laporan ini dapat bermanfaat khususnya bagi kami sendiri sebagai penyusun umumnya bagi rekan-rekan pembaca sekalian.

Dengan hati yang lapang kami mengharapkan saran-saran dan masukan dari saudara pembaca sekalian untuk melengkapi dan menyempurnakan laporan ini. Atas kesediaan dan keikhlasannya, kami mengucapkan banyak terimakasih dan kami berdo’a semoga segala kebaikan dan dukungan semua pihak mendapat balasan dari Alloh SWT. Hanya kepada Dia-lah kita bertawakal dan kepada Dia pula segala sesuatu akan kembali. Semoga Alloh SWT senantiasa Melimpahkan Rahmatnya kepada kita semua agar senantiasa berada dalam keadaan sehat. Amin.

Daftar Pustaka

- <http://duniabaca.com/tutorial-adobe-photoshop-dasar-untuk-pemula-dan-menengah.html>
- <http://hrwdt.blogspot.com/2013/01/mengenal-area-kerja-software-video.html>
- <http://cara-apasaja.blogspot.com/2013/02/mengenai-area-kerja-adobe-fiash-cs3.html>
- <http://itcentergarut.blogspot.com/2011/01/pengenalan-dan-dasar-3ds-max.html>



YAKIN BISA,!!!