

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Untuk meningkatkan taraf hidup serta kesejahteraan masyarakat yang kita cita-citakan berupa masyarakat yang adil dan makmur, baik moril dan materil, maka berbagai usaha telah dilakukan oleh pemerintah saat ini. Salah satunya adalah di bidang pendidikan dan sektor perindustrian, baik yang berupa industri ringan maupun industri berat, seperti yang kita ketahui sekarang ini, berbagai macam produk grafika di swalayan, di toko buku, maupun di jalan yang bertujuan sebagai alat pemasaran. Produk tersebut haruslah menarik karena nilai mutlak agar menarik perhatian konsumen, oleh karena itu suatu produk baik berupa poster, brosur, kemasan minuman, kemasan makanan, buku, peralatan rumah tangga dan sebagainya, telah diatur sedemikian rupa sehingga akhirnya mampu menarik perhatian konsumen dan memberikan nilai lebih dari produk tersebut. Tanpa adanya ketertarikan konsumen terhadap suatu produk, maka sangat sulit bagi produk tersebut dapat memenuhi target pasar yang dapat menimbulkan kerugian yang besar.

Belakangan ini cukup banyak produk yang beranekaragam dipasaran. Secara logika, apabila suatu produk di olah dan di produksi secara baik sudah tentu menghasilkan produk yang berkualitas. Realitanya, banyak produk grafika, misalkan kemasan dan buku yang sudah dikemas secara baik dan menarik masih saja kalah dalam persaingan dipasar, bisa saja disebabkan oleh beberapa hal, seperti proses dan pengolahan produk yang kurang bagus, dan juga desain yang

kurang menonjolkan isi dari produk tersebut. Sehingga hal ini menjadi persaingan di bidang grafika yang terus menerus dalam memajukan usahanya hingga sekarang.

Tampilan yang menarik akan mampu mempengaruhi tingkat pemasaran dan penjualan produk tersebut. Para pembeli akan mudah datang dan mengambil produk yang dinilai sangat menarik, salah satu membuat desain dari sampul buku adalah dengan menggunakan desain yang sangat menarik dan sesuai dengan isi dari sebuah buku. Desain dari sampul buku juga harus mengakomodasikan berbagai hal yang menyangkut isi buku itu sendiri, misalkan maksud isi buku tersebut dan lain-lain. Selain itu penggabungan warna juga penting dan berpengaruh dalam desain sampul buku.

Sehingga dengan hal-hal tersebut juga diperlukan adanya faktor pemacu dalam pembuatan desain sampul buku itu sendiri. Yaitu proses desain dan *software* yang digunakan, semakin bagus desainnya semakin bagus *software* dan semakin membutuhkan ketelatenan, dan daya kreatifitas yang tinggi.

Hal tersebut sangat menarik minat saya secara pribadi untuk menulis dan mengangkat sebagai tema laporan kerja praktek. Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai proses produksi buku terutama pada tahap *pre press* dan *post press*. Teknologi grafika semakin ketat sekarang ini, selain teknologi dan peralatan yang modern, sumber daya manusia (SDM) merupakan asset yang berharga bagi kelangsungan suatu perusahaan yang perlu dikembangkan, dengan pemberian pelatihan baik dan training. Teknologi dan sistem yang canggih akan lebih produktif apabila perusahaan juga memiliki sumber daya manusia yang berkomitmen tinggi, tangguh dan inovatif bagi perusahaan.

Untuk memiliki sumber daya manusia yang di harapkan tidaklah mudah, membutuhkan waktu yang cukup panjang sampai perusahaan tersebut memiliki sumber daya manusia seperti yang diharapkan sebagai salah satu asset berharga.

Oleh karena itu CV. Sinar Grafika sebagai salah satu industri ringan yang bergerak dibidang *percetakan dan grafis* sebagai unit bisnisnya, yang diberi nama CV. Sinar Grafika. Berbagai macam produk grafika dihasilkan disini, misalkan buku agama, buku anak-anak sekolah, brosur, kartu nama dan keperluan promosi lainnya. Selain itu CV. Sinar Grafika juga menerima pesanan dari luar, baik pesanan besar maupun menengah.

Hal ini merupakan alasan penulis untuk melakukan kerja praktek di CV.Sinar Grafika guna memperdalam pengetahuan yang sudah didapat pada perkuliahan, khususnya pada bidang desain, dan juga menambah motivasi untuk menjadi sumber daya manusia yang handal, siap bersaing dan inovatif menciptakan ide-ide yang cemerlang.

1.2 Tujuan

1.2.1 Tujuan Umum

Kerja Praktek ini sebagai persyaratan untuk menyelesaikan dan sebagai salah satu syarat kelulusan *Program Studi DIII Komputer Grafis dan Cetak* STIKOM Surabaya yaitu dengan melaksanakan mata kuliah Praktek Kerja Industri. Tujuan kerja praktek adalah untuk mengetahui dunia kerja yang sebenarnya agar dapat meningkatkan kualitas sumber daya mahasiswa STIKOM Surabaya serta diharapkan mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang telah didapat di kampus langsung ke tempat kerja. Dengan adanya kerja praktek ini, bertujuan

juga untuk memperdalam dan memperluas wawasan pengetahuan dalam dunia kerja, sekaligus sebagai tempat latihan bagi para mahasiswa sebelum terjun ke dunia kerja.

1.2.2 Tujuan Khusus

Tujuan dari praktek kerja industri di CV. Sinar Grafika Sidoarjo adalah :

- a. Sebagai sarana penerapan pengetahuan yang telah diterima pada saat kuliah, dan dapat langsung diterapkan pada dunia kerja yang sesungguhnya.
- b. Agar lebih banyak mendapatkan pengetahuan yang baru di lapangan yang tidak kita dapatkan saat kuliah.
- c. Sebagai sarana untuk memahami lebih dalam bagaimana dunia kerja yang sesungguhnya terutama pada industri percetakan.
- d. Agar mengetahui secara nyata bagaimana membuat suatu produk dari tahap persiapan hingga selesai (finishing).

1.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan desain sistem informasi, yaitu :

a. Observasi

Dalam pelaksanaan kerja praktek ini dilakukan pendekatan dengan survei untuk mengetahui masalah apa yang bisa dikerjakan sesuai dengan materi ilmu yang dimiliki. Survei ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data yang berhubungan dengan penyelesaian masalah.

b. *Wawancara*

Metodologi Wawancara adalah penelitian yang dilakukan selama melakukan kerja praktek di CV. Sinar Grafika. Dengan mencatat semua data – data yang kita butuhkan kemudian kita olah menjadi data yang lebih akurat demi suksesnya program yang dibuat. Dimana dalam mendapatkan data – data diperoleh dari narasumber langsung.

1.4 **Manfaat**

Setelah melaksanakan kerja praktek, mahasiswa diharapkan dapat mengetahui dan mengenal tentang dunia kerja. Dari hal tersebut, kegunaan kerja praktek bagi mahasiswa dapat dirasakan manfaatnya antara lain :

1.4.1 **Bagi Perguruan Tinggi**

- a. Menciptakan hubungan kerja yang baru baik antara perusahaan dengan perguruan tinggi.
- b. Memperoleh gambaran yang nyata tentang perusahaan sebagai bahan informasi untuk pengembangan dunia pendidikan.

1.4.2 **Bagi Mahasiswa**

- a. Memberi gambaran tentang lapangan kerja yang sesuai pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki.
- b. Memberi pelajaran bahwa kedisiplinan sangat dituntut ketika memasuki dunia kerja.
- c. Memperluas wawasan serta menambah ilmu pengetahuan mengenai sistem dan mekanisme kerja pada perusahaan.

1.4.3 Bagi Perusahaan

- a. Sebagai sarana melihat perkembangan dunia pendidikan perguruan tinggi.
- b. Membangun kerjasama yang baik antara perusahaan dengan lembaga pendidikan.

1.5 Pentingnya Pemecahan Masalah

Dalam memproduksi buku, bagian pre press merupakan bagian yang paling rumit dan kompleks karena banyak permasalahan di dalamnya. Dengan kata lain cara membuat *layout* atau menata halaman perhalaman pada buku mempengaruhi *waste* atau sampah sisa kertas yang dipotong. Dengan mengantisipasinya dengan lebih meneliti dan memperhitungkan pada saat membuat tata layout halaman per halaman pada sebuah buku.

Selain permasalahan yang di hadapi, penulis juga mengharapkan dapat menginformasikan kepada para pembaca dan juga bagi penulis sendiri mengenai proses mencetak buku beserta permasalahan yang dihadapi dalam proses tersebut. Dengan adanya pengetahuan mengenai cetak buku maka pembaca dan penulis berharap akan mendapatkan wawasan beserta *skills* atau *kemampuan* yang kompeten di bidangnya, dengan harapan mampu bersaing dalam perkembangan dunia grafika yang semakin moderen.

1.6 Perumusan Masalah

Laporan ini lebih menekankan pada bagian *pre press* atau *pra cetak* dan *post press* atau pasca cetak, di mana di dalamnya terdapat suatu departemen desain grafis yang mempunyai fungsi mendesain, mengedit file, dan finishing atau

perhitungan biaya produksi, dimana file desain ini dapat berupa file asli dari konsumen maupun file baru yang didesain sendiri oleh bagian desainer.

Banyak hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan dan pengeditan file desain yang akan dicetak dan perhitungan produksi, agar file – file desain tersebut dapat diproses dengan tepat oleh mesin-mesin cetak *offset*. Di antaranya *ukuran cetak, ukuran kertas cetak, ukuran plat yang digunakan mesin cetak, jumlah warnanya, jenis warna, register, anleg, tarikan, colour bar, gripper*, dan kelengkapan lainnya. Oleh karena itu disamping kualitas desain yang dibuat juga harus diperhatikan kelengkapan komponen-komponen dan perhitungan produksi cetak yang harus dimasukkan sebagai alat bantu pada saat proses cetak berlangsung sehingga proses cetak dapat berlangsung dengan lancar dan mempersedikit sisa yang dibuang oleh karena kertas dipotong.

Untuk lebih mengerti tentang desain dan perhitungan produksi diharuskan agar membuat desain – desain yang mempunyai unsur – unsur desain, ketepatan cetak, dan perhitungan yang sangat teliti yang diharapkan agar kertas yang terbuang sedikit.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan dalam penulisan laporan ini telah diorganisasikan sebagai berikut.

BAB I – Pendahuluan

Berisikan tentang aspek dasar yang mengungkapkan keterikatan terhadap topik, tujuan studi, latar belakang, pentingnya pemecahan masalah, manfaat yang diharapkan penelitian ini, ruang lingkup studi, dan organisasi penulisan hasil studi praktek yang telah dilakukan.

1.7.1 BAB II – Gambaran Umum Perusahaan

Menguraikan mengenai sejarah singkat perusahaan. Data – data terkait dengan topik studi, perkembangan perusahaan beserta organisasinya.

1.7.2 BAB III – Landasan Teori

Menjelaskan langkah – langkah praktek kerja yang dipakai dalam melaksanakan penelitian, jadwal studi pada saat melaksanakan praktek kerja beserta landasan teori yang dipakai dalam praktek kerja tersebut.

1.7.3 BAB IV – Pembahasan

Menjelaskan mengenai uraian prosedur pelaksanaan praktek kerja dan pelaksanaan studi praktek beserta analisa yang didapat selama melakukan praktek kerja.

1.7.4 BAB V – Penutup

Merupakan akhir penulisan yang menguraikan kesimpulan beserta saran berdasarkan praktek kerja yang telah dilakukan oleh penulis.