

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 dilaksanakan oleh pemerintah ahir-ahir ini. Salah satunya adalah dibidang pendidikan dan sektor perindustrian, baik yang berupa industri berat maupun industri ringan, seperti yang sudah kita ketahui sekarang ini, berbagai produk grafika dijalanan maupun disupermarket yang bertujuan sebagai alat pemasaran. Tentu saja produk tersebut haruslah menarik karena merupakan nilai mutlak agar menarik perhatian para konsumen, oleh karena itu suatu produk baik itu berupa poster, buku, produk makanan, minuman, peralatan rumah tangga dan sebagainya, telah diatur sedemikian rupa sehingga akhirnya mampu menarik perhatian konsumen dan memberikan nilai lebih dari produk, akan sangat sulit bagi produknya untuk dapat memenuhi target pemasaran yang dapat mengakibatkan dampak kerugian.

Belakangan ini cukup banyak produk yang berkembang dipasaran. secara logika, apabila suatu produk yang diolah dan diproduksi dengan baik sudah tentu akan menghasilkan produk yang berkualitas. Realitanya, banyak produk grafika, misalnya kemasan dan buku yang sudah dikemas secara baik dan menarik masih saja kalah bersaing dipasaran, bisa saja disebabkan oleh beberapa hal, seperti

proses dan pengolahan produk yang tidak bagus, dan juga desain yang kurang menonjolkan akan isi produk, sehingga konsumen tidak mengerti betul akan kegunaan grafika yang terus meneruskan dalam memajukan usahanya hingga sekarang.

Kemasan yang menarik akan mampu mempengaruhi tingkat pemasaran dan penjualan produk tersebut. Para pembeli akan datang dan dengan mudah mengenali serta mengambil kemasan yang benar-benar kesat mata menurut perhatiannya, salah satu cara untuk membuat kemasan yang menarik adalah dengan menggunakan desain yang sesuai dengan keinginan pasar. Desain kemasan juga harus mampu mengakomodasikan berbagai hal yang menyangkut produk itu sendiri, misalnya jenis produk, segmen pemakaian, dan lain-lain. Selain itu warna juga berpengaruh sangat penting dalam desain kemasan.

Sehingga dengan hal-hal tersebut juga diperlukan adanya faktor pemacu dalam pembuatan kemasan itu sendiri. Yaitu proses printing dan teknologi yang digunakannya, semakin bagus teknologinya semakin bagus hasil printing yang dihasilkan.

Hal tersebut diatas menarik minat saya secara pribadi untuk menulis dan mengangkat sebagai tema laporan kerja praktek. Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai proses produksi kemasan itu sendiri terutama untuk proses printing yang diproduksi dengan system cetak datar atau lebih dikenal cetak *Offset*, dimana mesin *Offset* merupakan salah satu alat yang digunakan dalam teknologi grafika untuk memproduksi sebuah kemasan dan buku. Teknologi grafika semakin ketat sekarang ini, selain teknologi dan peralatan modern, sumber daya manusia juga merupakan aset yang berharga bagi suatu perusahaan yang perlu dikembangkan,

dengan memberi pelatihan dan training. Teknologi dan system yang canggih akan lebih produktif apabila perusahaan juga memiliki sumber daya manusia yang berkomitmen tinggi, tangguh dan inovatif.

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

1.2 Tujuan

Tujuan dari praktek kerja industri di Wins Samanta Surabaya adalah:

- Sebagai salah satu mata kuliah persyaratan untuk lulus,yaitu dengan melaksanakan mata kuliah Praktek Kerja Industri.
- Sebagai sarana penerapan ilmu yang telah didapat dan diajarkan pada program DIII Komputer Grafis dan Cetak pada lapangan pekerjaan.
- Sebagai sarana untuk memahami lebih dalam bagaimana dunia kerja yang sesungguhnya,terutama pada industri Offset Printing.
- Agar mendapatkan lebih banyak pengetahuan dalam dunia grafika,khususnya dalam perusahaan percetakan *Offset*,mulai dari persiapan hingga *finishing*.

1.3 Pentingnya Pemecahan Masalah

Dalam memproduksi kemasan dengan mesin *offet*, bagian printing merupakan bagian yang paling rumit dan kompleks karena banyak permasalahan didalamnya. Dengan kata lain hasil printing yang buruk akan mempengaruhi tingkat waste yang dihasilkan, apabila dibiarkan secara terus menerus maka akan

mempengaruhi tingkat pembosanan material baik itu bahan cetakan (substrate), tinta, maupun material pendukung lainnya. Dengan mengatasinya secara dini maka akan mengurangi tingkat kerugian dan meminimalisasi produk cacat.

Selain permasalahan yang dihadapi, penulis juga mengharapkan dapat menginformasikan kepada para pembaca dan juga bagi penulis sendiri mengenai proses cetak pada mesin *offset* beserta permasalahannya. Dengan adanya pengetahuan mengenai cetak *offset* maka pembaca dan penulis berharap akan mendapatkan wawasan beserta skills yang kompeten dibidangnya, dengan harapan akan mampu bersaing dalam perkembangan dunia grafika dan amat sangat pesat.

1.4 Perumusan Masalah

Laporan ini lebih menekankan pada bagian pre press atau pra cetak, dimana didalamnya terdapat satu departemen desain grafis yang mempunyai fungsi membuat dan mengedit *file* yang akan dilanjutkan pada proses cetak nantinya, *file* ini dapat berupa *file* asli dari customer maupun *file* baru yang didesain sendiri oleh bagian desain.

Banyak hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan dan pengeditan *file* desain yang akan dicetak, agar *file-file* desain tersebut dapat diproses dengan tepat oleh mesin-mesin cetak *offset*. Diantaranya ukuran cetak, ukuran kertas cetak, ukuran plat yang digunakan mesin cetak, jumlah warna, jenis warna, *register*, *anlegtarikan*, *colour bar*, *gripper*, dan kelengkapan lainnya. Oleh karena itu disamping kualitas desain yang dibuat juga harus perhatikan kelengkapan komponen-komponen cetak yang harus dimasukkan sebagai alat bantu pada saat

proses cetak berlangsung sehingga proses cetak tersebut dapat berjalan dengan lancar.

Untuk lebih mengerti tentang desain grafis diharuskan agar membuat desain-desain yang mempunyai unsur-unsur desain dan keterampilan cetak, desain kemasan yang dibuat merupakan jenis kemasan kaku dari bermacam-macam jenis kemasan kaku dan bermacam-macam jenis produk seperti coklat, jam tangan, pasta gigi, permen, makanan, dan lainnya.

1.5 Sistematika Penulisan

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

BAB I: PENDAHULUAN

Berisikan tentang aspek dasar yang mengungkapkan keterkaitan 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.

BAB II: GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

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

BAB III: METODE PRAKTEK PEKERJAAN

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.

BAB IV: HASIL DAN EVALUASI

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

BAB V: PENUTUP

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

