

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin berkembangnya teknologi saat ini membuat persaingan dalam dunia industri grafika, khususnya di Indonesia, diharapkan selalu mencari informasi dan pengalaman agar selalu siap untuk memasuki dunia pekerjaan khususnya di bidang percetakan. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, dinamis dan maju di berbagai bidang saat ini, membuat seseorang harus dapat selalu *up to date* mengikuti, memahami dan mempelajari perkembangan tersebut. Tujuannya agar dapat selalu menjawab tantangan kebutuhan sumber daya manusia yang bermutu, berkualitas dan *skill* tinggi, yang sangat dibutuhkan dalam rangka memajukan dan mengembangkan daya saing bangsa di era modern ini.

Untuk itu Program Studi Diploma III Komputer Grafis dan Cetak Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer (STIKOM) Surabaya mewajibkan setiap mahasiswa untuk melakukan kerja praktek selama satu bulan di perusahaan-perusahaan yang bergerak di bidang grafika, diantaranya adalah *advertising, offset printing, rotogravure, packaging, repro house*, dan bidang-bidang yang berhubungan dengan grafis dan cetak lainnya.

Berdasarkan pengertiannya, kata cetak secara umum memiliki arti menduplikasi sekumpulan teks maupun gambar yang terdapat dalam suatu bahan cetakan (misal kertas, plastik, dll.) dengan jumlah tertentu. Dalam proses cetak hal tersebut dapat terjadi dengan adanya proses pengiriman tinta

ke media cetak (*substrate*) dengan menggunakan media tertentu. Namun penggunaan media-media tersebut tergantung dari jenis teknik pencetakannya.

Salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam menghasilkan produk cetakan yang baik dan berkualitas adalah pada saat proses pengolahan *file digital artwork* yang merupakan awal dari proses untuk menghasilkan barang atau produk cetakan. Dimana seiring dengan berkembang pesatnya kemajuan teknologi (khususnya di bidang IT atau Komputer) bermunculan *software-software* canggih yang dapat mempermudah proses mempersiapkan *file-file digital artwork* sampai ke tahap *layout* seperti *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, *Corel Draw*, dan lain sebagainya. Hal inilah yang menjadikan laporan kerja praktek di bagian *prepress* CV. Petemon Grafika ini berfokus pada pembahasan tentang proses pengolahan *file digital artwork* di dalam dunia industri percetakan *offset printing* khususnya di CV. Petemon Grafika.

Dalam kerja praktek ini penulis memilih CV. Petemon Grafika sebagai tempat pelaksanaan Praktek Kerja Industri karena perusahaan ini adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibidang *offset printing*. Sehingga diharapkan penulis mampu mendapatkan proses pembelajaran terhadap teknologi *offset printing* di bidang industri grafika.

1.1.1 Industri Cetak *Offset*

Pada umumnya jenis teknologi cetak mempunyai satu alur proses kerja yang pencetakannya sama, termasuk juga cetak *offset* meliputi 3 bagian dasar, yaitu :

1. *Pre Press* (Pra Cetak)

Pre press meliputi semua langkah proses yang dibutuhkan untuk mempersiapkan materi desain yang meliputi antara lain, teks, gambar atau *image* dan grafik yang ada dalam desain dan telah disiapkan untuk proses cetak, termasuk di dalamnya pembuatan obyek-obyek desain baik vektor maupun *image*, pembuatan *film* dan plat cetak untuk persiapan proses cetak.

2. *Press* (Cetak)

Proses cetak suatu obyek baik berupa teks maupun gambar ke dalam suatu *substrate* atau media cetak sehingga menjadi suatu barang cetakan.

3. *Post Press* (Pasca Cetak)

Adalah suatu kegiatan yang dilakukan setelah suatu bahan selesai dicetak. Yang termasuk dalam proses ini antara lain, proses potong, lipat, jilid atau menggabungkan beberapa barang cetakan menjadi satu kesatuan, misalnya buku, *packaging*, brosur dan lain-lain. Membuat kemasan termasuk dalam *post press*, dalam artian membuat suatu barang cetakan menjadi bentuk kemasan dan menggunakannya sebagai pengemas dari suatu produk.

1.1.2 Prinsip Dasar Proses Cetak *Offset*

1. Cetak *offset* merupakan proses cetak tidak langsung (*indirect printing*).

2. Tinta di transfer ke media cetak melalui silinder perantara, yang disebut silinder *blanket*, yang biasanya terbuat dari bahan karet.
3. Kemampuan proses cetaknya adalah antara 200 – 100.000 eksemplar dalam sekali proses, hal ini juga tergantung dari kapasitas mesin cetaknya.

1.2 Perumusan Masalah

Laporan ini lebih menekankan pada bagian *prepress*, dimana didalamnya 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* desain tersebut dapat diproses dengan tepat oleh mesin cetak *offset*. Diantaranya ukuran cetak, ukuran kertas, ukuran plat yang digunakan untuk mesin cetak, jumlah warna, jenis warna, *register*, 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 sisa kertas yang dibuang pada saat proses potong semakin sedikit.

Untuk lebih mengerti tentang desain dan perhitungan produksi diharuskan agar membuat desain yang mempunyai unsur-unsur desain,

ketepatan cetak, dan perhitungan yang sangat teliti yang diharapkan agar kertas terbang sedikit.

1.3 Pembatasan Masalah

Ruang lingkup kerja praktek ini hanya pada bagian *prepress*, dimana bagian ini merupakan bagian yang mempersiapkan prasyarat sebelum masuk proses cetak. Diantaranya desain, *layout*, *montage*, pembuatan *die cut*, kalkulasi, manajemen warna, sampai pembuatan *plate* dengan menggunakan mesin-mesin dan peralatan yang ada.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pelaksanaan kerja praktek pada CV. Petemon Grafika khususnya pada bagian *prepress* adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia pada bidang percetakan khususnya teknologi cetak *offset*.
2. Sebagai sarana pengembangan dan penerapan ilmu yang telah diajarkan.
3. Sarana untuk meningkatkan ilmu mendesain suatu produk yang dikerjakan pada bagian *prepress*.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pelaksanaan mata kuliah Kerja Praktek Industri Program Studi DIII Komputer Grafis dan Cetak STIKOM Surabaya adalah sebagai berikut :

1. Bagi Perguruan tinggi

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

2. Bagi Mahasiswa

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

3. Bagi Perusahaan

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

1.6 Kontribusi

Kontribusi selama pelaksanaan Kerja Praktek di CV. Petemon Grafika adalah sebagai berikut :

1. Terhadap Penulis :

- a. Mendapatkan pemahaman tentang aturan kerja pada suatu perusahaan.

- b. Memahami alur produksi percetakan khususnya berbagai macam teknik *lay out* di meja montage.
 - c. Memahami masalah-masalah yang sering dihadapi atau muncul selama proses cetak sampai finishing.
2. Terhadap Perusahaan :
- a. Membantu pekerjaan proses *Layout* di CV. Petemon Grafika.
 - b. Membantu proses desain di CV. Petemon Grafika.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan merupakan acuan atau panduan penulisan laporan kerja praktek di perusahaan, dimana sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini menerangkan tentang latar belakang dan juga berbagai aspek dasar yang mengungkapkan ketrkaitan topik, tujuan, manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan kerja praktek di percetakan CV. Petemon Grafika.

BAB II : Gambaran Umum Perusahaan

Membahas tentang informasi dari perusahaan tempat kerja praktek berlangsung, yaitu CV. Petemon Grafika yang merupakan perusahaan percetakan di Surabaya yang bergerak di bidang *offset printing*.

BAB III : Metode Kerja Praktek

Membahas tentang waktu dan lokasi pelaksanaan kerja praktek serta landasan teori yang digunakan.

BAB IV : Hasil dan Evaluasi

Membahas tentang prosedur kerja praktek dan membahas pelaksanaan kerja praktek serta evaluasi kerja praktek selama di CV. Petemon Grafika.

BAB V : Penutup

Berisi kesimpulan dan saran berdasarkan kerja praktek yang dilakukan di bagian Design CV. Petemon Grafika.

