

BAB IV

HASIL DAN EVALUASI

4.1 Prosedur Kerja Praktek

Pekaksanaan kerja praktek di CV. Petemon Grafika berlangsung dalam waktu satu bulan dan proses kerja praktek dilakukan pada bagian *prepress* sesuai dengan penempatan yang dilakukan oleh CV. Petemon Grafika.

Kerja praktek dilakukan setiap hari senin-jum'at dengan waktu yang telah disesuaikan dengan jam kuliah, untuk jam kerja resmi dari pihak CV. Petemon Grafika yaitu hari senin-jum'at jam 08.00-17.00. Absensi yang diberikan pihak kampus untuk ditanda tangani oleh pelaksana kerja praktek dan pembimbing kerja praktek di perusahaan maupun yang diberikan oleh perusahaan sebagai prosedur resmi terhadap semua karyawan perusahaan.

4.2 Pelaksanaan Kerja Praktek

Pelaksanaan kerja praktek berdasarkan dari ketentuan yang telah diberikan oleh pihak perusahaan dan ditempatkan pada bagian *prepress*. Pada bagian *prepress*, pelaksanaan kerja praktek dilakukan dengan beberapa metode dan berdasarkan perintah dari pembimbing kerja praktek yaitu Bapak Henry Surjasentana selaku pimpinan perusahaan.

4.3 Metode Kerja

Berdasarkan pengalaman dan penempatan selama kerja praktek, penulis memiliki beberapa metode yang membantu pada divisi *prepress* untuk menghimpun data yang digunakan sebagai bahan pembuatan laporan kerja praktek. Adapun metode yang digunakan dalam pelaksanaan kerja praktek, yaitu :

1. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan karyawan dan staf yang bersangkutan dengan tujuan :

- a. Mengetahui alur produksi cetak di CV. Petemon Grafika pada bagian *prepress* mulai dari file (E-mail, Flasdhisik) sampai dengan proses pembuatan *plate* untuk cetak.
- b. Mengetahui persyaratan bagaimana suatu *file* dapat dicetak dengan baik dan benar. Sebelum proses cetak harus di *print proof* dahulu.
- c. Mengetahui masalah-masalah yang dihadapi selama proses cetak & solusi permasalahannya.

2. Observasi Lapangan

Metode ini merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung ke lapangan. Observasi ini dilakukan guna mendapatkan informasi secara langsung terhadap proses kerja didalam CV. Petemon Grafika secara langsung, tujuannya adalah sebagai berikut :

- a. Berkesempatan untuk melihat langsung pengolahan *file digital artwork* pada bagian *prepress* dengan baik dan benar agar dapat diproses ke pembuatan plat cetak.
- b. Berkesempatan melakukan *layouting* secara baik dan benar, untuk mengetahui tingkat efisiensi pemakaian kertas yang digunakan sebelum masuk pada proses cetak.

3. Praktek

Praktek dilakukan pada bagian *prepress* yang menggunakan komputer berbasis *Windows*. Yang menggunakan software grafis antara lain *Adobe Illustrartor, Adobe Photoshop, & CorelDraw*. Pada praktek dibagian *prepress* ini penulis berkesempatan untuk ikut serta dalam persiapan proses produksi yaitu dengan membuat atau merevisi dari *customer, layout* dikomputer & plat, *copier plate*, cuci plat.

4.4 Evaluasi Kerja Praktek

Hasil dari pelaksanaan kerja di CV. Petemon Grafika bagian *design* antara lain berupa alur kerja pada bagian *prepress* dan hal-hal yang dikerjakan selama kerja praktek antara lain sebagai berikut :

1. Prosedur kerja praktek
2. Proses pengerjaan desain
3. Langkah kerja CV. Petemon Grafika

4.4.1 Prosedur Kerja Praktek

Hasil dari pelaksanaan kerja praktek di CV. Petemon Grafika bagian *Design* antara lain berupa alur kerja pada bagian *prepress* dan hal-hal yang dikerjakan selama kerja praktek.

Minggu pertama, terlebih dahulu penulis melakukan pengenalan tempat kerja dan pengenalan alur kerja di CV. Petemon Grafika, mulai dari menerima *file* dari klien, desain, *layout* dan kalkulasi data.

Minggu kedua, penulis mempelajari tentang dasar-dasar penggunaan aplikasi suatu *software*, proses *layout*.

Minggu ketiga dan keempat, mulai mempraktekkan cara desain dan *layouting* yang bagus dan baik.

4.4.2 Proses Pengerjaan Desain

Hasil dari pelaksanaan kerja praktek di CV. Petemon Grafika bagian *prepress* antara lain berupa alur kerja pada bagian pracetak dan alur proses desain yang telah dikerjakan selama kerja praktek. Pengenalan item-item yang harus ada pada saat proses *layout* antara lain:

1. *Color Bar*
2. *Register*
3. Sudut *raster*
4. *Recording*
5. *Unleg*

Item-item diatas harus diperhatikan saat pembuatan *layout*, karena dapat membantu operator cetak pada saat proses cetak.

4.4.3 Langkah Kerja CV. Petemon Grafika

1. Setelah menerima *file*, perlihatkan ke *customer* apakah data yang diberikan sudah benar atau belum.
2. Setelah benar di *export tiff / jpeg* (CMYK), lalu di ACC kan ke *costumer*
3. Jika sudah di ACC dibuatkan *platenya* sesuai dengan ukuran mesin cetak.
4. Pada saat naik cetak cek register dan warnanya.
5. Usahakan cetak hingga selesai jangan menunggu 1 atau 2 hari karena kertas bisa melar.
6. Setelah proses cetak selesai dilakukan proses menyortir.
7. Cetakan yang sudah disortir kemudian dipotong.
8. Kemudian dibungkus yang rapi.
9. Kemudian dikirim atau diambil sendiri oleh *customer*.