

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

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 ber-*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 dua bulan di perusahaan – perusahaan yang bergerak di bidang grafika, di antaranya adalah *advertising, offset printing, rotografure, 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 Indesign*, *Adobe Photoshop*, *Acrobat Professional*, *Macromedia Freehand*, *Corel Draw* dan lain sebagainya. Namun di dalam praktek lapangannya, masih banyak dijumpai sumber daya manusia yang belum mengerti bagaimana memanfaatkan *software-software* tersebut dalam menyiapkan *file digital artwork* yang benar-benar siap untuk produksi cetak, yang akan menyebabkan pengurangan mutu atau tingkat kualitas dan efisiensi waktu dalam menghasilkan suatu barang cetakan. Hal inilah yang menjadikan laporan kerja praktek di bagian Departemen Desain PT. Panca Puji Bangun ini berfokus pada pembahasan tentang proses pengolahan *file digital artwork* di dalam dunia industri percetakan *offset printing* khususnya di PT. Panca Puji Bangun.

Dalam kerja praktek ini penulis memilih PT. Panca Puji Bangun sebagai tempat pelaksanaan Praktek Kerja Industri karena perusahaan ini adalah salah satu perusahaan besar yang memiliki cukup banyak mesin dengan teknologi terbaru. Sehingga diharapkan penulis mampu mendapatkan proses pembelajaran terhadap teknologi terbaru 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 :

a. *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.

b. *Press* (Cetak)

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

c. *Post Press* (Pasca Cetak)

Adalah suatu kegiatan yang dilakukan setelah suatu bahan selesai dicetak. Yang termasuk dalam proses ini antara lain, proses potong, lipat, jilit 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 exemplar dalam sekali proses, hal ini tersebut juga tergantung dari kapasitas mesin cetaknya.

### 1.2 Perumusan Masalah

Laporan ini lebih menekankan pada bagian pre press atau pra cetak, di mana di dalamnya terdapat suatu 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 di cetak, agar *file – file* desain tersebut dapat di proses dengan tepat oleh mesin – mesin cetak *offset*. Di antaranya ukuran cetak, ukuran kertas cetak, ukuran plat yang digunakan mesin cetak, jumlah warna, jenis warna, *register*, *anleg*, tarikan, *colour bar*, *gripper*, dan kelengkapan lainnya. Oleh karena itu disamping kualitas desain yang di buat juga harus diperhatikan kelengkapan komponen – komponen cetak yang harus dimasukkan sebagai alat bantu pada saat proses cetak berlangsung sehingga proses cetak tersebut dapat berjalan dengan lancar.

### 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pelaksanaan kerja praktek ini hanya pada bagian *pre-press*, di mana kegiatan dan pekerjaan yang dilakukan hanya seputar proses di bagian repro mulai dari proses awal pembuatan desain, sampai pada pembuatan plat cetak menggunakan mesin-mesin dan peralatan yang ada.

### 1.4 Tujuan

Laporan ini bertujuan untuk memberitahukan dan berbagi pengalaman langsung dari perusahaan-perusahaan percetakan terutama bidang desain grafis dan kemasan dalam *offset printing* agar lebih mengerti bagaimana kondisi nyata suatu perusahaan percetakan dan alur-alur proses didalamnya, sehingga dapat mempunyai sedikit wawasan tentang dunia percetakan.

Pada laporan ini penulis mencoba untuk mengaplikasikan hasil yang diperoleh selama melaksanakan kerja praktek, baik itu berupa alur proses, teknik kerja, dan hal-hal yang berkaitan dengan lainnya, ditulis berdasarkan apa yang telah di pelajari dan diterima setiap hari dan diupayakan untuk dapat memberikan suatu kontribusi kepada perusahaan berupa hasil contoh desain yang dapat mewakili seluruh unsur-unsur desain dan unsur-unsur cetak.

Desain brosur dan desain kalender ini bisa diharapkan dapat dibuat sebagai ide yang baru dan lebih berinovasi baik dalam bentuk kemasan dan bentuk desainnya, agar dapat memberi suatu penyegaran dalam suatu perusahaan terutama untuk bagian desain.

Serta penulisan laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi DIII Komputer Grafis dan Cetak STIKOM Surabaya yaitu dengan melaksanakan mata kuliah Praktek Kerja Industri.

### 1.5 Kontribusi

Kontribusi selama pelaksanaan Kerja Praktek di PT.Panca Puji Bangun adalah sebagai berikut :

a. Terhadap Penulis :

- Mendapatkan pemahaman tentang aturan kerja pada suatu perusahaan.
- Memahami alur produksi industri percetakan khususnya *offset printing*.
- Mendapatkan tambahan pengetahuan mengenai proses pengolahan *file digital artwork Offset Printing*.
- Memahami masalah-masalah yang sering dihadapi atau muncul selama proses pengolahan *file digital artwork offset printing*.

b. Terhadap Perusahaan :

- Membantu pekerjaan proses pengolahan *file digital artwork* yang dilakukan pada bagian Departemen Desain PT. Panca Puji Bangun.
- Membantu membuat suatu desain produk kemasan yang baru dan inovatif

Diharapkan dengan mencoba membuat desain dan kebebasan untuk dapat melihat proses – proses awal cetak perusahaan ini, desain cover dan produk yang dibuat dapat mewakili semua elemen-elemen dalam pembuatan desain yang nantinya di produksi melalui mesin cetak *offset* dan diharapkan dapat memberikan suatu ide yang kreatif dalam desain grafis.

## 1.6 Sistematika Penulisan

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

### Bab I : Pendahuluan

Membahas tentang latar belakang dari pelaksanaan kerja praktek pada PT. Panca Puji Bangun, tujuan, kontribusi terhadap perusahaan dan sistematika penulisan laporan kerja praktek. Latar belakang topik kerja praktek yaitu, “Alur Kerja Proses Desain Grafis dan Kemasan di PT. Panca Puji Bangun” karena kondisi persaingan industri cetak di Indonesia semakin ketat. Oleh karena itu penulis ingin lebih mendalami dan mengetahui kenyataan di dalam industri cetak, penulis melaksanakan kerja praktek.karena di setiap laporan yang saya buat itu juga bagian hasil dari ilmu yang saya dapat dari perusahaan dan saya kelak kalau sudah bekerja tidak canggung karena sudah pernah mengalami kerja yaitu kerja prkaktek dan Tujuan dari laporan ini adalah untuk memberikan kontribusi yang positif kepada perusahaan dan dapat membagi pengalaman di bidang grafis dan cetak kepada semua pembaca, kontribusi yang diberikan berupa suatu contoh desain-desain yang dibuat sesuai segmen yang dituju.

## Bab II : Gambaran Umum Perusahaan

Membahas tentang informasi dari perusahaan tempat kerja praktek berlangsung, yaitu PT. Panca Puji Bangun yang merupakan perusahaan besar di Surabaya yang bergerak di bidang offset printing dan sudah lama berkecimpung di dunia industri grafika, dengan mesin-mesin yang berteknologi canggih dan selalu mengikuti teknologi hingga mampu bersaing di industri cetak.

Membahas tentang informasi dari perusahaan tempat kerja praktek berlangsung, yaitu PT. Panca Puji Bangun yang merupakan perusahaan besar di Surabaya yang bergerak di bidang offset printing dan sudah lama berkecimpung di dunia industri grafika, dengan mesin-mesin yang berteknologi canggih dan selalu mengikuti teknologi hingga mampu bersaing di industri cetak.

## Bab III : Metode Kerja Praktek

Landasan teori yang dipakai antara lain tentang pengetahuan kemasan dalam dunia percetakan, yang lebih berfokus pada bagian *pre-press* atau bagian pra cetak, termasuk desain grafis dan lainnya, dengan menerapkan teori yang banyak diterima selama perkuliahan diharapkan dapat menjelaskan semua yang di dapat dari kerja praktek, termasuk membuat proyek desain cover.

## Bab IV: Hasil dan Evaluasi

Membahas tentang prosedur kerja praktek, pelaksanaan kerja praktek serta evaluasi kerja praktek selama di PT. Panca Puji Bangun.

## Bab V : Penutup

Berisi kesimpulan dan saran berdasarkan kerja praktek yang dilakukan di bagian Departemen Design PT. Panca Puji Bangun.