

BAB IV

HASIL DAN EVALUASI

4.1. Prosedur Kerja Praktek

Pelaksanaan kerja praktek di PT. Panca Puji Bangun dilakukan dalam waktu kurang lebih dua bulan yang keseluruhannya dilakukan di bagian Departemen Design sesuai penempatan yang dilakukan oleh penyelia PT. Panca Puji Bangun.

Waktu kerja praktek dimulai pukul 07.30-16.00 wib (untuk hari Senin-Kamis) dan pukul 07.30-17.00 (khusus Jum'at), dimulai dengan melakukan absensi yang terbagi menjadi dua, yaitu absensi yang diberikan dari kampus untuk ditandatangani oleh pelaksana kerja praktek dan pembimbing kerja praktek di perusahaan maupun absensi yang diberikan oleh perusahaan sebagai prosedur standard atau resmi terhadap semua karyawan perusahaan.

4.2 Pelaksanaan Kerja Praktek

Pelaksanaan kerja praktek dilakukan berdasarkan atas ketentuan yang diberikan oleh perusahaan atau instansi dalam hal ini adalah PT. Panca Puji Bangun yang dilakukan pada bagian *Design*.

Pada bagian Departemen Desain, pelaksana kerja praktek dilakukan dengan beberapa metode dan berdasarkan perintah atau instruksi dari pembimbing kerja praktek yaitu Bapak Agung Purwandanu.

Metode yang digunakan yaitu :

1. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan karyawan, staf ataupun operator yang bersangkutan dengan tujuan :

- a. Mengetahui alur kerja atau produksi PT. Panca Puji Bangun secara umum dan bagian *Departement Design* secara khususnya, mulai dari pemberian *file digital artwork* dari *customer* sampai ketahap final *artwork* yang siap untuk dilakukan proses pembuatan plate cetak di mesin *offset*.
- b. Mengetahui persyaratan *digital proofing* yang baik dan benar yang selalu diperiksa oleh bagian *Departement Design* sekaligus dengan pihak *customer* sendiri dengan tujuan untuk memastikan boleh tidaknya diproses ke tahap selanjutnya.
- c. Untuk mendapatkan informasi tentang masalah-masalah yang sering terjadi atau dihadapi pada saat pengolahan *file digital artwork* di bagian *Departement Design*.

2. Observasi Lapangan

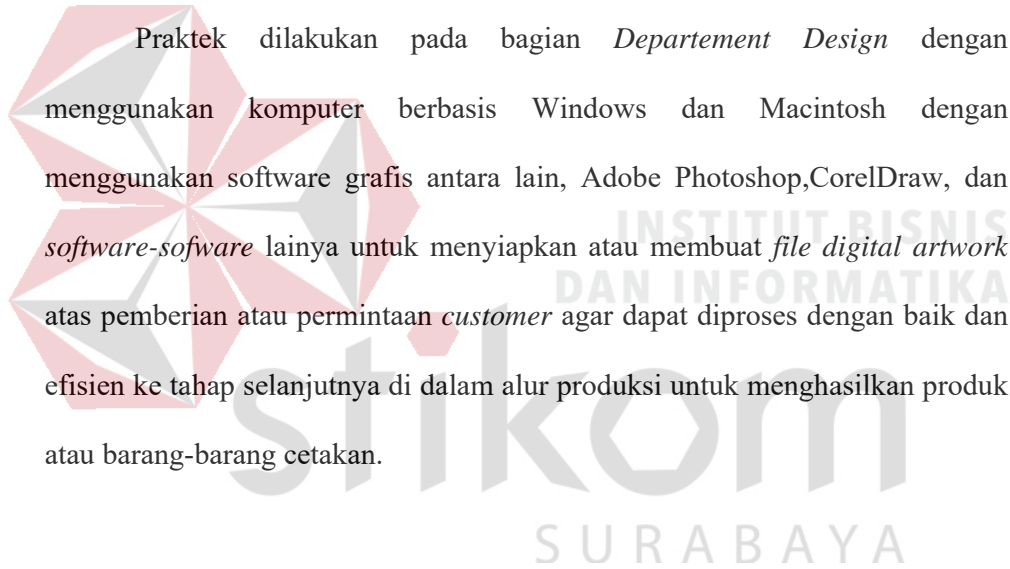
Observasi dilakukan guna mengadakan pengamatan secara langsung terhadap apa yang telah didapatkan dari proses wawancara dengan tujuan sebagai berikut:

- a. Digunakan untuk terlibat langsung di bagian *Department Design* untuk menyiapkan dan mengolah *file Digital Artwork* dengan baik sampai memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke proses pembuatan plat cetak.

- b. Berkesempatan untuk mengamati secara langsung hasil *digital proofing* yang telah dicetak untuk memastikan boleh tidaknya *file digital artwork* yang diolah untuk dilanjutkan ke tahap atau proses selanjutnya.
- c. Di beri kesempatan untuk melakukan analisa dan penyelesaian terhadap masalah-masalah yang sering muncul atau dihadapi pada bagian *Departement Design* saat melakukan proses pengolahan *file Digital Artwork*.

3. Praktek

Praktek dilakukan pada bagian *Departement Design* dengan menggunakan komputer berbasis Windows dan Macintosh dengan menggunakan software grafis antara lain, Adobe Photoshop, CorelDraw, dan *software-software* lainnya untuk menyiapkan atau membuat *file digital artwork* atas pemberian atau permintaan *customer* agar dapat diproses dengan baik dan efisien ke tahap selanjutnya di dalam alur produksi untuk menghasilkan produk atau barang-barang cetakan.



4.3 Evaluasi Kerja Praktek

4.3.1 Proses Pengerjaan Desain

Perolehan dari hasil pelaksanaan kerja praktek di PT. Panca Puji Bangun bagian Departemen Design antara lain berupa alur kerja pada bagian pracetak atau repro dan alur proses desain beserta penjelasan mengenai proyek contoh desain kemasan produk yang telah dikerjakan selama kerja praktek.

Minggu pertama, sebelum melakukan kerja praktek terlebih dahulu penulis melakukan pengenalan tempat kerja praktek dan pengenalan alur kerja di PT. PANCA PUJI BANGUN, sehingga pada saat kerja praktek dilaksanakan saya tahu bagaimana alur kerja yang seharusnya dijalankan.

Di minggu kedua, penulis belajar untuk pembuatan mock up dan melakukan proses *layout* pada ukuran sebenarnya dan juga membantu permasalahan desain yang ada.

Pada minggu ketiga dilakukan proses pembuatan desain kemasan dengan kombinasi warna, text, image yang benar dan mulai memecahkan suatu proyek desain kemasan produk yang inovatif.

Pada minggu keempat mempelajari bagaimana sebenarnya proses pembuatan teknik locking yang benar, sehingga kemasan yang dibuat dengan menggunakan teknik locking tersebut produknya aman di dalam kemasan.

Minggu kelima, dilakukan proses pengenalan *item-item* yang harus ada pada saat *layout* di plat cetak, antara lain :

- *color bar*
- *recording*
- *anleg*
- *pass cross*
- *register*
- sudut raster

Hal-hal di atas harus diperhatikan saat pembuatan *layout*, karena *item-item* di atas dapat membantu operator dalam melakukan proses cetak.

Pada minggu keenam penulis di tuntut tidak hanya melakukan desain saja, tetapi juga harus mengetahui bagaimana proses pengiriman desain dari awal sampai pada saat pembuatan plat. Sehingga saat terjadi kesalahan kita bisa tahu dimana letak kesalahan tersebut dan bagaimana solusi yang harus diambil.

Pada minggu ketujuh penulis mendapat banyak ilmu tentang *color proofing* dan *proofing design* yang akan di proof pada *customer*. Diharapkan saat penulis terjun pada dunia percetakan nantinya tidak mengalami masalah dalam proses *proofing* pada *customer*.

Pada minggu kedelapan dilakukan pengenalan langkah-langkah pembuatan pisau potong yang benar. Mulai dari sudut dan ukuran yang dipakai untuk mendapatkan hasil *die cut* yang bagus.

Di minggu terakhir ini yang penulis lakukan adalah belajar bagaimana mengoperasikan CTP (*Computer to Plate*), CTF (*Computer to Film*), dan juga bagaimana cara melakukan duplikat film.

Apabila pihak *customer* telah memberikan format *file* berupa PDF kepada bagian Departemen Desain, berikut merupakan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk memastikan belum tidaknya *file* PDF tersebut memenuhi standard proses cetak:

- Melakukan pembesaran gambar pada *software* Adobe Photoshop, apabila gambar terlihat pecah, maka kemungkinan *file* PDF tersebut akan pecah saat dicetak dan sebaliknya jika saat diperbesar gambar terlihat baik maka hasil cetaknya pun akan baik.
- Melakukan pengecekan terhadap *Document Properties file* PDF, terutama untuk memeriksa *font-font* yang digunakan sudah ter-embed apa belum sekaligus mengetahui versi PDF yang digunakan oleh *customer* atau pembuat PDF.
- Melakukan pemeriksaan *font/teks*, jika terdapat kesalahan maka dilakukan perbaikan melalui fasilitas *Edit Teks*, jika kesalahan *font/teks* terlalu banyak pada *file* PDF yang diperiksa maka perbaikan sebaiknya dilakukan pada *software* aslinya.
- Melakukan pemeriksaan separasi warna pada *file* PDF yang diperiksa mulai dari warna *Cyan*, *Magenta*, *Yellow* dan *Black* maupun warna campuran dari *Cyan+Magenta*, *Cyan+Yellow* dan lain sebagainya.
- Melakukan pemeriksaan *overprint* pada *file* PDF melalui software desain, seperti Adobe Photoshop dll.
- Memeriksa kelengkapan data beserta spesifikasinya, misalkan apakah gambar-gambar sudah CMYK atau RGB, format TIFF atau JPEG dan lain sebagainya. Pemeriksaan ini sangat membantu dalam hal menganalisa

serta mencegah unsur-unsur layak dan tidak layaknya untuk produksi pracetak.

Setelah melakukan pembuatan dan pemeriksaan *file* PDF seperti yang telah disebutkan diatas, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mencetak *file* PDF tersebut secara *digital printing* sebagai *soft proofing* pertama terhadap *customer* yang kemudian bila sudah di *approve* atau disetujui oleh *customer* maka *file* PDF tersebut siap untuk diproses ke tahap selanjutnya.

Selanjutnya, *file* yang sudah jadi tersebut dikirim ke bagian pembuatan film dan plat, yang sekaligus melakukan proses imposisi halaman. Dalam proses persiapan dan pengolahan *file digital artwork* sampai ke tahap pembuatan *file* PDF yang dilakukan dibagian departemen desain, terdapat beberapa masalah umum yang sering dihadapi, antara lain :

- a. Missing *Font*, Gambar maupun *Image*.
- b. Warna *Font Auto* (terjadi pada saat mengerjakan pembuatan *font* di Microsoft Word tidak disave dengan format *Text Only* yang apabila langsung di copy paste ke *software-software design* maupun *layout* akan menimbulkan warna *Font Auto*).
- c. *Page Setup* yang tidak efektif dan sesuai dengan kapasitas maupun ukuran mesin cetak yang digunakan.
- d. *Convert* warna RGB ke CMYK yang tidak sesuai dengan *color setting* yang disesuaikan dengan karakter mesin cetak.
- e. Pemakaian efek *Overprint* yang tidak sesuai pada tempatnya.
- f. Resolusi yang tidak standard untuk proses cetak yang digunakan.

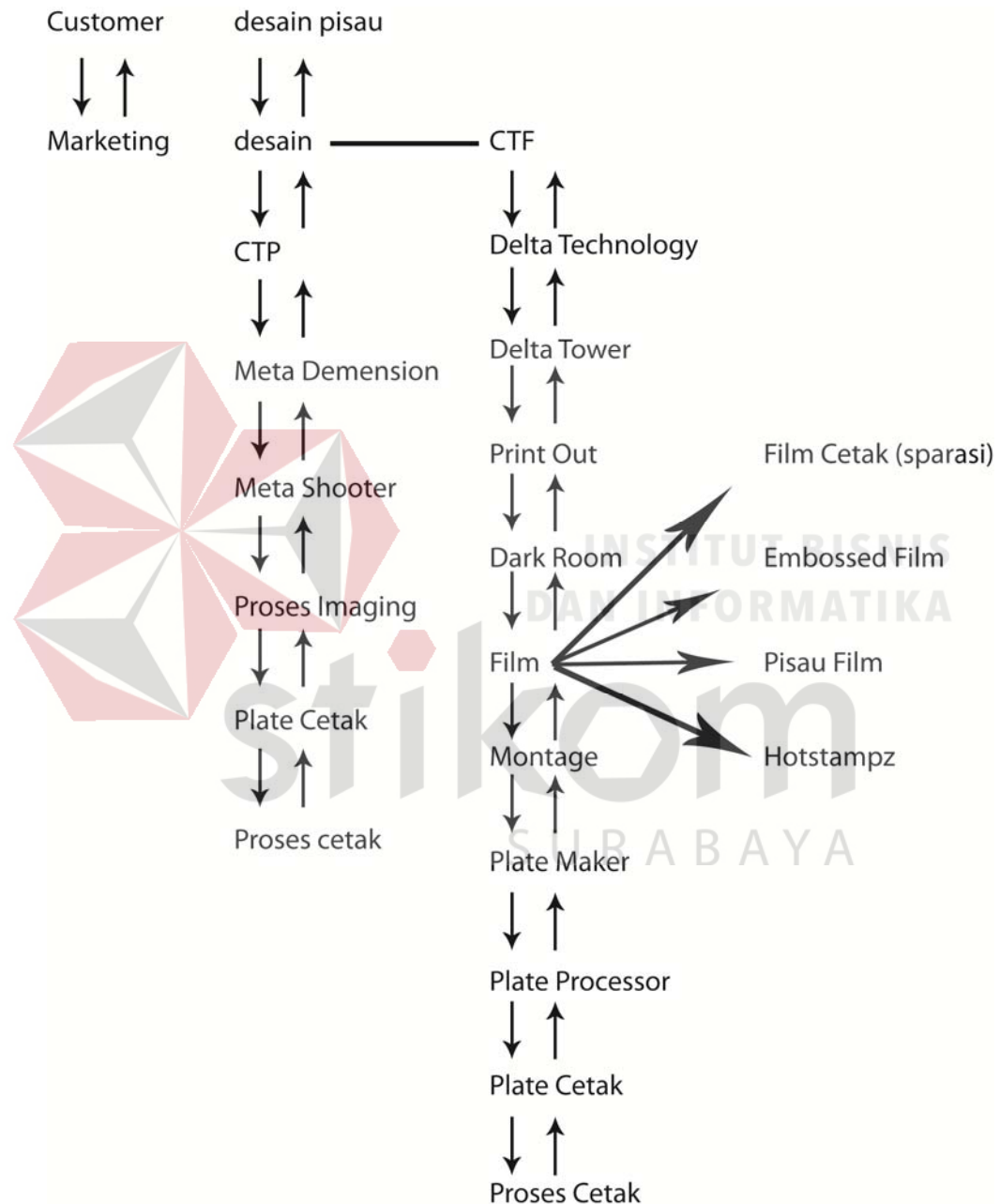
- g. Tidak melakukan proses *Trapping* terhadap *element-element design* yang beresiko menimbulkan miss register proses cetak pada saat menyiapkan dan mengolah *file digital artwork*.
- h. Pemakaian gradasi yang tidak sesuai untuk proses cetak (menimbulkan efek gradasi yang patah atau *Banding*).
- i. Tidak melakukan penghapusan *file Nesting* pada *software-software* yang digunakan untuk menyiapkan dan mengolah *file digital artwork* (terutama *software* Adobe Photoshop). *File Nesting* merupakan *file* yang bersarang atau tersembunyi pada sebuah *file* gambar, *image* maupun teks.
- j. Melakukan efek Transparan di *software-software Layout* seperti Adobe Indesign maupun Pagemaker (disarankan melakukan efek transparan di Adobe Photoshop untuk mengurangi terjadi permasalahan pada saat output langsung ke film maupun plate).

4.3.2 Desain lay out dan Cetak

Untuk mengetahui ukuran yang akan dicetak terlebih dahulu harus mengetahui ukuran cetak mesin dan ukuran produk yang akan di cetak. Setelah itu menentukan *layout* dari desain dengan ukuran plat cetak dan ukuran kertas yang nantinya akan masuk ke dalam mesin cetak offset yang telah di tentukan sebelumnya. Setiap mesin cetak offset memiliki ukuran cetak dan jumlah warna yang berbeda-beda, oleh karena itu dalam perusahaan cetak harus dapat menentukan mesin mana yang harus dipakai untuk mencetak sesuai dengan teknologi mesinnya.

4.3.3 Gambaran Umum Alur Kerja

Alur proses pada bagian *prepress* / pracetak khususnya departement desain adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1 Alur proses pada bagian pre press / pra cetak

Keterangan dari gambar alur proses desain :

1. Marketing menerima desain dari customer melalui perantara *sales* berupa file. File dapat berupa *softdata* (CD, *Flashdisk*, *diskette*, dan lain-lain) juga dapat berupa film. Film berupa *softdata* dapat langsung dikerjakan oleh bagian repro untuk diproses selanjutnya (*montage* dan plat cetak). Order dari marketing pada bagian desain di bagi menjadi 2 jenis, yaitu :
 - a. New Order
Yaitu order pesanan yang sebelumnya tidak pernah dikerjakan, sehingga membutuhkan data-data dari customer yang lebih lengkap dan jelas untuk membantu proses desain dan layout nantinya.
 - b. Repeat Order
Yaitu order pesanan yang sebelumnya pernah dikerjakan oleh perusahaan, sehingga dalam prosesnya hanya memerlukan sedikit perbaikan menurut permintaan customer atau kebijakan perusahaan.
2. File yang diterima oleh marketing diberikan kepada bagian desain untuk diproses menjadi file yang siap untuk diproses menjadi plat cetak. File desain dari *customer* biasanya berupa file dengan format yang bisa dibuka oleh *software-software* grafis antara lain, Adobe Photoshop, CorelDraw, tetapi terkadang file yang diterima tidak sempurna, dengan kata lain file yang diberikan biasanya mengalami beberapa kerusakan baik berupa image, teks, maupun color sehingga diperlukan keahlian untuk dapat memperbaiki file asli tersebut dengan memaksimalkan software grafis yang ada

3. Tugas lain dari divisi desain selain memperbaiki file asli dari customer adalah menyiapkan file untuk dapat masuk ke proses selanjutnya dengan mengikuti aturan-aturan seperti ukuran yang sesuai dengan mesin cetak yang digunakan, pemakaian warna, tanda register, tarikan, dan lainnya. Dengan tambahan item bantuan cetak diharapkan dapat memproduksi barang cetakan sesuai dengan keinginan customer.
4. File juga diberikan pada divisi dengan pisau untuk membuat kerangka pisau dan lipatan kerangka pisau dan lipatan pada kemasan, berdasarkan file asli ataupun file lanjutan dari bagian desain. Divisi desain dan divisi pisau saling terkait untuk dapat menghasilkan file desain kemasan siap cetak.

4.3.4 Hasil Desain di Pabrik

Dalam setiap pembuatan contoh desain, penulis telah memasukan semua unsur desain dan contoh terhadap karya desain mereka. Berikut merupakan contoh hasil karya atau proyek yang dikerjakan berdasarkan langkah-langkah persiapan dan pengolahan *file digital artwork* di bagian Departemen Desain seperti yang telah disebutkan diatas:

1. Brosur Kalender

Saya di sini di ajari tentang membuat brosur binaragawan dengan adanya nama binaragawan berarti desainya brosur harus garang dan memikat para customer untuk membelinya dan di sini saya memilih warna dasar gray atau hitam putih dan warna text saya memilih warna merah putih untuk menandakan no telf.

2. Brosur Alkindo

Saya pertama-tama melihat brosur ini uda di desain customer terus ada permasalahan pewarna'an maka itu warna harus agak di ubah dikit untuk keselerasian warna dan biar dominan dan menarik dan yang mendesain ulang adalah pegawai perusahaan sendiri dan saya hanya di suruh mengubah file PDF jadi format Corel Draw dan ternyata pertama saya merubah file itu saya merasa kesulitan ternyata terus saya coba terus ternyata Cuma buka file nya open terus keluar import dan klik ok dia akan otomatis keluar dan jadi saya pertama kali di kasi tugas ini merasa bingung ternyata setelah di pelajari prosesnya sangat mudah.

3. Company Profile Prusaha'an

Buku ini menjelaskan profil perusahaan dan bergerak di bidang apa saya di kasi tugas ini untuk membuat cover beserta isinya dan saya memilih background perusahaan itu berdiri dan saya memili warna coklat, hitam, merah warna textnya untuk menjadikan desainya agak mewah dan terlihat bahwa perusahaan ini bergerak di bidang apa dan yang melihat akan terkesan.

4. Dukungan untuk bina Ilmu

Merupakan contoh lampiran untuk dukungan bina ilmu saya di sini di suru membuat ulang logo CV/PT karena contoh soft copy nya agak pecah maka dari itu saya menseleksi terus saya cerahkan warna nya dan saya mengerjakan ini ada 40 an lebih yang saya perjelas warnanya dan logonya.