

## **BAB IV**

### **HASIL DAN EVALUASI**

#### **4.1. Prosedur Kerja Praktek**

Pelaksanaan kerja praktek di Evan Cards dilakukan dalam waktu kurang lebih dua bulan (sebelas minggu) yang keseluruhannya dilakukan di bagian bagian Desain sesuai penempatan yang dilakukan oleh penyelia Evan Cards.

Waktu kerja praktek dimulai pukul 08.00-16.00 wib (untuk hari Senin-Sabtu), dimulai dengan melakukan absensi yang diberikan dari kampus untuk ditandatangani oleh pelaksana kerja praktek dan pembimbing kerja praktek di perusahaan.

#### **4.2 Pelaksanaan Kerja Praktek**

Pelaksanaan kerja praktek dilakukan berdasarkan atas ketentuan yang diberikan oleh perusahaan atau instansi dalam hal ini adalah Evan Cards yang dilakukan pada bagian *Design*.

Pada bagian bagian Desain, pelaksana kerja praktek dilakukan dengan beberapa metode dan berdasarkan perintah atau instruksi dari pembimbing kerja praktek yaitu Bapak Iswa. Serta juga bantuan Bapak Iwan dan Bapak Gatut juga membantu dalam pelaksanaan kerja praktek ini.

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 Evan Cards secara umum dan bagian *Design* secara khususnya, mulai dari pemberian *file digital artwork* dari *customer* sampai ke tahap *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 *Design* sekaligus dengan pihak *customer* sendiri dengan tujuan untuk memastikan boleh tidaknya diproses ke tahap selanjutnya.
- c. Mengetahui tata cara *layout* yang benar pada produk-produk grafika yang dicetak pada mesin *offset* seperti etiket, undangan, brosur, label, dan lain sebagainya.
- d. Untuk mendapatkan informasi tentang masalah-masalah yang sering terjadi atau dihadapi pada saat pengolahan *file digital artwork* di bagian *Design*.

## 2. Observasi Lapangan

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

- a. Berkesempatan untuk terlibat langsung di bagian *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. Berkesempatan melakukan proses *layout* secara baik dan benar terhadap *file digital artwork* yang dibuat atau yang diolah sesuai dengan ketentuan dan batasan-batasan mutu produksi yang diterapkan oleh Evan Cards.
- d. Berkesempatan untuk melakukan analisa dan penyelesaian terhadap masalah- masalah yang sering muncul atau dihadapi pada bagian *Design* saat melakukan proses pengolahan *file Digital Artwork*.

### 3. Praktek

Praktek dilakukan pada bagian *Design* dengan menggunakan komputer berbasis Windows dengan menggunakan software grafis antara lain, *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, *Macromedia Freehand MX*, *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

Hasil dari pelaksanaan kerja praktek di Evan Cards bagian Desain antara lain berupa alur kerja pada bagian pracetak atau repro dan alur proses desain beserta penjelasan mengenai proyek contoh desain undangan yang telah dikerjakan selama kerja praktek.

Minggu pertama, sebelum kerja praktek terlebih dahulu penulis melakukan pengenalan tempat kerja praktek dan pengenalan alur kerja di Evan

Cards, sehingga pada saat kerja praktek dilaksanakan saya tahu bagaimana alur kerja yang seharusnya dijalankan.

Di minggu kedua, penulis belajar untuk mempelajari bentuk undangan, apa saja komponen pendukung undangan (seperti pita, glitter) dan membantu permasalahan *layout* teks dan *vector* pada undangan tersebut.

Pada minggu ketiga dimulailah proses pembuatan desain undangan dengan kombinasi warna, *text*, *image* yang benar dan mulai membuat suatu desain yang inovatif.

Pada minggu keempat mempelajari teknik *locking* pada undangan yang mana menggunakan lem dan layout undangan sederhana untuk blangko undangan (undangan jadian).

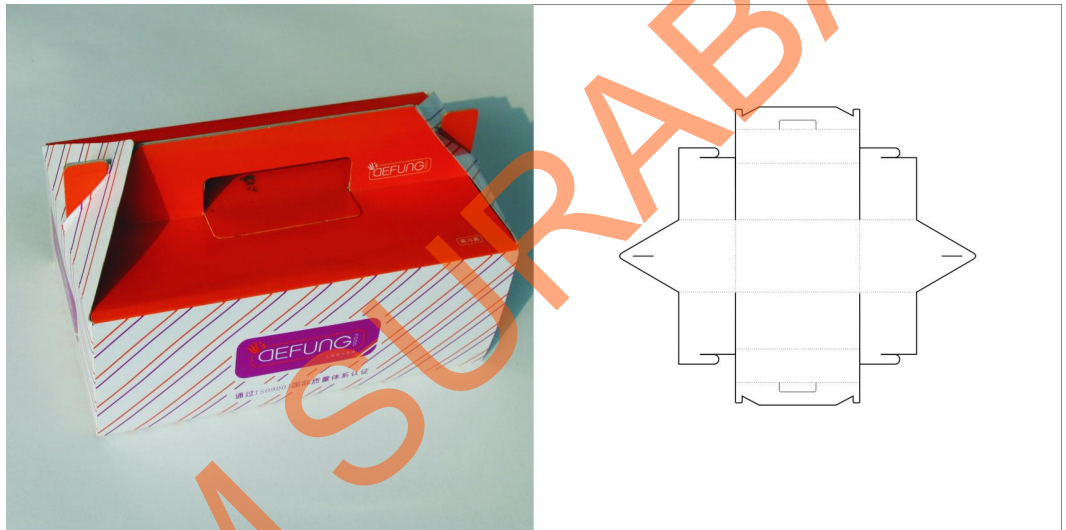
Minggu kelima, dilakukan proses pengenalan *item-item* yang harus ada pada saat *layout* di plat cetak, antara lain :*color bar*, *recording*, *anleg*, *pass cross*, *register*, sudut raster. Hal-hal di atas harus diperhatikan saat pembuatan *layout*, karena *item-item* di atas dapat membantu operator dalam melakukan proses cetak.

Pada minggu keenam penulis mempelajari 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*. Yang mana saat proof, gramatur kertas; warna; desain; harus sesuai yang akan dihasilkan oleh proses cetak. Proof juga menggunakan printer dengan jumlah warna banyak, dengan tujuan agar warna hasil proof dapat menyamai warna aslinya.

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.



Gambar 4.1 Pola Die-Cut yang baik untuk kemasan

Di minggu kesembilan ini penulis mempelajari bagaimana cara mengkreasiakan undangan yang *trend* dengan waktu saat itu dan bagaimana membuat undangan dengan kualitas yang baik dan harga produksi yang murah.

Pada minggu kesepuluh, penulis diajak untuk melihat secara langsung keseluruhan proses pembuatan undangan dari awal hingga akhir.

Pada minggu kesebelas, penulis mempelajari produksi undangan blanko dengan biaya seminim mungkin (efisien) untuk pasar menengah ke bawah.

Hal yang sangat diperhatikan di bagian Desain adalah *Overprint* dan *Trapping*. Tujuan agar operator cetak tidak mengalami kesulitan dalam mencetak yang mengakibatkan hasil cetakan kurang maksimal.

- *Overprint*

*Overprint* merupakan salah satu proses atau efek dalam pengolahan *file digital artwork* yang dilakukan dengan tujuan untuk menghindari adanya warna putih saat terjadinya *missregister* pada proses cetak. Pada saat dilakukan *overprint* suatu obyek yang terdapat pada *file digital artwork*, terdapat hal-hal yang harus diperhatikan sebagai berikut :

- Jika terdapat obyek berwarna hitam berada diatas *background* yang berwarna, maka mutlak untuk dilakukan proses *overprint* untuk menghindari terjadinya *missregister* pada saat proses cetak.

- Jika terdapat obyek yang berwarna (selain warna hitam) berada diatas background yang berwarna pula, maka mutlak tidak dilakukan proses *overprint* karena jika tetap dilakukan *overprint* akan menyebabkan penyimpangan warna pada saat proses cetak.
- Jika terdapat teks yang berwarna hitam berada diatas background yang berwarna maka mutlak dilakukan proses *overprint* untuk menghindari terjadinya *missregister* pada saat proses cetak.
- Jika terdapat teks yang berwarna (selain warna hitam) berada diatas background yang berwarna pula, mutlak tidak dilakukan proses *overprint* karena jika tetap dilakukan akan menyebabkan terjadinya penyimpangan warna.
- Teks yang berwarna putih tidak boleh dilakukan proses *overprint*.
- *Trapping*

Proses *Trapping* merupakan teknik penumpukan warna satu dengan warna yang lainnya berdasarkan posisi dan terang gelapnya warna dengan tujuan untuk menghindari terjadinya *missregister* pada hasil cetakan. Proses *Trapping* biasa dilakukan dengan pemberian nilai *overlapping* pada suatu obyek sebesar 1-2 mm dari ukuran normal. Berikut merupakan prinsip dasar dalam melakukan teknik *trapping* pada suatu *file digital artwork*:

- Jika terdapat obyek berwarna terang berada diatas *background* yang berwarna gelap maka *overlapping* pembesaran dilakukan pada obyek yang berwarna terang tersebut.



- Jika terdapat obyek yang berwarna gelap berada diatas *background* yang berwarna terang maka *overlapping* pengecilan dilakukan pada obyek yang berwarna gelap tersebut.

Dalam pembuatan undangan, *customer* memilih desain dari opsi yang diberikan Evan Cards, maka bagian Desain hanya *melay-out* sesuai opsi yang telah diberikan pada *customer*.

Apabila *customer* ingin membuat undangan dengan desain sendiri, maka *customer* dapat memberikan format *file* baik berupa \*PDF, CDR, AI atau lainnya kepada bagian Desain, berikut merupakan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk memastikan belum tidaknya *file* tersebut memenuhi standard proses cetak:

- Melakukan pembesaran gambar pada *software* Adobe Photoshop, apabila gambar terlihat pecah, maka kemungkinan *file* 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*, terutama untuk memeriksa *font-font* yang digunakan sudah ter-*embed* apa belum, jika belum akan dilakukan konfirmasi pada *customer* untuk memberikan *file* yang baru dan sudah ter-*embed*.
- Melakukan pemeriksaan *font/teks*, jika terdapat kesalahan maka dilakukan perbaikan melalui fasilitas *Edit Teks*, jika kesalahan *font/teks* terlalu banyak pada *file* yang diperiksa maka perbaikan sebaiknya dilakukan pada *software* aslinya.

- Melakukan pemeriksaan separasi warna pada *file* 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* melalui software desain, seperti *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, *Macromedia Freehand*, 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* seperti yang telah disebutkan diatas, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mencetak *file* tersebut secara *digital printing* sebagai *soft proofing* pertama terhadap *customer* yang kemudian bila sudah di *approve* atau disetujui oleh *customer* maka *file* tersebut siap untuk diproses ke tahap selanjutnya.

Selanjutnya, *file* yang sudah jadi tersebut dikirim ke bagian pembuatan film dan plat. Dalam proses persiapan dan pengolahan *file digital artwork* sampai ke tahap pembuatan *file* yang dilakukan di bagian 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*).

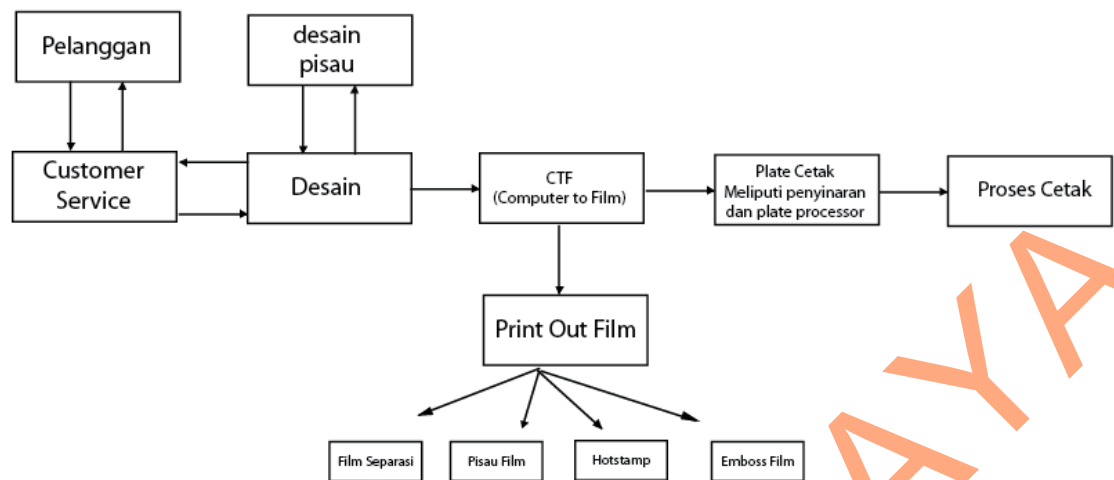
- c. *Page Setup* yang tidak efektif dan sesuai dengan kapasitas maupun ukuran mesin cetak yang digunakan.
- d. *Convert* warna *RGB* ke *CMYK* yang tidak sesuai dengan *color setting* yang disesuaikan dengan karakter mesin cetak.
- e. Pemakaian efek *Overprint* yang tidak sesuai pada tempatnya.
- f. 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 Illustrator, Adobe Adobe dan Macromedia Freehand*).  
*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 plat).

#### 4.3.2 Desain Cetak Undangan

Untuk mengetahui ukuran yang dicetak terlebih dahulu 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 akan masuk ke dalam mesin cetak offset yang telah ditentukan 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, serta juga menyesuaikan jumlah warna pada cetakan dengan jumlah warna pada mesin cetak agar diperoleh hasil cetak yang maksimal. Juga perlu desain pisau plong, pisau rit, serta film *emboss*, *hotprint*, dan sebagainya. Semua bagian-bagian yang disebutkan di atas saling berkaitan satu sama lain. Oleh itu perlu kerjasama antara pihak *pre-press*, *press*, dan *post-press*.

#### 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. *Customer service* menerima order dari pelanggan. Order dari desain di bagi menjadi 2 jenis, yaitu :

a. Desain dengan opsi dari Evan Cards

Yaitu order pesanan yang sebelumnya pernah dikerjakan oleh perusahaan, sehingga dalam prosesnya hanya memerlukan sedikit perbaikan sesuai permintaan *customer*.

b. Desain Sendiri

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.

Ada juga pelanggan yang membawa *file* desain sendiri yang mana harus diolah oleh bagian Desain untuk menjadi *file* siap cetak, dengan meminta persetujuan pelanggan apabila ada perubahan *format* desain.

2. Data- data yang diterima oleh *customer service* diberikan kepada bagian desain untuk dibuat desain menurut keinginan *customer* tanpa banyak merubah desain dari ciri khas suatu perusahaan. Apabila *customer* yang mendesain sendiri, maka *file* desain dari *customer* biasanya berupa *file* dengan format yang bisa dibuka oleh *software-software* grafis antara lain, *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *Freehand MX*, *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. Pada bagian Design ini penulis dituntut untuk membuat kerangka pisau dan lipatan kerangka pisau dan lipatan pada undangan, berdasarkan file asli ataupun file lanjutan dari bagian desain.

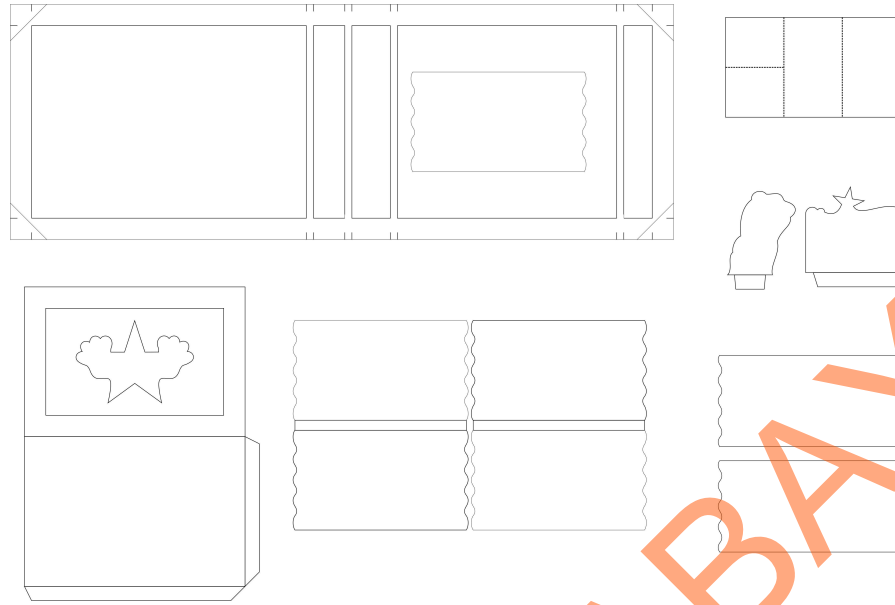
#### **4.3.3 Hasil Karya Desain**

Berikut merupakan contoh hasil karya ataupun proyek yang dikerjakan berdasarkan langkah-langkah persiapan dan pengolahan *file digital artwork* di bagian Desain sbb:

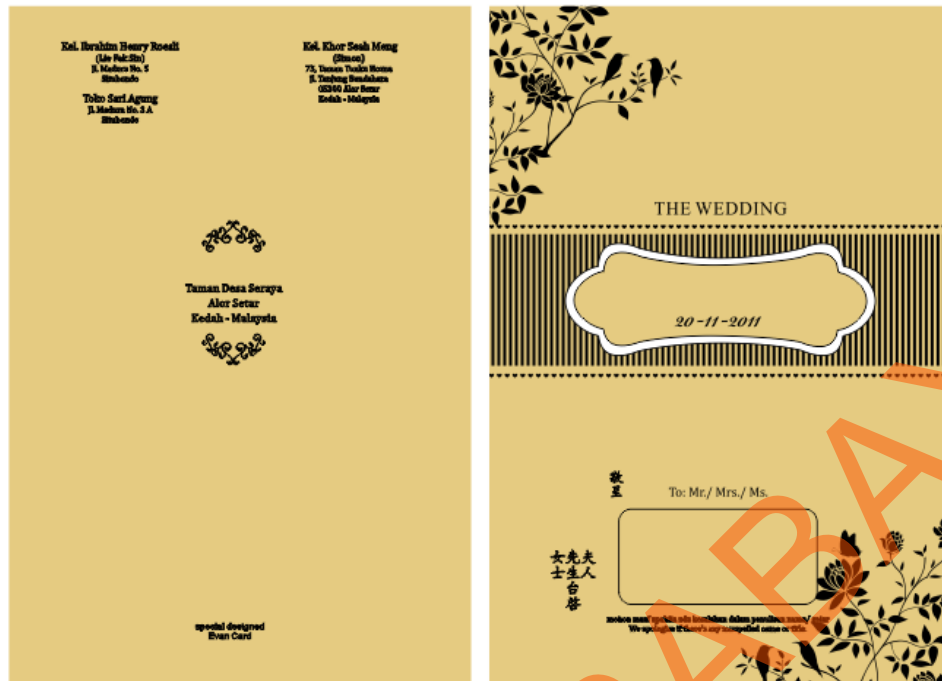


Gambar karya desain undangan\_1





Gambar pisau untuk desain undangan\_1



Gambar karya desain undangan\_2

(cetak dengan *hotprint*)



Gambar karya desain undangan\_3



Gambar karya desain undangan 4 (cetak dengan *hotprint*)



Gambar karya desain undangan\_5

STIKOM SURABAYA