Laporan Kerja Praktek

**Struktural Packaging VERSI TYPE ‘T’ & ILLUSTRATION**

# CV. PROCESS CREATIVE

**DK 36502 KERJA PRAKTEK**

**Oleh :**

Citra Artika Sari

51907252

Desain Komunikasi Visual

**Dosen Pebimbing :**

Dodi Nursaiman, S.Ds

**FAKULTAS DESAIN**

**UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA**

**BANDUNG**

**2010**

# KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa. karena hanya berkat karunia-Nya lah akhirnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek yang berjudul : “Struktural Packaging VERSI TYPE ‘T’ & ILLUSTRATION di CV. PROCESS CREATIVE“ sebagai salah satu syarat untuk mencapai kelulusan Mata Kuliah Kerja Praktek di Fakultas Desain Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia Bandung.

Penulis menyadari bahwa laporan kerja praktek ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak untuk memperbaiki laporan kerja praktek ini.

Penulis menerima dengan senang hati atas segala masukan baik langsung maupun tidak langsung, karena kritik dan saran selalu penulis nantikan untuk penyempurnaan lebih lanjut materi laporan ini. Dan akhirnya semoga laporan kerja praktek ini dapat menjadi wujud ibadah penulis kepada Zat Yang Maha Mengetahui lagi Bijaksana, dan memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi para mahasiswa.

Bandung, Juli 2009

Penulis

# DAFTAR ISI

**LEMBAR PENGESAHAN**

**KATA PENGANTAR…….. i**

**DAFTAR ISI…… ii**

**DAFTAR GAMBAR…… iii**

**BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek…….. 1

1.2 Waktu dan Tempat Kerja Praktek ……..…. 3

1.2.1. Waktu Kerja Praktek ……... 3

1.2.2. Tempat Kerja Praktek ……..…… 3

**BAB II TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN**

2.1 Sejarah Perusahaan ……..…… 4

2.2 Profil Perusahaan …….... 5

2.2.1. Jenis Pekerjaan……..... 6

2.2.2. Logo Perusahaan……..…… 7

2.2.3. Strategi……..……..... 7

2.2.4. Struktur Organisasi ……..…… 8

**BAB III LAPORAN KERJA PRAKTEK**

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan ……..... 9

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek…….... 11

3.3 Perancangan Kemasan……..... 15

**BAB IV KESIMPULAN…….. 20**

**DAFTAR PUSTAKA…….. 21**

**LAMPIRAN……... 22**

# DAFTAR GAMBAR

## BAB II

Gambar II.1. Logo Perusahaan…….....…….. 7

Gambar II.2. Struktur Organisasi……..…….. 8

## BAB III

Gambar III.1. Design Brief…….....…… 10

Gambar III.2. Hasil Jadi Manual……..…….. 11

Gambar III.3. Editing tahap 1…….. 12

Gambar III.4. Editing tahap 2…….. 12

Gambar III.5. Hasil akhir editing…… 13

Gambar III.6. tata letak ilustrasi tipografi pada *t-shirt*…… 14

Gambar III.7. Aplikasi pada *t-shirt* Laki – Laki…… 15

Gambar III.8. Aplikasi pada *t-shirt* Perempuan……..…….. 15

Gambar III.9. Perancangan di Corel Draw……..…….. 16

Gambar III.10. Ornamen kemasan 1……..…… ……... 17

Gambar III.11. Ornamen kemasan 2……..…… 17

Gambar III.12. Struktur kemasan……..…… 18

Gambar III.13. Kemasan jadi 1…….. 19

Gambar III.14. Kemasan jadi 2…….. 19

# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Packaging atau kemasan adalah wadah produk yang meliputi seluruh bentuk fisik, wadah tersebut. Misalnya, desain, bentuk, warna, ukuran, label, dan materi yang digunakan berdasarkan artikel yang diposkan oleh Erwin Wirapratama dalam situs jurnal (*web blog*) kutipan dari kamus periklanan Indonesia. Awalnya peran kemasan hanya sebagai pembungkus sebuah produk, namun seiring perkembangan jaman, sebuah kemasan juga berfungsi sebagai pesan kompleks tentang jenis produk dan nilai yang bisa dijual, juga sebagai identitas merek (*brand identiy*) juga kesan (*brand image*). Dalam penulisan untuk kerja praktek ini harus mengetahui juga arti atau pengertian dari tipografi, karena tipografi adalah suatu yang penting dalam *project packaging* ini.

Berdasarkan pengertian Tipografi menurut Frank Jefkins dalam periklanan edisi ketiga yang ditulis oleh Erwin Wirapratama dalam artikel situs jurnal, merupakan seni memilih huruf, dari ratusan jumblah rancangan desain jenis huruf yang tersedia: menggabungkanya dengan jenis huruf, menggabungkan sejumlah kata sesuai dengan ruang yang tersedia dan menandai naskah untuk proses type seting, menggunakan ketebalan dan ukuran huruf yang berbeda. Tipografi berada di pusat desain kemasan karena sangat utama terkait dengan isi dari informasi produk, seperti nama produk, gambaran penggunaan, manfaat kebutuhan informasi yang dapat komsumen baca agar konsumen mengerti tentang produk. Tipografi yang baik mengarahkan

pada keterbacaaan, kemenarikan, dan desain huruf tertentu dapat menciptakan gaya *(style)* dan karakter atau menjadi karakteristik subjek produk tersebut. Tata letak, suatu bentuk meramu semua elemen grafis, yang menjadi kesatuan baru yang disusun dan ditempatkan pada halaman kemasan secara keseluruhan dan terpadu. Tata letak memiliki dua tujuan yang dilihat dari fungsi teknik dan fungsi psikologis untuk memperhatikan citra secara *visual* diri produk. Oleh karena itu dalam pengerjaan kerja praktek ini bersangkutan dengan tipografi dan ilustrasi.

Menurut artikel yang ditulis oleh Nur Rofiah dalam situs jurnal (*web blog*). Ilustrasi adalah menampilkan informasi dengan ketrampilan gambar tangan dan penuangan daya imajinasi. Mengenai gambar atau ilustrasi dapat diungkap melalui gambar tangan ataupun melalui fotogfari atau keduanya. Fungsi utama dari ilustrasi ini adalah untuk informasi visual tentang produk, pendukung teks, tentang penekanan suatu kesan tertentu atau sebagai penangkap mata untuk menarik calon pembeli untuk membaca teks. Berdasarkan kegunaannya, ilustrasi dengan gambar pada kemasan dapat ditampilkan berupa barang produknya secara penuhu atau gambar detailnya ataupun gambar yang berupa hiasan, atau ornament yang simbolis saja.

Seiring perkembangan dalam desain packaging dalam pengaplikasian untuk sebuah desain atau ilustrasi membuat penulis sangat tertarik dengan dunia kerja dari kermasan ilustrasi dan tipografi tersebut.

PROCESS CREATIVE adalah salah satu perusahaan yang membangun beragam bentuk kesempatan berekspresi dalam bentuk visual yang dikonsentrasikan pada pengembangan penggayaan dan pengkayaan ilustrasi dan tipografi yang teraplikasi pada media.

## 1.2 Waktu dan Tempat Kerja Praktek

### 1.2.1 Waktu Kerja Praktek

Waktu kerja praktek ditentukan dengan jadwal kuliah mahasiswa, yang bekerja praktek. Dengan tujuan agar tidak mengganggu kegiatan perkuliahan. Dan waktu kerja praktek dimulai dari bulan maret 2010 dan berakhir di bulan Juni 2010

Adapun tujuan dari kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

1. Memenuhi syarat yang diberikan oleh fakultas desain, karena kerja praktek merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh untuk menyelesaikan kuliah jenjang S1.
2. Mengetahui bagaimana sistem kerja di dunia ilustrasi dan packaging atau kemasan di CV. PROCESS CREATIVE.
3. Mengetahui proses struktural *packaging*.
4. Mengetahui proses memproduksi *Packaging* Versi *Type* ‘T’.
5. Mengetahui bagaimana cara pengaplikasian ilustrasi tipografi yang benar dalam pengemasannya.

### 1.2.2 Tempat Kerja Praktek

Penulis mendapatkan kesempatan kerja praktek di CV. PROCESS CREATIVE. Jl. Hegarmanah Gg. Panji No. 14/166C Rt. 03/03 Bandung 40141 (022 – 92190728 atau 081395248414)

# BAB II
# TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN

## 2.1 Sejarah Perusahaan

CV. PROCESS CREATIVE adalah perusahaan yang dilatarbelakangi dan dilandasi sebuah komunitas kreatif yaitu PROCESS yang lebih berperan pada menghimpun kebutuhan mahasiswa sebagai tempat *sharing* dan diskusi seputar perkembangan desain dikalangan institusi dan masyarakat. PROCESS sebagai wadah komunikasi diskusi visual memiliki peranan penting khususnya dalam aplikasi praktik hasil desain yang ditujuan untuk kepentingan masyarakat luas, yang Lahir sejak Oktober 2007.

Langkah awal PROCESS menjembatani mahasisw dengan pola latihan yang dikonsentrasikan pada *basic drawing* dan ilustrasi, secara periodik setiap duahari dalam seminggu. Hasil dari pelatihan ini diaplikasikan untuk kepentingan masyarakat dimana terealisasi atas swadaya masyarakat dan *member* PROCESS dengan menggambar MURAL di Jl. Hegarmanah Gg. Panji seluas 150 meter persegi pada tahap pertama, bersamaan dengan momentum hari kemerdekaan 17 Agustus 2007. Kegiatan MURAL menjadi program utama dan agenda tahunan PROCESS.

Setahun berjalan, sejak januari 2008 PROCESS resmi menjadi sebuah badan usaha dan berubah nama menjadi CV. PROCESS CREATIVE.

## 2.2 Profile Perusahaan

Dengan semangat menciptakan dunia usaha dalam bidang ilustrasi dan tipografi yang menuju ke arah lebih baik dan professional, serta bisa memenuhi tuntutan konsumen yang semakin kompleks. Dengan dukungan, landasan dan dilatarbelakangi komunitas PROCESS serta masyarakat luas CV. PROCESS CREATIVE dapat bersaing dalam usaha jasa Illustration School dan Design Studio di Bandung.

POCESS CREATIVE membuktikan kepada konsumennya bahwa ilustrasi menjadi produk yang bisa memuaskan karena digarap secara professional serta dengan kemasan yang eksklusif.

Visi perusahaan "*Actualitation Visual Expression To Our People*" yang lebih kepada anggota.
Misi perusahaan "*To Studying*, *To expression*, *To Experiment*, *To Victory*"

- *To studying* : Menjadi sarana belajar non formal yang lebih berperan aktof sebagai wadah dan tempat diskusi beragam bentuk permasalahan dan perkembangan desain khususnya yang memiliki nilai - nilai lokal.
- *To expression* : Membangun beragam bentuk kesempatan berekspresi dalam bentuk visual yang dikonsentrasikan dalam pengembangan penggayaan dan pengkayaan ilustrasi dan tipografi yang teraplikasi pada media.
- *To Experiment* : Bereksperimen guna menciptakan media - media baru dan telaah – telaah baru khususnya dalam pengembangan fungsi desain baik bagi mikro (desain untuk rakyat) maupun kalangan makro (desain untuk perusahaan).

- *To Victory* : Berusaha mendapatkan kepuasan dalam berkarya.

### 2.2.1 Jenis Pekerjaan

Bidang usaha yang akan dijalankan oleh PROCESS CREATIVE secara langsung. Jasa ilustrasi serta pengaplikasiannya yang akan ditawarkan kepada calon pada calon klien potensial terbagi atas beberapa kategori utama, dan yang masing – masing terdiri dari jasa utama yang ditawarkan dan jasa tambahan yang mungkin akan diakomodir oleh kategori jasa tersebut.

Proses pelayanan jasa yang akan dilakukan oleh PROCESS CREATIVE terbagi atas dua bagian, yaitu *Illustration school* dan *Design Studio*.

1. *Illustration School*

   Kategori jasa ini lebih kepada mahasiswa dengan pola latihan dikonsentrasikan pada *basic drawing* dan ilustrasi, secara periodik setiap dua hari dalam seminggu. Hasil dari pelatihan ini diaplikasikan untuk kepentingan masyarakat dimana terealisasi atas swadaya masyarakat dan member PROCESS dengan menggambar MURAL. Kegiatan MURAL menjadi program utama dan agenda tahunan PROCESS.

2. *Design Studio*

   Pada kategori ini PROCESS CREATIVE bereksperimen guna menciptakan media – media dan telaah – telaah baru khususnya dalam pengembangan fungsi desain baik bagi mikro (desain untuk rakyat) maupun kalangan makro (desain untuk perusahaan).

### 2.2.2 Logo Perusahaan




Gambar II.1. Logo Perusahaan

### 2.2.3 Strategi

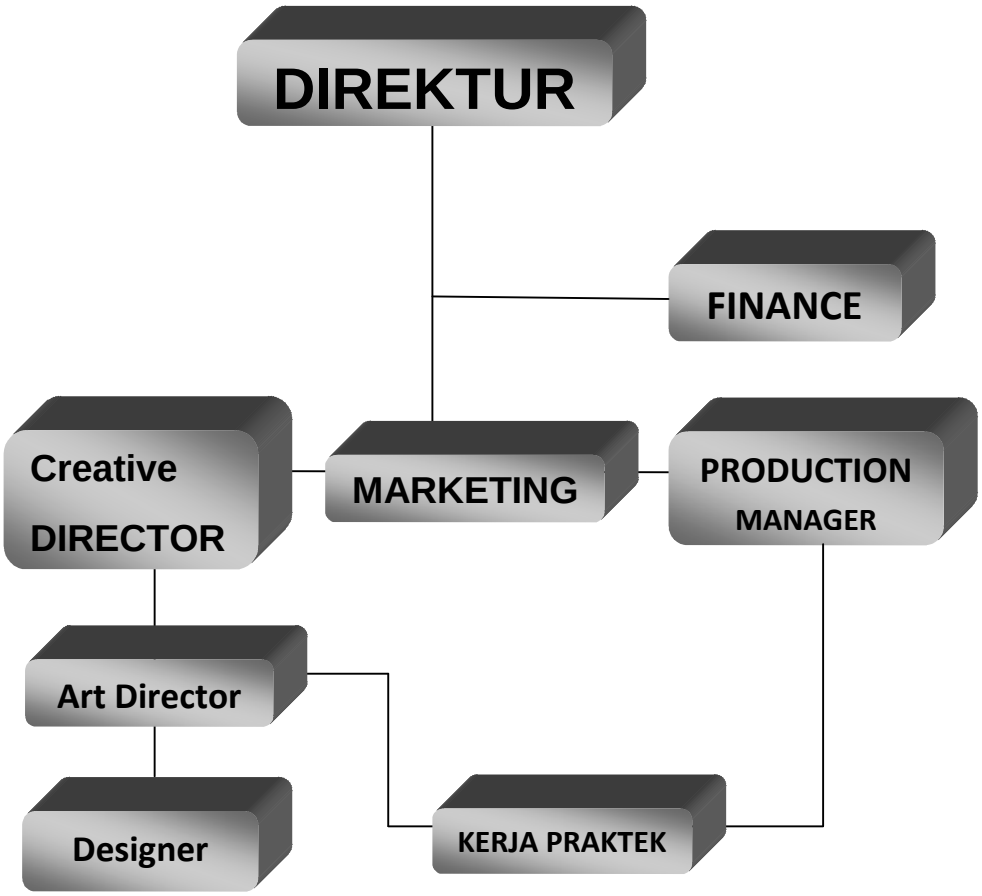
Dalam mencapai tujuan bisnisnya, PROCESS CREATIVE memiliki beberapa strategi utama, yaitu :

- Bereksperimen guna menciptakan media – media dan telaah – telaah baru khususnya dalam pengembangan fungsi desain baik bagi mikro (desain untuk rakyat) maupun kalangan makro (desain untuk perusahaan).

- Penggunaan mekanisme manajemen yang diharapkan dapat memunculkan tingkat efisien yang tinggi di dalam aktifitas operasional PROCESS CREATIVE yang Membangun beragam bentuk kesempatan berekspresi dalam bentuk visual yang dikonsentrasikan dalam pengembangan penggayaan dan pengkayaan ilustrasi

dan tipografi yang teraplikasi pada media yang dianggap tepat.

### 2.2.4 Struktur Organisasi CV. PROCESS CREATIVE




Gambar II.2. Struktur Organisasi

# Bab III

# LAPORAN KERJA PRAKTEK

## 3.1 Peranan Praktikan di Dalam Perusahaan

Dalam urutan kerja perusahaan, posisi praktikan adalah sebagai *Designer* dimana pekerjaan yang diberikan akan dipertanggung jawabkan kepada *Creative Designer*, praktikan dipandu oleh Creative Designer dalam setiap pekerjaan yang diberikan.

Pada setiap pengerjaan proyek, tentunya praktikan ikut berperan serta dalam pengerjaan, baik dalam hal membantu mendesain. Pada awalnya setiap divisi berkumpul dalam rapat briefing, untuk menerima penjelasan dari pimpinan PROCESS CREATIVE, baik mulai dari persiapan yaitu sebagai berikut :

### 3.1.1 Project Title

**Struktural Packaging VERSI TYPE ’T’ & ILLUSTRATION**

### 3.1.2 Profile klien

**1. Klien**

Perusahaan DETAIL adalah perusahaan yang bergerak pada bidang industri kaos, trend dan perkembangan industri kaos pada saat ini sangatlah beragam. Keragaman industri kaos merupakan sebuah khasanah budaya industri yang sekaligus menjadi nilai kompetitip aktif dalam perindustrian terutama industri skala menengah. Nilai jual yang dimiliki oleh industri ini adalah menyajikan sesuatu yang berbeda dalam

pengemasan produk. Kemasan menjadi salah satu front liner dalam strategi penjualan.

Sistem kerja praktek bermula dari *brief* yang berisi materi yang diberikan klien, antara lain kategori kaos, target *audiens*, *keyword*, dan sebagainya. Selain itu klien memberikan penjelasan tentang produksi kemasan kaos.



**DESIGN BRIEF**

| | |
|---|---|
| NO | 021/PRCS/KP/VI/2010 |
| Project Title | Struktural Packaging VERSI TYPE 'T'& ILLUSTRATION |
| Client | DETAIL |
| Designer | [illegible] |
| Position | KERJA PRAKTEK |

**Brief Overview / Latar Belakang :**
Detail adalah perusahaan yang bergerak pada bidang industri kaos, trend dan perkembangan industri kaos pada saat ini sangatlah beragam. Keragaman industri kaos merupakan sebuah khasanah budaya industri yang sekaligus menjadi nilai kompetitip aktif dalam perindustrian terutama industri skala menengah. Nilai jual yang dimiliki oleh industri ini adalah menyajikan sesuatu yang berbeda dalam pengemasan produk.
Kemasan menjadi salah satu front liner dalam strategi penjualan.
Produk yang diproduksi oleh DETAIL berupa kaos dengan pengkategorian sebagai berikut :
Full Print Illustration
Type / tipografi
Painting t-shirt

**Brand Name:**
**DETAIL**

**Target Audience:**
Laki – laki dan perempuan
16 – 30 tahun
Masyarakat perkotaan
Status ekonomi kategori 'B' (kelas menengah kastas)

**Key Word:**
Etnik - Elegant

**Size:**
Panjang : 20 cm
Lebar : 15 cm
Tinggi/ tebal : 5 cm

**Colour:**
Background : White
Illustration : Black 80%

**Progress and design report**

| | | |
|---|---|---|
| Art Director | | |
| Creative Director | | |

Gambar III.1. *Design Brief*

## 3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Adapun pekerjaan yang melibatkan praktikan selama kerja praktek. Praktikan ditempat sebagai designer dan menentukan desain tipografi dan ilustrasi yang akan di buat berdasarkan *Project Title* dan ketentuan – ketentuan lainnya berdasarkan profile klien di atas.

Sebelum mendesain terlebih dahulu membuat ilustrasi tipografi secara manual menggunakan bahan kertas, pensil, serta pensil warna. Pewarnaan manual menggunakan banyak warna dan tehnik yang digunakan yaitu *gradasi*.

### 3.2.1 Hasil manual

Hasil manual menggambar ilustrasi tipografi tersebut di *scaning* jenis warna RGB dan Resolusi 300 dpi di edit dengan menggunakan *software Adobe Photoshop* untuk pemisahan warna dan digunakan untuk proses cetak saring (sablon) menjadi 4 (empat) bagian warna *cyan, magenta, yellow, chrome*.



Gambar III.2. Hasil jadi manual

Apabila diperlukan bisa ditambahkan warna khusus / *spot*. Berikut adalah tahap proses *editing* pada karya

***1.*** **Rubah *mode* menjadi *CMYK***

*Image – mode – CMYK color*



Gambar III.3. *Editing* tahap 1

**2. Masuk ke *channels,* kemudian seleksi salah satu warna**



Gambar III.4. *Editing* tahap 2

3. **Rubah *mode* menjadi *bitmap (****Image – mode – bitmap)***

   Dengan ketentuan sebagai berikut :

   - *resolution output* : 35 sampai 40 *pixels/inch*
   - *method use* : *halftone screen*
   - *frequency* : 35 sampai 40 *lines/inch*
   - *angle* : 45 *degrees*
   - *shape* : *round*

4. **Save dalam format jpeg**

   Setelah selesai menyeleksi salah satu warna dan di ubah menjadi bentuk *raster*, kemudian menyeleksi kembali ketiga warna lainnya dengan alur kerja yang sama. Setelah semua proses itu selesai maka didapatkan hasil sebagai berikut, dengan warna yang telah terpecah menjadi empat bagian :



*Cyan*



*Magenta*



*Yellow*



*Chrome*

Gambar III.5. Hasil akhir *editing*

### 3.2.2 Aplikasi *t-shirt*

Setelah selesai melewati tahap *editing*, ilustrasi tipografi dalam bentuk *soft copy* kemudian di masukan ke *template* kaos untuk mengatur tata letak yang sebenarnya sebelum memasuki tahap cetak saring / sablon menggunakan *software Adobe Photoshop*.



Gambar III.6. Tata letak ilustrasi tipografi pada *t-shirt*

Kemudian *soft copy* karya yang telah dipecah menjadi empat warna *ditransfer* ke kertas kalkir. Selanjutnya dibuat film dari keempat warna tersebut, serta di afdruk ke empat *screen* (media untuk cetak saring / sablon ) sesuai keempat warna tersebut. Selanjutnya dilakukan penyablonan. Berikut hasil akhir dari pengaplikasian karya pada kaos :



Gambar III.7. Aplikasi pada t-*shirt* laki - laki



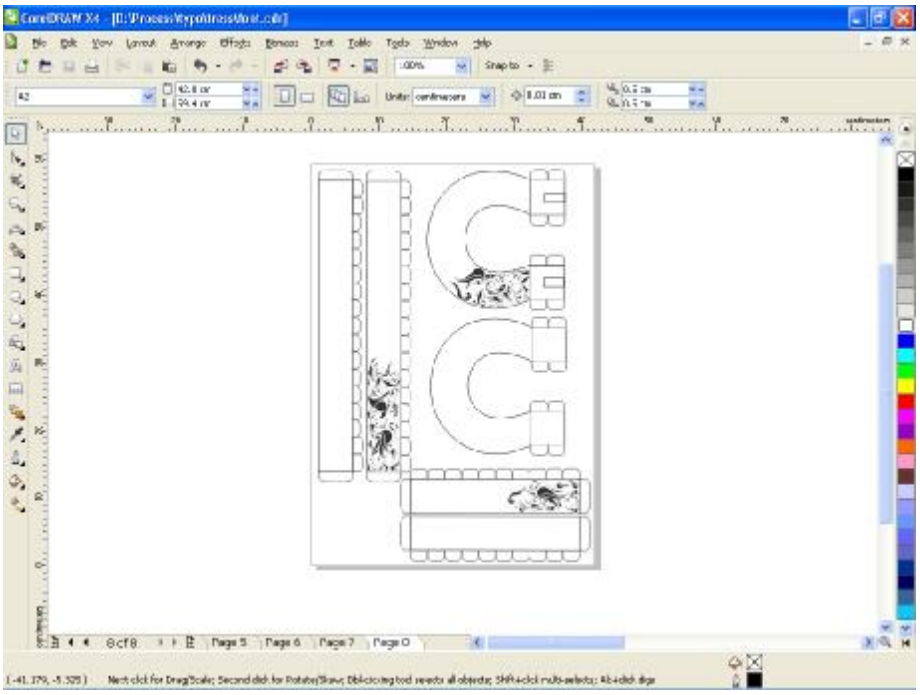
Gambar III.8. Aplikasi pada t-*shirt* perempuan

## 3.3 **Perancangan Kemasan**

Pembuatan kemasan berdasarkan bentuk huruf atau *font* ilustrasi tipografi tersebut yaitu ’C’.

### 3.3.1 Konsep Perancangan

Perancangan dari kemasan t-shirt tersebut adalah dengan menentukan ukuran dari t-shirt yang akan diaplikasikan, ukuran kemasan yang dibuat yaitu, panjang : 20 cm, lebar : 15 cm, dan tinggi / tebal : 5 cm. Dengan variasi ornamen *simple* yg terdapat dalam ilustrasi tipografi tersebut menggunakan warna hitam 80% dan *background* putih. Sebelumnya terlebih dahulu membuat kemasan secara digital dengan software *Corel Draw.* Berikut ini adalah perancangan kemasan di Corel Draw :

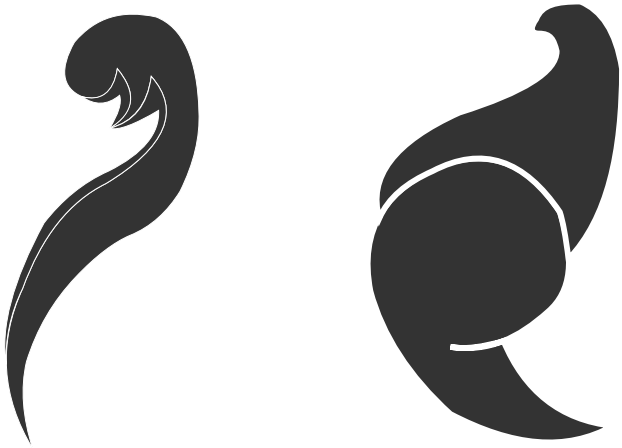


Gambar III.9. Perancangan di *Corel Draw*

Selanjutnya dalam bentuk *digital.* siap diproduksi untuk kemasan kaos DETAIL. Adapun ketentuan produksi kemasan dengan Jenis kertas : *Art Paper dan* Berat : 260 gsm.

### 3.3.2 Hasil jadi dalam perancangan

#### 1. Ornamen kemasan atau *packaging*



Gambar III.10. Ornamen kemasan 1



Gambar III.11. Ornamen kemasan 2

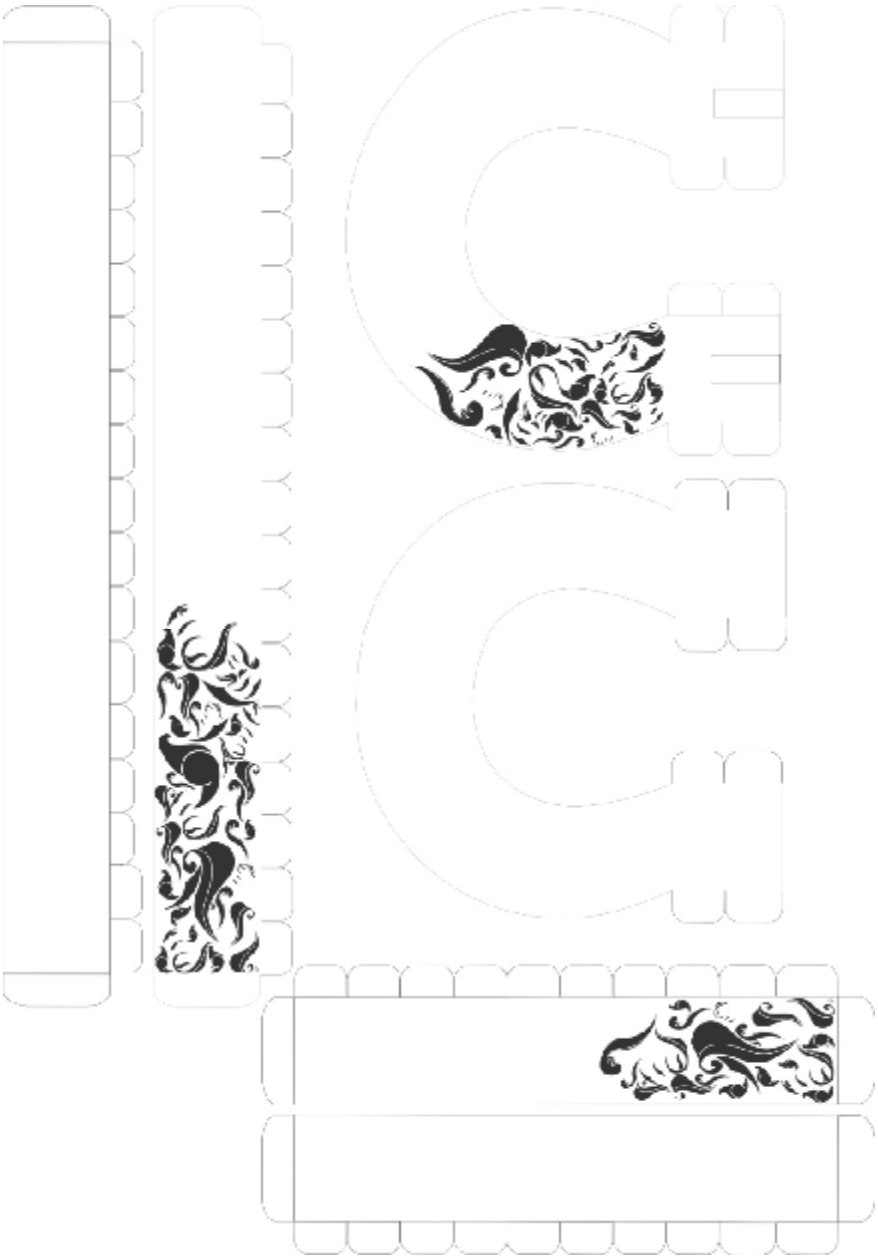
#### 1. Warna



C : 67%, M : 60%, Y : 58%, K : 42%

Hitam 80%

## 2. Kemasan



Gambar III.12. Struktur kemasan



Gambar III.13. Kemasan jadi 1



Gambar III.14. Kemasan jadi 2

# Bab IV

# KESIMPULAN

Bagi klien seperti DETAIL yang berkualitas dan menyajikan sesuatu yang berbeda dalam pengemasan produk, sehingga hal tersebut menjadi nilai jual yang dimiliki oleh industry ini. Maka dibutuhkan desain yang dapat mewakili kualitas.

Selama menjalankan kerja praktek di CV. PROCESS CREATIVE praktikan dapat merasakan bagaimana menjalankan pekerjaan yang sesungguhnya dalam dunia kerja. Tingkat kedisiplinan dalam menjalankan tugas mulai dari proses konsep sampai finishing akhir.

Proses pengerjaan Packaging ini sangat berpengaruh sekali dalam pengalaman penulis, penulis bisa mengatahui cara membuat kemasan yang benar karena dari ukuran yang benar dan pas sangat mempengaruhi kerapihan. Dimana dibutukan pengetahuan dasar yang cukup dan referensi yang banyak. Konsep yang dibikin pun harus jelas, sampai diperlukan beberapa kali asistensi

Seluruh proses hasil, desain ilustrasi tipografi pada kemasan telah sesuai dengan apa yang disepakati oleh perusahaan, sehingga didapatkan hasil yang maksimal.

# DAFTAR PUSTAKA

_____ (2008). Diakses pada 23 November 2008 dari *World Wide Web*: http://erwinwirapratama01.blogspot.com/2008/11/element-dasar-packaging-design.html

_____ (2008). Diakses pada 4 Juni 2009 dari *World Wide Web*: http://adifasmenda.blogspot.com/2009/06/pengertian-ilustrasi-ilustrasi-adalah.html

# LAMPIRAN

## 1. Karya Jadi Lainnya



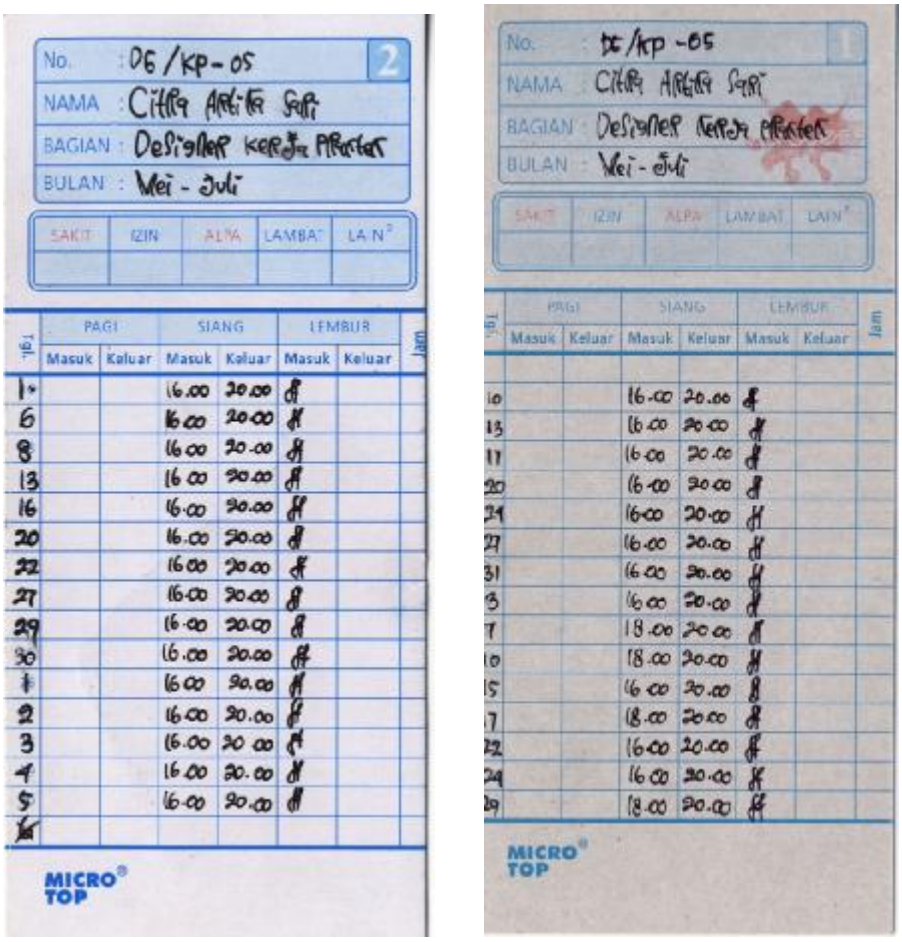
Gambar 1. Karya



Gambar 2. Aplikasi pada *t-shirt* laki – laki



Gambar 3. Aplikasi pada *t-shirt* perempuan



No. : 06/KP-05

NAMA : Citra Artika Sari

BAGIAN : Designer kerja praktek

BULAN : Mei - Juli

| SAKIT | IZIN | ALPA | LAMBAT | LAIN |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |

| Tgl. | PAGI | | SIANG | | LEMBUR | | Jam |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Masuk | Keluar | Masuk | Keluar | Masuk | Keluar | |
| 1 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 6 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 8 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 13 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 16 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 20 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 22 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 27 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 29 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 30 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 1 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 2 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 3 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 4 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 5 | | | 16.00 | 20.00 | | | |

MICRO TOP



No. : 06/KP-05

NAMA : Citra Artika Sari

BAGIAN : Designer kerja praktek

BULAN : Mei - Juli

| SAKIT | IZIN | ALPA | LAMBAT | LAIN |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |

| Tgl. | PAGI | | SIANG | | LEMBUR | | Jam |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Masuk | Keluar | Masuk | Keluar | Masuk | Keluar | |
| 10 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 13 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 17 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 20 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 24 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 27 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 31 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 3 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 7 | | | 18.00 | 20.00 | | | |
| 10 | | | 18.00 | 20.00 | | | |
| 15 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 17 | | | 18.00 | 20.00 | | | |
| 22 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 24 | | | 16.00 | 20.00 | | | |
| 29 | | | 18.00 | 20.00 | | | |

MICRO TOP

Hasil *scan* daftar absensi kerja praktek