Bab I
Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Trace dan pecah warna dalam sablon yaitu merupakan proses pemindahan gambar dari bitmap ke vector yang kemudian akan dijadikan beberapa gambar vector untuk dijadikan screen sablon.

Pecah warna atau separasi atau bisa disebut color separation untuk sablon berbeda dengan pecah warna dalam percetakan. Pada percetakan separasi dilakukan dengan memisahkan komponen warna menjadi warna pembentuknya seperti Cyan, Magenta Yellow dan Black untuk mode color CMYK demikian juga RGB. Pada pecah warna untuk sablon kita memecah warna berdasarkan warna blok pembentuk objek karya desain.

Saat ini perkembangan usaha sablon sering terlihat hampir di setiap daerah, banyak sekali orang-orang yang yang mendirikan perusahaan sablon sebagai penghasilan tetap. Pada perkembangannya saat ini, pekerjaan sablon telah dikembangakan dengan menggunakan mesin. Namun tentunya antara sablon manual dan sablon mesin, memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing yang membuat keduanya memiliki nilai jual yang berbeda. Kedua teknik tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dari user.

Sablon dapat diartikan sebagai kegiatan cetak-mencetak grafis dengan menggunakan kain gasa pada suatu bidang sasaran cetak (bisa kaos, plastik, kertas, plat, atau media lainnya). Dengan adanya sablon, pekerjaan cetak-mencetak menjadi lebih cepat dan mudah.

Untuk itulah Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung jurusan Desain Komunikasi Visual fakultas Desain UNIKOM, mengadakan mata kuliah yamg dinamakan *kerja praktek* (KP). Dimana mahasiswa/i bisa dapat terjun langsung dalam dunia kerja. Ini dijadikan sebagai sarana latihan untuk meningkatkan kualitas diri, serta pengenalan dini terhadap kondisi dunia kerja yang sebenarnya dan nyata. Serta yang paling

terpenting adalah mampu mengambil pelajaran dari sikap dan etika profesionalisme selama *kerja praktek* di dunia kerja yang sesungguhnya.

Dengan mengacu kepada hal-hal diatas, penulis memilih PT RAHAYU Print sebagai tempat mengaplikasikan teori-teori yang didapat dibangku perkuliahan dengan harapan mendapatkan sejumlah pengalaman yang sebelumnya tidak didapatkan saat diperkuliahan.

1.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

1.2.1 Waktu Kerja Praktek

Waktu pelaksanaan *kerja praktek* dimulai dari tanggal 3 Mei sampai dengan 30 Juni 2010. Pihak PT.RAHAYU Print menetapkan jam kerja dimulai pada pukul 08.00 – selesai untuk mahasiswa yang melakukan kerja praktek, yaitu setiap senin - sabtu. Namun, karena waktu pelaksaan kerja praktek ada yang bersamaan waktunya dengan jadwal kuliah penulis, maka waktu pelaksaan kerja praktek dilaksanakan dengan menyesuaikan jadwal kuliah penulis yaitu hari senin, kamis dan sabtu.

1.2.2 Tempat Kerja Praktek

Kegiatan kerja praktek dilaksanakan oleh penulis di PT.RAHAYU Print, perusahaan yang bergerak di bidang sablon plastik, print plastik, HD, PE, PP, Shoping Bag, Stiker dan lain-lain.

Bab II
Tinjauan Umum Perusahaan

.

2.1 Sejarah Perusahaan

PT. Rahayu Print adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang sablon dan cetak plastik, pada awalnya perusahaan RAHAYU Print hanya berstatus badan hukum CV, setelah melalui kerja keras sang owner akhirnya Rahayu Print dapat diakui hasil kerjanya dan tidak diragukan lagi. Seirirng dengan perkembangan perusahaan RAHAYU Print yang sangat pesat, akhirnya klien RAHAYU Print bertambah banyak, sehingga RAHAYU Print menambah cabang perusahaan sablon yang baru dengan media yang berbeda.

Rahayu Print didirikan pada tahun 1987 di daerah Pasirkoja, kemudian barulah setelah 4 tahun tepatnya pada tahun 1991 RAHAYU Print berpindah tempat ke kota Cimahi tepatnya di Perumahan Haji Gopur. Setelah pindah ke kota Cimahi, klien RAHAYU Print bertambah semakin banyak dan status badan hukumnya pun di rubah menjadi PT.RAHAYU Print.

Dengan perubahan status badan hukum RAHAYU Print, tidak lama kemudian RAHAYU Print membuka lagi cabang perusahaan yang baru dengan nama PT.ASIA Print. Saat ini PT RAHAYU Print memiliki tiga perusahaan, diantaranya Dua dengan nama PT.RAHYU Print sedangkan yang satunya lagi dengan nama PT.ASIA Print.

2.2 Profil Perusahaan

Nama Perusahaan	: RAHAYU Print
Bentuk Perusahaan	: PT.RAHAYU Print
Alamat Kantor	: Komp. Tani Mulya Jl. Botani IV Blok A1 No.10 Fax (022) 6625952
Telepon	: (022) 70087033, 6626022
Bidang Usaha	: Industri Percetakan

2.2.1 Visi dan Misi PT.RAHAYU

Visi PT.RAHAYU print adalah menjadikan usaha kecil menengah (UKM) menjadi usaha yang besar dan mensejahterakan lingkungan sekitar.

Misi PT.RAHAYU print adalah :

1. Ikut berperan dalam pembangunan perekonomian bangsa Indonesia.
2. Ikut memperluas lapangan kerja dengan memperkerjakan pegawai dari daerah sekitar.

2.2.2 Logo PT.RAHAYU Print



Gambar 2.1 PT.RAHAYU Print

PT.RAHAYU print adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang sablon dan cetak plastik untuk keperluan pemenuhan kebutuhan suatu instansi atau untuk kalangan umum.

PT.RAHAYU print merupakan perusahaan dengan badan hukum PT, Status badan hukum Perseroan Terbatas (PT) merupakan salah satu daya tarik PT bagi investor, disamping daya tarik lain dari PT sebagai suatu asosiasi modal.

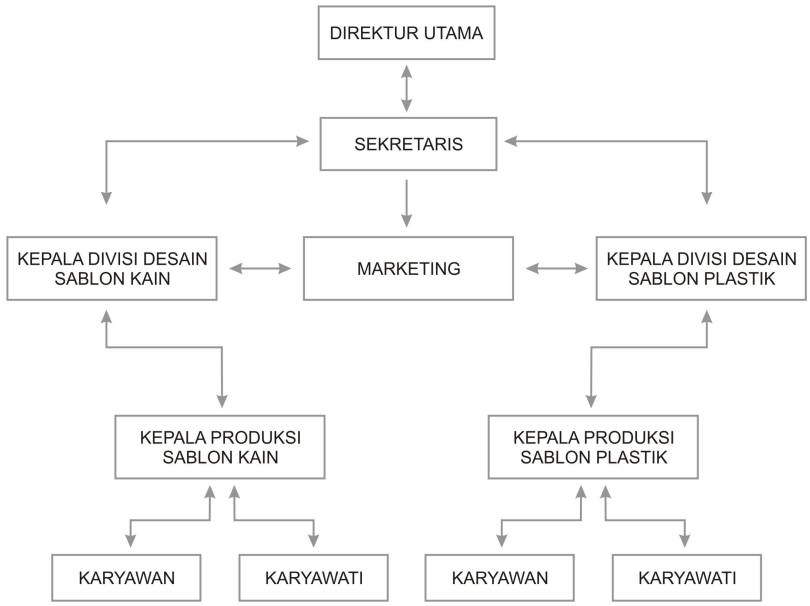
2.2.3 Klien

PT.RAHAYU print juga telah dipercaya untuk bekerja sama dengan salah satu perusahaan yang sudah cukup terkemuka seperti BMC Fresh Milk, Denish, Kartika Sari, Oke Bakery, Marqies Donuts & Bakery, Garmelia bakery, Rammona bakery, American bakery, D'lisen bakery dan banyak lagi.

Dengan kerja sama seperti yang telah dipaparkan diatas, menjamin bahwa kualitas produk yang di produksi oleh PT.RAHAYU print bisa diterima oleh konsumen.

Atas dasar hal-hal demikian, PT.RAHAYU print bisa diakui mampu menggerjakan berbagai jenis produk yang berhubungan dengan sablon dan print pada plastik.

2.2.4 Struktur Organisasi



Gambar 2.2 Struktur Organisasi

BAB III
Laporan Kerja Praktek

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Didalam perusahaan yang bergerak dibidang sablon dan printing terdapat beberapa pembagian kerja yang dilakukan oleh masing-masing karyawan. Salah satunya adalah sebagai Designer, yang bekerja secara kelompok yang terbagi menjadi Editor, Layouter, Tracer.

Dalam proses kerja praktek yang dilakukan pihak PT.RAHAYU print menempatkan penulis sebagai Tracer, yang bertugas untuk mentrace sebuah gambar sketsa menjadi sebuah vektor yang kemudian akan di pecah warna untuk dijadikan bahan screen sablon plastik.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Tahapan pertama Tracer bertugas untuk mentrace sebuah gambar yang telah diberikan oleh perusahaan yang kemudian dilanjutkan ke tahap kedua yaitu akan di berikan kepada layouter, setelah selesai di layout kemudian dilanjutkan ke tahap ketiga yaitu akan di kembalikan lagi kepada tracer untuk di pecah warna. Dalam proses pecah warna untuk sebuah gambar yang akan di jadikan screen sablon, seorang tracer dibimbing terlebih dahulu oleh kepala divisi desain supaya mengerti proses menyablon.

Seorang tracer pecah warna untuk sablon dituntut harus mengerti proses penyablonan supaya saat memecah warna seorang tracer tidak melakukan kesalahan dan tidak mendapatkan kesulitan saat memecah warna yang akan dijadikan screen sablon.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Dalam pelaksanaan proses kerja praktek ini, pihak perusahaan memberikan contoh desain yang telah didapat dari prusahaan yang memesan, kemudian di trace ulang oleh bagian tracer.

Selesai proses trace gambar kemudian layouter membuat alternatif layout dari produk tersebut.

3.4 Perancangan

Selama melaksanakan kegiatan *kerja praktek*, penulis memperoleh banyak pengalaman dalam dunia kerja, diantaranya penulis dituntut agar mampu menyelesaikan pekerjaan dengan tepat waktu.

Untuk merancang sebuah desain pertama - tama kita harus mengumpulkan semua data dari apa yang akan kita desain. Setelah itu baru di mulai proses mendesain, dengan mengolah data menggunakan software yang sudah ditentukan. Pertama-tama scan gambar yang akan di trace setelah itu jalankan aplikasi CorelDRAW, setelah aplikasi CorelDRAW sudah terbuka import gambar yang sudah tadi di scan, kemudian trace gambar tersebut menggunakan Freehand tool atau Bezier tool, jika trace gambar sudah selesai atau menjadi vector langkah selanjutnya di beri warna, setelah gambar yang di trace tadi sudah di beri warna, pisahkan warna gambar tersebut menjadi beberapa gambar atau sering di sebut dengan pecah warna, gambar yang sudah di pecah akan di jadikan screen untuk menyablon.

3.4.1 Konsep Perancangan

Dalam proses mentraceing sebuah gambar, terdapat beberapa tahapan dalam konsep perancangan proses editing, yaitu:

a) Menyiapkan file gambar yang akan ditrace.

   Pertama-tama kita harus menyiapkan gambar yang akan di trace, pastinya gambar yang akan di trace masih dalam bentuk sketsa.

b) Scan gambar sketsa

Setelah kita menyiapkan gambar tentunya gambar tersebut masih dalam bentuk sketsa, langkah berikutnya adalah kita harus scan gambar yang akan kita trace di komputer yang tadinya dalam bentuk sketsa menjadi file JPG.

c) Trace gambar menggunakan CorelDRAW

Setelah gambar sketsa discan, masukan gambar tersebut ke dalam aplikasi CorelDraw yang sudah terbuka dengan cara di import, setelah gambar sudah di import, trace gambar tersebut dengan menggunaka tool Freehand atau Bezier tool sampai selesai.

d) Memberi warna

Setelah proses trace gambar sudah selesai, langkah berikutnya adalah mewarnai gambar yang tadi sudah kita trace mengikuti konsep dari data yang telah kita dapat.

e) Pecah Warna

Setelah proses pewarnaan sudah selesai langkah berikutnya adalah pisahkan warna gambar yang telah di beri warna menjadi satu persatu warna.

f) Proses Sablon

Jika gambar yang telah di warnai di pecah menjadi satu persatu warna, kemudian file tersebut di berikan kepada bagian produksi yang nantinya akan di jadikan klise screen untuk proses penyablonan.

3.4.2 Teknis Perancangan

Selanjutnya adalah Tahapan-tahapan perancangan untuk trace gambar sebagai berikut:

a. Menyiapkan Gambar

Pertama-tama siapkanlah gambar, kemudian scan, setelah di scan edit gambar tersebut menggunakan Adobe Photoshop untuk di Crop seperti contoh gambar di bawah ini.



Gambar 3.1 Crop gambar

Fungsi dari Crop gambar adalah agar saat melakukan trace gambar tidak terganggu oleh area gambar yang tidak di perlukan.

b. Turunkan Channel RGB

Kemudian beri sentuhan Curves, turunkan channel RGB titik yang di bawah kemudian buat titik lagi di atasnya lalu naikan seperti contoh gambar dibawah ini agar garis dari gambar bisa terlihat jelas.



Gambar 3.2 Hasil intensitas cahaya yang telah di turunkan

Biasanya hasil dari gambar sketsa kemudian di Scan hasilnya akan tidak terlihat jelas, untuk itu kita harus menurunkan intensitas cahayanya agar garis bias terlihat jelas saat melakukan trace.

c. Save Gambar

Setelah gambar di Crop dan di beri sentuhan Curves untuk diturunkan Channel RGBnya, save gambar tersebut dengan file extensions JPG. Untuk save gambar tidak harus ke dalam file exstensions jpg, bisa berupa ekstensions png, tiff, psd atau lain sebagainya, save gambar tergantung kebutuhan untuk apa gambar tersebut di save, jika kita menginginkan transparent background save file gambar dengan tiff, psd atau png.

d. Import Gambar ke CorelDRAW

Untuk melakukan trace gambar bisa menggunakan aplikasi CorelDRAW,Adobe Illustrator dan lain sebagainya. Disini saya akan menggunakan aplikasi CorelDRAW, buka aplikasi CorelDRAW, setelah halaman CorelDRAW terbuka import gambar tadi yang sudah di save ke halaman kerja CorelDRAW(atau Ctrl+i) untuk ditrace.

e. Lock Object

Setelah gambar masuk ke halaman kerja CorelDraw, klik kanan pada gambar tersebut lalu pilih Lock Objek. Fungsi dari Lock Object adalah untuk mengunci gambar yang akan di trace agar tidak bergerak saat sedang melakukan trace pada gambar.

f. Trace Gambar Menggunakan Tool Freehand

Setelah gambar yang tadi di import ke halaman kerja CorelDraw, trace gambar tersebut menggunakan Tool Freehand seperti gambar di bawah ini :



Gambar 3.3 Trace gambar

Saat melakukan trace gambar tidak harus menggunakan tool freehand karena masih banyak cara untuk mentrace gambar salah satu contohnya bisa menggunakan Bezier Tool.

g. Warnai Gambar Yang Telah Di trace

Jika proses Trace sudah selesai, warnai gambar tersebut dengan mengklik objek yang akan di warnai kemudian pilih warna yang ada di samping kanan halaman kerja CorelDraw.



Gambar 3.4 Pewarnaan gambar

h. Pecah Warna

Setelah proses pewarnaan gambar yang di trace sudah selesai, langkah berikutnya adalah pecah warna gambar tersebut menjadi satu persatu yang kemudian file gambar yang telah di pecah warna akan di berikan ke bagian kepala produksi untuk di jadikan klise screen dalam proses penyablonan.



Gambar 3.5 Pecah warna

3.4.2.1 Desain saat Kerja Praktek

a). Deliyus Bakery



Gambar 3.4.1 Deliyus Bakery

b). Rammona Bakery



Gambar 3.4.2 Rammona Bakery

BAB IV
Kesimpulan

Dalam melaksanakan kerja praktek selama 25 hari, penulis menghasilkan laporan kerja praktek, yang berjudul**" TEKNIK TRACE DAN PECAH WARNA UNTUK PROSES SABLON PLASTIK".** Tentunya selama kegiatan berlangsung banyak hal yang penulis dapat selain mengenal orang-orang dan lingkungan baru, penulis juga dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat di kampus kedalam dunia kerja melalui kerja praktek.

- **Manfaat Selama Praktikan**

  Manfaat yang didapat selama praktikan adalah sebuah pengalaman bagi penulis dalam dunia kerja yang sebenarnya, yaitu bekerja dengan tim, dan juga melatih mental dalam bersosialisasi terhadap lingkungan kerja, dan yang paling penting penulis bisa menuangkan materi yang sudah di dapat selama kuliah dan di realisasikan secara langsung di tempat praktikan, walaupun .

  Penulis juga mendapatkan pengalaman yang berarti, Dimana penulis dibimbing menjadi seorang yang bisa bekerja dengan tim, dan juga dibina untuk meningkatkan kualitas diri, dan etika profesionalisme. Meskipun awalnya terasa sangat kaku dengan situasi dunia kerja, lama-lama penulis bisa beradaptasi dengan lingkungan. Tentu tidak terlepas dari arahan atau komando pembimbing pihak PT.RAHAYU print yang bertugas membimbing penulis dalam menjalankan kerja peraktek.

Dalam hal ini, penulis sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual UNIKOM, yang dibekali dengan materi kuliah yang bersangkutan dengan *kerja praktek*, penulis berpendapat bahwa materi pada *kerja praktek* yang telah dilakukan oleh penulis, masih dalam kerangka kuliah Desain Komunikasi Visual.

BAB IV
Kesimpulan

Dalam melaksanakan kerja praktek, penulis menghasilkan laporan kerja praktek, yang berjudul **"TEKNIK TRACE DAN PECAH WARNA UNTUK PROSES SABLON"**, Adapun kesimpulan dan manfaat dari kerja praktek adalah :

- Corel Draw yang digunakan untuk melakukan proses pemecahan warna merupakan software aplikasi utama. Proses pemecahan warna untuk menghasikan gambar yang sesuai membutuhkan waktu kurang dari tiga jam.
- Sistem pengerjaan yang dilakukan secara kerja tim dapat meningkatkan kualitas diri dalam bersosialisasi dan juga etika profesionalisme.
- Mengaplikasikan pembelajaran selama di kampus ke dunia nyata, yaitu dunia kerja, yang juga tidak lepas dari bimbingan pihak PT. RAHAYU print yang bertugas selaku pembimbing dalam menjalankan kerja praktek.

Dalam hal ini, penulis sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual UNIKOM, yang dibekali dengan materi kuliah yang bersangkutan dengan *kerja praktek*, penulis berpendapat bahwa materi pada *kerja praktek* yang telah dilakukan oleh penulis, masih dalam kerangka kuliah Desain Komunikasi Visual.