



## DESAIN GRAFIS PADA PRODUKSI SABLON T-SHIRT

M. Muhlis Lugis<sup>1\*</sup>, Muhammad Muhaemin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Makassar

[muhlislugis@unm.ac.id](mailto:muhlislugis@unm.ac.id), [m.muhaemin@unm.ac.id](mailto:m.muhaemin@unm.ac.id)

\*Corresponding author

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemahaman dalam merancang desain T-shirt pada produksi sablon yang harus diketahui oleh desainer. Merancang desain T-shirt untuk kebutuhan produksi sablon tidak cukup hanya memahami dan mampu menggunakan aplikasi desain grafis. Merancang desain T-shirt untuk produksi sablon harus memahami beberapa hal yang saling berhubungan antara lain proses desain grafisnya, proses film output, dan prinsip teknik produksi sablon. Merancang desain T-shirt untuk produksi sablon perlu mengetahui bentuk dasar format desain yang dibuat yaitu vector atau bitmap agar tidak salah dalam memilih atau menggunakan aplikasi (software) desainnya. Desainer harus memahami pendekatan dalam proses film output agar desain yang dibuat dapat diproduksi dengan teknik cetak sablon dan dapat menyesuaikan dengan kualitas karakter visual hasil cetakan yang diinginkan. Desainer grafis T-shirt perlu memahami prinsip teknik produksi sablon agar dalam merancang desain dapat menyesuaikan dengan pendekatan pada proses film output yang dilakukan.

**Keywords:** *desain grafis, produksi sablon, t-shirt*

### PENDAHULUAN

T-shirt atau yang lebih populer kita kenal dengan istilah baju kaos merupakan salah satu bagian dari dunia fashion yang tidak pernah mati. T-shirt dapat digunakan oleh seluruh lapisan usia bahkan pakaian ini merupakan primadona para generasi muda karena menjadi gaya busana yang fashionable, trendi, dan keren. Adanya gambar atau desain pada T-shirt menjadi unsur yang terpenting sehingga eksistensinya sampai saat ini dapat terus bertahan dan bahkan semakin berkembang dalam dunia fashion. Gambar yang terdapat pada T-shirt dapat memberikan nilai estetis dengan keunikan dan karakternya sehingga mampu menarik perhatian orang yang melihatnya. Selain itu, adanya gambar pada t-shirt juga dapat memberikan nilai ekonomis karena dapat menjadi daya tarik

untuk memiliki dan membelinya tanpa mempertimbangkan harga jual.

Gambar pada T-shirt dapat dibuat dengan berbagai teknik, baik secara manual maupun secara digital menggunakan teknologi komputer. Pembuatan gambar dengan teknik manual dilakukan dengan sablon (cetak saring/screen printing) dan secara digital dapat dilakukan menggunakan teknik transfer paper, teknik cutting polyfleks dan print DTG (direct to garment). Pemilihan teknik dalam membuat gambar pada T-Shirt menyesuaikan kebutuhan yang berdasarkan pada efisiensi biaya dan waktu produksinya karena secara kualitas kedua teknik tersebut hampir sama.

Membuat gambar pada T-shirt tidak dapat melepaskan dari desainnya. Dari semua teknik dalam membuat gambar pada T-shirt harus melalui proses desain. Kebutuhan desain

untuk setiap teknik memiliki perbedaan karena bergantung pada teknik produksi cetaknya. Pembuatan gambar T-shirt dengan teknik digital lebih praktis dibanding dengan teknik sablon karena dari desain yang dibuat dapat dicetak secara langsung pada T-shirt. Pada produksi gambar di T-shirt dengan teknik sablon harus melalui beberapa tahapan. Desain yang telah dibuat harus melalui proses pisah warna untuk membuat film diapositif, kemudian film diafdruk untuk memindahkan gambar ke screen barulah kemudian kita dapat melakukan proses cetak.

Membuat desain pada T-shirt secara digital sudah dapat dilakukan oleh banyak orang dengan cukup menguasai aplikasi desain grafis seperti CorelDraw, Adobe Ilustrator dan Photoshop. Desain yang dibuat bahkan banyak memiliki konsep dan visual yang menarik namun desain tersebut hanya dapat dicetak pada T-shirt dengan menggunakan teknik print DTG. Desain yang dibuat oleh para desainer tidak sesuai dengan kebutuhan untuk produksi sablon. Desain yang dibuat terlihat kurang maksimal, sedikit blur dan tidak solid (wujudnya yang tidak begitu jelas). Berdasarkan beberapa hal tersebut di atas, tulisan ini akan memberikan gambaran tentang pemahaman dan beberapa ketentuan dalam merancang desain T-shirt untuk kebutuhan produksi dengan teknik sablon.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Pada penelitian ini hanya ingin menggambarkan gejala sosial yang terjadi pada desainer grafis dalam merancang desain T-shirt untuk produksi sablon. Berdasarkan hal tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Sugiono bahwa metode deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas (Sugiono, 2013).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Bentuk format image desain sablon

Desain T-shirt yang dibuat seorang desainer menggunakan komputer grafis belum

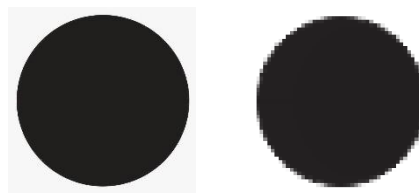
tentu dapat langsung diaplikasikan pada proses produksi sablon. Hal tersebut disebabkan karena desain yang dibuat tidak sesuai dengan format desain untuk kebutuhan dalam prinsip teknik cetak sablon. Format desain ini perlu diketahui oleh seorang desainer agar dapat disesuaikan dengan langkah kerja yang harus dilakukan sehingga hasil kerja dapat efektif dan efisien. Pada perancangan desain menggunakan komputer grafis, gambar atau desain yang kita buat secara garis besar akan terbaca dalam 2 bentuk format yaitu vektor dan bitmap.

### Vektor

Vektor diartikan sebagai garis. Vektor ini merupakan gambar yang terbentuk dari titik-titik koordinat (*verteks*), kemudian antar titik koordinat tersebut terdapat garis (*vector*) yang menjadi penghubung. Dengan cara ini, komputer dapat membaca dan/atau menggambar titik, garis dan kurva (bila titik awal gambar garis bertemu dengan titik akhir gambar garis yang sama). Dengan demikian, vektor ini sistem pembuatan gambarnya menjadikan komputer tidak dapat membaca dan/atau menggambar sebuah foto yang memiliki multigradasi (Darmawan, 2010).

### Bitmap

Bitmap yang biasa juga disebut *raster* adalah gambar yang terbentuk atau tersusun dari piksel (titik-titik) dengan jumlah ratusan, ribuan bahkan jutaan. Dengan kata lain, gambar yang kita lihat sebenarnya dibaca dan/atau digambar oleh komputer sebagai kumpulan banyak titik/piksel yang memiliki warna-warna tertentu. Bitmap dapat menampilkan kualitas sebuah gambar fotografi yang memiliki multigradasi (Darmawan, 2010).



Gambar 1. Perbandingan vektor dan bitmap

Karakteristik citra berbasis bitmap adalah apabila diperbesar melebihi ukuran actual *pixel*, kepadatan (*solid*) citra tersebut akan pecah dan merenggang menjadi bintik-bintik (*raster*) kasar. Ukuran kepadatan unit terkecil citra (*pixel*) berbasis bitmap dinyatakan dengan *dpi* (*dot per inch*), semakin tinggi angka *dpi* berarti semakin padat citra tersebut. Oleh sebab itu kualitas citra berbasis *bitmap* sangat bergantung pada ukuran *pixel*-nya dan kepadatan *dpi*-nya. Citra berbasis vektor memiliki karakteristik akan tetap solid walau diperbesar berkali-kali sampai batas kemampuan piranti komputer dalam mengalibrasi citra. Pemahaman mendasar karakteristik antara citra grafis berbasis *bitmap* dan citra grafis berbasis vektor ini sangat penting dikuasai oleh desainer grafis dalam memproses atau menyiapkan desain agar dalam proses produksi pencetakan selanjutnya dapat dieksekusi secara tepat dengan *screen printing* (Supatmo, 2015).

## 2. Prinsip teknik proses sablon manual

Pada proses menyablon terdapat tiga tahapan yaitu tahap pra cetak, tahap produksi, dan tahap finishing. Tahap pra cetak yang dilakukan adalah proses membuat desain yang dapat dilakukan dengan cara manual maupun digital, kemudian proses film output memecah desain menjadi film berdasarkan jumlah warna pada desain, dan proses afdruck untuk memindahkan desain pada screen yang akan dijadikan sebagai acuan cetak. Pada tahap produksi yang dilakukan adalah mencetak gambar pada T-shirt menggunakan screen yang telah diafdruck. Tahap *finishing* pada proses menyablon yaitu mencuci/menghapus gambar pada screen. (Tobroni, 2011)

### Tahap pra cetak I: membuat desain

Proses pembuatan desain sablon dapat dilakukan dengan cara manual atau digital menggunakan komputer. Bahkan proses pembuatan desain ini ada yang menggabungkan ke dua cara ini, namun pada umumnya saat ini proses pembuatan desain banyak yang finishing menggunakan komputer karena lebih efisien dan efektif. Pembuatan desain dengan komputer dapat menggunakan berbagai macam aplikasi/software grafis, namun yang umum digunakan adalah aplikasi

CorelDraw, Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop. Pemilihan aplikasi grafis tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter desain yang ingin dibuat.

Pada proses desain ini juga dilakukan proses film output untuk membuat film diapositif. Film output merupakan tahapan teknik memroses citra desain grafis dan mengonversinya menjadi film. Luaran tahap film output ini adalah citra yang tercetak pada media tranparan (idealnya adalah plastik film), yang disebut film. Secara prinsip, film inilah yang berperan menciptakan bayangan citra dari sumber cahaya menuju media peka cahaya (emulsi yang menutup pori-pori screen) dalam proses *expose*. Kualitas film akan berpengaruh langsung terhadap kualitas hasil cetakan. Dalam hal ini film berperan sebagai master dalam screen printing (Supatmo, 2015)

### Tahap pra cetak II: Afdruck

Proses afdruck (*Exposure*) merupakan proses pemindahan gambar pada screen melalui penyinaran. Pada tahap inilah klise/acuan cetak yang berupa penyaring (*screen*) yang berfungsi sebagai media penggandaan (*editional*) dibuat. Proses afdruck merupakan tahapan paling menentukan kualitas hasil screen printing secara keseluruhan.. Ketika hasil afdruck pada screen memiliki kwalitas yang baik maka hasil cetakan pada saat menyablon juga dapat berkwalitas. Pada proses afdruck ini digunakan bahan dan alat berupa screen, coating (campuran emulsi dan sensitizer), rakel, meja afdruck/penyinaran, *hairdrayer*, spon, pemberat(batu), dan semprot air.

Proses pengelolaan exposure secara garis besar dimulai dari penggunaan screen yang bersih dan dalam keadaan kering. Selanjutnya screen diolesi (*coating*) secara menyeluruh untuk menutup lubang pori-porinya lalu dikeringkan ditempat gelap menggunakan *hairdryer* atau alat khusus kabinet pengering screen untuk mempermudah dan mempercepat prosesnya. Setelah screen kering selanjutnya dilakukan proses pengembangan citra dari film (*developing*) dengan cara diekspos cahaya. Proses exposure paling bagus sebenarnya adalah mennggunakan cahaya terik matahari, namun kadang-kadang kondisi demikian sangat sulit didapatkan dan tidak dapat dipastikan keberadaannya. Sebagai

penggantinya dapat digunakan atau dapat direkayasa sendiri menggunakan lampu neon biasa dengan kekuatan tertentu. Setelah terekspose selanjutnya screen dicelupkan dan disemprot air secara lembut dan merata maka akan terjadi proses developing (pori-pori screen akan terbuka seperti citra bayangan film). Screen siap dicetak setelah dalam keadaan kering (Supatmo, 2015).

### **Tahap cetak I: produksi**

Pada tahapan produksi ini merupakan proses pencetakan atau penggandaan gambar pada kaos. Bahan dan alat yang digunakan yaitu, screen yang telah diafdruk, rakel, papan tripleks yang dilapisi lem kain (hidronol G), tinta (*rubber/plastisol*), pigmen warna, binder dan lakban. Mengawali tahapan proses cetak dengan memasang atau menyisipkan tripleks yang telah dilapisi lem kain ke bagian dalam kaos. Pemasangan tripleks ini agar permukaan kaos rata dan tidak bergeser pada saat dicetak. Selanjutnya siapkan tinta yang akan digunakan, campurkan tinta tersebut dengan pigmen warna secukupnya, aduk sampai warna merata.

Selanjutnya siapkan screen yang sudah diafdruk serta dilapisi lakban pada keempat sisinya, kemudian letakkan screen di atas permukaan kaos yang akan dicetak. Setelah itu tuangkan tinta ke atas permukaan screen bagian dalam, lalu sapukan tinta dengan menggunakan rakel pada screen bagian dalam. Jangan menekan rakel terlalu kuat, karena akan banyak tinta yang keluar dari screen sehingga dapat mengakibatkan hasil cetak mengembang. Namun sebaliknya apabila tekanan rakel kurang kuat, hasil cetak akan menjadi kurang jelas dan kurang tajam. Pengeringan hasil cetak dapat dilakukan dengan menggunakan hairdryer atau hanya didiamkan saja untuk sementara waktu (Luzar, 2010).

Pada proses cetak sablon ini dilakukan dengan menyesuaikan desain yang dibuat. Ketika desain terdiri dari empat warna maka proses pencetakan akan dilakukan empat kali sesuai dengan warna pada desain. Setiap warna dapat dicetak setelah warna sebelumnya telah kering. Prinsip dalam produksi cetak ini mesti dipahami oleh seorang desainer agar dalam proses film output/ pisah warna sesuai dengan warna desain dan presisinya.

### **Tahap cetak II: Finishing**

Tahap finishing ini merupakan proses pencucian dan pembersihan screen yang telah digunakan pada proses cetak. Screen yang ada gambarnya, yang sudah tidak digunakan lagi atau diganti gambar yang baru harus dihapus terlebih dahulu sehingga screen kembali bersih seperti baru. Penghapusan gambar pada screen, dapat dilakukan dengan berbagai bahan remover dengan merek dagang ulano 5, photoxol 199, ultrasol 2. Tetapi ada juga bahan penghapus gambar yang murah seperti kapurit dan kostik soda, tetapi dalam pemakaian harus hati-hati. Kapurit jika mengenai pada baju yang kita kenakan dapat merusak, warna baju menjadi luntur, kostik jika kena tangan mengakibatkan gatal.

### **3. Film output desain sablon**

Pada pembahasan sebelumnya telah disinggung terkait film output dalam tahapan perancangan desain sablon. Bentuk film output ini berupa blok warna hitam solid (*spot*) dan pola titik-titik (*dot*) warna hitam (*halftone*) pada media yang transparan. Film output yang berupa *halftone* merupakan pola titik-titik kecil yang dapat mensimulasikan perbedaan warna dengan menggunakan perbedaan persentase tinta. Perbedaan ukuran titik-titik *halftone* mampu menciptakan perbedaan antara terang dan gelap sehingga menghasilkan ilusi gambar. Kedua bentuk film output tersebut dapat menghasilkan berbagai macam karakteristik citra desain.

Proses film output sangat berpengaruh terhadap hasil produksi cetak sablon sehingga perlu melakukan pendekatan yang tepat agar hasil produksi sesuai dengan desain yang dibuat. Secara teknis terdapat berbagai alternatif pendekatan dalam proses film output, diantaranya *spot color process*, *CMYK-four color separation* dan *simulated color process*. Setiap pendekatan memiliki perbedaan karakter masing-masing sehingga perlu untuk diketahui dan dipahami agar dalam melakukan proses film output sesuai dengan pendekatan yang dilakukan.

Pendekatan *spot color process* merupakan pendekatan yang digunakan untuk citra dengan nada warna atau paduan warna-warna blok dan solid (*spot*). Desain dengan pendekatan ini biasanya berupa gambar dengan format vektor. Teknik *spot colour process* ini

digunakan untuk menjelaskan cara mencetak dengan menggunakan satu per satu warna tinta yang ada di dalam setiap gambar. Setiap warna yang akan dicetak menggunakan film dan screen secara tersendiri. *Spot colour process* juga dapat ditemukan pada gambar yang lebih kompleks seperti gradasi warna atau warna dengan nada dari gelap ke terang atau sebaliknya. Teknik ini menggunakan halftone untuk memperoleh efek gradasi. Teknik gradasi ini dipergunakan untuk gambar yang cukup kompleks dengan kesulitan yang lebih tinggi dibanding proses spot color biasa, tetapi anda akan memperoleh hasil akhir yang tentu saja jauh lebih baik (Rahardjo, 2018).

*CMYK-four color separation* biasa juga disebut separasi 4 warna. Pendekatan *CMYK-four color separation* akan membuat film output dengan memisah dan mengalibrasi warna nyata menjadi empat mode warna pokok *cyan, magenta, yellow, dan key (black)* berbentuk *halftone* menggunakan *software* tertentu. Bila keempat warna dasar tersebut disatukan kembali dalam proses produksi cetak sablon menggunakan tinta transparan maka akan dihasilkan gambar full color seperti warna pada desain. Pendekatan film *output CMYK-four color separation* lebih tepat digunakan untuk mencetak gambar foto realistis berwarna penuh (*full color*) yang sesungguhnya terkalibrasi dari jutaan warna (lebih dari 16 juta atau 32 juta, bergantung pada kemampuan komputer dan software yang digunakan) pada media berwarna putih (Supatmo, 2015).

*Simulated color process* adalah teknik yang lebih maju dibandingkan dengan separasi 4 warna untuk menghasilkan cetakan sablon dengan gambar realistis. Memperoleh hasil cetakan yang maksimal sesuai dengan gambar pada desain diperlukan beberapa film output berbentuk *halftone* yang dipisahkan berdasarkan warna-warna dominan pada desain. Dibutuhkan minimal 6 warna dan maksimum 12 warna untuk mencetak dengan pendekatan ini agar menghasilkan gambar yang maksimal sesuai dengan desainnya. Semakin banyak jumlah warna yang digunakan kita akan mendapatkan hasil cetakan yang semakin baik. Proses pencetakan menggunakan pendekatan ini menggunakan tinta yang berjenis opaque atau tinta pekat. Teknik ini biasanya digunakan untuk mencetak di atas dasar kain berwarna gelap. Untuk dasar

kain yang berwarna gelap, kita memerlukan underbase atau pelapisan warna putih terlebih dahulu (Rahardjo, 2018).

#### **4. Ketentuan merancang desain T-shirt untuk produksi sablon**

Merancang desain untuk produksi sablon seorang desainer harus memahami bentuk dasar format gambar yang akan dibuat agar tidak salah dalam menggunakan aplikasi atau software grafis. Ketika desain yang dibuat formatnya berbentuk vektor maka software grafis yang harus digunakan juga harus berbasis vektor. Begitupun ketika desain yang dibuat formatnya bitmap maka software grafisnya juga mesti berbasis bitmap. Software grafis berbasis vektor yang dapat digunakan seperti Corel Draw, Adobe Illustrator, Adobe Indesign, dan InScape. Software grafis berbasis bitmap dapat menggunakan software Adobe Photoshop, GIMP, Corel Photo-Paint, dan Corel Paint Shop Pro. Banyaknya software grafis yang dapat digunakan untuk merancang desain untuk T-shirt, namun yang umum digunakan hanya ada dua software untuk produksi cetak dengan teknik sablon yaitu Corel Draw untuk desain berbasis vector dan Adobe Photoshop untuk desain yang berbasis bitmap. Kedua software grafis tersebut banyak digunakan dalam merancang desain untuk produksi sablon karena juga dapat digunakan dalam proses film output atau pisah warna film secara praktis.

Pada proses film output desain T-shirt harus menyesuaikan dengan bentuk dasar format desainnya. Film output desain yang memiliki bentuk dasar format gambar berupa vector dilakukan dengan pendekatan spot colour process karena desain dengan bentuk dasar format vector ini akan menghasilkan cetakan sablon dengan bentuk warna blok atau solid (spot). Hasil film output desain dengan pendekatan spot colour proses akan menyesuaikan dengan jumlah warna yang ada pada desain. Pada proses produksi cetak sablon dengan pendekatan spot colour proses ini akan dilakukan sesuai jumlah filmnya. Jika pada desain setelah dipisah film output terdiri dari lima warna, maka dalam proses cetaknya juga akan dilakukan sebanyak lima kali untuk menghasilkan gambar yang sesuai pada desain.

Desain dengan bentuk dasar format

bitmap proses film output dapat dilakukan dengan pendekatan *CMYK-four color separation* dan *Simulated color process*. Pemilihan kedua pendekatan tersebut dalam proses *film output* dilakukan dengan pertimbangan karakter visual yang dihasilkan, efisiensi dalam produksi sablon yang berhubungan waktu dan biaya produksinya. Kedua pendekatan tersebut dapat dilakukan dengan pertimbangan desain T-shirt yang dibuat berbentuk foto realistis walaupun akan menghasilkan gambar cetakan sablon dengan karakteristik visual yang berbeda dari setiap pendekatan. Desain dengan bentuk dasar format bitmap untuk proses film output harus memiliki kualitas desain (resolusi) yang dapat menyesuaikan dengan ukuran standar cetakan pada T-shirt. Penggunaan resolusi standar pada desain akan menghasilkan kualitas gambar yang lebih jelas/detail. Desain yang akan dicetak pada baju dengan ukuran standar A3 maka resolusi desain yang harus digunakan untuk proses film output sebaiknya memiliki resolusi 300 dpi.

### **Pembahasan**

Proses produksi sablon harus menyesuaikan dengan pendekatan dalam proses *film output*. Pendekatan dengan desain dasar format vector dan bitmap kita akan menggunakan alat dan bahan yang berbeda. Desain dengan dasar format vector yang proses film output dengan pendekatan spot colour process kita dapat menggunakan screen yang memiliki kerapatan antara T40 sampai T70 sedangkan untuk desain dengan dasar format bitmap dengan pendekatan *CMYK-four color separation* dan *Simulated color process* kita dapat menggunakan screen dengan kerapatan T77 sampai T120.

Penggunaan screen yang berbeda secara otomatis bahan cetak yang digunakan juga berbeda menyesuaikan dengan kerapatan screen. Pendekatan spot colour process dalam proses produksi sablon mencetak menggunakan bahan cat/tinta sablon yang sedikit lebih kasar karena film outputnya berupa bidang warna yang blok sedangkan pendekatan *CMYK-four color separation* dan *Simulated color process* menggunakan cat/tinta yang lebih halus karena bentuk film output-nya berupa titik-titik yang berukuran kecil (*halftone*). Emulsi untuk pelapis screen

juga menggunakan bahan yang berbeda sesuai dengan tingkat kerapatan screen.

Pemilihan pendekatan film output dengan kedua pendekatan untuk desain dengan bentuk dasar format bitmap harus mempertimbangkan efisiensi dalam produksi cetak yang terkait dengan waktu dan biaya.

Desain dengan pendekatan *CMYK-four color separation* dari segi waktu proses produksi cetaknya akan lebih efisien dari pada *Simulated color process* karena jumlah film output pasti terdiri dari empat warna yaitu *cyan, magenta, yellow, dan black*, jadi untuk proses produksi sablonnya pasti melakukan empat kali cetak untuk dapat menghasilkan kualitas gambar yang maksimal. Sedangkan untuk desain dengan pendekatan *Simulated color process film output*-nya akan menghasilkan minimal enam warna bahkan bisa lebih untuk mendapatkan gambar hasil cetakan yang maksimal sesuai dengan desain, jadi dalam proses produksi sablonnya juga pencetakan akan dilakukan minimal enam kali. Efisiensi waktu produksi sablon berhubungan langsung dengan biaya produksi karena semakin banyak jumlah film output desain maka biaya produksi sablonnya juga akan semakin besar.

Berdasarkan pembahasan di atas maka dalam perancangan desain T-shirt untuk produksi sablon seorang desainer harus memahami beberapa ketentuan agar desain yang di buat dapat diaplikasikan pada teknik produksi cetak sablon. Seorang desainer perlu memahami karakter desain yang berhubungan langsung dengan bentuk dasar format desainnya agar tidak salah dalam menggunakan aplikasi desain grafis dalam membuat desain.

Seorang desainer harus memahami proses film output agar pendekatan yang digunakan nantinya dalam membuat desain sesuai dengan bentuk dasar format desainnya. Seorang desainer juga dalam merancang desain T-shirt untuk produksi sablon harus memahami prinsip teknik produksi sablon agar dapat menyesuaikan dengan pendekatan dalam proses film output.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **Kesimpulan**

Merancang desain T-shirt untuk kebutuhan produksi sablon tidak cukup hanya

memahami dan mampu menggunakan aplikasi desain grafis. Desainer dalam merancang desain untuk produksi T-shirt harus memahami beberapa hal yang saling berhubungan antara lain proses desain grafisnya, proses film output, dan proses teknik produksi sablon. Merancang desain T-shirt untuk produksi dengan teknik sablon perlu mengetahui bentuk dasar format desain yang dibuat yaitu vector atau bitmap agar tidak salah dalam menggunakan aplikasi (*software*) desainnya. Desainer harus memahami pendekatan dalam proses film output agar desain yang dibuat dapat diproduksi dengan teknik cetak sablon dan dapat menyesuaikan dengan kualitas karakter visual hasil cetakan yang diinginkan.

### **Saran**

Sebaiknya desainer grafis T-shirt perlu memahami prinsip teknik produksi sablon agar dalam merancang desain dapat menyesuaikan dengan pendekatan pada proses film output yang dilakukan. Selain beberapa hal terkait ketentuan dalam proses merancang desain T-shirt untuk produksi sablon seorang desainer harus tetap mempertimbangkan kebutuhan konsumen baik dari segi efisiensi dan kualitas.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Darmawan, James. (2010). Proses Kerja Komputer yang dapat Mengoptimalkan Hasil Komunikasi Visual secara Efisien. *Jurnal Humaniora*, 1(2), 187-195.
- Luzar, Laura Christina. (2010). Kreasi cetak sablon mudah dan berkualitas tinggi pada kaos. *Jurnal Humaniora*, 1(2), 187-810.
- Rahardjo, Benny Setiawan. (2018). *Desain T-shirts dengan CorelDraw dan Photoshop*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supatmo. (2015). Screen printing dalam industri grafika pada era digital. *Jurnal Seni Imajinasi*, 9(2), 105-116.

Tobroni, Muhammad Imam. (2011). Teknik Sablon Sebagai Media Apresiasi Karya Desain ada t-shirt. *Jurnal Humaniora*, 2(1), 169-181.