

**Karakteristik Desain Gambar Dan Teks Teknik
Cetak Saring Pada *T-Shirt* Di *Studio Upa' Clothing*
Kota Makassar**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Makassar**

Oleh :

MARYAM PAEMBONAN

10541 053712

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2017**



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **MARYAM PAEMBONAN**
NIM : **1054 1053742**
Jurusan : **Pendidikan Seni Rupa**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
Judul Skripsi : **Karakteristik Desain Gambar dan Teks Teknik Cetak Saring
pada T-Shirt di Studio Upa Clothing Kota Makassar**

Setelah diperiksa dan diteliti secara seksama, maka skripsi ini sudah layak memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam sidang.

Makassar, Juli 2017

Disetujui Oleh

Pembimbing 1

Pembimbing 2


Drs. Benay Subiantoro, M.Si
NIP: 195405251982031002


Drs. Tangsi, M.Sn
NIP: 19641231 1991031 030

Mengetahui:

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Alif, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM: 600938

Ketua Prodi
Pendidikan Seni Rupa


Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn
NBM: 431879



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **MARYAM FAEMBONAN**, NIM: **10541053712** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **107/Unmu/1438 H/2017 M** pada tanggal **26 Sya'ban 1438 H/ 23 Mei 2017 M**, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada program studi **Pendidikan Seni Rupa** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Selasa 27 Juli 2017**.

07 Rabi'ulakhirah 1438 H

31 Juli 2017 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum: **Dr. H. Abd. Razaq, S.Pd., M.M**
2. Ketua : **Erwin Atib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**
3. Sekretaris : **Rhaeruddin S.Pd., M.Pd.**
4. Penguji : 1. **Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn**
2. **Dr. Muhammad Rapi, M.Pd**
3. **Muh. Faisal, S.Pd., M.Pd**
4. **Sri Satriani, S.Pd., M.Pd**

Disahkan oleh :

Dekan FKIP Unismuh Makassar,


Erwin Atib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM 660 938

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Marilah kita memulai dengan yang tak mungkin (Jacques D)

Kupersembahkan tulisan ini buat :

Kedua orang tuaku, saudaraku, abang Rusli, dan ketiga sahabatku,
atas keikhlasan hati dan doanya dalam mendukung penulis
mewujudkan harapan yang dinantikan menjadi kenyataan.



KATA PENGANTAR



Assalamu alaikum, Wr. Wb.

Tiada rasa syukur yang terucap selain rasa syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat serta hidayah-Nya pada semua umat manusia, salawat serta salam tidak lupa kita haturkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang telah membebaskan kita dari belenggu-belenggu dari zaman jahiliyah.

Suka duka, senang susah mewarnai proses-proses dalam menjalani penulisan skripsi ini. Walaupun demikian, sebuah kata yang mampu membuat bertahan yakni semangat sehingga segala tantangan mampu ditaklukan sampai akhir penyelesaian penulisan skripsi ini, sebagai salah satu syarat guna mengikuti ujian skripsi pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul **“karakteristik desain gambar dan teks teknik cetak saring pada T-Shirt di studio Upa’ Clothing kota Makassar”**

Dengan penuh kerendahan hati tak lupa penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.

2. Bapak Erwin Akib, M.Pd.,Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Bapak Andi Baetal Mukaddas, S.Pd, M. Sn. Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Bapak Muhammad Thahir, S.Pd. Sekertaris Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammdiyah Makassar.
5. Bapak Drs. Benny Subiantoro, M.Sn Pembimbing I.
6. Bapak Drs. Tangsi S.Pd., M.Sn. Pembimbing II.
7. Segenap rekan-rekan mahasiswa yang telah mendukung kelancaran dan penyelesaian skripsi ini.
8. Terkhusus, kedua orang tua yang dengan tulus dan penuh kasih sayang mendukung langkah kemajuan sibuah hati.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan- kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran untuk penyempurnaan skripsi ini senantiasa penulis harapkan. Penulis mengharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Billahi Fisabilil Haq Fastabiqul Khaerat

Assalamu Alikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, Mei 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR SKEMA	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Penelitian	2

D. Manfaat Hasil Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	4
A. Tinjauan Pustaka	4
B. Kerangka Pikir	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	26
B. Variabel dan Desain Penelitian	27
C. Definisi Operasional Variabel.....	30
D. Objek Penelitian.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil Penelitian.....	34
B. Pembahasan	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran.....	59

DAFTAR PUSTAKA..... 60

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP



DAFTAR SKEMA

	Halaman
1. Kerangka Pikir	25
2. Desain Penelitian	29



DAFTAR GAMBAR

NO		Halaman
1.	desain gambar kartun pada <i>T-Shirt</i>	16
2.	desain teks dan gambar kartun pada <i>T-Shirt</i>	16
3.	desain gambar tokoh politik “Drs. Mohammad Hatta”	17
4.	desain gambar musisi Indonesia “Iwan Fals”	17
5.	desain gambar dan teks budaya Indonesia pada <i>T-Shirt</i>	18
6.	desain gambar dan teks budaya Indonesia pada <i>T-Shirt</i>	18
7.	desain teks pada <i>T-Shirt</i>	19
8.	desain gambar dan teks pada <i>T-Shirt</i>	22
9.	Peta lokasi penelitian	27
10.	Pensil.....	35
11.	Penghapus	36
12.	Kertas gambar.....	36
13.	<i>Drawing pen</i>	37
14.	Peraut	38
15.	Laptop	38
16.	Syarif Hidayatullah saat proses pembuatan sketsa	39
17.	Sketsa desain	40
18.	Pewarnaan	46
19.	Wawancara dengan pemilik studio <i>Upa’ Clothing</i>	65

20.Wawancara dengan perajin di studio *Upa' Clothing* 65

21.proses pembuatan sketsa awal desain gambar..... 66

22.Studio *Upa' Clothing* tampak dari depan 67

23.beberapa hasil desain teks pada *T-Shirt*..... 68

24.hasil desain gambar dan teks pada *T-Shirt*..... 69



DAFTAR LAMPIRAN

No	Halaman
1. Format Observasi	61
2. Wawancara	62
3. Dokumentasi	63
4. Riwayat Hidup	69



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Banyak cara yang dapat kita lakukan untuk mengekspresikan diri, salah satunya adalah lewat baju kaos (*T-Shirt*) yang kita gunakan. Terkadang banyak orang yang beranggapan apalah arti sebuah baju kaos, dipakai, dicuci, disterika, dilipat dan dipakai lagi, itulah siklus dari baju kaos. Namun, pernahkah terfikirkan kalau baju kaos yang kita kenakan dapat menjadi lahan kreasi yang mempunyai nilai estetika dan nilai jual.

Kaos Distro, sebutan untuk yang memiliki tema dan idealisme terhadap desain-desain yang dibuatnya sehingga tidak terkesan pasaran dan memiliki kebanggaan tersendiri ketika kita pakai. Keunikan dan kreativitas dari desain-desain yang dibuat merupakan kekuatan yang dapat membuat kaos Distro tersebut mendapat hati dari para konsumennya.

Dalam perkembangan Seni Rupa khususnya desain gambar dan teks telah mengalami kemajuan. Kondisi ini dapat dilihat dari semakin meningkatnya kemampuan kreativitas perajin. Salah satu yang menarik perhatian penulis yaitu desain gambar dan teks pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* yang terletak di Jalan Balangturungan. *Upa' Clothing* adalah salah satu Studio yang memproduksi *T-Shirt* dengan mengangkat Tema Desain Budaya Bugis Makassar. Melihat kondisi realitas tersebut penulis tertarik untuk mengulas

tentang karakteristik desain gambar dan teks pada *T-shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka penulis berkeinginan untuk meneliti **“Karakteristik Desain Gambar dan Teks Teknik Cetak Saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Alat dan bahan apa yang digunakan untuk memproduksi desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar?
2. Bagaimana proses pembuatan desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar?
3. Bagaimana karakteristik desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan tentang alat dan bahan apa yang digunakan untuk memproduksi desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar.

2. Untuk mendeskripsikan tentang proses pembuatan desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar.
3. Untuk mendeskripsikan tentang karakteristik desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan adanya manfaat yang dapat dipetik utamanya bagi pihak yang terkait dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Secara akademik diharapkan dapat memberi informasi dan bahan referensi bagi pembaca agar lebih mengenal tentang desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar.
2. Sebagai bahan perbandingan Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa dalam berkarya khususnya tentang desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar.
3. Menambah pengetahuan bagi penulis mengenai proses pembuatan desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

Pada dasarnya tinjauan pustaka dilakukan untuk mengetahui sasaran penelitian secara teoritis, dan pada bagian ini akan diuraikan landasan teoritis yang dapat menjadi kerangka acuan dalam melakukan penelitian. Landasan yang dimaksud ialah teori yang merupakan kajian kepustakaan dari berbagai literatur yang relevan dengan masalah yang akan diteliti oleh penulis.

1. Pengertian karakteristik

Secara umum karakteristik adalah mengacu kepada karakter dan gaya hidup seseorang serta nilai-nilai yang berkembang secara teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan mudah diperhatikan. (Nanda, 2013).

Karakteristik merupakan ciri yang secara alamiah melekat pada diri seseorang yang meliputi umur, jenis kelamin, ras/suku, pengetahuan, agama/kepercayaan dan sebagainya. Pengertian karakter menurut para ahli:

- a. Menurut Doni Kusuma, karakter adalah ciri, gaya, atau sifat diri dari seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungannya.

- b. Menurut Maxwell, karakter yang baik lebih dari sekedar perkataan, melaikan sebuah pilihan yang membawanya pada kesuksesan.
- c. Menurut W.B. Saunders, karakter adalah sifat nyata dan berbeda yang ditunjukkan oleh individu, sejumlah atribut yang dapat diamati pada individu. (<https://pengertiandefinisi.com/pengertian-karakter-menurut-para-ahli/>, diakses 20 februari 2017).

2. Pengertian desain

Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata desain bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, desain memiliki arti proses untuk membuat dan menciptakan objek baru. Sebagai kata benda, desain digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk objek nyata. (http://id.m.wikipedia.org/wiki/kaos_oblong, diakses 20 Februari 2017)

Desain berasal dari Bahasa Inggris (*design*) yang berarti rancangan, rencana, atau reka rupa. Dari kata *design* muncullah kata desain yang berarti mencipta, memikir atau merancang.

Berikut ini beberapa pengertian desain secara umum antara lain:

- a. Desain dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, serta warna, dan benda yang di buat berdasarkan prinsip-prinsip desain.

- b. Desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan bentuk dengan tujuan supaya benda yang dirancang, mempunyai fungsi atau berguna serta mempunyai nilai keindahan.

Pengertian desain secara khusus berkaitan dengan kegunaan atau fungsi benda, ketetapan pemilihan bahannya serta memperhatikan segi keindahan.

Pengertian desain menurut para ahli.

- a. Menurut Coirul Amin, desain adalah kerangka bentuk, rancangan, motif, pola, corak.
- b. Menurut Ken Hurts, desain adalah proses iteratif yang melibatkan banyak aktivitas tinjauan ke belakang dan paralel
- c. Menurut Dedi Nuhadiat, desain adalah perencanaan untuk mewujudkan suatu gagasan. (Yuliana, 2013)

3. Jenis dan aspek desain

Berikut ini beberapa jenis dan aspek desain antara lain:

- a. Desain struktur. Desain struktur merupakan wujud dari suatu benda yang terdiri dari unsur-unsur desain. Unsur-unsur desain yang tersebut adalah susunan dari garis, arah, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan nilai gelap terangnya.
- b. Desain hiasan. Desain hiasan mempunyai sifat atau tujuan untuk menghiasi desain struktur suatu benda atau busana. Tujuan desain

hiasan adalah untuk mempercantik dan meningkatkan mutu dari desain struktur suatu bendanya.

4. Prinsip desain

Berikut ini beberapa prinsip desain, di antaranya:

- a. Kesatuan (*Unity*). Pengertian kesatuan atau *unity* dalam desain adalah merujuk pada kesinambungan dalam penggunaan huruf dan grid kolom disepanjang publikasi.
- b. Keseimbangan (*Balance*). *Balance* atau keseimbangan adalah stabilitas atau kesan adanya daya tarik yang sama antara bagian yang satu dengan yang lain tanpa meniadakan aksentuasi/klimaks atau yang menjadi pusat perhatian pada susunan karya seni.
- c. Ritme (*Rhythm*). Ritme dalam seni rupa adalah susunan yang teratur dari unsur yang diulang-ulang dalam suatu karya seni.
- d. Proporsi (*Proportion*). Proporsi adalah perbandingan ukuran yang ideal dari suatu objek.
- e. Fokus perhatian (*Centre of interest*). fokus perhatian sering disebut pula dengan dominasi. Dalam tatanan sebuah karya seni rupa selalu di upayakan terdapat suatu bagian yang lebih menonjol dari bagian lainnya artinya terdapat stu bagian yang mencuri perhatian pengamat.

5. Pengertian Distro

Distro, singkatan dari *distribution store* atau *distribution outlet*, adalah jenis toko di Indonesia yang menjual pakaian dan aksesoris yang dititipkan oleh pembuat pakaian, atau diproduksi sendiri.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Distro>, diakses 20 April 2017).

Distro umumnya merupakan industri kecil dan menengah (IKM) yang sandang dengan merek independen yang dikembangkan kalangan muda. Produk yang dihasilkan oleh distro diusahakan untuk tidak diproduksi secara massal, agar mempertahankan sifat eksklusif suatu produk dan hasil kerajinan. Konsep distro berawal pada pertengahan 1990-an di Bandung. Saat itu band-band independen (Indie) di Bandung berusaha menjual *merchandise* mereka seperti CD/kaset, *t-shirt*, dan sticker selain di tempat mereka melakukan pertunjukan. Bentuk awal distro adalah usaha rumahan dan dibuat etalase dan rak untuk menjual *t-shirt*. Selain komunitas musik, akhirnya banyak komunitas lain seperti komunitas punk dan *skateboard* yang kemudian juga membuat toko-toko kecil untuk menjual pakaian dan aksesoris mereka. Kini, industri distro sudah berkembang, bahkan dianggap menghasilkan produk-produk yang memiliki kualitas ekspor. Pada tahun 2007 diperkirakan ada sekitar 700 unit usaha distro di Indonesia, dan 300 di antaranya ada di Bandung.

6. Pengertian *T-Shirt*

Kaos oblong atau disebut juga *T-Shirt* adalah jenis pakaian yang menutupi sebagian lengan, seluruh dada, bahu, dan perut. Kaos oblong biasanya tidak memiliki kancing, kerah, ataupun saku. Pada umumnya, kaos oblong berleher pendek (melewati bahu hingga sepanjang siku) dan berleher bundar. Bahan yang umum digunakan untuk membuat kaos oblong adalah katun dan poliester (atau gabungan keduanya). *T-Shirt* atau kaos oblong pada awalnya digunakan sebagai pakaian dalam tentara Inggris dan Amerika pada abad 19 sampai awal abad 20. Asal muasal nama Inggrisnya, *T-Shirt* tidak diketahui secara pasti. Teori yang paling umum diterima adalah nama *T-Shirt* berasal dari bentuknya yang menyerupai huruf “T”, atau dikarenakan pasukan militer sering menggunakan jenis pakaian ini sebagai “*training shirt*”.

7. Pengertian gambar

Gambar adalah sesuatu yang bisa dilihat dan terdiri dari beberapa pertemuan ruang antara beberapa fitur. (Pawley dalam Kuro, 2013: 2)

Seni gambar biasanya didominasi oleh bentuk goresan-goresan linier yang dihasilkan menggunakan alat pena, spidol, atau alat penggores lainnya. Termasuk di antaranya adalah gambar bentuk untuk menjelaskan sesuatu keadaan atau ide (gambar diagram, gambar garis, gambar konstruktif

arsitektur, gambar ilustrasi, gambar perspektif dan gambar ilustrasi hiasan (*vignet*) gambar ini dibuat sebagai curahan perasaan. (Subiantoro, 2014:66)

Pengertian gambar menurut para ahli:

a. Katherine Klipper Merseth

Gambar memiliki nilai lebih dari seribu kata-kata. Menurut Katherine, gambar juga dapat mewakili kata-kata yang ingin kita sampaikan, bahkan gambar dapat menjadi sangat ampuh dalam menyampaikan pesan melebihi kata-kata jika digunakan dengan cerdas. Buktinya saja disepanjang jalan kita lebih sering menemukan gambar-gambar dengan kata yang sedikit.

b. Tamiya Onodera

Gambar merupakan replika dari alam. Banyak kita jumpai gambar-gambar yang sama persis dengan suatu daerah atau mencontoh suatu tempat dibelahan dunia ini. Misalnya: gambar pegunungan, danau dan pedesaan.

c. Sudjono

Gambar merupakan karya yang berasal dari jiwa dan bukan menjiplak milik orang lain. Pendapat ini mendefinisikan gambar sama seperti lukisan. Lukisan yang dibuat antara seniman satu dengan lainnya pastilah berbeda meskipun mereka melakukan pengamatan pada objek yang sama, dengan alat dan media yang sama sekalipun.

8. Pengertian teks

Teks adalah rajutan, kombinasi atau komposisi aneka tanda, baik verbal (kata, kalimat, naskah) maupun yang berupa visual (gambar, simbol, komposisi warna, karya). (Susanto, 2011:395).

Berikut ini beberapa contoh jenis teks:

- a. Teks anekdot. Jenis teks yang berisi peristiwa-peristiwa lucu, konyol, atau menjengkelkan sebagai akibat dari krisis yang ditanggapi dengan reaksi.
- b. Teks deskripsi. Jenis teks yang menggambarkan keadaan (sifat, bentuk, ukuran, warna) sesuatu (manusia atau benda) secara individual dan unik.
- c. Teks diskusi. Jenis teks yang berisi tinjauan terhadap sesuatu isu dari dua sudut pandang yang berbeda yaitu sisi yang mendukung dan menantang isu tersebut.

Dalam Seni Rupa Ilmu Tipografi juga berperan penting khususnya desain grafis. Tipografi atau tata huruf, merupakan unsur dalam karya desain yang mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya. Tipografi sendiri mulai berkembang pesat setelah ditemukannya mesin cetak oleh Johan Gutenberg (1398-1468) sekitar tahun 1440. (Susanto, 2011:402).

9. Cetak saring/tembus/sablon

Cetak saring atau sablon atau *screen printing* merupakan bagian dari ilmu grafika terapan yang bersifat praktis. Cetak saring dapat

diartikan kegiatan cetak mencetak dengan menggunakan kain gasa/kasa yang biasa disebut *screen*.

Adapun beberapa peralatan dan bahan yang digunakan dalam cetak sablon antara lain: *screen*, Raket, Meja Afdruk, Meja Sablon, Bantalan pengalas, *Hair Dryer*, Busa, Penyemprot air (*handsprayer*), Papan landasan, *T-Shirt* (kaos oblong), Film / Klise, Tinta /pasta sablon, Ulano/Afdruk, Binder.

Pada umumnya cetak mencetak dilakukan pada setiap benda padat yang datar tetapi dapat juga dilakukan di atas bentuk yang melingkar. Pada prinsipnya cetak mencetak pada berbagai macam benda padat adalah sama. Perbedaannya terletak pada jenis cat / tinta yang digunakan dan jenis produk yang akan dicetak. Menengok sejarah cetak saring atau cetak sablon telah lama dikenal dan digunakan oleh bangsa Jepang sejak tahun 1664, abad ke-17. Ketika itu, Yuzensai Miyasaki dan Zisukeo Mirose mengembangkannya dengan menyablon kain kimono beraneka motif yang sebelumnya dibuat motif kimono dengan tulis tangan. Ternyata lebih menekan biaya sehingga kimono motif sablon mulai banyak digunakan oleh masyarakat Jepang. Sejak itu, teknik cetak saring terus berkembang dan merambah ke berbagai negara. Pada tahun 1907, pria berkebangsaan Inggris, Samuel Simon, mengembangkan teknik sablon menggunakan *chiffon* sebagai pola untuk mencetak. *Chiffon* merupakan bahan rajut yang terbuat dari benang sutera halus. Bahan rajut inilah yang merupakan cikal bakal kain gasa untuk menyablon.

Menyablon dengan *chiffon* caranya tinta yang akan dicetak dialirkan melalui kain gasa atau kain saring, sehingga teknik ini juga disebut *silk screen printing* yang berarti mencetak dengan menggunakan kain saring sutera.

Istilah cetak saring di Indonesia lebih populer dengan sebutan cetak sablon. Kata sablon berasal dari bahasa Belanda, yaitu *Schablon*, sehingga dalam bahasa serapan menjadi sablon. Sablon dapat didefinisikan sebagai pola berdesain yang dapat dilukis berdasarkan contoh. Cetak sablon adalah mencetak dengan menggunakan model cetakan atau mal. Cetak saring adalah mencetak dengan menggunakan kain gasa yang dibingkai disebut *screen*. Proses Pembuatan Cetak saring bisa dilakukan dengan mesin seperti yang dilakukan pada pabrik *printing* dan bisa dilakukan secara manual seperti yang dilakukan oleh *home industry* menengah dan kecil. Teknik pembuatan desain motif dengan cara: Tanpa menggunakan kertas warna gelap yang diafdruk, dengan komputer atau teknik sparasi warna (CMYK). Zat warna yang digunakan antara lain zat warna pigmen dan zat warna reaktif, walaupun hampir semua jenis zat warna untuk tekstil bisa digunakan. Kain tekstil yang digunakan hampir semua jenis kain tekstil, dari serat sintetis atau serat alam yang mempunyai permukaan datar bisa disablon dengan menggunakan *screen*.

10. Pengertian *clothing*

Clothing adalah istilah yang digunakan untuk perusahaan yang memproduksi pakaian jadi dengan *brand* mereka sendiri dimana materi artikel-artikel desainnya diproduksi sendiri sesuai karakter dari konsep *clothingnya*.

11. Pengertian alat dan bahan

- a. Alat. Alat adalah benda yang digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang fungsinya adalah untuk mempermudah pekerjaan. (Eriskusnadi dalam Isningsih, 2016:13). Alat disebut juga sebagai perkakas atau perabotan. Dahulu kala manusia berpendapat bahwa alat identik dengan manusia karena manusia yang mempunyai akal dan pikiran sehingga mempunyai kemampuan untuk menghasilkan suatu karya cipta.
- b. Bahan. Bahan adalah segala sesuatu yang dipakai atau diperlukan untuk tujuan tertentu seperti untuk pedoman atau pegangan. (Meoliono dalam Isningsih, 2016:13), jadi berhasil tidaknya benda yang akan kita buat sangat ditentukan oleh tersedianya bahan yang tepat.

12. Proses pembuatan desain gambar dan teks pada *T-Shirt*

Desain baju kaos (*T-Shirt*) merupakan unsur kreatifitas dari seni visual yang cukup menarik perhatian banyak kalangan, baik itu untuk kalangan bisnis kaos distro, kalangan individual yang hanya sekedar menyalurkan *hobby* untuk keperluan personal.

Dalam proses pembuatan desain pada *T-Shirt* ada hal yang penting, yaitu: alat, bahan, dan proses pembuatan desain.

1. Alat. Alat yang digunakan dalam proses pembuatan desain T-Shirt antara lain: pensil, *drawing pen*, penghapus, *screen*, rakel, film sablon, tinta sablon, cairan pencampur, meje sablon, lampu neon, Katter, gunting, *hair dryer*.

2. Bahan. Bahan yang digunakan dalam proses pembuatan desain *T-Shirt* antara lain: baju kaos, tinta (*rubber white, rubber color, coathing, extender, super white*), kertas gambar.

3. Proses pembuatan desain pada *T-Shirt*

Setelah mengetahui alat dan bahan dalam pembuatan desain, berikut ini adalah proses pembuatan desain secara umum antara lain:

- a. Mencari ide desain untuk kaos
- b. Pra cetak
- c. Proses percetakan
- d. Proses penyablonan dan pengeringan (<http://solop.co.id>)

13. Contoh desain gambar dan teks pada *T-Shirt*

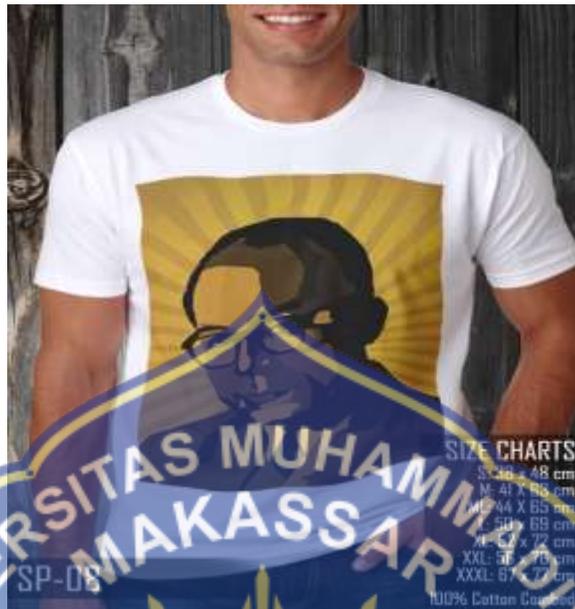
Berikut ini ditampilkan contoh desain gambar dan teks pada *T-Shirt*.



Gambar 1. Contoh desain gambarkartun pada *T-Shirt*
(<http://desainkaos.net>, diakses 21 februari 2017)



Gambar 2. Contoh desain teks dan gambarkartun pada *T-Shirt*
(<https://kaosunikmalang.wordpress.com/category/indonesian-culture/>, diakses 21 februari 2017).



Gambar 3. Contoh desain gambar tokoh politik “Drs. Mohammad Hatta”
<https://uaslipandaan.wordpress.com/2014/09/12/edit-foto-untuk-aplikasi-sablon-manual/>, diakses 21 februari 2017



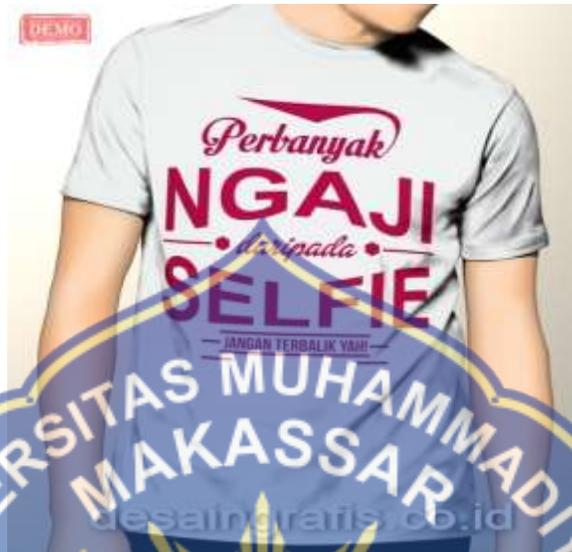
Gambar 4. Contoh desain gambar musisi Indonesia “Iwan Fals”
<https://uaslipandaan.wordpress.com/2014/09/12/edit-foto-untuk-aplikasi-sablon-manual/>, diakses 21 februari 2017



Gambar 5. Contoh desain gambar dan teks budaya Indonesia pada *T-Shirt* (<http://blog.kaos101.com/2014/07/kaos-bertema-unsur-etnik-budaya-lokal.html>, diakses 21 februari 2017).



Gambar 6. Contoh desain gambar dan teks budaya Indonesia pada *T-Shirt* (<http://blog.kaos101.com/2014/07/kaos-bertema-unsur-etnik-budaya-lokal.html>, diakses 21 februari 2017).



Gambar 7. Contoh desain teks pada *T-Shirt*
(<http://desainkaos.net>, diakses 21 februari 2017)



Gambar 8. Contoh desain teks pada *T-Shirt*
(<http://desainkaos.net>, diakses 21 februari 2017)



Gambar 9. Contoh desain teks pada *T-Shirt*
(<http://desainkaos.net>, diakses 21 februari 2017)



Gambar 10. Contoh desain teks pada *T-Shirt*
(<http://desainkaos.net>, diakses 21 februari 2017)



Gambar 11. Contoh desain teks pada T-Shirt (<http://kutak-ketik.blogspot.co.id/2010/02/gambar-desain-kaos-unik-dan-lucu.html>, diakses 21 februari 2017).

Gambar 12. Contoh desain teks pada T-Shirt (<http://desainkaos.net>, diakses 21 februari 2017)



Gambar 13. Contoh desain gambar pada *T-Shirt*
<http://blog.kaos101.com/2014/07/kaos-bertema-unsur-etnik-budaya-lokal.html>, diakses
21 februari 2017).

Gambar 14. Contoh desain gambar pada *T-Shirt*
<http://blog.kaos101.com/2014/07/kaos-bertema-unsur-etnik-budaya-lokal.html>, diakses
21 februari 2017).



Gambar 15. Contoh desain gambar dan teks pada *T-Shirt*
(<http://kaosmakassar.blogspot.co.id/2011/11/new-desain-new-character.html>.diakses
21 februari 2017).



Gambar 16. Contoh desain gambar dan teks pada *T-Shirt*
(<http://kaosmakassar.blogspot.co.id/2011/11/new-desain-new-character.html>.diakses
21 februari 2017).



Gambar 17. Contoh desain gambar dan teks pada *T-Shirt*
<http://kaosmakassar.blogspot.co.id/2011/11/new-desain-new-character.html>.diakses
 21 februari 2017).



Gambar 18. Contoh desain gambar dan teks pada *T-Shirt*
<http://kaosmakassar.blogspot.co.id/2011/11/new-desain-new-character.html>.diakses
 21 februari 2017)

B. Kerangka Pikir

Dengan melihat beberapa konsep atau teori yang telah diuraikan pada tinjauan pustaka maka dapat dibuat kerangka atau skema yang dapat dijadikan sebagai acuan konsep berfikir tentang karakteristik desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di studio *Upa' Clothing* Kota Makassar. Berdasarkan skema yang telah digambarkan di bawah maka dapat diuraikan hubungan masing-masing bagian antara satu dengan yang lain. Dengan melihat konsep yang telah disebutkan di atas maka skema kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 19. Skema kerangka pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif artinya metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme yang biasanya digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. (Sugiyono, 2014 : 15).

Dalam arti lain yakni bagaimana cara memberikan pemaparan suatu objek berdasarkan kenyataan yang ada mengenai “Karakteristik Desain Gambar dan Teks Teknik Cetak Saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar”.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Studio *Upa' Clothing* yang beralamat di Jalan Balangturungan Kelurahan Daya Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 20 : Peta lokasi penelitian
(Dokumentasi: Syarif Hidayatullah, 20 Januari 2017)

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dalam penelitian. (Setyosari dalam Isningsih, 2016:17). Adapun variabel penelitian sebagai berikut:

1. Alat dan bahan yang digunakan untuk memproduksi desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar.
2. Proses pembuatan desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar.

3. Karakteristik desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar.

2. Desain penelitian

Desain penelitian merupakan rencana atau struktur yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan penelitian. (Setyosari dalam Isningsih, 2016:17).

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif yaitu rancangan yang hanya menggambarkan suatu hal. Dalam artian rancangan penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan tentang karakteristik desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar. Adapun langkah-langkah yang akan ditempuh dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi. Melakukan observasi di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar.
2. Wawancara. Melakukan wawancara terhadap pemilik dan perajin di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar.
3. Dokumentasi. Mengambil beberapa gambar sebagai bahan dokumentasi.

Desain penelitian ini digambarkan dalam bentuk skema sebagai berikut:



Gambar 21. Skema desain penelitian

C. Definisi Operasional Variabel

Berdasarkan variabel diatas maka perlu dilakukan pendefinisian operasional variabel guna memperjelas dan menghindari terjadinya suatu kesalahan. Serta memudahkan sasaran penelitian hingga berjalan dengan baik. Adapun definisi operasional variabel penelitian adalah sebagai berikut:

1. Alat dan bahan yang digunakan untuk memproduksi desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar. Yang dimaksud disini adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses membuat desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* mulai dari alat dan bahan yang terkecil hingga alat dan bahan yang sangat urgen.
2. Proses pembuatan desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar. Yang dimaksud disini adalah bagaimana cara menuangkan kreativitas dalam pembuatan dan penciptaan desain gambar dan teks pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* mulai dari proses pembuatan desain hingga pemasaran.
3. Karakteristik desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar. Yang dimaksud disini adalah bagaimana kualitas atau ciri khas dari desain gambar dan teks yang dibuat di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar.

D. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sasaran atau permasalahan yang akan diteliti, adapun objek penelitian ini adalah “Karakteristik Desain Gambar dan Teks Teknik Cetak Saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar.”

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik penelitian kepustakaan dan penelitian lapangan.

a. Observasi

Teknik observasi ini dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek. Dalam penelitian ini, digunakan teknik pengumpulan data *participant observation* (observasi berperan serta). Peneliti berharap mendapatkan data mengenai tatacara mendesain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt*. (format observasi dilampiran)

b. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada perajin itu sendiri. Dalam wawancara tersebut peneliti mengajukan pertanyaan yang sudah dibuat sebelumnya oleh peneliti. (Wawancara terstruktur). Pertanyaan tersebut berhubungan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan kepada perajin di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar. Wawancara dilakukan untuk melengkapi hasil observasi. (format wawancara dilampiran)

c. Dokumentasi

Teknik ini dilakukan untuk melengkapi perolehan data dilapangan baik pada saat melakukan observasi maupun pada saat melakukan wawancara. Teknik dokumentasi ini dilakukan dengan pengambilan foto-foto atau gambar sebagai bahan dokumentasi. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah format pengamatan dan catatan lapangan.

F. Teknik Analisis Data

Semua data yang berasal dari sumber data dalam penelitian ini adalah subjek yang disebut informan yaitu orang-orang yang memberi informasi atau yang menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Karena penelitian ini adalah penelitian kualitatif maka analisis datanya adalah mempergunakan metode kualitatif pula, semua data yang telah terkumpul dianalisis dan disajikan secara deskriptif melalui proses sebagai berikut:

Proses analisis data dimulai dengan pengumpulan seluruh data yang berasal dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Langkah berikutnya adalah mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan memilah dan memilih data sesuai kebutuhan, tahap selanjutnya adalah penyajian data, dan terakhir dari analisis data ini adalah menarik kesimpulan dari data yang diperoleh.

Proses analisis data mengenai karakteristik desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di *Studio Upa' Clothing* Kota Makassar,

dilakukan dengan cara yaitu: bertanya, mempelajari, menelaah data yang bersifat umum yang ada dalam sumber pustaka mengenai pengertian karakteristik, desain, gambar, *clothing* dan alat bahan yang berpengaruh pada desain gambar dan teks pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar. Penulis mempelajari dan menelaah data yang berhasil dikumpulkan menjadi rangkuman yang berisi tentang karakteristik desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar.

Setelah data tersebut direduksi, kembali diperiksa kemudian dikonfirmasi kembali dengan responden untuk memperkuat hasil penelitian.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dimaksudkan untuk memaparkan secara objektif tentang hasil penelitian yang telah dilakukan di lapangan mengenai karakteristik desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di studio *Upa' Clothing* Kota Makassar.

Dalam penyajian ini tidak menggunakan data kuantitatif melainkan menggunakan data kualitatif. Data yang telah diolah dan dianalisis disajikan dalam bentuk deskriptif, yaitu penggambaran data secara apa adanya berdasarkan kenyataan yang ada di lapangan, sesuai dengan indikator dalam variabel penelitian.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan khususnya karakteristik desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di studio *Upa' Clothing* Kota Makassar, maka dapat disajikan data hasil penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Alat dan bahan yang digunakan untuk memproduksi desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di studio *Upa' Clothing* kota Makassar

Alat merupakan penunjang yang membantu memudahkan pekerjaan serta membantu pengerjaan yang tidak mungkin dilakukan dengan tangan, biasanya alat bukanlah bagian dari objek yang dikerjakan dan terbuat dari

bahan yang tidak mudah habis.Sedangkan bahan merupakan unsur yang menentukan kualitas dari hasil setiap pembuatan desain gambar dan teks.

Adapun alat dan baha yang digunakan di studio *Upa' Clothing* Kota Makassar adalah sebagai berikut:

a. Pensil

Pensil adalah alat tulis yang digunakan dalam membuat sketsa desain di studio *Upa' Clothing* mulai dari pensil 2b, 3b, 4b, 5b, 6b, 7b,dan 8b.



Gambar 22. Pensil
(Dokumentasi: Maryam Paembonan, Mei 2017)

b. Penghapus

Penghapus digunakan saat terjadi kesalahan dalam pembuatan sketsa atau pemberian kesan gelap terang pada sketsa desain.



Gambar 23. Penghapus
(Dokumentasi: Maryam Paembonan, Mei 2017)

c. Buku gambar

Buku gambar digunakan sebagai media dalam pembuatan sketsa desain pada *Upa' Clothing*.



Gambar 24. Penghapus
(Dokumentasi: Maryam Paembonan, Mei 2017)

d. *Drawing pen* (0,01-0,08)

Drawing pen adalah salah satu alat menggambar yang digunakan untuk membuat sketsa atau mewarnai yang lebih praktis dan simple daripada tinta/pena. *Drawing pen* digunakan untuk mempertegas garis sketsa desain di *Upa' Clothing*.



Gambar 25. *Drawing Pen*
(Dokumentasi: Maryam Paembonan, Mei 2017)

e. Peraut

Peraut digunakan untuk mempertajam kembali pensil yang tumpul saat melakukan sketsa.



Gambar 26. Peraut
(Dokumentasi: Maryam Paembonan, Mei 2017)

f. Laptop

Laptop digunakan untuk mendesain baik secara langsung atau digunakan saat proses pewarnaan desain.



Gambar 27. laptop
(Dokumentasi: Maryam Paembonan, Mei 2017)

2. Proses pembuatan desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di studio *Upa' Clothing* kota Makassar.

Dalam proses pembuatan desain gambar dan teks di *Upa' Clothing* melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Membuat sketsa awal

Tahap awal yang dilakukan adalah membuat sketsa di atas kertas gambar A3, hal itu dilakukan untuk merumuskan setiap ide dan gagasan dari setiap desain yang akan dibuat di *Upa' Clothing*.

Berikut ini merupakan gambar untuk desain awal *T-Shirt* di *Upa' Clothing*.

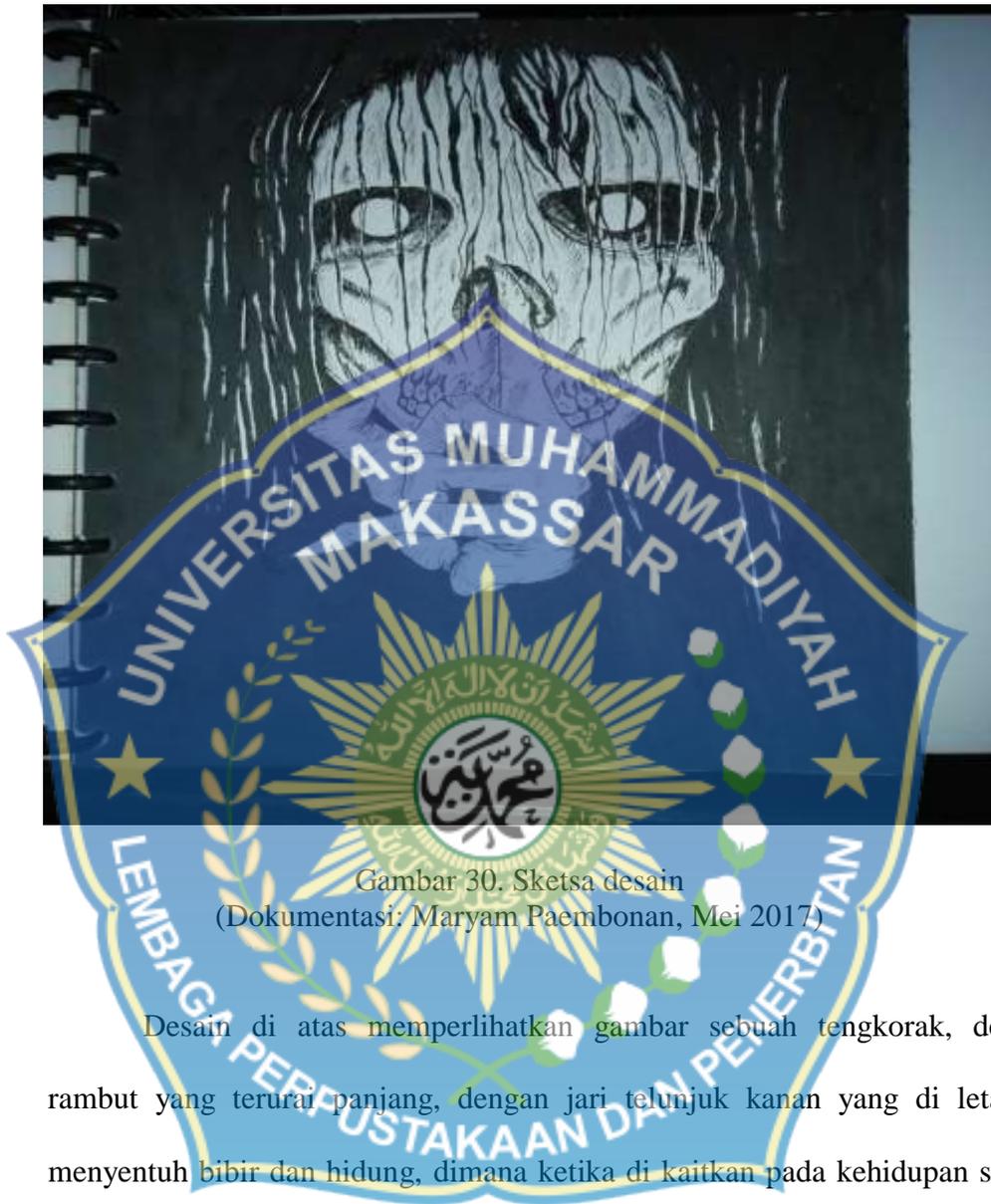


Gambar 28. Syarif Hidayatullah saat proses pembuatan sketsa
(Dokumentasi: Maryam Paembonan, Mei 2017)



Gambar 29. Sketsa desain
(Dokumentasi: Maryam Paembonan, Mei 2017)

Desain di atas menjelaskan tentang keanekaragaman budaya yang ada di bumi. Namun diantara semua budaya, ada satu budaya yang ingin diperlihatkan atau ditonjolkan oleh perajin. Dapat dilihat dari gambar bagian atas terdapat sebuah topi atau sejenis penutup kepala, namun sebenarnya itu bukan sebuah penutup kepala biasa melainkan sebuah penutup kepala seorang pahlawan yang berasal dari Makassar. Sama seperti gambar bagian samping kanan, kiri dan bagian bawah, itu merupakan alat music dan senjata tradisional khas dari Makassar.



Gambar 30. Sketsa desain
(Dokumentasi: Maryam Paembonan, Mei 2017)

Desain di atas memperlihatkan gambar sebuah tengkorak, dengan rambut yang terurai panjang, dengan jari telunjuk kanan yang di letakkan menyentuh bibir dan hidung, dimana ketika di kaitkan pada kehidupan sehari-hari memiliki makna perintah untuk diam.



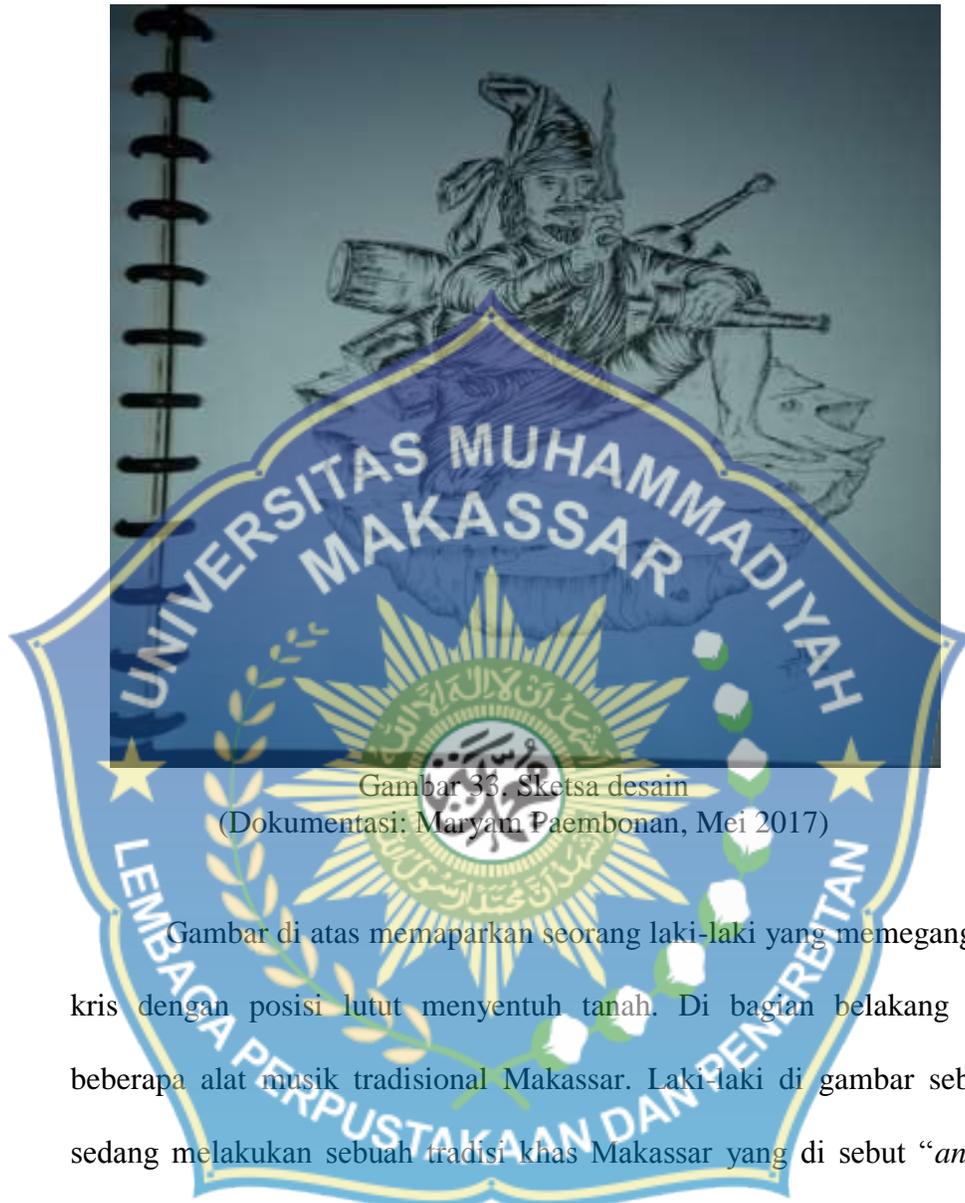
Gambar 31. Sketsa desain
(Dokumentasi: Maryam Paembonan, Mei 2017)

Desain di atas menjelaskan tentang sebuah tengkorak kepala yang memakai hiasan kepala dan sebuah kalung. Hiasan kepala dan kalung tersebut adalah salah satu bagian dari baju adat bugis Makassar. Kenapa tengkorak yang digambarkan pada desain, karena perajin ingin menyampaikan pesan kepada masyarakat bugis Makassar bahwa jikalau mati pun dan sudah menjadi sebuah tengkorak jangan lupakan budaya.



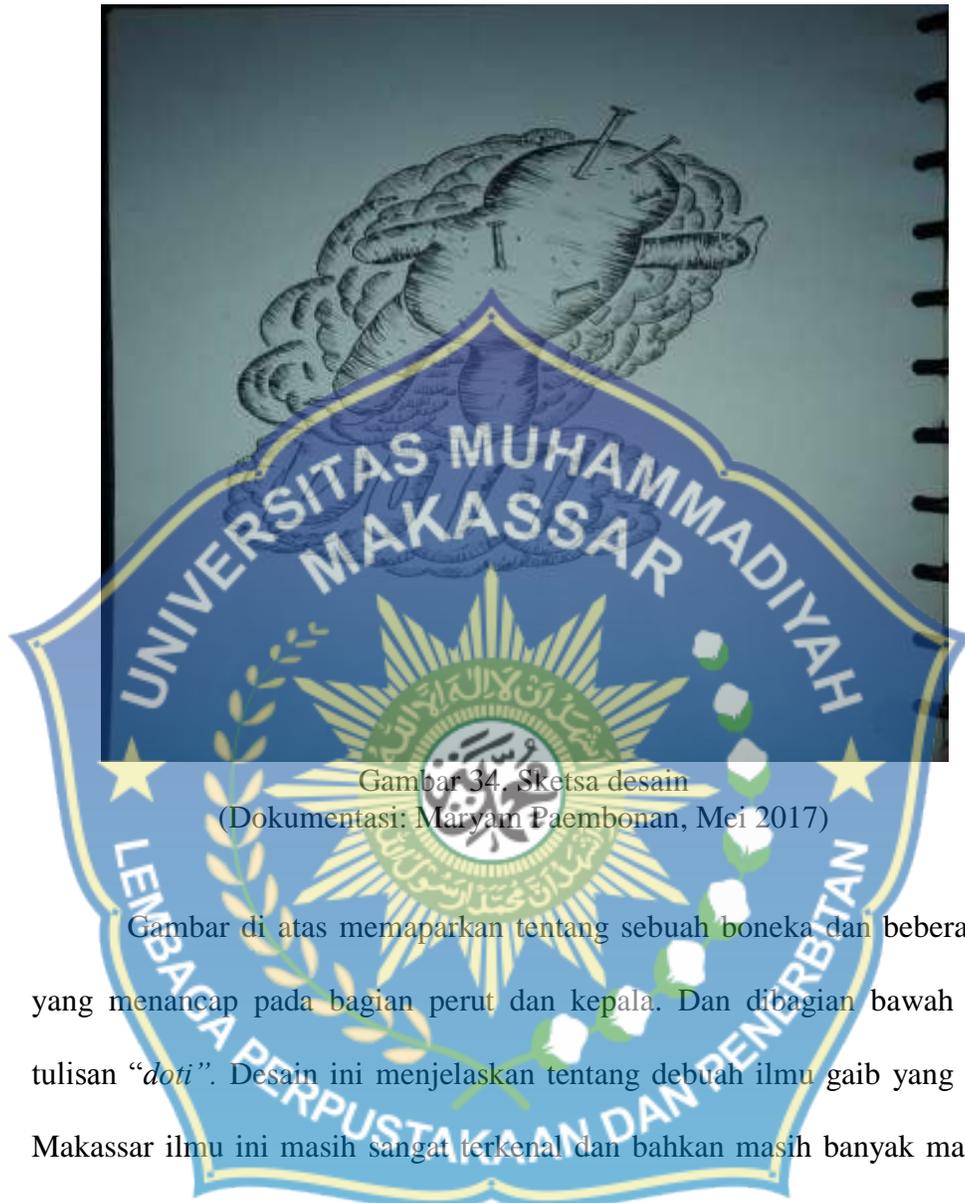
Gambar 32. Sketsa desain
(Dokumentasi: Maryam Paembonan, Mei 2017)

Desain di atas memaparkan tentang sebuah kepala badut yang memakai sebuah penutup kepala. Dan penutup kepala yang di gunakan adalah sebuah penutup kepala yang di gunakan oleh pahlawan dari Makassar. Makna yang ingin di sampaikan perajin adalah ingin memperkenalkan tentang Makassar dari sudut pandang yang berbeda. Misalnya badut terlihat sangar, namun dari sudut pandang lain dia lucu. Begitu halnya dengan budaya Makassar.



Gambar 33. Sketsa desain
(Dokumentasi: Maryam Paembonan, Mei 2017)

Gambar di atas memaparkan seorang laki-laki yang memegang sebuah kris dengan posisi lutut menyentuh tanah. Di bagian belakang terdapat beberapa alat musik tradisional Makassar. Laki-laki di gambar sebenarnya sedang melakukan sebuah tradisi khas Makassar yang di sebut “*angngaru*” (ikrar sumpah atau janji setia).



Gambar 34. Sketsa desain
(Dokumentasi: Maryam Paembonan, Mei 2017)

Gambar di atas memaparkan tentang sebuah boneka dan beberapa paku yang menancap pada bagian perut dan kepala. Dan dibagian bawah terdapat tulisan “doti”. Desain ini menjelaskan tentang sebuah ilmu gaib yang di bugis Makassar ilmu ini masih sangat terkenal dan bahkan masih banyak masyarakat yang percaya bahkan menggunakannya.

b. Proses pewarnaan

Setelah sketsa desain yang telah dibuat, dilanjutkan ke tahap pewarnaan yang dilakukan dengan menggunakan komputer/laptop. Proses pewarnaan dilakukan dengan menggunakan *software corel draw* dan *photoshop* seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 35. Pewarnaan
(Dokumentasi: Syarif Hidayatullah, Mei 2017)

Sama halnya dengan sketsa awal, pada desain ini terdapat badut dengan muka sangar dan memakai penutup kepala pahlawan dari Makassar.

bedanya pada desain ini sudah lebih di perjelas tentang warna, dan desain teks pada bagian atas “ Makassar tidak kasar”. Jadi perajin ingin memaparkan bahwa masyarakat Makassar itu tidaklah kasar.



Desain ini adalah sebuah desain yang menggunakan tengkorak menakutkan, yang memiliki makna memberi kita teguran atau perintah untuk diam, seperti halnya desain teks pada bagian atas yang berbunyi “jangan ko rebut”. Ini adalah salah satu bahasa sehari- hari masyarakat bugis Makassar.



Gambar 37. Pewarnaan
(Dokumentasi:Syarif Hidayatullah, Mei 2017)

Pada desain ini terdapat boneka dan beberapa paku yang menancap pada tubuh boneka tersebut. Ini adalah salah satu ilmu gaib yang masih terkenal di bugis Makassar. boneka pada gambar biasanya digunakan sebagai perantara untuk melukai seseorang tentunya dengan proses-proses yang biasanya dilakukan oleh orang yang memang menguasai ilmu tersebut.



Gambar 38. Pewarnaan
(Dokumentasi: Syarif Hidayatullah, Mei 2017)

Desain di atas menjelaskan tentang keanekaragaman budaya yang ada di bumi. Namun diantara semua budaya, ada satu budaya yang ingin diperlihatkan atau ditonjolkan oleh perajin. Dapat dilihat dari gambar bagian atas terdapat sebuah topi atau sejenis penutup kepala, namun sebenarnya itu bukan sebuah penutup kepala biasa melainkan sebuah penutup kepala seorang pahlawan yang berasal dari Makassar. Sama seperti gambar bagian samping kanan, kiri dan bagian bawah, itu merupakan alat music dan senjata tradisional khas dari Makassar. berbeda dengan desain awal, pada desain ini sudah lebih di perjelas dengan penambahan warna.

c. Hasil desain gambar dan teks pada *T-Shirt*

Setelah melakukan proses mendesain hingga pewarnaan, berikut ini adalah hasil ketika dipindahkan pada *T-Shirt*.



Gambar 40. Save Barasanji
(Dokumentasi: Syarif Hidayatullah, Mei 2017)

Desain ini adalah hasil sketsa awal sampai dengan pewarnaan yang telah dipindahkan pada baju kaos. Desain teks di atas menjelaskan tentang *barasanji* yang merupakan salah satu budaya bugis Makassar yang hingga sekarang masih terjaga kelestariannya. Meskipun hanya di beberapa daerah saja yang masih mempertahankan budaya *barasanji* tersebut.



Gambar 41. Apa kareba
(Dokumentasi:Syarif Hidayatullah, Mei 2017)

Apa kareba merupakan salah satu bahasa Makassar. Bahasa ini digunakan sehari-hari yang dalam arti bahasa Indonesia adalah apa kabar. Bahasa ini biasanya digunakan saat seseorang menanyakan keadaan.



Gambar 42. Pakacapi
(Dokumentasi: Syarif Hidayatullah, Mei 2017)

Pada desain di atas terdapat desain teks dan gambar. Pada desain teks terdapat tulisan *pakacapi*, dan desain gambar terdapat alat musik tradisional dari makassar dengan orang berkepala ayam. Pada desain ini *pakacapi* yang dimaksud adalah orang yang biasa memainkan alat musik tradisional yaitu kacapi. Dan ayam yang di gambarkan pada desain menjelaskan bahwa, dimakassar juga terdapat patung ayam yang terkenal, dimana perajin di studio *upa' clothing* berasal dari daerah yang terdapat patung ayam.



Gambar 43. Ballo
(Dokumentasi:Syarif Hidayatullah, Mei 2017)

Desain ini memperkenalkan tentang minuman khas dari bugis Makassar. *Ballo* adalah sebutan untuk minuman yang kadang bisa memabukkan. Di daerah Indonesia khususnya bugis Makassar minuman ini memang masih menjadi ciri khas yang mempunyai banyak penikmat bukan hanya karena *ballo* bisa memabukkan namun *ballo* juga dijadikan masyarakat setempat menjadi makanan yang enak contohnya saja gula merah.

3. Karakteristik Desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di *Upa' Clothing* kota Makassar

Dari setiap desain gambar dan teks di studio *Upa' Clothing* kota Makassar tentunya memiliki karakter sendiri, hal ini juga menjadi upaya kerja keras perajin di *Upa' Clothing* untuk memunculkan ide-ide baru yg blum pernah dibuat orang lain, dan tentunya tanpa mengabaikan selera dan kebutuhan pasar.

Di sini yang menjadi Karakteristik desain di studio *Upa' Clothing* kota Makassar adalah tema desain yang di angkat. Di mana tema yang diangkat pada studio ini adalah budaya lokal yaitu Bugis Makassar. Semua desain yang dibuat murni dari budaya Bugis Makassar, tanpa satu desain pun dari budaya luar Bugis Makassar. Budaya yang di angkat pada desain gambar dan teks di studio *Upa' Cloting* mulai dari bahasa sehari-hari baik itu berupa bahasa formal atau nonformal, alat musik tradisionalnya seperti kacapi, senjata khasnya seperti badik, baju adat, dan aksara Bugis Makassar. Selain itu, desain *Upa' Clothing* juga mengkombinasikan antara budaya tradisional dan modern yang tentunya tetap memiliki makna.

Tentunya selain dari desain ada beberapa hal yang juga menjadi ciri khas dari produk *upa' clothing* yang sangat menonjol, mulai dari jenis bahan *T-shirt* yaitu standar katun kambet 30s, produksi desain maksimal 12 lembar, sampai ke pemasangan atau penempatan lebel. semua di upayakan berbeda dari dari produk lain.

B. Pembahasan

Dalam pembahasan ini, penulis akan menguraikan hasil kegiatan penelitian tentang Karakteristik Desain Gambar Dan Teks Teknik Cetak Saring pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar Jalan Balangturungan Kelurahan Daya Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar, yang berdasarkan penyajian hasil analisa data yang telah dikemukakan sebelumnya. Adapun pembahasan hasil yang telah dikemukakan meliputi Pembahasan tentang alat dan bahan yang digunakan *Upa' Clothing*.

1. Alat dan bahan yang digunakan untuk memproduksi desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di studio *Upa' Clothing* kota Makassar

Sebelum masuk ke tahap proses membuat desain tentunya alat dan bahan yang akan di gunakan dipersiapkan terlebih dahulu. Berikut adalah uraian tentang alat dan bahan yang akan digunakan.

- a. Alat. Alat merupakan penunjang yang membantu memudahkan pekerjaan serta membantu pekerjaan pada proses mendesain yang terdiri dari alat pokok dan alat penunjang. Alat pokok terdiri atas pensil, pulpen/*drawing pen*, laptop/computer. Sedangkan alat penunjang terdiri atas penghapus, mistar, peraut.
- b. Bahan. Bahan merupakan unsur yang menentukan kualitas dari hasil setiap desain yang di buat di *upa' clothing*, dan bahan yang digunakan terdiri atas kaos oblong dan kertas gambar.

2. **Proses pembuatan desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di studio *Upa' Clothing* kota Makassar.**

Pada proses ini ada beberapa tahapan yang harus dikerjakan yang meliputi persiapan membuat sketsa awal, Proses pewarnaan, hasil desain gambar dan teks pada *T-Shirt*.

a. Membuat sketsa awal

Tahap awal yang dilakukan adalah membuat sketsa di atas kertas gambar A3, hal itu dilakukan untuk merumuskan setiap ide dan gagasan dari setiap desain yang akan dibuat oleh perajin di *Upa' Clothing*.

b. Proses pewarnaan

Setelah sketsa awal desain telah selesai, sketsa kemudian di pindahkan ke computer bisa dengan cara difoto atau dengan *scan*. dilanjutkan ke tahap pewarnaan yang dilakukan dengan menggunakan komputer/laptop. Proses pewarnaan dilakukan dengan menggunakan *software corel draw* dan *photoshop*

3. **Karakteristik Desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di *Upa' Clothing* kota Makassar**

Dari setiap desain gambar dan teks di studio *Upa' Clothing* kota Makassar tentunya memiliki karakter sendiri, hal ini juga menjadi upaya kerja keras perajin di *Upa' Clothing* untuk memunculkan ide-ide baru yg blum pernah dibuat orang lain, dan tentunya tanpa mengabaikan selera dan kebutuhan pasar.

Di sini yang menjadi Karakteristik desain di studio *Upa' Clothing* kota Makassar adalah tema desain yang di angkat. Di mana tema yang diangkat pada studio ini adalah budaya lokal yaitu Bugis Makassar. Semua desain yang dibuat murni dari budaya Bugis Makassar, tanpa satu desain pun dari budaya luar Bugis Makassar. Budaya yang di angkat pada desain gambar dan teks di studio *Upa' Cloting* mulai dari bahasa sehari-hari baik itu berupa bahasa formal atau nonformal, alat musik tradisionalnya seperti kacapi, senjata khususnya seperti badik, baju adat, dan aksara Bugis Makassar. Selain itu, desain *Upa' Clothing* juga mengkombinasikan antara budaya tradisional dan modern yang tentunya tetap memiliki makna.

Tentunya selain dari desain ada beberapa hal yang juga menjadi ciri khas dari produk *upa' clothing* yang sangat menonjol, mulai dari jenis bahan *T-shirt* yaitu standar katun kambut 30s, produksi desain maksimal 12 lembar, sampai ke pemasangan atau penempatan lebel. Di mana pemasangan lebel pada *Upa' Clothing* dipasang di setiap bagian kaos, ada yang di bagian lengan, belakang, depan bagian bawah, dan samping baju. Semua di upayakan berbeda dari dari produk lain.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah diuraikan hasil penelitian dan pembahasannya maka dapat disimpulkan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Cara *upa' clothing* membuat suatu desain gambar dan teks pada *T-Shirt* hampir sama dengan pembuatan desain yang lain yaitu menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, dilanjutkan dengan membuat sketsa awal sesuai dengan ide perajin, pemindahan sketsa awal ke komputer atau laptop, pewarnaan desain menggunakan *software corel draw* dan *photoshop*. Di mana proses pewarnaan memerlukan kecakapan, kesabaran serta pengetahuan tentang penggunaan *software corel draw* dan *photoshop*.
2. Dari setiap desain gambar dan teks di studio *Upa' Clothing* kota Makassar memiliki karakter sendiri, di sini yang menjadi Karakteristik desain di studio *Upa' Clothing* kota Makassar adalah tema desain yang di angkat. Di mana tema yang diangkat pada studio ini adalah budaya lokal yaitu Bugis Makassar. Semua desain yang dibuat murni dari budaya Bugis Makassar, tanpa satu desain pun dari budaya luar Bugis Makassar. Budaya yang di angkat pada desain gambar dan teks di studio *Upa' Cloting* mulai dari bahasa sehari-hari, alat musik tradisionalnya, senjata khasnya, baju adat, dan aksara Bugis Makassar. Tentunya selain dari desain ada beberapa hal yang juga menjadi

ciri khas dari produk *upa' clothing* yang sangat menonjol, mulai dari jenis bahan *T-shirt* yaitu standar katun kambut 30s, produksi desain maksimal 12 lembar, sampai ke pemasangan atau penempatan label.

B. Saran

Setelah menguraikan tentang karakteristik desain gambar dan teks di studio *upa' clothing*, penulis menyarankan beberapa hal:

1. Hendaknya pihak *Upa' Clothing* lebih membina kerja sama dan saling mendukung dalam upaya peningkatan kreatifitas para perajin.
2. Perlu adanya pengembangan pengetahuan perajin di studio *Upa' Clothing* dalam menentukan ide-ide dan membuat suatu desain yang baru.
3. Perajin di studio *Upa' Clothing* harus mampu mensiasati pasar agar produksi desain yang dihasilkan tetap mendapat tempat di hati konsumen.
4. Diharapkan para perajin di *upa' clothing*, agar terus mempertahankan dan melestarikan usaha pembuatan desain yang mengangkat tema budaya Bugis Makassar serta meningkatkan kualitas setiap desain yang dihasilkan dan mengembangkan bentuk desain yang dibuat, supaya dapat meningkatkan produktifitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amilah, Dina. 2012. *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia*. Surabaya: Mitra Utama Press.
- Dian,nurlina.2015. *pengertian desaein secara khusus*, (online), (<http://pengertiandesainumumdankhususu.blogspot.co.id/?m=1>,diakses 21 Februari 2017).
- Ebta, Satiawan. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Isningsih. 2016. “Proses Prodeksi *Neon Box* Media Iklan Di *Advertising Wira Jaya Makassar*”. skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Ibrahim, adzikra.2013.*pengertian karakter menurut para ahli*, (online), (<https://pengertiandefinisi.com/pengertian-karakter-menurut-para-ahli/>, diakses 20 februari 2017).
- Kuro, Abdan.2013. *Pengertian Gambar Menurut Ahli*, (online), <https://www.scribd.com/doc/151069049/pengertian-gambar-menurut-ahli>, diakses 29 Januari 2017
- Malik, Abdul. 2015.“Proses Pembuatan Lampu Huruf Timbul (*Neon Sign*) di *Advertising Wira Jaya Makassar*”.Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Nanda.2013. *pengertian karakteristik secara umum*, (online), (<http://www.trendililmu.com/2015/06/pengertian-karakteristik-secaraumum-html>,diakses 20 februari 2017).
- Rohidi, Tjetjep, Rohindi. 2011. *Metodologi Penelitian*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Saprianto,Edi.2015.”Estetika Panggung Indoor Momen Ramadhan Karya *Kukana Production*”.Makassar., Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Subiantoro, Benny. 2014. *Mudahnya Belajar Menggambar Media Pembelajaran Seni Budaya Bagi Guru Sekolah Taman Kanak-Kanak dan Guru Sekolah Dasar (PGMI)*. Makassar

Sugiono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung. Alfabert.

Susanto, Mike. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.

Syamsuri, Sukri, A. dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: FKIP Unismuh Makassar.

Yuliana, Yeni. 2013. *pengertian desain menurut para ahli*, (online), (<http://YeniYuliana.blogspot.co.id/2013/11/definisi-desain-menurut-para-ahli.html>, diakses 20 Februari 2017

http://id.m.wikipedia.org/wiki/kaos_oblong, diakses 20 Februari 2017

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Distro>, diakses 20 April 2017).

<http://kaosmakassar.blogspot.co.id/2011/11/new-desain-new-character.html>, diakses 21 Februari 2017).

(<http://desainkaos.net>, diakses 21 Februari 2017).

<https://kaosunikmalang.wordpress.com/category/indonesian-culture/>, diakses 21 Februari 2017).



L



A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

FORMAT OBSERVASI

No.	Hal-hal yang diamati	Deskripsi
1.	Karakteristik Desain Gambar dan Teks Teknik Cetak Saring pada <i>T-Shirt</i> di Studio <i>Upa' Clothing</i> Kota Makassar	<p>Sebelum menentukan Karakteristik desain gambar dan teks teknik cetak saring pada <i>T-Shirt</i> di studio <i>Upa' Clothing</i> kota Makassar, yang dilakukan pertama adalah menentukan ide-ide yang akan di desain. Ide-ide di sini adalah tentang budaya bugis Makassar. Dan untuk mendesain suatu gambar dan teks diperlukan alat dan bahan. Alat yang digunakan adalah pensil, penghapus, peraut, laptop, dan drawing pen. Sedangkan bahan yang digunakan terdiri kertas gambar.</p> <p>Dalam proses pembuatan desain gambar dan teks pada <i>T-Shirt</i> di studio <i>upa' clothing</i> kota makassar hal pertama dilakukan yaitu membuat</p>

	<p>sketsa awal, pemindahan sketsa ke laptop dan yang terakhir adalah proses pewarnaan. Setelah beberapa proses maka dapat dilihat karakteristik dari setiap desain yang dihasilkan yaitu mengangkat tema desain budaya bugis Makassar.</p>
--	--



Lampiran 2

FORMAT WAWANCARA

Pertanyaan dalam format wawancara yang akan diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Alat dan bahan apa yang digunakan dalam proses pembuatan desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di studio *Upa' Clothing* kota Makassar?
2. Bagaimana proses pembuatan desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di studio *Upa' Clothing* kota Makassar?
3. Bagaimana karakteristik desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di studio *Upa' Clothing* kota Makassar?
4. Apa saja yang perlu dilakukan untuk memperkenalkan desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di studio *Upa' Clothing* kota Makassar?
5. Apa saja yang perlu diperhatikan dalam proses pembuatan desain gambar dan teks teknik cetak saring pada *T-Shirt* di studio *Upa' Clothing* kota Makassar?
6. Kesulitan apa saja yang dihadapi dalam membuat ide-ide desain gambar dan teks yang baru di studio *Upa' Clothing* kota Makassar?
7. Bagaimana upaya *Upa' Clothing* agar desain yang dihasilkan tampak lebih menarik dan mempunyai daya jual?
8. Berapa lama waktu yang digunakan dalam menyelesaikan satu desain gambar dan teks di studio *Upa' Clothing* kota Makassar?

Lampiran 3

DOKUMENTASI



Gambar 1: Wawancara bersama pemilik studio *Upa' Clothing*
(Dokumentasi: Mulia Jabir Jemma, Mei 2017)

Gambar 2: Wawancara bersama perajin di studio *Upa' Clothing*

(Dokumentasi: Mulia Jabir Jemma, Mei 2017)



Gambar 3: proses pembuatan sketsa awal desain gambar
(Dokumentasi: Maryam Paembonan, Mei 2017)



Gambar 4: Studio *Upa' Clothing* tampak dari depan
(Dokumentasi: Maryam Paembonan, Mei 2017)

Gambar 5: Studio *Upa' Clothing* dengan beberapa hasil desain pada *T-Shirt*
(Dokumentasi: Mulia Jabir Jemma, Mei 2017)



Gambar 6: beberapa hasil desain teks pada *T-Shirt*
(Dokumentasi: Maryam Paembonan, Mei 2017)



Gambar 7: hasil desain gambar dan teks pada *T-Shirt*
(Dokumentasi: Maryam Paembonan, Mei 2017)

RIWAYAT HIDUP



Maryam Paembonan, lahir di Tibussan pada tanggal, 12 April 1994. Penulis merupakan anak bungsu dari sepuluh bersaudara, dari pasangan Amin dan Sabila. Penulis memulai jenjang pendidikan pada tahun 2000 di SD Negeri 29 Bajo, selesai pada tahun 2006, ditahun 2006 penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Bajo dan ditahun 2009 penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Bajo, tamat pada tahun 2012. Pada tahun 2012 penulis tercatat sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Atas dasar keyakinan yang kuat kepada sang pencipta serta do'a dan restu ayah dan ibu yang tercinta bersama, saudara, keluarga, teman-teman, penulis dapat berkarya dalam bentuk tulisan yakni: menyusun skripsi yang berjudul "Karakteristik Desain Gambar Dan Teks Teknik Cetak Saring Pada *T-Shirt* di Studio *Upa' Clothing* Kota Makassar".