

Penerapan Teknik Sablon Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Siswi di SMA

Mesah Nur Sejati^{1*}, Aji Wicaksono²

^{1,2} Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif,
Universitas Mercu Buana, Indonesia

Alamat Jl. Raya, RT.4/RW.1, Meruya Sel, Kec. Kembangan, Jakarta

*Email@korespondensi : mesah.sejati@mercubuana.ac.id

Article History:

Received: Juni 25, 2024;

Revised: Juli 10, 2024;

Accepted: Juli 24, 2024;

Publish: Juli 26, 2024

Keywords: Engineering, Screen
Printing, Media, Learning

Abstract: screen printing is a printing technique that is quite developed in society. Learning is all efforts made by educators so that the learning process occurs in students. A study of current conditions will see how the application of screen printing techniques as a learning medium is an important thing to apply to high school students. Students will have an entrepreneurial spirit that is supported by knowledge about design, so they will produce the expected design work products. With the knowledge that is already in place every day applied to students, children's creativity will still be sufficient to develop in the phase of creating something in design. Presentation of material (classical), group discussion and simulation activities, screen printing techniques and experimental methods. The results of observations using applied methods can produce tote bag products for high school students and students. Through the screen printing technique, this method is an output, especially printed results which involve the finished product of a tote bag, a pouch bag. This technique allows images or designs to be printed with high precision and optimal clarity.

Abstrak. sablon merupakan salah satu teknik cetak yang cukup berkembang di masyarakat. Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Kajian kondisi saat ini, akan melihat bagaimana penerapan tehnik sablon sebagai media pembelajaran merupakan hal yang penting untuk diterapkan pada siswa/i SMA. Siswa akan berjiwa usaha yang disuport dengan ilmu tentang desainnya maka akan menghasilkan produk karya desain yang diharapkan, dengan bekal ilmu pengetahuan yang sudah berjalan tiap hari diterapkan ke siswa/i maka kreatifitas anak masih cukup untuk berkembang pada fase menciptakan sesuatu terhadap desain. Penyampaian materi (classical), Kegiatan diskusi kelompok dan simulasi, Teknik sablon dan Metode eksperimen. Hasil observasi dengan metode yang sifatnya terapan dapat dihasilkan produk tote bag atau tas kantong untuk siswa dan siswi SMA. Melalui teknik sablon maka metode ini merupakan luaran terutama hasil cetak yang melibatkan hasil produk jadi *tote bag* tas kantong. Teknik ini memungkinkan gambar atau desain untuk dicetak dengan presisi tinggi dan kejelasan yang optimal.

Kata Kunci: Teknik, Sablon, Media, Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Sablon (*Screen Printing*) merupakan salah satu teknik cetak yang cukup berkembang di masyarakat (Fitrihana & Widihastuti, 2017). Teknik cetak sablon mempunyai karakteristik yang berbeda (Tobroni, 2011). Menurut Dameria (2008:42) cetak saring/screen printing adalah suatu cara mencetak dengan menekan tinta melalui celah/lubang sempit pada kain sutera (silk screen) sebagai acuan cetaknya (Shindy et al., 2018). Cetak saring atau sablon atau screen

printing merupakan bagian dari ilmu grafika terapan yang bersifat praktis (Nabila & Yuningsih, 2020). Screen printing yaitu salah satu teknik membuat gambar atau tulisan dengan mencetak dengan alat bukan mesin. Sablon adalah teknik mencetak yang menggunakan template (Danianto, 2020). Konsep pembelajaran menurut Corey (Sagala, 2010:61 dalam (Afandi et al., 2013) adalah "suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan". Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik (Sutikno, 2019).

Kajian kondisi saat ini, akan melihat bagaimana penerapan tehnik sablon sebagai media pembelajaran merupakan hal yang penting untuk diterapkan pada siswa/i SMA. Dalam melaksanakan tugas dan fungsinya SMA Negeri didukung dengan berbagai jenis sarana dan prasarana. Kemudian mengenai kurikulum sekarang telah ada P5 program yang bergerak dibidang kewirausahaan yang disuport dengan ilmu tentang desainnya, Dengan ilmu pengetahuan yang sudah berjalan tiap hari diterapkan ke siswa/i maka kreatifitas anak masih cukup untuk berkembang fase menciptakan sesuatu terhadap desain. Permasalahan bermitra kami disini ingin menerapkan dan memperkenalkan pengetahuan yang sifatnya berwawasan mengembangkan pembelajaran desain kepada siswa/i SMA menjadi lebih maju dalam mengembangkan kreatifitas tentang desain kedalam teknik sablon. Disamping itu juga membuka wacana berpengetahuan luas bersama tim PKM anggota dosen dibantu mahasiswa/i sehingga bisa mendoktrin secara lapang untuk menuju produk yang mempunyai nilai ekonomi kreatif juga kebaharuan. Solusi dalam kegiatan PPM ini yang orientasinya pada sekolah SMA menawarkan banyak sekali solusi - solusi yang dapat membangun kualitas pendidikan seni ketrampilan untuk sekolah SMA itu sendiri serta membangun potensi siswa/I tentang berketrampilan sampai siswa/I bisa menghasilkan karya bersifat ekonomi dan kreatif. Solusi ini lain banyak macamnya seperti menerapkan materi pengenalan tentang produk teknik sablon, memberi pertanyaan tentang materi pembuatan produk sablon, memberi demonstrasi secara praktikum tentang pembuatan produk teknik sablon, Memberi penyampaian teknis tentang cara memasang screen ke media yang disablon serta memberi pengenalan tentang finising akhir produk teknik sablon. Dengan mengandalkan keilmuan yang khususnya teknik sablon menjadikan peran penting kami untuk di SMA. Berdasarkan fenomena yang ada di SMA maka diadakan suatu kegiatan yang dapat meningkatkan sumber daya manusia terhadap guru pengajar serta siswa tentang ilmu desain juga praktikum yang melalui judul pengabdian "Penerapan Teknik Sablon Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa/I Di SMA". Tujuan

penelitian ini adalah penerapan teknik sablon sebagai media pembelajaran untuk siswa/i di SMA

2. METODE

Kegiatan PPM dilaksanakan dengan metode :

Penyampaian materi (*classical*): berkaitan dengan aspek knowledge yakni nantinya siswa/i diberikan metode lewat lisan secara tatap muka kemudian setelah paham baru masuk pertanyaan quis yang sifatnya refresh siswa/i tidak jenuh. Kemudian pengetahuan yang diberikan lagi yaitu melihat instruksi tutorial tentang teknik sablon sesuai yang dipraktekkan.

Kegiatan diskusi kelompok dan simulasi: berkaitan dengan aspek attitude. Siswa/i melakukan praktikum dengan metode eksplorasi bahan sablon yang saya berikan. Eksplorasi disini bertujuan siswa/i cari tahu bagaimana proses dari awal sampai akhir penyablonan, sehingga luarannya produk tote bag. Maka dari itu dengan metode eksplorasi bahan teknik sablon disini siswa/i mulai menggunakan alat sablon serta bahan sablon.

Teknik sablon merupakan metode pencetakan yang telah dikenal dan digunakan secara luas, terutama dalam dunia seni dan industri pakaian. Bagi pemula, memahami dan menguasai teknik sablon mungkin terlihat menantang, tetapi dengan panduan yang tepat, proses ini dapat menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dengan diadakannya teknik sablon di SMA ini maka tepat sekali untuk metode yang gunakan.

Metode eksperimen adalah suatu cara mengajar dimana siswa/i SMA melakukan percobaan tentang suatu hal, mengamati dan mengalami prosesnya, membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajarinya, kemudian hasil pengamatan dan percobaan tersebut disampaikan ke kelas untuk dievaluasi bersama. Melalui metode eksperimen, siswa/i diberi kesempatan untuk belajar sendiri, mengikuti proses, mengamati objek, menganalisis, menarik pembuktian dan mengambil kesimpulan sendiri dari proses yang dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi dengan metode yang sifatnya terapan dapat dihasilkan produk tote bag atau tas kantong untuk siswa dan siswi SMA. Jadi kegiatan disini nantinya menghasilkan produk rupa hasil teknik sablon yang termasuk golongan produk karya seni rupa. Dapat diartikan bahwa, seni rupa adalah jenis seni yang ada rupanya, artinya seni yang wujudnya dapat diindera dengan mata dan diraba. Oleh karena itu seni rupa disebut pula seni visual yang dapat diterima. (Piliang, 2011) menggambarkan bahwa sebuah desain dihasilkan tidak berdasarkan nalar umum, melainkan oleh logika, yang melalui beberapa pertimbangan dan kriteria disusun untuk

mencapai sebuah rasionalitas. Dengan perkataan lain, desain dibangun oleh sebuah logis (kebenaran tertinggi yang merupakan sumber segala kebenaran), yang melaluinya dapat dihasilkan sebuah obyek yang memenuhi berbagai persyaratan obyektif dan logis (Sutanto, 2020).

Metode eksplorasi merupakan aliran pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai pusat yang akan meletakkan siswa sebagai subjek yang melakukan proses pemahaman. Dengan pengertian metode diatas nantinya akan kami terapkan penyampaiannya ke siswa/i di sekolah SMA sehingga mereka dalam pemahaman praktika teknik sablonnya mengerti prosesnya.Observasi. yang kami lakukan pertama adalah bertemu dengan pihak SMA dan diskusi mengenai pelaksanaan PPM nantinya.



Gambar 1. SMA Negeri Dan Ruang Guru

Selanjutnya presentasi kepada pihak SMA yaitu suatu proses penyampaian ide produk baru atau hasil pekerjaan yang ditampilkan dan dijelaskan terhadap para audiens. Kegiatan presentasi ini, dilakukan pada beberapa acara formal dan non formal untuk menyampaikan informasi secara visual.



Gambar 2. Ruang Kelas SMA

4. Khalayak Sasaran

Sasaran dalam praktikum PPM ini orientasinya pada siswa/i SMA, dimana perlu pengetahuan tentang ilmu desain dan praktikum menghasilkan produk Tote Bag. Selain itu juga kegiatan teknik sablon ini menambah pengetahuan untuk kurikulum di SMA yang

bidangnya di P5 berjiwa usaha. Dimana pelatihan ini baru sekali di adakan di SMA sehingga semua guru juga siswa/i ikut hadir dalam acara PPM.

5. DISKUSI

Alat Dan Bahan Sablon

1. Meja Sablon



Gambar 3 Outdoor SMA

Meja sablon adalah permukaan kerja utama dalam proses sablon manual. Meja ini dirancang untuk memegang bingkai sablon dengan stabil, memastikan bahwa kain atau material sablon lainnya tetap datar dan tidak bergeser selama proses sablon. Beberapa meja sablon dilengkapi dengan sistem pemanas untuk mempercepat pengeringan tinta.

2. Raket



Gambar 4 Raket

Raket adalah alat penting dalam proses sablon manual yang digunakan untuk menyebarkan tinta sablon secara merata di atas bingkai sablon. Raket terbuat dari kayu atau plastik dengan ujung karet yang halus untuk memastikan tinta dapat diaplikasikan dengan tekanan yang konsisten.

3. Busa Spon

Spon abrasif merupakan spons tipis yang teksturnya sangat kasar biasanya, spons abrasif ini dijual dengan warna hijau tua secara lembaran. Karena teksturnya yang sangat kasar, spons abrasif ampuh. Spon busa ini untuk membuka bagian area desain yang terkena obat afdruk. Kemudian setelah dengan menggunakan spont maka terakhir menggunakan air dengan alat spray supaya desain yang kebuka bersih untuk di sablon.



Gambar 5 Spon Busa

4. Hair Dyer

Hair Dyer atau disebut juga Pengering digunakan untuk mengeringkan tinta sablon pada material setelah proses sablon. Pengeringan yang benar sangat penting untuk memastikan bahwa tinta sablon tidak luntur dan desain sablon bertahan lama.



Gambar 6. Hair Drye

5. Mangkok

Mangkok plastik adalah wadah yang terbuat dari bahan plastik yang digunakan untuk menyajikan tinta sablon. Bahan mangkok plastik yang umumnya digunakan dalam menaruh tinta ini bisa juga untuk mencampur dengan komposisi yang stabil. Mangkok plastik hadir dalam berbagai bentuk, ukuran, dan warna untuk menyesuaikan kebutuhan pengguna dalam menyablon.



Gambar 7. Mangkok

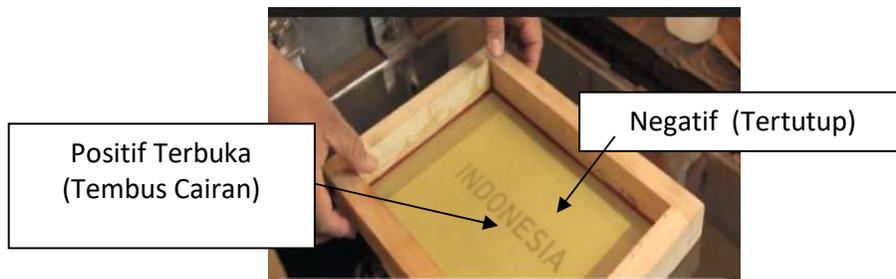
6. Sendok

Sendok adalah alat yang digunakan untuk mengaduk tinta sablon memiliki cekungan berbentuk lonjong atau bulat lonjong di satu ujung dan gagang di ujung lainnya. Sendok umumnya dipegang ditangan kanan untuk mengambil tinta sablon dari piring atau mangkuk dan menyuapkannya ke permukaan *screen sablon*.



Gambar 8. Sendok

7. *Screen sablon* adalah satu set alat untuk menstransfer tinta sablon ke media cetaknya. Setelah proses afdruk screen akan menjadi master cetakan. Fungsi *screen sablon* sendiri yaitu menyaring tinta melalui celah kain untuk menentukan seberapa banyak tinta yang turun.



Gambar 9. Screen Sablon

8. Isolasi



Gambar 10. Isolasi

Isolasi adalah proses atau tindakan untuk memisahkan atau menjaga sesuatu dari desain dengan yang lainnya. Istilah ini umumnya digunakan dalam berbagai bidang, termasuk ilmu pengetahuan, teknologi. Isolasi dilakukan untuk berbagai alasan, seperti melindungi, mengontrol, atau membatasi akses terhadap suatu benda atau organisme tertentu.

Persiapan Bahan Dan Alat Sablon



Gambar 11. Penyiapan Bahan Dan Media Sablon

1. Tinta Sablon

Tinta sablon untuk proses manual tersedia dalam berbagai jenis dan warna, tergantung pada jenis material yang disablon dan hasil akhir yang diinginkan. Tinta berbasis air dan plastisol adalah dua jenis tinta yang paling umum digunakan dalam sablon manual.





Gambar 12. Tinta Sablon

2. Sample Tote Bag



Gambar 13. Kantong Tote Bag

3. Teknik Sablon

Sablon adalah kegiatan mencetak suatu objek dalam bentuk gambar maupun tulisan menggunakan *screen* di permukaan datar. Ada banyak media yang bisa digunakan, mulai dari kain, aluminium, plastic dan besi. Namun, yang biasa digunakan adalah kain, karena memiliki daya serap yang tinggi dibanding benda lainnya.



Gambar 14. Proses Penyablonan dengan Siswa/i SMA



Gambar 15. Proses Penyablonan dengan Siswa/i SMA

4. Cairan Pembersih

Setelah proses sablon selesai, alat pembersih seperti spatula, cairan pembersih khusus, dan air digunakan untuk membersihkan bingkai sablon, rakel, dan alat lainnya dari sisa tinta. Kebersihan alat sablon adalah kunci untuk mempertahankan kualitas sablon dan menghindari masalah dalam produksi berikutnya. Memahami fungsi dan cara kerja dari setiap alat dalam sablon manual adalah langkah awal yang penting bagi siapa saja yang ingin menguasai teknik sablon manual. Dengan alat yang tepat dan keterampilan yang terasah, sablon manual bisa menghasilkan produk sablon berkualitas tinggi dengan sentuhan personal yang kuat.



Gambar 16. Cairan M3

5. Kain Lap

Kain ini berfungsi untuk mengelap debu dan kotoran pada meja sablon dan juga dapat membersihkan kotoran pada bekas bahan sablon. Kain lap terbuat dari bahan katun yang polos dan lembut yang bagus dalam penyerapan. Dalam penggunaannya permukaan harus terlebih dahulu disemprot dengan cairan pembersih agar lembab.



Gambar 17. Kain Lap

6. KESIMPULAN

Dengan berbekal teknik sablon maka metode ini merupakan menjadikan luaran terutama hasil cetak yang melibatkan hasil produk jadi *tote bag* tas kantong. Disertai proses teknik penyablonan merupakan hasil keilmuan yang berbentuk luaran seperti teknik pemindahan gambar atau desain ke permukaan kain dengan menggunakan saringan atau stensil. Sablon manual melibatkan proses melukis atau mencetak gambar langsung pada saringan dengan menggunakan tinta khusus. Setelah itu, tinta ditekan melalui saringan dan diaplikasikan ke permukaan kain yang diinginkan. Teknik ini memungkinkan gambar atau desain untuk dicetak dengan presisi tinggi dan kejelasan yang optimal. Hasil capaian teknik sablon ini adalah produk *tote bag* yang dapat di jadikan produk nilai jual untuk siswa/i SMA.

7. DAFTAR REFERENSI

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Perpustakaan Nasional. <https://doi.org/10.1016/j.cpc.2008.12.005>
- Danianto. (2020). *Penerapan sablon manual discharge pada produk ready to wear* (Vol. 2017, Issue 1). Diakses dari <http://190.119.145.154/handle/20.500.12773/11756>
- Fitrihana, N., & Widiastuti. (2017). *Teknik dasar cetak sablon*.
- Nabila, A., & Yuningsih, S. (2020). Penerapan teknik sablon crack binder pada adibusana dengan inspirasi budaya Bali. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 8(2), 131–139. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/atrat/article/view/1522>
- Piliang, Y. A. (2011). Seni dalam perspektif keilmuan: Berbagai cara kerja dan pengetahuan seni. *Melintas*, 27(1), 77–88.
- Shindy, M., Rukiah, Y., & Nurcahyawati, E. (2018). Teknik sablon dengan lem sebagai alternatif membuat bahan ajar bagi guru-guru TK/RA di Cimahi Bandung. *Jurnal PKM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(03), 251. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v1i03.2465>
- Sutanto, A. (2020). *Peta metode desain*. Jakarta: Universitas Tarumanagara.

https://lintar.untar.ac.id/repository/penelitian/buktipenelitian_10392040_2A150721144147.pdf

Sutikno, M. S. (2019). *Metode & model-model pembelajaran: Menjadikan proses pembelajaran lebih variatif, aktif, inovatif, efektif, dan menyenangkan*.

Tobroni, M. I. (2011). Teknik sablon sebagai media apresiasi karya desain pada t-shirt. *Humaniora*, 2(9), 169–181.