

# DESAIN GAMBAR KAOS KEGIATAN PELATIHAN DENGAN *PHOTOSHOP* BAGI SISWA SMA TARSISIUS II

Meirista Wulandari<sup>1</sup> & Suraidi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Teknik Elektro, Universitas Tarumanagara Jakarta  
Email: meiristaw@ft.untar.ac.id

<sup>2</sup>Fakultas Teknik Elektro, Universitas Tarumanagara Jakarta  
Email: suraidi@ft.untar.ac.id

## ABSTRACT

*T-shirts are souvenirs that are frequently acquired by taking part in particular events or activities. Typically, souvenir t-shirts feature pictures or logos that explain the events being held. The majority of people think that designs on t-shirts meant to serve as souvenirs have the power to draw attention and evoke strong feelings related to the events they take part in. T-shirts can be used as a medium in promotions which attract people's attention to these events. In order for t-shirts to be worn with pride and in style, innovative designs are crucial as well. Soft files of t-shirt image designs can be designed using Adobe Photoshop, a computer program that supports digital image processing. Someone who knows the way to deploy it may create a visually appealing t-shirt design that complements the activity's theme. In order to enhance the quality of the images used in t-shirt designs, high school students are going to learn how to use Adobe Photoshop to customize colors, insert and position images, deal with letters, and sharpen contrast. Through Adobe Photoshop training, it is hoped that high school students can increase their creativity and artistic expression in two-dimensional image media. The aim of this training is to create innovative and creative t-shirt designs for training activities, as well as improving the graphic design skills of high school students. The results of the training showed that students succeeded in creating t-shirt designs that were informative and attracted attention about the training activities. This is demonstrated by the success of printing t-shirts in terms of training activities. With thorough materials and interactive training techniques, this training can go smoothly.*

**Keywords:** adobe photoshop, training, design, T-shirt

## ABSTRAK

Kaos merupakan souvenir yang sering didapatkan ketika mengikuti suatu kegiatan atau event tertentu. Kaos souvenir biasanya memiliki gambar atau logo yang menggambarkan tentang kegiatan yang dilakukan. Sebagian besar orang meyakini bahwa desain pada kaos souvenir memiliki kemampuan untuk menarik perhatian dan meninggalkan kesan yang mendalam tentang kegiatan yang diikuti. Dalam promosi, kaos dapat digunakan sebagai media untuk mempromosikan kegiatan tersebut. Agar kaos dapat menjadi pakaian yang dipakai dengan bangga dan sesuai fashion, desain yang kreatif juga diperlukan. Adobe Photoshop, program komputer yang mendukung pengolahan gambar digital, dapat digunakan untuk mendesain soft file dari desain gambar kaos. Dengan memahami cara menggunakannya, seseorang dapat membuat desain kaos yang menarik dan sesuai dengan tema kegiatan. Tujuan dari pelatihan penggunaan *Adobe Photoshop* ini adalah untuk mengajarkan kepada para siswa SMA cara mengubah warna, menyisipkan dan meletakkan gambar, menggunakan huruf, dan mempertajam kontras untuk meningkatkan kualitas gambar yang digunakan dalam desain kaos. Melalui pelatihan Adobe Photoshop, diharapkan siswa sekolah menengah atas dapat meningkatkan kreativitas dan ekspresi jiwa seni mereka dalam media gambar dua dimensi. Tujuan pelatihan ini adalah untuk membuat desain kaos yang inovatif dan kreatif untuk kegiatan pelatihan, serta meningkatkan kemampuan desain grafis siswa SMA. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa berhasil membuat desain kaos yang informatif dan menarik perhatian tentang kegiatan pelatihan. Hal ini ditunjukkan dengan berhasilnya mencetak kaos kegiatan pelatihan. Pelatihan ini dapat berlangsung dengan baik dengan materi yang komprehensif dan metode pelatihan interaktif.

**Kata kunci:** adobe photoshop, pelatihan, desain, kaos

## 1. PENDAHULUAN

*Souvenir* merupakan barang yang diberikan kepada peserta atau tamu dalam acara atau kegiatan tertentu sebagai tanda kenang-kenangan atau tanda penghargaan. *Souvenir* sering kali disesuaikan dengan tema kegiatan dan dirancang untuk mencerminkan momen spesial dari kegiatan tersebut agar para peserta kegiatan dapat mengenang kembali momen dari kegiatan tersebut. Pemberian *souvenir* dilakukan dengan maksud untuk meninggalkan kesan positif dan mendalam bagi para

peserta. Selain itu, *souvenir* dapat bermanfaat sebagai alat promosi (Melany & Sudarmiati, 2023) yang efektif, terutama jika terkandung logo atau merk dari kegiatan tertentu. Ketika peserta membawa pulang dan menggunakan barang tersebut, peserta tidak hanya mengingat kegiatan yang diikuti, tetapi juga mempromosikan kegiatan atau organisasi yang menyelenggarakan kegiatan tersebut. Dengan demikian, *souvenir* tidak hanya berfungsi sebagai kenang-kenangan, tetapi juga sebagai alat pemasaran yang memperkuat hubungan dan kesan positif (Laduni & Sayatman, 2019) dari kegiatan tersebut. Misalnya, dalam acara pernikahan, *souvenir* dapat berupa gantungan kunci berinisial pasangan pengantin, lilin beraroma terapi atau barang-barang personal lainnya. Dalam kegiatan konferensi atau temu ilmiah, *souvenir* bisa berupa alat tulis, buku catatan, tas berlogo acara, botol minum berlogo acara atau kaos yang bergambar logo acara pada kaos tersebut.

Kaos sebagai *souvenir* sudah banyak digunakan terutama dalam mengikuti kegiatan atau *event* tertentu (Prakoso & Rizkiantono, 2021). Kaos *souvenir* kegiatan biasanya didesain dengan gambar atau logo yang mencerminkan kegiatan yang dilakukan. Desain pada kaos *souvenir* dianggap memiliki potensi untuk menarik perhatian dan meninggalkan kesan yang mendalam tentang kegiatan yang diikuti. Dalam konteks promosi, kaos dapat digunakan sebagai media untuk memperkuat *branding* terhadap kegiatan tersebut. Desain kaos juga memerlukan suatu kreativitas agar kaos dapat menjadi barang yang dipakai dengan bangga dan sesuai *fashion* saat dikenakan.

Dalam mendesain kaos perlu dipertimbangkan beberapa hal seperti tujuan dari kaos dan target peserta kaos, kualitas bahan kaos, pemilihan warna, teks pada kaos, kualitas gambar dan ukuran serta penempatan desain (Putra & Setyadi, 2021). Desain kaos sederhana dan mudah dibaca, dengan teks dan gambar yang jelas dari jarak pandang normal. Pemilihan warna yang tepat juga menjadi penting karena warna mencerminkan tema acara serta memiliki kontras yang baik untuk meningkatkan visibilitas desain yang optimal. Penggunaan huruf yang mudah dibaca turut membantu penyampaian pesan kegiatan secara efektif. Kualitas gambar menjadi penting karena dibutuhkan gambar dengan resolusi tinggi untuk mendukung hasil cetakan kaos yang baik (Suharyadi et al., 2021). Desain dalam bentuk file *softcopy* lebih disarankan untuk menjaga fleksibilitas desain gambar.

Desain kaos file *softcopy* dapat dibuat dengan suatu perangkat lunak *Adobe Photoshop* (Krisnawati et al., 2015). Perangkat lunak ini adalah program komputer yang mendukung pengolahan gambar digital. Dengan mempelajari cara menggunakannya, seseorang dapat membuat desain kaos yang menarik dan dapat disesuaikan dengan tema kegiatan.

Pelatihan penggunaan *Adobe Photoshop* ini sangat bermanfaat untuk mengolah gambar, terutama untuk mengubah dan mempercantik gambar (Erni et al., 2022) terutama apabila telah dikuasai sejak dini. Oleh sebab itu, sekolah SMA Tarsisius II bekerja sama dengan Program Studi Teknik Elektro Universitas Tarumanagara menyelenggarakan suatu kegiatan pelatihan *Adobe Photoshop* sebagai ajang untuk mengembangkan bakat dan keterampilan siswa SMA dalam menciptakan suatu karya seni. Salah satu tujuan dari pelatihan penggunaan *Adobe Photoshop* ini adalah untuk mengajarkan siswa tentang cara mengubah warna, menyisipkan dan meletakkan gambar, menggunakan huruf, dan mempertajam kontras untuk meningkatkan kualitas gambar yang digunakan dalam desain gambar kaos.

Dengan mengembangkan kreativitas siswa SMA, pelatihan desain kaos ini menciptakan kaos yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan citra positif dari kegiatan yang dilakukan. Hal ini diupayakan agar kaos tersebut dapat mencerminkan kegiatan pelatihan dan tetap menarik bagi siswa SMA sekolah yang bersangkutan. Siswa SMA sekolah menengah diharapkan

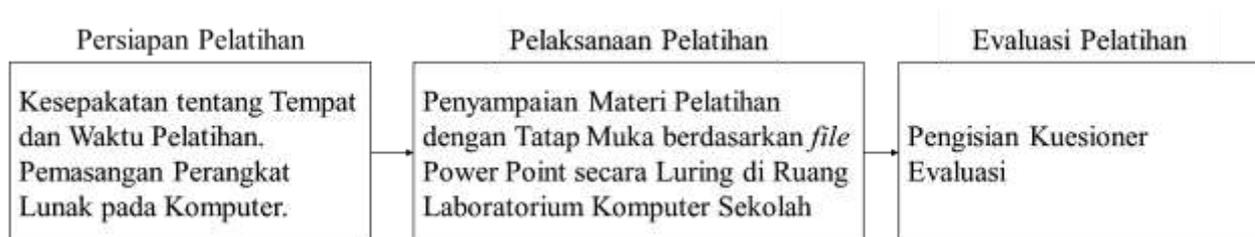
dapat meningkatkan kreativitas dan mengembangkan jiwa seni mereka dalam media gambar dua dimensi melalui kegiatan pelatihan Adobe Photoshop. Ini akan menjadi *soft skill* yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan mereka (Saifulloh et al., 2019). Tujuan pelatihan ini adalah untuk menciptakan gambar desain kaos kegiatan pelatihan yang inovatif dan kreatif dan meningkatkan kemampuan desain grafis siswa SMA.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Proses persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pelatihan merupakan metode pelaksanaan pelatihan Adobe Photoshop untuk desain gambar kaos. Proses pelaksanaan pelatihan ini dimulai dengan kesepakatan antara sekolah SMA dan tim pelatihan. Kesepakatan tersebut mencakup waktu dan tempat kegiatan pelatihan serta agenda kegiatan yang dilakukan. Setelah bersepakat, proses persiapan berlanjut pada persiapan perangkat lunak yang digunakan. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS5, merupakan perangkat lunak yang berguna untuk edit gambar dan desain grafis (Wulandari et al., 2023). Dengan fitur yang tersedia, pengguna dapat membuat karya desain yang inovatif dan kreatif. Pihak sekolah menginstal perangkat lunak ini pada komputer di laboratorium komputer. Setelah perangkat lunak diinstal, proses pelaksanaan pelatihan dimulai. Sistematis metode pelaksanaan pelatihan dapat dilihat pada Gambar 1.

### Gambar 1

Sistematik Pelaksanaan Pelatihan Desain Kaos Kegiatan Pelatihan



Pelatihan ini dilakukan secara luring, tatap muka di laboratorium komputer sekolah selama sekitar dua jam. Untuk memudahkan peserta pelatihan, materi pelatihan telah dibuat sebelumnya dan dibagikan dalam format *PowerPoint* kepada peserta pelatihan. Mengetahui dasar-dasar desain grafis, cara memilih dan mengolah gambar, mengatur layout dengan benar, dan memilih warna dan tulisan yang tepat adalah semua topik yang dibahas dalam pelatihan desain kaos. Peserta dapat menggunakan fitur seperti *layer*, *polygon*, *rectangle*, *clipping mask*, dan *insert text* atau *writing*. Selain itu, pelatihan ini mengajarkan cara menyisipkan gambar-gambar yang relevan, seperti logo, sekolah, gedung, dan efek gambar lainnya agar kaos terlihat menarik dan informatif. Pelatihan berlangsung selama dua jam, sesuai waktu yang telah dijadwalkan.

Desain gambar kaos yang telah dibuat dalam format *file\*.psd* kemudian dikumpulkan dan dipilih satu buah desain kaos yang terbaik yang dapat dicetak pada kaos sesungguhnya untuk selanjutnya dapat dikenakan. Untuk proses evaluasi pelatihan yang dilakukan, peserta pelatihan diminta untuk mengisi kuesioner yang telah disiapkan sebelumnya. Kuesioner ini berisi kesan dan pesan dari pelatihan desain poster yang diberikan. Hasilnya digunakan untuk meningkatkan kualitas pelatihan. Untuk menjawab kuesioner, skala peringkat digunakan. Nilai dari satu hingga lima menunjukkan jawaban yang buruk hingga sangat baik.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tempat dan waktu pelatihan telah disepakati pada akhir kesepakatan yaitu pada hari Senin siang setelah pulang sekolah di ruang Laboratorium Komputer. Peserta pelatihan adalah siswa-siswi SMA kelas X hingga kelas XII. Perangkat lunak yang diinstal adalah *Adobe Photoshop CS5*

merupakan versi *Adobe Photoshop* yang dirilis pada tahun 2010. Walaupun bukan versi terbaru, *Adobe Photoshop CS5* merupakan pilihan yang efisien karena telah dilengkapi oleh fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan untuk edit gambar dan mendukung desain grafis yang kreatif dan inovatif. Setelah perangkat lunak diinstal, proses pelatihan pembuatan desain kaos dimulai. Proses pelatihan dimulai dengan pembagian materi dalam presentasi *PowerPoint* yang ditunjukkan kepada peserta. File materi dibagikan dan dicontohkan oleh instruktur kepada peserta pelatihan. Saat pelatihan, peserta dapat mengajukan pertanyaan dan dijawab secara langsung. Gambar 2 menunjukkan suasana pelatihan desain gambar kaos di laboratorium komputer sekolah.

### Gambar 2.

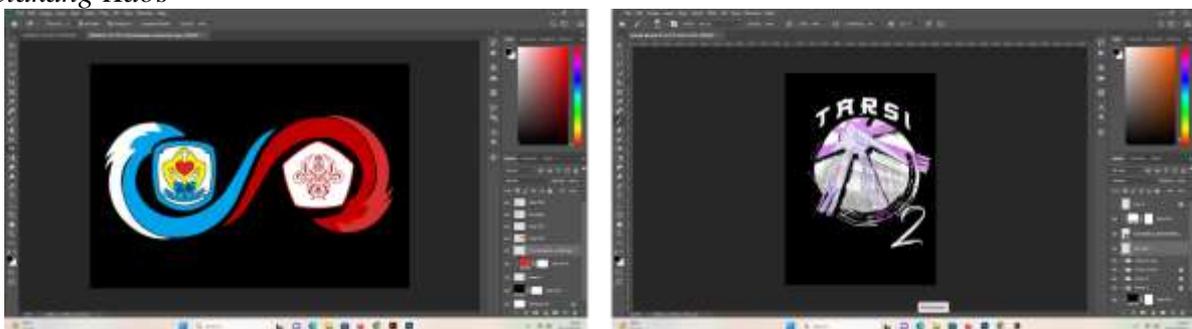
*Situasi di Laboratorium saat Pelatihan Desain Kaos Kegiatan Pelatihan*



Kaos adalah media promosi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi mengenai suatu hal. Kaos bertema kegiatan pelatihan ini berfungsi sebagai media penting untuk mempromosikan kegiatan yang dilakukan sebagai hasil kerja sama antara universitas dan sekolah. Logo universitas dan sekolah mencerminkan kegiatan yang dilakukan oleh kedua institusi tersebut. Gambar desain kaos yang dibuat disimpan dalam bentuk *softcopy* dan disimpan dalam format *file\*.psd*, yang merupakan format gambar untuk pengeditan gambar karena lebih fleksibel dan memungkinkan proses edit yang lebih baik. Dengan format file *\*.psd*, pengguna perangkat lunak desain gambar dapat mengedit gambar secara terpisah di setiap aplikasi lapisan dan menjaga kualitas gambar asli. Format ini juga memudahkan proses lanjutan dengan karya desain yang telah dibuat, seperti mencetak atau menerapkan. Gambar 3 menunjukkan poster terbaik dari peserta pelatihan, yang terdiri dari dua gambar desain. Bagian depan kaos memiliki dua gambar desain, sedangkan bagian belakang memiliki satu gambar. Logo sekolah dan universitas digambarkan di bagian depan kaos, dan karya inovatif peserta pelatihan.

### Gambar 3.

*Hasil Desain Gambar Kaos (a) Gambar Desain Bagian Depan Kaos (b) Gambar Desain Bagian Belakang Kaos*



(a)

(b)

Hasil desain gambar kaos ini selanjutnya dicetak dalam kaos berwarna hitam dan disesuaikan dengan spesifikasi cetakan, termasuk ukuran, resolusi, posisi dan warna gambar dengan kaosnya.

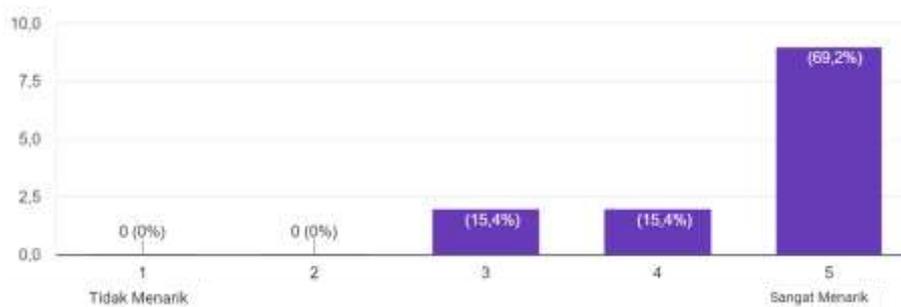
Desain gambar kaos ini ditransfer ke kaos menggunakan teknik cetak digital dan diproses untuk selanjutnya kaos siap untuk digunakan. Kaos yang telah dicetak kemudian dibagikan kepada para peserta pelatihan. Gambar 4 menunjukkan kaos dengan gambar kaos hasil pelatihan.

**Gambar 4.**  
*Kaos Hasil Desain Pelatihan*



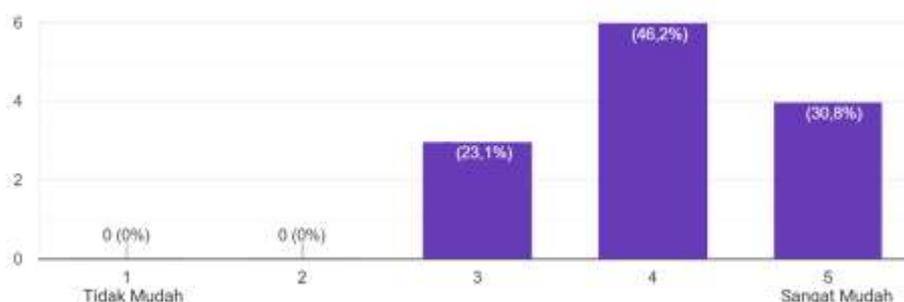
Pembagian dan pengisian kuesioner digunakan untuk menilai kegiatan pelatihan berdasarkan pelaksanaannya. Beberapa pertanyaan telah disiapkan untuk pelatihan desain poster. Pertanyaan pertama adalah mengenai ketertarikan dalam desain gambar kaos. Hasilnya menunjukkan bahwa 69,2% peserta pelatihan menganggap desain gambar kaos ini menarik. Gambar 5 menunjukkan hal ini.

**Gambar 5.**  
*Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan tentang Ketertarikan terhadap Materi Desain Gambar Kaos*



Pemahaman materi yang disampaikan adalah pertanyaan berikutnya. Materi tersebut dianggap mudah dipahami oleh beberapa peserta pelatihan, dan 46,20% dari peserta menyatakan hal ini. Gambar 6 menunjukkan hasil survei tersebut.

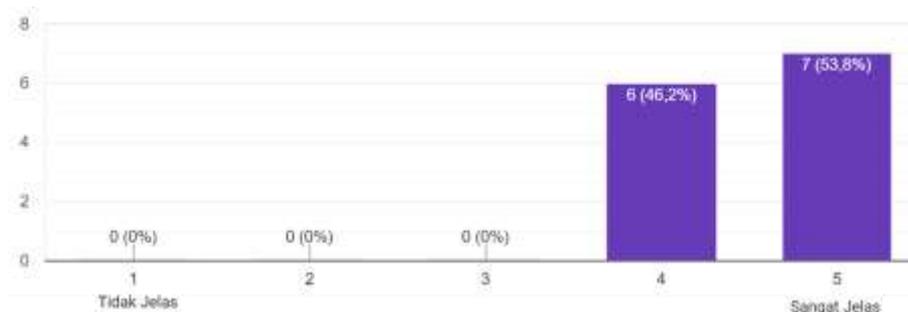
**Gambar 6.**  
*Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan tentang Kemampuan Memahami Materi Desain Kaos Kegiatan Pelatihan*



Pertanyaan berikutnya adalah tentang kejelasan informasi yang disajikan pada desain gambar kaos. Desain poster yang dipelajari menampilkan informasi tentang kegiatan dan detail penting untuk mendorong pelatihan desain gambar kaos dengan Adobe Photoshop di SMA. Beberapa peserta menyatakan bahwa informasi yang disajikan cukup jelas. Sebesar 53,85% peserta pelatihan menganggap informasi yang disajikan cukup jelas. Gambar 7 menunjukkan hal ini.

### Gambar 7.

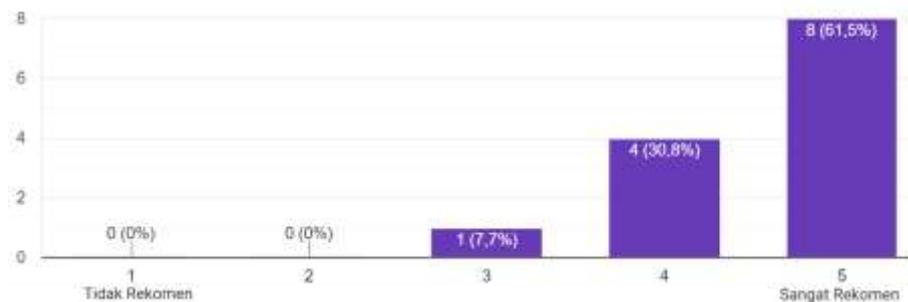
*Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan tentang Kejelasan Informasi yang Disampaikan dalam Materi Desain Gambar Kaos*



Akhir dari kuesioner evaluasi kegiatan pelatihan adalah saran dari para peserta pelatihan tentang materi desain gambar kaos ini. Sebagian besar peserta pelatihan, yaitu 61,5%, merekomendasikan agar materi desain gambar kaos ini diberikan kembali pada kesempatan berikutnya. Diharapkan pemulangan materi dapat membantu meningkatkan kreativitas dan inovasi. Gambar 8 menunjukkan hasil kuesioner yang berkaitan dengan pertanyaan ini.

### Gambar 8.

*Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan tentang Rekomendasi Materi Desain Gambar Kaos pada Waktu Berikutnya*



## 4. KESIMPULAN

Pelatihan desain gambar kaos merupakan kegiatan kerja sama antara sekolah SMA dan Universitas yang sangat menarik dan bermanfaat bagi peserta dan institusi pendidikan. Kegiatan pelatihan ini sangat bermakna terutama dalam hal meningkatkan kemampuan peserta untuk berkomunikasi visual dengan baik. Pelatihan ini memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis tentang pengolahan Adobe Photoshop CS5, pemilihan warna, gambar, efek gambar, penyesuaian kontras yang tepat, dan teknik penataan layout yang menarik. Peserta dapat membuat desain kaos yang informatif dan menarik perhatian mengenai kegiatan pelatihan yang dilakukan seperti yang ditunjukkan pada 53,85% peserta pelatihan menganggap informasi yang disajikan cukup jelas. Materi ini disampaikan dengan materi yang komprehensif dan metode pelatihan yang interaktif. Dengan mempertimbangkan hasil yang positif dari peserta pelatihan, pelatihan ini dapat berlangsung dengan baik.

### **Ucapan Terima Kasih** (*Acknowledgement*)

Terima kasih diberikan bagi Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Tarumanagara dan SMA Tarsisius II yang turut membantu kegiatan Pelatihan Desain Gambar Kaos sebagai bagian pemenuhan Tri Darma Perguruan Tinggi terutama dalam hal Pengabdian kepada Masyarakat

### **REFERENSI**

- Erni, E. R., Basorudin, B., & Imam, I. R. B. (2022). Pelatihan Pengenalan Desain Grafis Dan Pembuatan Poster Menggunakan Adobe Photoshop: Introductory Graphic Design and Poster Making Training Using Adobe Photoshop. *CONSEN: Indonesian Journal of Community Services and Engagement*, 2(2), 31–37.
- Krisnawati, M., Prasetyaningtyas, W., & Mujiyono, M. (2015). IbM Kelompok Usaha Souvenir Sablon Digital. *Rekayasa: Jurnal Penerapan Teknologi Dan Pembelajaran*, 13(1).
- Laduni, T. R. M., & Sayatman, S. (2019). Perancangan Souvenir Kaos Probolinggo Sebagai Pengenalan Identitas Daerah Untuk Wisatawan. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 8(1), 96–100.
- Melany, & Sudarmiati. (2023). The Role of Souvenir in Tourism Indonesia: a Thematic Review. *Jurnal Manajemen Bisnis, Akuntansi Dan Keuangan (JAMBAK)*, 2(1), 113–128.
- Prakoso, D., & Rizkiantono, R. E. (2021). Perancangan Ilustrasi T-shirt Bertema Event Budaya dan Pariwisata sebagai Souvenir Kota Surabaya. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 9(2), F164–F169.
- Putra, B. B. A., & Setyadi, D. I. (2021). Perancangan ilustrasi t-shirt sebagai souvenir kawasan wisata religi Sunan Ampel Surabaya. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 10(1), F49–F55.
- Saifulloh, Pamungkas, R., & Setiawan, D. (2019). Evaluasi Pemanfaatan Media Photoshop Sebagai Softskill Pengembangan Diri Untuk Pembentukan Karakter Bagi Remaja Desa. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNIPMA*, 441–446.
- Suharyadi, S., Maria, E., Hudiono, R. K., & Supratikno, A. (2021). Pelatihan Sablon untuk Menciptakan Souvenir Kaos Desa Wisata Kreatif Perdamaian Srumbung Gunung. *Magistrorum et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 77–87.
- Wulandari, M., Sembiring, J., & Suraidi. (2023). Pelatihan Photoshop dalam Pengolahan Data Gambar untuk Pembuatan Flyer Di SMA Tarsisius II Jakarta. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 6(3), 561–567.