

PEMISAHAN WARNA DIGITAL DENGAN METODE COLOR RANGE

Teguh Priyono¹, Tri Aru Wiratno²

3160550022@ikj.ac.id¹; triaru@ikj.ac.id²

Abstrak

Pekerjaan mencetak dengan teknik sablon atau cetak saring sudah berkembang dengan teknologi informasi digital. Proses percetakan mempergunakan teknologi digital, di mana banyak aplikasi yang dipergunakan. Begitu juga dalam mempergunakan aplikasi warna. Kebutuhan warna yang diinginkan di dapat dengan mengikuti atau mendapatkan warna yang sudah tersedia di aplikasi. Namun di dalam prosesnya kadang warna tidak sesuai dengan apa yang diinginkan, warna kurang terang, warna tidak sesuai dengan desain yang ada. Pergeseran warna atau perubahan warna menjadi masalah. Untuk diadakan percobaan dengan beberapa metode pewarnaan agar mendapatkan warna yang sesuai. Metode penelitian partisipatoris ini yang memberikan kemungkinan untuk melihat proses percetakan secara menyeluruh dari hilir hingga hulu untuk mendapat hasil yang terbaik. Penelitian ini sebagai penelitian awal. Dari penelitian didapatkan metode color range, yang berangkat dari konsep proses warna, untuk memaksimalkan warna yang tersedia diaplikasi. Kesimpulan dengan mempergunakan metode color range bisa menimalisir ketidaksesuaian, persisi warna dalam proses cetak saring atau sablon.

Kata kunci: Pemisaha warna, aplikasi digital, color range, cetak saring

Pendahuluan

Cetak saring atau sablon salah satu teknik yang sudah cukup lama di kenal masyarakat luas. Di dalam perkembangan teknik makin disempurnakan dengan teknologi informasi dan digital dalam proses percetakan. Namun pada permasalahan ini percetakan paduan mo proses cetak menggunakan layar (screen) dengan kerapatan tertentu, berbahan dasar nylon atau sutra (silk screen). Layar diberi pola dari negatif desain yang dibuat di kertas HVS atau kalkir. Kain direntangkan dengan kuat agar menghasilkan layar dan hasil cetakan yang datar. Setelah fotoresis, proses penyinaran gambar dipermukaan yang bisa tembus sinar, hasil penyinaran itu menghasilkan tembus dilewati tinta. Proses menuangkan tinta di atas layar dan disapu menggunakan palet atau rakel di sebut proses menyablon. Satu layar digunakan untuk satu warna. Untuk membuat beberapa warna dalam satu desain menggunakan alat agar presisi. Dalam cetak saring ada proses pemisahan warna gambar master dan filming. Proses bagian awal dalam pembuatan cetak saring yang menjadikannya penting untuk lanjut. Kegagalan pada gambar sablon terjadi karena kesalahan dalam proses pemisahan warna pada proses berikutnya hingga menjadi akhir gambar sablon.

Proses sablon terutama saat pembuatan film sablon untuk mengejar gambar yang memiliki detail seperti garis tipis ataupun gradasi yang halus. Diketahui banyak faktor-faktor penting dalam pemisahan warna dan filming terutama seperti alat, kertas print untuk film sablon, kepadatan tinta dari hasil printan, pemberat atau penutup meja film atau vakum dari screen di meja film, bocornya cahaya dan lainlain, bisa mempengaruhi hasil film.

Metode Pemisahan Warna Digital

Cetak saring, sablon, juga dikenal sebagai serigrafis dan pencetakan serigraf) teknik pencetakan saring mentransfer tinta (atau pewarna), kecuali dibagikan kedap tinta oleh stensil pemblokiran. Alat pembersih karet digerakkan melintasi layar untuk mengisi lubang jaring terbuka dengan tinta, dan gerakan mundur kemudian menyebabkan layar menyentuh media sesaat di sepanjang garis kontak. Hal ini tinta membasahi media dan ditarik keluar dari lubang kasa saat layar muncul kembali setelah pembersih lewat. Satu warna dicetak pada satu waktu, sehingga beberapa layar dapat digunakan untuk menghasilkan gambar multi-warna.

Secara tradisional, sutra digunakan dalam prosesnya. Saat ini, benang sintesis sudah umum digunakan dalam proses sablon. Saring yang paling populer dalam penggunaan umum terbuat dari poliester. Ada bahan Saring nilon dan baja tahan karat penggunaan khusus yang tersedia untuk sablon. Teknik ini tidak hanya digunakan untuk pencetakan garmen tetapi juga pencetakan bahan lain, termasuk stiker, permukaan jam dan arloji, balon, dan banyak produk lainnya. Penggunaan atau meletakkan konduktor sebagai resistor di sirkuit multi-lapisan menggunakan lapisan keramik tipis sebagai substrat.

Memisah warna gambar desain (*Color Separation*) Pemecahan warna dilakukan untuk membuat layer-layer gambar berdasarkan warna untuk pembuatan screen sablon. Pertama- di seleksi dengan software Photoshop pada komputer. Penyeleksiannya melewati penyeleksian warna pada gambar yang tertera bisa dengan format CMYK sebagai standar penyeleksian gambar atau untuk mendapatkan detail warna dan bentuk biasanya. Lalu sehabis terseleksi, setiap layernya menentukan berapa gambar dan warna yang kita pakai untuk penyablonan. Hasil dari pemisahan warna akan menjadi hitam putih bertujuan untuk menembakan gambar ke screen sablon. Lalu layar dirubah ke model greyscale dan bitmap jika itu mengincar gambar realis, jika hanya blocking cukup dengan grayscale. Sehabis itu gambar sudah siap untuk diprint.

Pemisahan Warna (*Color Separation*) Tindakan menguraikan grafik warna atau foto menjadi lapisan warna tunggal. Misalnya, untuk mencetak foto penuh warna dengan mesin cetak offset, seseorang harus terlebih dahulu memisahkan foto ke dalam empat warna tinta dasar: cyan, magenta, kuning, dan hitam (CMYK).

Setiap lapisan satu warna kemudian dicetak secara terpisah, satu di atas yang lain, untuk memberikan kesan warna yang tak terbatas. Jenis pemisahan warna ini, pencampuran tiga atau empat warna untuk menghasilkan variasi warna yang tak terbatas, disebut proses pemisahan warna. Jenis pemisahan warna lainnya, yang disebut pemisahan warna titik, digunakan untuk memisahkan warna yang tidak akan dicampur.

Dalam hal ini, setiap warna bintang diwakili oleh tintanya sendiri, yang dicampur secara khusus. Warna titik efektif untuk menyorot teks tetapi tidak dapat digunakan untuk mereproduksi gambar penuh warna. Secara tradisional, proses pemisahan warna telah dilakukan secara fotografis dengan filter warna yang berbeda. Namun, banyak sistem penerbitan desktop modern sekarang mampu menghasilkan pemisahan warna untuk grafik yang disimpan secara elektronik. Kemampuan ini sangat penting jika ingin membuat dokumen penuh warna di komputer dan kemudian mencetaknya menggunakan printer offset.

Jadi tidak perlu melakukan pemisahan warna jika mencetak langsung ke printer warna karena dalam hal ini printer sendiri yang melakukan pemisahan warna secara internal. Pemisahan warna dilakukan untuk membuat layer-layer gambar berdasarkan warna untuk pembuatan screen sablon. Gambar di seleksi dengan software Photoshop pada komputer. Penyeleksiannya melewati penyeleksian warna pada gambar yang tertera dengan format CMYK sebagai standar penyeleksian gambar. Metode pemisahan dengan CMYK dipakai untuk menyeleksi warna-warna yang tertera pada gambar untuk dipisahkan menjadi layer satuan dari setiap warna seperti Cyan / Hijau, Magenta / Merah, Yellow/ Kuning, dan Black

/ Hitam. Hasil dari perisahan warna itu menjadi warna greyscale dengan kepadatan warna dari setiap seleksi warna yang tertera.

Model warna CMYK (juga dikenal sebagai warna proses, atau empat warna) adalah model warna subtraktif, berdasarkan model warna CMY, digunakan dalam pencetakan warna, dan juga digunakan untuk menggambarkan proses pencetakan itu sendiri. CMYK mengacu pada empat pelat tinta yang digunakan dalam beberapa pencetakan warna: cyan, magenta, kuning, dan hitam.

Model CMYK bekerja dengan menutupi sebagian atau seluruhnya warna pada latar belakang yang lebih terang, biasanya putih. Tinta mengurangi cahaya yang seharusnya dipantulkan. Model seperti ini disebut subtraktif karena tinta "mengurangi" warna merah, hijau dan biru dari cahaya putih. Cahaya putih dikurangi warna merah mengarah ke warna cyan, cahaya putih dikurangi warna hijau mengarah ke warna magenta, dan cahaya putih dikurangi warna biru mengarah ke warna kuning. Dalam model warna aditif, seperti RGB, putih adalah kombinasi "aditif" dari semua cahaya berwarna primer, hitam adalah ketiadaan cahaya.

Pada model CMYK, sebaliknya: putih adalah warna alami kertas atau latar belakang lainnya, hitam hasil dari kombinasi penuh tinta berwarna. Untuk menghemat biaya tinta, dan untuk menghasilkan nada hitam yang lebih dalam, warna tak jenuh dan gelap diproduksi dengan menggunakan tinta hitam, bukan kombinasi cyan, magenta, Metode Penelitian.

Penelitian Partisipatoris melibatkan secara aktif semua pihak yang relevan (stakeholders) dalam mengkaji tindakan yang sedang berlangsung (dimana pengalaman mereka sendiri sebagai persoalan) dalam rangka melakukan perubahan dan perbaikan kearah yang lebih baik.(Agus Afandi,2016:91). Metode ini dapat disebut partisipatoris karena terlibat langsung dalam pelaksanaan riset atau penelitian tersebut, kepala studio Wood House Ink membimbing dan mengawasi penelitian ini. Penelitian partisipatoris keterlibatan sebagai staff dalam Studio Cetak Wood House. Dimana mengerjakan desain mengaplikasikan bentuk dan disain dalam memvisualisasikan sebuah ide dan bagian dari proses aplikasi desain sampai jadi. Dimana dalam proses aplikasi itu dilakukan membuat dan mencari warna dari tinta sablon yang sesuai dengan warna yang telah dipisah dalam aplikasi, lalu melakukan proses pengafdrukan gambar ke kain cetak saring, dan penggesutan ke media bidang datar hingga jadi produk yang diinginkan.

Misalnya cetak pada kain seperti baju dan cetak pada media kertas seperti sticker dan poster. Pada saat praktek pada proses pengerjaan cetak saring yang peneliti amati dan kerjakan,

peneliti menemukan kesenjangan pada proses pengerjaan cetak saring terutama pada proses pemisahan warna. Yang sering dilakukan oleh mereka pengusaha sablon komersil pada umumnya, saat proses pemisahan warna mereka hanya menggunakan pemisahan warna yang tersedia pada software walau ada usaha untuk mendekati warna dengan cara mengatur gelap terang dan saturasi namun itu dirasa kurang cukup karena warna yang didapat masih kurang dari segi gradasi dan gelap terang yang tertera pada gambar.

Sedang pada pandangan psikologi warna mempunyai kaidah-kaidah gambar seperti gelap terang, gradasi, dan sebagainya, masih banyak warna yang harus dipisah menjadi layer-layer lagi selain dari pada cyan, magenta, yellow dan black, bahkan ada warna-warna campuran dari warna-warna tersebut yang lebih baiknya jika menggunakan color range dan spot color untuk menandai atau memilih warna-warna tersebut dengan didasarkan juga dengan ilmu pengetahuan warna, gelap terang, ruang, garis dan kaidah-kaidah gambar lainnya supaya benar-benar mendapat warna yang lebih presisi dan enak untuk dijadikan cetak saring, lalu juga mengatur urutan warnanya saat pemisahan warna untuk proses pengafdrukan dan penggesutan nanti untuk dimulai dari warna apa dan diakhiri di warna apa.

Pembahasan

Pemisahan warna dilakukan untuk membuat layer-layer gambar berdasarkan warna untuk pembuatan screen cetak saring. Gambar diseleksi dengan software Photoshop pada komputer. Penyeleksian warna pada gambar yang tertera dengan format CMYK sebagai standar hasil awal gambar yang akan dicetak. Metode pemisahan dengan CMYK dipakai untuk menyeleksi warna-warna yang tertera pada gambar untuk dipisahkan menjadi layer satuan dari setiap warna seperti Cyan / Hijau, Magenta / Merah, Yellow/ Kuning, dan Black / Hitam dengan pengaplikasiannya pada perintah edit> mode> CMYK.

Hasil dari pemisahan warna itu menjadi warna greyscale dengan kepadatan warna dari setiap seleksi warna yang tertera. Layar diubah ke mode greyscale (edit > mode > grayscale) untuk gambar yang hanya blocking dan jika gambar realist dengan gradasi warna setelah greyscale lalu gambar di rubah lagi ke mode bitmap (edit > mode > bitmap) dengan setingan resolusi di 600 pixel dengan method halftone screen yang settingan frekuensi 60, angle 2,5, dan shape round atau diamond. Dan untuk mendapatkan ketajaman saat mengeprint nanti biasanya resolusi gambar dirubah sampai 600pixel. Sehabis itu gambar sudah siap untuk diprint.

Pada saat praktek pada proses pengerjaan cetak saring yang peneliti amati dan kerjakan, peneliti menemukan kesenjangan pada proses pengerjaan cetak saring terutama pada proses pemisahan warna. Yang sering dilakukan oleh mereka pengusaha sablon komersil

pada umumnya, saat proses pemisahan warna mereka hanya menggunakan pemisahan warna yang tersedia pada software walau ada usaha untuk mendekati warna dengan cara mengatur gelap terang dan saturasi, namun itu dirasa kurang cukup karena warna yang didapat masih kurang dari segi gradasi dan gelap terang yang tertera pada gambar.

Sedang pada psikologi warna dan kaidah-kaidah gambar seperti gelap terang, gradasi, dan lain sebagainya masih banyak warna yang harus dipisah menjadi layer-layer lagi selain dari pada cyan, magenta, yellow dan black, bahkan ada warna-warna campuran dari warn-warna CMYK. Dengan menggunakan metode color range dan spot color dibanding menggunakan CMYK yang kadang masih meleset dari warna asli gambar, penyeleksian secara mandiri itu lebih presisi dan hampir sama dengan gambarnya.

Namun diharapkan dalam mekanis percetakan perlu mempunyai orang yang dapat menyeleksi warna dengan baik. Yang mempunyai latarbelakang pengetahuan warna, bagaiman perjalanan dan pertemuan atau campuran warna dengan baik. Kemampuan pemisahan warna secara mandiri menguntungkan bagi perusahaan. Karena selain membuat dan mencerak, juga mengetahui kaidah-kaidah gambar hubungannya dengan warna, seperti kaidah gelap terang (chiaroscuro) gambar, gradasi warna gambar. Gambar lalu diseleksi sesuai dengan warna-warna yang tertera pada gambar master menjadi sebuah layer-layer gambar yang mewakili warna-warna dari gambar yang tertera.

Namun bagi para pekerja dibidang percetakan sablon yang latar belakangnya otodidak biasanya memakai standar CMYK karena template standar pemisahan warna yang ada pada softer untuk membaca satuan warna gambar yang tertera.

Metode yang dapat dari percobaan-percobaan untuk mendapat warna yang lebih presisi, sebenarnya juga sudah sering di pakai dalam praktek pemisahan warna dalam teknik cetak saring, namun sering dipakai prakteknya oleh orang-orang yang latar belakangnya melalui pendidikan seni yang mengetahui kaidah-kaidah dari teori warna.

Proses pemisahan warna yang akan penulis tunjukkan adalah dengan metode pemisahan warna yang dilakukan sendiri atau manual menggunakan metode color range. Dalam pekerjaan yang dilakukan tahapan-tahapan proses dari awal hingga menjadi film, berikut ini adalah penjelasan dan praktek pemisahan warna dengan mempergunakan metode color range. Color Range adalah alat seleksi yang memungkinkan untuk memilih bagian gambar berdasarkan warnanya. Ini memudahkan untuk memilih satu warna tertentu dan kemudian mengubah rona, saturasi, dan/atau kecerahannya.(Giggster).

Dalam menu color range ada 4 metode seperti metode yang sudah disediakan oleh software photoshop seperti CMYK atau RGB memilih warna-warna seperti reds, yellows, greens, cyans, blues, dan magentas, lalu metode monochromatic untuk hitam dan putih pada gambar, dan skin tones untuk objek-objek makhluk hidup.

Tapi disini saya menggunakan menggunakan sample color untuk memilih sendiri warna yang tertera pada gambar, alansannya kenapa menggunakan metode ini dikarenakan ada warna yang tertera pada gambar tidak semuanya warna primer seperti yang tersedia pada pilihan yang ada pada software. Untuk mendapat kepresisian gambar alangkah baiknya jika memilih warna itu sendiri dan memilah perbedaan-perbedaan setiap gradasi warna untuk mendapatkan keditailan dari gambar, karena gambar realis biasanya mempunyai gradasi lebih dari 3 warna dan itu tidak bisa dilakukan hanya dengan pilihan yang hanya disediakan oleh software. Hasil dari color range adalah terseleksinya bagian yang telah terpilih warnanya tadi sebagai salinan yang siap dipaste di layar channels untuk di masukkan warna dari bagian warna yang terseleksi tersebut.

Setelah terpilih layer dari satu warna gambar, Langkah berikutnya adalah menuju menu channels, lalu langkah awal adalah membuat layer kosong baru pada channels bertujuan sebagai dasar media yang akan disablon, lalu pada layer kosong itu masukan warna sesuai dengan warna media sablon.

Lalu setelah itu menambah layer kosong lagi lalu paste hasil gambar yang telah terseleksi warnanya dari metode sebelumnya yaitu color range dan pilihan warna untuk layer tersebut dengan warna yang mirip dengan warna gambar asli, beri nama layer supaya tidak tertukar atau untuk mempermudah merentetkan deretan pemberian warna saat nanti penyablonan, lakukan cara ini terus menerus untuk layer yang berikutnya sampai keseluruhan warna yang tertera pada gambar didapatkan.

Layer pada Photoshop merupakan tumpukkan lapisan-lapisan lembar project yang berfungsi untuk menampung berbagai jenis objek. Layer pada Adobe Photoshop ini bisa diibaratkan seperti kanvas transparan yang setiap lapisnya bisa diisi berbagai komponen seperti warna, gambar, tulisan, dan lainnya.(I Gusti Ngurah Zena Sudiatmika) Layer yang telah terpisah menjadi satuan, satu-satu dipindahkan (copy dan paste) ke lembar kerja baru pada photoshop.

Hasilnya dari setiap layer warna adalah hitam putih atau film negative yang tujuannya untuk membentuk gambar nanti saat pengafdrukan. Ingat jangan lupa untuk memainkan pencahayaanya lagi di menu image > adjustments > Cahaya/kontras, ingat jangan

mainkan kontras karena nanti bagian hitam bisa menjadi abu-abu atau terlalu kerang pada keseluruhannya lebih baik hanya mainkan pencayahaannya saja karena yang terseleksi hanya tebal tipisnya bayangan atau gradasi pada film negative ini, hal ini bisa dibilang cukup penting karena bisa berpengaruh pada keditailan gambar khususnya gambar-gambar yang mempunyai gradasi warna dan bayangan yang dapat membentuk kedalaman, dimensi, dan ketegasan gambar tersebut.

Grayscale, suatu istilah untuk menyebutkan satu citra yang memiliki warna abu-abu, hitam, dan putih. Grayscale adalah koleksi atau kisaran corak monokromik (abu-abu), mulai dari putih murni di ujung yang paling terang hingga hitam murni di ujung yang berlawanan. (Admin) Bitmap adalah gambar yang dipecah dalam bentuk unit-unit kecil atau biasa disebut piksel. Ini merupakan sebuah format file gambar yang biasanya digunakan ketika ingin menyimpan file grafis dalam komputer.

Pengertian secara harfiahnya, bitmap adalah suatu peta bit yang ketika ditampilkan pada layar ponsel atau komputer akan membentuk gambar tertentu. (Ibnu) Ini adalah bagian terakhir dari layer film. Mengubah format gambar menjadi greyscale untuk memekatkan warna-warna hitam pada gambar dengan cara buka menu `image> mode > grayscale` dan pilih `yes` untuk `flatten layer` maka gambar menjadi satu layer mandiri yang mewakili satu warna pada gambar utuh, namun ada tahap tambahan, kalau layer yang terseleksi merupakan layer yang bergradasi pada gambarnya setelah mode `grayscale` lalu ubah mode lagi menjadi `bitmap` untuk menghasilkan efek raster/ dot-dot pada setiap gradasi pada gambar supaya gradasi menjadi tegas dan terasa untuk nanti saat penyablonan.

Cara merubah ke mode `bitmap`, `image> mode > bitmap`, pada mode `bitmap` akan ada pilihan `resolution` dan metodenya. Dalam penelitian, saya mendapatkan settingan yang bagus untuk gambar-gambar yang bergradasi seperti, pada `resolution` dibuat menjadi `600pixel` untuk mendapat ketajaman dan pada metode ini, dapat memilih `half tone screen` untuk menghasilkan efek raster atau polkadot pada gambar yang bergradasi, yaitu dengan settingan `frekuensi 60`, `angle 2,5`, dan `shape round` atau `diamond`. Kenapa hal itu menjadi memilih mode `half tone screen` dan setingan tersebut karena dari tebal tipis (gradasi) warna hitam, ketajaman pada bentuk gambar dan kesan tegas terbentuk sempurna pada mode dan settingan ini.

Untuk dalam mengikuti tahapan-tahapan dalam pemisahan warna menjadi penting, dalam membuat gambar dan desain. Agar bisa mendapatkan sesuatu yang diinginkan dalam sebuah gambar atau desain yang akan dicetak sablon. Bahwa aplikasi `digital color range` memilih warna atau rentang warna tertentu dalam pilihan yang ada pada seluruh gambar.

Jika ingin mengganti pilihan, pastikan untuk tidak memilih semuanya sebelum menerapkan perintah ini. *color range* tidak tersedia pada gambar 32-bit-per-channel.

Dengan mempergunakan aplikasi digital ini memberikan kemungkinan untuk menyeleksi pilihan yang ada, dengan *color range*. Misalnya, untuk memilih area hijau dalam pilihan cyan, pilih Cyans di kotak dialog *color range*, dan kemudian klik OK. Kemudian buka kembali kotak dialog *color range*, dengan pilih Greens. (Hasilnya halus karena teknik ini memilih bagian warna dalam campuran warna.) Kalau ada keinginan lain, juga dapat memilih warna kulit dan secara otomatis mendeteksi wajah untuk memilihnya. Untuk membuat pilihan yang mempertahankan warna kulit saat ingin menyesuaikan warna segala sesuatu yang lain, pilih Balikkan di bawah sampul eyedropper, dengan melakukan tahap berikut ini :

1. Pilih menu Select > *Color Range*. Untuk mendapatkan warna yang akan dibutuhkan, sesuai dengan apa yang dipilih ada yang diinginkan. Kemudian beranjak pada tahap selanjut untuk memilih warna sesuai dengan gambar dan rancangan yang telah dibuat untuk dicetak.
2. Dari menu select, pilih salah satu yang diantaranya sebagai berikut:
Skin Tones berfungsi untuk memilih warna yang menyerupai nada kulit umum. Aktifkan Deteksi Wajah untuk pemilihan warna kulit yang lebih akurat. *Sampled Colors* berfungsi untuk mengaktifkan alat pipet dan memilih warna sampel dari gambar. Jika Anda memilih beberapa rentang warna dalam gambar, pilih Klaster Warna Lokal untuk membuat pilihan yang lebih akurat. *Color Range* tidak akan dapat menyesuaikan pilihan jika Anda menggunakan opsi ini.
3. Pilih salah satu opsi pada tampilan: Selection berfungsi untuk melihat pilihan yang akan dihasilkan dari warna yang Anda contoh dalam gambar. Secara default, area putih adalah piksel yang dipilih, area hitam tidak dipilih, dan area abu-abu dipilih sebagian. Image berfungsi untuk pratinjau seluruh gambar. Misalnya, Anda mungkin ingin mengambil sampel dari bagian gambar yang tidak ada di layar.
4. Untuk warna sampel, posisikan penunjuk *Eyedropper* di atas area gambar atau pratinjau, dan klik untuk mencicipi warna yang ingin disertakan. Untuk dapat menyesuaikan pemilihan bisa perhatikan cara-cara berikut: Untuk menambahkan warna, pilih *eyedropper plus*, dan klik di area pratinjau atau gambar. Sedangkan untuk menghapus warna, pilih *eyedropper minus*, dan klik di area pratinjau atau gambar.
5. Sesuaikan *color range* yang dipilih menggunakan *Fuzziness slider* atau dengan memasukkan nilai. Pengaturan Kekosongan mengontrol seberapa lebar *color range* dalam pemilihan, dan menambah atau mengurangi jumlah piksel yang dipilih sebagian (area abu-abu dalam pratinjau pemilihan). Set nilai rendah

kekaburan untuk membatasi rentang warna, nilai yang lebih tinggi untuk meningkatkan jangkauan.

Jika ingin memilih *Localized Color Clusters*, gunakan *slider Range* untuk mengontrol seberapa jauh atau dekat warna harus dari titik sampel untuk dimasukkan dalam pemilihan. Misalnya, gambar yang diinginkan berisi sepetak bunga kuning di latar depan dan latar belakang, tetapi kalau hanya ingin memilih bunga di latar depan. Cicipi warna di latar depan bunga dan kurangi Rentangnya sehingga bunga yang sama berwarna di latar belakang tidak dipilih.

6. Untuk mempratinjau pilihan di jendela gambar, pilih opsi Pemilihan Pratinjau: *None* : Memperlihatkan gambar asli.

Grayscale : Menunjukkan putih untuk piksel yang dipilih sepenuhnya, abu-abu untuk yang sebagian dipilih, dan hitam untuk yang tidak dipilih.

Black Matte : Menunjukkan gambar asli untuk piksel yang dipilih, dan hitam untuk yang tidak dipilih. Pilihan ini bagus untuk gambar yang terang.

White Matte : Menunjukkan gambar asli untuk piksel yang dipilih, dan putih untuk yang tidak dipilih. Pilihan ini bagus untuk gambar gelap.

Quick Mask : Menampilkan area yang tidak dipilih sebagai hamparan rubylith (atau warna khusus yang ingin tentukan di kotak dialog *Quick Mask Options*).

7. Untuk kembali ke pilihan awal, tahan *Alt* (*Windows*) atau *Option* (*Mac OS*), dan klik *Reset*.
8. Untuk menyimpan dan memuat pengaturan rentang warna, gunakan tombol *Save and Load* di kotak dialog *color range* untuk menyimpan dan menggunakan kembali pengaturan saat ini. Kemudian dapat menyimpan pengaturan pemilihan *Nada Kulit* sebagai preset(dumetschool.org).

Dari metode pemisahan warna *CMYK*, *Spot Color* dan *Color Range* masing-masing mempunyai kemampuan dalam memisahkan warna sebagai kebutuhan berkarya yang lebih eksplorasi dalam seni grafis cetak saring. Untuk bisa di metode *mixed* dua atau tiga yang memungkinkan untuk mendapat sesuai yang lain dan mungkin lebih menarik.

Penutup

Untuk Pemisahan warna bisa dilakukan dengan banyak cara seperti dengan metode CMYK, Misalnya, untuk mencetak foto penuh warna dengan mesin cetak offset, seseorang harus terlebih dahulu memisahkan foto ke dalam empat warna tinta dasar: cyan, magenta, kuning, dan hitam (CMYK).

Setiap lapisan satu warna kemudian dicetak secara terpisah, satu di atas yang lain, untuk memberikan kesan warna yang tak terbatas. Lalu Jenis pemisahan warna lainnya, yang disebut pemisahan *Spot Color*, digunakan untuk memisahkan warna yang tidak akan dicampur. Dalam hal ini, setiap *spot color* diwakili oleh tintanya sendiri, yang dicampur secara khusus. *Spot color* efektif untuk menyorot teks tetapi tidak dapat digunakan untuk mereproduksi gambar penuh warna. Namun dalam penelitian ini *spot color* bisa di pakai untuk mendapatkan keditailan warna pada gambar dari setiap patahan gradasi, namun juga perlu diingat bahwasannya memiliki pengetahuan warna, gelap terang, dimensi dan kaidah-kaidah gambar lainnya juga penting untuk digabungkan dengan tehnik *spot color*, karena gambar yang bisa dipisahkan warnanya mendapat kedtailan dan ketajaman yang sesuai dengan keinginan kita, dibandingkan dengan hanya menggunakan template warna yang tersedia pada *software*. Jangan ragu untuk membuat layer warna yang banyak untuk mendapatkan hasil sablonan yang memuaskan, ataupun jika berkendala pada keterbatasan screen jangan perna memisah gambar yang memiliki gambar realist hanya dipecah menjadi 2 warna, minimal untuk mendapatkan kesan realist dari gambar 3,4, dan seterusnya untuk warna.

Sedangkan metode *color range* sebagai salah satu dari bentuk aplikasi digital yang dapat membantu dalam melakukan pemisahan warna. Di mana dalam pemisahan warna di didasarkan pada pengetahuan warna dan psikologi warga untuk mendapat warna yang sesuai. Karena dalam aplikasi teknologi digital sebagai alat seleksi yang memungkinkan untuk memilih bagian gambar berdasarkan warnanya. Ini memudahkan untuk memilih satu warna tertentu dan kemudian mengubah rona, saturasi, atau ingin mendapatkan kecerahannya.

Daftar Pustaka

- Admin. 2022. Apa yang dimaksud dengan Grayscale. Apa yang dimaksud dengan Grayscale | Konsep pentingnya – Pengertian Apa-itu.net. diakses pada 18 April 2022, pukul 17:00.
- Afandi, Agus, dkk. 2016. Modul Participatory Action Research. Penerbit LPPM UIN Sunan Ampel Surabaya
- Borrelli,Laird. 2021. Marimekko: The Art of Printmaking. Yale University Press
- Esther tobing. 2022. Pendekatan deskriptif adalah suatu bentuk penelitian, <https://www.coursehero.com/file/p66gun3h/Pendekatan-deskriptif-adalah-suatubentuk-penelitian-yang-paling-dasar/>, diakses 30 Maret 2022, pukul 21:00.
- <https://dumetschool.org/seleksi-menggunakan-color-ranges-di-adobe-photoshop/>
- Giggster. 2022. How to Change a Color in Photoshop Using Color Range. How to Change a Color in Photoshop Using Color Range • Giggster Guide. diakses 18 April 2022, pukul 17:00.
- Ibnu. 2022. Bitmap: Pengertian, Kelebihan, dan Kekurangannya. Bitmap: Pengertian, Kelebihan, dan Kekurangannya - Accurate Online., diakses pada 18 April 2022, pukul 17:00
- London,Print Club. 2018. Screenprinting: The Ultimate Studio Guide.London: Princeton Architectural Press.
- MacDougall,Andy. 2008. Screen Printing Today: The Basics. St Media Group International
- MateriBelajar.co.id. 2022. Pengertian Kualitatif, materiBelajar.co.id/pengertiankualitatif/, diakses 30 Maret 2022, pukul 20:00.
- Mixam. 2022. CMYK Color Charts And Values, Mixam: CMYK color charts and values | Mixam Print, diakses 1 Maret 2022, pukul 08:00.
- Mixam. 2022. Standard Black Vs Rich Black, Mixam: Standard black vs rich black | Mixam Print, diakses 2 Maret 2022, pukul 21:00.
- Planet, Custom. 2022. What Is Screen Printing? A Step-By-Step Guide, What Is Screen Printing? A Step-by-step Guide | Custom Planet, diakses 1 Maret 2022, pukul 17:00.
- Rianjani, Olivia. 2022. Apa Itu Seni Grafis? Ini Pengertian, Jenis dan Tekniknya, <https://tirto.id/apa-itu-seni-grafis-ini-pengertian-jenis-dan-tekniknya-gnMV>, diakses 9 Maret 2022, pukul 22:00.
- Staff, Webopedia. 2021. Color Separation, What is Color Separation? | Webopedia, diakses 4 Maret 2022, pukul 09:00.
- Sudiatmika, I Gusti Ngurah Zena. 2021. Fungsi Layer Pada Adobe Photoshop (Penjelasan Lengkap). Fungsi Layer Pada Adobe Photoshop (Penjelasan Lengkap) | Ya Gampang. diakses pada 18 April 2022, pukul 17:00
- Wikipedia. 2022. Screen Printing, Screen printing - Wikipedia, diakses 1 Maret 2022, pukul 17:00.
- William, Abraham. 2021. Pengertian Seni Rupa, Unsur, Jenis, Macam dan Contohnya.<https://tirto.id/pengertian-seni-rupa-unsur-jenis-macam-dan-contohnyaYh>, diakses 9 Maret 2022, pukul 21:0