

**PERANCANGAN ARTWORK DESIGN PRODUK MERCHANDISE  
MENGUNAKAN SABLON DIRECT TO GARMENT PADA BOHO STORE**

**Rommel Sinaga, Leo Vinanda Malau**

**Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif**

**Email: [rosinaga24@gmail.com](mailto:rosinaga24@gmail.com)**

**ABSTRACT**

*Artwork design in the form of screen printing on merchandise products can be of more value to the merchandise product and give an artistic and exclusive impression to the design compared to other screen printing designs, in the design of screen printing designs using the artwork the authors design the design starting from in the form of manual drawings using equipment such as Drawing Pens, graphite pencils, charcoal pencils, ballpoints, Chinese ink and others, then through the coloring and editing or digital stages using design software such as Photoshop CC so that later it can be printed using a DTG (Direct to Garment) printing machine in form of screen printing on merchandise products.*

**Keywords : Design, Artwork Making Process, Finished Result**

**ABSTRAK**

*Desain Artwork dalam bentuk sablon pada produk merchandise dapat menjadi nilai lebih pada produk merchandise tersebut dan memberi kesan artistik serta eksklusif pada desain tersebut di bandingkan dengan desain sablon lainnya, dalam pengerjaan desain sablon menggunakan artwork tersebut penulis merancang desain tersebut mulai dari dalam bentuk gambar manual menggunakan peralatan seperti Drawing Pen, pensil grafit, pensil charcoal, ballpoint, tinta cina dan yang lainnya, lalu melalui tahap pewarnaan dan editing atau tahap digital yang menggunakan software desain seperti Photoshop CC agar nantinya dapat di cetak menggunakan mesin cetak DTG (Direct to Garment) dalam bentuk sablon pada produk merchandise.*

**Kata Kunci : Perancangan, Proses Pembuatan Artwork, Hasil Jadi**

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini, desain sablon tak dipungkiri lagi urgensinya. Desain sablon merupakan bagian yang penting, hampir semua produk yang ada di sekitar kita menggunakan desain sablon pada produk mereka, baik untuk bertujuan membuat produk mereka lebih menarik, atau menambah nilai jual dari produk dari desain tersebut, ini juga berlaku pada bentuk desain yang ada pada produk *merchandise* seperti pada kaos, jacket, topi dan produk lainnya.

Desain sablon pada produk pun semakin beragam dan terus mengalami perubahan dan perkembangan, baik dalam mengikuti permintaan pasar, atau pun karena mengikuti *fashion* yang sedang tren, meskipun demikian banyak yang berpendapat sebagian besar desain sablon yang tersebar memiliki kesan yang monoton, seperti misalkan desain sablon pada produk *merchandise* yang dijual di salah satu toko *merchandise* juga dapat kita temui di toko - toko *merchandise* lainnya, mungkin karena toko tersebut mendapat produk tersebut dari distributor yang sama, sehingga membuat banyak desain sablon pada produk *merchandise* yang tersebar memiliki kesan yang monoton.

Di Inggris sekumpulan seniman sablon di Inggris mendirikan Perkumpulan Serigrafi Nasional (National Serigraphic Society), yang awalnya dikenal dengan nama

*Serigrafi* pada tahun 1930, hal ini dibuat untuk membedakan seniman yang

berkarya di bidang seni dengan menggunakan penyablonan, dengan mereka yang berkarya di bidang seni dengan menggunakan penyablonan, dengan mereka yang bergerak di bidang sablon untuk kepentingan industri komersial, *serigrafi* sendiri berasal dari bahasa Latin, yaitu '*seri*' (sutra), dan bahasa Yunani '*graphein*' (menulis atau menggambar). Dengan demikian saya berpikir hasil karya seni (*artwork*) dari peralatan menggambar yang pada umumnya hanya dibuat pada media menggambar seperti pada kanvas lukis ataupun kertas, dapat di aplikasikan kedalam bentuk desain sablon pada produk - produk *merchandise*, yang tentunya memiliki kesan yang lebih dengan desain sablon produk *merchandise* lainnya, baik dari jenis desain, nilai seni di dalam desain, serta tentunya memiliki kesan yang eksklusif.

Tentunya dengan perkembangan teknologi khususnya pada teknik sablon, sangat memungkinkan karya seni (*artwork*) yang dibuat secara manual sekalipun dapat di aplikasikan ke dalam bentuk desain sablon pada berbagai produk *merchandise*, dengan bantuan dari *software* komputer dan juga mesin cetak sablon yaitu dengan menggunakan mesin cetak sablon DTG (*direct to garment*). Dengan masalah tersebut, saya ingin membuat karya tulis ilmiah dengan Judul:

**“Perancangan Artwork Design Produk Merchandise Menggunakan Sablon Direct To Gartment pada Boho Store”** mengenalkan mengenai perancangan desain sablon berbentuk *artwork* yang di aplikasikan ke produk *merchandise*

### 1.2 Rumusan Masalah

Seperti yang telah diuraikan pada latar belakang masalah, maka rumusan masalahnya dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara perancangan desain *artwork* manual ke dalam desain sablon menggunakan mesin cetak *direct to garment* pada produk *merchandise*?
2. Bagaimana hasil visual dari desain di produk *merchandise* menggunakan desain *artwork* tersebut?

### 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Untuk merancang dan membuat *artwork* manual menjadi desain sablon pada produk *merchandise* menggunakan mesin cetak DTG (*direct to garment*).
2. Mengenalkan hasil visual dari desain produk *merchandise* menggunakan sablon dari *artwork* sebagai desainnya.

### 1.4. Metodologi Penelitian

Metodologi yang akan penulis gunakan dalam pembuatan perancangan desain *artwork* pada produk *merchandise* adalah pengkajian atas berbagai hasil

analisis kualitatif deskriptif melalui 3 tahapan utama, yakni; identifikasi, wawancara, dan kepustakaan.

#### a. Observasi

Ini merupakan tahap awal pengumpulan data yang berhubungan dengan perusahaan, mulai dari latar belakang, sejarah yang diharapkan dapat menonjolkan karakter perusahaan. Dalam tahap ini penulis memerlukan beberapa halaman penting yang harus dilakukan dan hasil akhirnya akan dijadikan bentuk nyata sesuai dengan spesifikasi proyek yang dikerjakan, yaitu:

#### b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data-data mengenai perusahaan yang nantinya data tersebut akan digunakan penulis untuk membuat *artwork* desain sablon yang lebih bagus lagi. Dalam tahap ini, penulis akan terjun langsung ke perusahaan untuk menanyakan kepada pihak pemilik Boho Store mengenai *artwork* desain sablon tersebut

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Definisi Perancangan

Perancangan adalah penentuan proses dan data yang diperlukan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Menurut Ladjamudin (2015: 39), "Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain system menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik". Menurut Nafisah (2003: 2), Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari berbagai elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Sementara itu menurut Hariyanto (2006: 405), "Perancangan merupakan rekayasa representasi yang berarti terhadap sesuatu yang hendak dibangun". Berdasarkan teori dari para ahli, penulis merangkum bahwa Perancangan adalah pembuatan suatu bentuk desain yang bertujuan untuk membangun suatu betuk yang baru berdasarkan hasil rekomendasi dan analisis sistem yang telah dilakukan.

## 2.2. Pengertian Sablon

Menurut Nusantara (2003: 2), kata sablon berasal dari bahasa Belanda yaitu *schablon*, sedangkan cetak saring dalam bahasa Inggris disebut *silk screen printing* (serigrafi). Jika diterjemahkan, berarti mencetak dengan layar sutera, Pada awalnya penggunaan cetak sablon adalah untuk menggantikan teknik dengan tulisan tangan yang waktu itu banyak kain-kain bermotif dengan teknik tulisan tangan yang dijual dengan harga yang sangat tinggi.

Sebelum menggunakan kain gasa, cetak sablon menggunakan kain saring sutera. Teknik menyablon sebenarnya sangatlah sederhana hanya memindahkan cetakan (*film*) ke bidang lain. Untuk dapat menyablon ada beberapa tahapan-tahapan yang harus dilakukan seperti mempersiapkan alat sablon, persiapan desain (*artwork*), proses *afdruk*, sampai proses menyablon, awalnya penyablonan digunakan sebagai metode untuk melakukan pencetakan pada kertas dinding (*wallpaper*), pencetakan spreng, sutera, atau bahan-bahan kain lainnya yang memiliki kualitas tinggi. Awalnya penyablonan digunakan sebagai metode untuk melakukan pencetakan pada kertas dinding (*wallpaper*), pencetakan spreng, sutera, atau bahan-bahan kain lainnya yang memiliki kualitas tinggi. Tak hanya itu, mesin sablon baju kaos tersebut pun menjadi salah satu mesin paling populer dalam dunia industri penyablonan hingga kini, saat ini perkembangan industri sablon di dunia sudah semakin maju dan berkembang. Khususnya pada industri *print* kaos, alternatif membuat kaos sablon kini tidak hanya terbatas pada penggunaan sablon manual saja, namun juga sudah semakin maju dengan merambah ke dunia digital.

## 2.3. Pengertian Artwork

*Artwork* yang berasal dari bahasa Inggris yaitu *art* yang berarti seni dan *work* yang berarti karya yang artinya karya seni. Menurut

Pratama dan Effendhy (2012: 3), *Artwork* dapat diartikan sebagai karya seni (visual) atau ilustrasi baik berupa fisik maupun digital yang mewakili karya seni, *artwork* memiliki fungsi terutama dalam hal komersial, yaitu untuk mempromosikan suatu produk, tetapi dapat juga memiliki fungsi estetika.

*Artwork* dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu *artwork* dua dimensi dan *artwork* tiga dimensi. *Artwork* dua dimensi adalah lukisan, foto, gambar dan lainnya. Sedangkan untuk *artwork* tiga dimensi adalah patung, dan jenis-jenis karya seni yang memiliki bentuk tiga dimensi lainnya.

Bentuk paling awal dari sablon kaos digital adalah menggunakan teknik transfer *paper*. Secara sederhana teknik yang diterapkan pada sablon kaos digital dengan transfer *paper* adalah: mencetak gambar dengan menggunakan printer kertas biasa pada kertas khusus yang disebut transfer *paper*, dengan tinta khusus yang disebut tinta *sublime*.

Bentuk paling sederhana dari mesin *hot press* adalah setrika rumah tangga biasa. Setelah gambar menempel pada kaos, lalu transfer paper dilepaskan atau dipisahkan dari kaos tersebut dengan cara dikelupas, Cara tersebut cukup rumit dan membutuhkan biaya besar, oleh karena itu teknologi terus berkembang mencari cara agar dapat mencetak langsung pada kaos, tanpa melalui transfer *paper*. Dari pemikiran tersebut, lahirlah

printer DTG (*direct to garment*), di sinilah posisi dan peran DTG semakin dibutuhkan oleh *customer* yang tidak suka pada kaos pasaran sehingga meng-*custom* kaosnya dengan DTG.

#### 2.4. Pengertian Seni Rupa

*Art* (Seni) berasal dari kata *Ars* (latin) atau *Art* (Inggris) yang artinya kemahiran. Ada juga yang mengatakan kata seni berasal dari bahasa belanda yang artinya genius atau jenius Sementara kata seni dalam bahasa Indonesia berasal dari kata sangsekerta yang berarti pemujaan. Dalam bahasa tradisional jawa, seni artinya rawit (pekerjaan yang rumit - rumit / kecil).

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

Seni rupa dilihat dari segi fungsinya dibedakan antara seni rupa murni dan seni rupa terapan, proses penciptaan seni rupa murni lebih menitik beratkan pada ekspresi jiwa semata misalnya lukisan, sedangkan seni rupa terapan proses pembuatannya memiliki tujuan dan fungsi tertentu misalnya seni kriya. Sedangkan, jika ditinjau dari segi wujud dan bentuknya, seni rupa terbagi 2 yaitu seni rupa 2 dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar saja dan seni rupa 3 dimensi yang memiliki panjang lebar serta ruang.

Menurut Sumanto (2006: 5), seni dapat diartikan hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan indah, selaras, bernilai seni, dan lainnya. Dalam penciptaan / penataan suatu karya seni yang dilakukan oleh para seniman dibutuhkan kemampuan terampil kreatif secara khusus sesuai jenis karya seni yang dibuatnya. Bentuk karya seni yang ada sekarang ini cukup beragam dilihat dari bentuk kreasi seni, proses dan teknik berkarya serta wujud media yang digunakannya.

Agar menjadi sebuah karya seni, Seni rupa memiliki unsur-unsur yang disatukan kemudian menjadi sebuah karya seni yang indah. Unsur-unsur inilah yang nantinya akan membentuk ciri khas dan keindahan dalam seni rupa. Berikut adalah unsur-unsur dari seni rupa.

## 2.6. Pengertian Digital Art

Menurut Widiyanto (2010: 2), digital Art adalah karya atau praktik artistic yang menggunakan teknologi digital sebagai bagian penting dari proses kreatif atau presentasi, sejak tahun 1970an berbagai nama telah digunakan untuk menggambarkan proses termasuk seni komputer dan seni multimedia, dan seni digital sendiri ditempatkan di bawah istilah payung seni media baru yang lebih luas.

## 2.5. Desain Grafis

Desain grafis berasal dari dua kata yaitu 'desain' yang berarti merancang dan 'grafis' yang berarti gambar. Jadi, desain grafis adalah rancangan yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk grafis. Menurut Pujiriyanto (2005), "Desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, gambar dan garis di atas sesuatu sebagai sebuah pesan"

Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi maupun fotografi. Menurut Anggraini S. dan Nathalia (2016: 41), ada empat prinsip desain yaitu keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*), penekanan/ dominasi (*emphasis*) dan kesatuan (*unity*) yang dapat membantu kita untuk mengkombinasikan berbagai elemen desain sehingga menghasilkan desain yang baik.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Konsep dan Perancangan Desain

Konsep perancangan desain yang akan di implementasikan ke dalam produk *merchandise* mulai dari perancangan *artwork* desain dalam bentuk gambar manual ke tahap digital *art*, lalu diolah menjadi sebuah desain *artwork* yang eksklusif dan efisien sesuai dengan rumusan masalah. Konsep perancangan desain *artwork* untuk produk *merchandise* di Boho Store ini menerapkan unsur dari seni rupa

dan digital *art* di dalam desain desainnya.

### 3.2 Analisis Visual Desain *Artwork*

Dalam pembuatan desain *artwork* pada produk *merchandise* pada boho *store* ini, terdapat beberapa elemen – elemen desain yang digunakan agar tercipta suatu desain sablon yang menggunakan *artwork* yang eksklusif dan efisien sebagai berikut :

#### 1. Konsep

##### a. Deskripsi

1. Pengertian : *Artwork* berbentuk seni rupa 2 dimensi adalah sebuah karya seni rupa mempunyai batas dua sisi, yakni sisi panjang dan lebar

Bentuk : *Artwork* karya seni rupa tidak punya ruang karena tidak memiliki ketebalan dan ketinggian. Sehingga, hasil dari karya seni ini hanya dapat dinikmati dari satu arah saja.

3. Tujuan : *Artwork* yang bisa dinikmati keindahannya sebagai desain *artwork* pada produk *merchandise*.

Hasil Analisis.

1. Pengertian : Desain *artwork* ini sudah sesuai dengan pengertian seni rupa 2 dimensi yang mempunyai batas dua sisi, yakni sisi panjang dan lebar.

2. Bentuk : Desain *artwork* tersebut sudah sesuai dengan bentuk seni rupa 2 dimensi yang tidak mempunyai ruang karena tidak memiliki ketebalan dan ketinggian.

3. Tujuan : Mengenalkan hasil visual atau hasil cetak dari desain produk *merchandise* menggunakan

sablon dari *artwork* sebagai desainnya.

#### Unsur

##### Deskripsi

1. Titik : Unsur dasar karya seni rupa yang terkecil. Segala bentuk wujud yang dihasilkan dimulai dari titik. Sehingga titik menjadi pusat perhatian. Titik yang membesar disebut dengan bintik.

2. Garis : Batas limit dari suatu benda, bidang, ruang, texture, warna, Garis memiliki dimensi yang memanjang dengan arah tertentu, memiliki sifat seperti panjang, pendek, lurus, tipis, tebal, vertical.

3. Bidang : Unsur ini merupakan perkembangan dari penampilan garis, yakni perpaduan antara garis-garis dalam kondisi tertentu.

4. Bentuk : Merupakan wujud yang terdapat di alam dan terlihat nyata. Bentuk dapat berarti *shape*, yakni bentuk benda polos yang muncul tanpa penjiwaan atau hadir secara kebetulan, dapat dilihat hanya sekedar penyebutan sifatnya saja seperti : ornamental, bulat, panjang, tidak teratur, persegi dan lain sebagainya

5. Tekstur : Ialah sifat permukaan pada setiap benda yang bisa dilihat juga diraba. Dimana sifatnya terkesan halus, kusam, kasar, licin, mengkilap, dan lainnya.

#### Tipografi

Dalam beberapa desain *artwork* yang penulis rancang pada produk *merchandise* di Boho *Store* menggunakan jenis font sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Keterangan Font**

Keterangan	Nama font	Tipe Font	Ukuran Font
Ilustrasi <i>Homeless</i>	Bleeding Cowbo	Reguler	124 pt
Ilustrasi <i>Beethoven</i>	Bleeding Cowbo	Reguler	45 pt
<i>Artwork Gurda</i>	Bleeding	Reguler	118 pt
Gurdi Karo	Cowboys		
Ilustrasi <i>Surdam</i>	Bleeding	Reguler	126 pt
Ilustrasi	Hacked	Reguler	119 pt

**Warna**

**Tabel 4.2 Keterangan Warna**

Nama	Contoh	Kode Warna	C	M	Y	K
Hitam		#000000	93	88	89	90
Emas		#FFD700	0	17	94	0
Merah		#FF0000	0	25	25	12
Biru		#0000FF	95	73	0	0
Oranye		#FF7F00	0	50	10	0
Putih		#FFFFFF	0	0	0	0
Abu-abu		#808080	58	50	47	0
Hijau		#00FF00	62	0	10	0
Cokelat		#964B00	59	82	10	43

**Perancangan Sketsa**

1. Sketsa Desain Artwork Tema Ilustrasi



Gambar Sketsa Desain *Artwork* Tema Ilustrasi

Menggambar *Linier*

2. Sketsa Desain *Artwork* Ilustrasi Budaya Karo



Gambar Sketsa Desain *Artwork* Ilustrasi Budaya Karo



Gambar Sketsa Desain *Artwork*  
Ilustrasi *Homeless*



Gambar Sketsa Desain *Artwork*  
Tema Ilustrasi

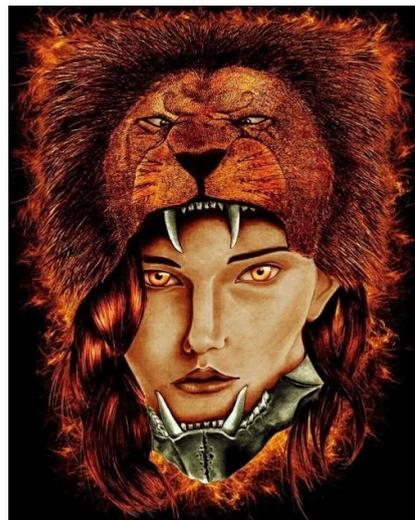
### Proses Digital Sketsa Desain *Artwork*

Dalam tahap ini penulis akan memaparkan beberapa sketsa desain *artwork* dalam tahap proses digital dan juga tahap pewarnaan sketsa yang sudah dibuat secara manual, di sini penulis menggunakan bantuan *software*

komputer seperti *Adobe Photosop*, pada tahap ini juga merupakan salah satu bagian yang penting dalam perancangan desain *artwork* pada produk *merchandise* karna sebagai salah satu syarat penting agar dapat dicetak nantinya pada produk *merchandise* dalam bentuk desain sablon, karna penulis menggunakan desain gambar yang di buat secara manual untuk desain produk *merchandise* jadi harus melewati tahap proses digital.

Pada proses pengerjaan digital sketsa yang rumit, begitu pula pada software yang di pakai untuk proses digital, penulis juga menggunakan bantuan dari *software* yang lain seperti *Adobe Illustrator*, *Corel Draw* dan yang lainnya sesuai dengan kebutuhan, berikut adalah beberapa desain *artwork* yang penulis rancang dalam tahap proses digital.

#### 1. Desain Digital *Artwork* Tema Ilustrasi

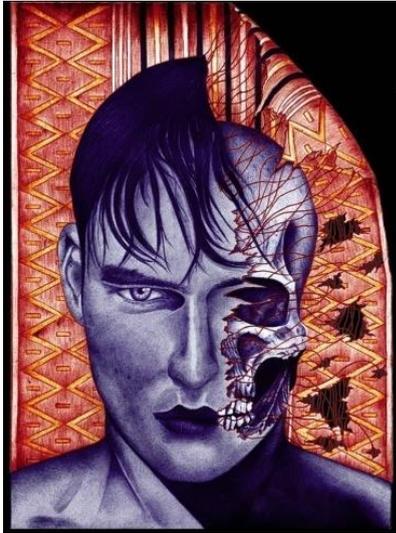


Gambar 4.10 Desain Digital *Artwork*  
Tema Ilustrasi

Warna : CMYK *Full color*

Produksi: Cetak Digital *Direct to Garment*

1. Desain Digital *Artwork* Ilustrasi Budaya Karo



Gambar Desain Digital *Artwork* Ilustrasi Budaya Karo

Warna : CMYK *Full color*

Produksi: Cetak Digital *Direct to Garment*

3. Desain Digital *Artwork* Ilustrasi Beethoven



Gambar 4.17 Desain Digital *Artwork* Ilustrasi Beethoven

Warna : CMYK *Full color*

Produksi: Cetak Digital *Direct to Garment*

4. Desain Digital *Artwork* Ilustrasi *Homeless*



Gambar Desain Digital *Artwork* Ilustrasi *Homeless*

Warna : CMYK *Full color*

Produksi: Cetak Digital *Direct to Garment*

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Dari keseluruhan proses perancangan desain sablon pada produk *merchandise* menggunakan *artwork* ini, penulis melewati beberapa tahapan mulai dari observasi data, mencari beberapa informasi dan referensi, lalu membuat sketsa desain *artwork* secara manual, sampai pada proses *lineart* dan

61

pewarnaan atau proses digital yang di kembangkan melalui software *Adobe Photoshop CC*, dan juga mencari tempat cetak DTG (*direct to garment*) yang sesuai untuk mencetak hasil dari desain sablon menggunakan *artwork* tersebut pada produk *merchandise*

Berikut ini adalah beberapa kesimpulan dari permasalahan yang ada pada rumusan masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Penulis mencari alternatif tentang desain sablon pada produk *merchandise* yang unik serta eksklusif yakni dengan menggunakan *artwork* gambar yang dibuat secara manual dan di aplikasikan dengan menggunakan *software* editing gambar komputer lalu menjadikan gambar *artwork* tersebut sebagai desain sablon pada produk *merchandise*.

2. Penulis mengkombinasikan beberapa teknik desain dalam proses perancangan desain *artwork* tersebut yaitu dengan beragam jenis *artwork* di dalam desain sablon produk *merchandise* tersebut

**Saran.**

Setelah melaksanakan perancangan desain sablon menggunakan *artwork* ini, penulis ingin memberikan beberapa saran kepada perusahaan yang terkait dalam karys tulis ini serta terhadap Politeknik Negeri Media Kreatif PSSD Medan, adapun saran yang diberikan adalah sebagai berikut :

1. Pihak perusahaan sebaiknya terus melakukan pengembangan

tentang desain dan kualitas pada produk - produk *merchandise* agar tidak kalah bersaing dengan *store - store* yang lain, mengingat persaingan antar *store* yang kian meningkat dari waktu ke waktu.

2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif agar lebih memperhatikan fasilitas - fasilitas kampus untuk kegiatan belajar baik dosen maupun mahasiswa untuk mengikuti perkembangan teknologi saat ini

## DAFTAR PUSTAKA

Harianto Kristanto. 2006. **Konsep dan Perancangan**. Yogyakarta: Andi

*Publisher*

Ladjamudin Al-Bahra. 2015. **Analisis dan Desain Sistem Informasi**.

Yogyakarta: Graha Ilmu

Lestari Sri. 2012. **Psikologi Keluarga**. Jakarta: Kharisma Putra Utama

Nafisah Syifaun. 2003. **Grafika Komputer**. Yogyakarta: Graha Ilmu

Nusantara Guntur. 2003. **Cetak Sablon**. Jakarta: Kawan Pustaka

S Anggraini dan Nathalia. 2016. **Desain Komunikasi Visual**. Bandung: Nuansa

*Cendikia*

Sanyoto Ebdi Sadjiman. 2009. **Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain**.

Yogyakarta: Jalasutra

Sumanto. 2006. **Perkembangan Kreativitas Senirupa**. Jakarta: Depdiknas

Pratama Hide Adietya dan Effendhy Asep. 2012.

**Photoshop Artwork**.  
Jakarta: Media Kita

Pujiriyanto. 2005. **Desain Grafis Komputer**. Yogyakarta: Andi  
*Publisher*

Widiyanto Rahmat. 2010. **Digital of Art**. Jakarta: Elex  
Media Komputindo

[http://bengkelprint.co.id/6-  
alat-wajib-punya-sebelum-  
buka-usaha-sablon-kaos-  
dtg/](http://bengkelprint.co.id/6-alat-wajib-punya-sebelum-buka-usaha-sablon-kaos-dtg/)

[https://harlanprint-  
dtg.com/pengertian-printer-dtg-  
direct-to-garmen](https://harlanprint-dtg.com/pengertian-printer-dtg-direct-to-garmen)