



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LAPORAN TUGAS AKHIR



### **PENJUALAN *MERCHANDISE* DENGAN SABLON *DIRECT TRANSFER FILM (DTF)* UNTUK KOMUNITAS *GAME ONLINE***

Disusun oleh:

**RAIHAN SIGIT PRATAMA**

NIM: 2008311015

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

**PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN PEMASARAN  
JURUSAN AKUNTANSI  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**AGUSTUS 2023**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LAPORAN TUGAS AKHIR



### **PENJUALAN *MERCHANDISE* DENGAN SABLON *DIRECT TRANSFER FILM (DTF)* UNTUK KOMUNITAS *GAME ONLINE***

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Ahli Madya

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**  
Disusun oleh:  
**RAIHAN SIGIT PRATAMA**  
NIM: 2008311015

**PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN PEMASARAN  
JURUSAN AKUNTANSI  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**AGUSTUS 2023**



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri bukan jiplakan karya orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat, gagasan, atau temuan orang lain yang terdapat di dalam Laporan Tugas akhir ini telah saya kutip dan saya rujuk sesuai dengan etika ilmiah.

Nama : Raihan Sigit Pratama

NIM : 2008311015

Tanda tangan :



Tanggal : 18 Agustus 2023

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Raihan Sigit Pratama  
NIM : 2008311015  
Program Studi : D-3 Manajemen Pemasaran WNBK  
Judul Laporan TA : Penjualan *Merchandise* dengan Sablon  
*Direct Transfer Film (DTF)* untuk  
*Komunitas Game Online*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Manajemen Pemasaran pada Program Studi D3 Manajemen Pemasaran untuk WNBK, Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Jakarta

### DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Rahma Nur Praptiwi, S.Si.,M.M. (.....)  
Anggota Penguji 1 : Moch. Nuruz Zaman S.Pd.,M.Li. (.....)  
Anggota Penguji 2 : Iftita Rahmi M.Psi.,Psikolog. (.....)

### DISAHKAN OLEH KETUA JURUSAN AKUNTANSI

Ditetapkan di: Depok

Tanggal: 18 Agustus 2023



Dr. Sabar Warsini, S.E.,M.M.

NIP: 196404151990032002



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LEMBAR PERSETUJUAN

Nama Penyusun : Raihan Sigit Pratama  
Nomor Induk Mahasiswa : 2008311015  
Jurusan/Program Studi : Akuntansi / Manajemen Pemasaran WNBK  
Judul Laporan TA : Penjualan *Merchandise* dengan Sablon  
*Direct Transfer Film (DTF)*  
untuk Komunitas *Game Online*

Disetujui oleh:

Pembimbing 1

(Iftita Rahmi M.Psi.,Psikolog)

NIP: 199101012018032001

Pembimbing 2

(Moch. Nuruz Zaman S.Pd.,M.Li.,)

NIP: 4032022030719930413

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

Ketua Program Studi

(Innas Rovino Katuruni, S.Hut.,M.M)

NIP: 198811142019121000



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayahnya sehingga tugas akhir yang berjudul “PENJUALAN *MERCHANDISE* DENGAN SABLON *DIRECT TRANSFER FILM (DTF)* UNTUK KOMUNITAS *GAME ONLINE*” dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Tugas akhir ini ditujukan untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi Diploma III Jurusan Akuntansi–Manajemen Pemasaran untuk Warga Negara Berkebutuhan Khusus, Politeknik Negeri Jakarta, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr.sc. H Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing.HTL, M.t., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Ibu Dr. Sabar Warsini, S.E., M.M. selaku ketua jurusan Akuntansi PNJ.
3. Bapak Innas Rovino Katuruni, S.Hut., M.M, selaku Ketua Program Studi DIII Manajemen Pemasaran untuk Warga Negara Berkebutuhan Khusus.
4. Ibu Iftita Rahmi M.Psi.,Psikolog, selaku Pembimbing I Tugas Akhir dan Bapak Moch. Nuruz Zaman S.Pd., M.Li, selaku Pembimbing II Tugas Akhir.
5. Para Dosen tim penguji Tugas Akhir, para Dosen pengajar dan tenaga kependidikan Prodi DIII MP-WNBK PNJ.
6. Orang tua serta teman-teman seperjuangan di MP–WNBK PNJ yang selalu memberikan dukungan, doa dan semangat bagi penulis.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya masih adanya kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penyusunan Tugas Akhir ini, karena itu penulis menerima Kritik, Saran dan Masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan datang. Selain itu penulis juga berharap semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua.

Depok , .....2023

Penulis



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademis Politeknik Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Raihan Sigit Pratama  
NIM : 2008311015  
Program Studi : Manajemen Pemasaran WNBK  
Jurusan : Akuntansi  
Jenis Karya : tulisan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty- Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Penjualan *Merchandise* dengan Sablon *Direct Transfer Film (DTF)* untuk Komunitas *Game Online*

Yang menyatakan,

(Raihan Sigit Pratama)

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

# “PENJUALAN MERCHANDISE DENGAN SABLON DIRECT TRANSFER FILM (DTF) UNTUK KOMUNITAS GAME ONLINE”

Raihan Sigit Pratama

Manajemen Pemasaran WNBK

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini menjelaskan proses pembuatan *cutting sticker* dan pemasangan pada media *merchandise* yang dihasilkan oleh mahasiswa sebagai tahap latihan dan sasaran penjualannya adalah para *gamer* yang tergabung dalam komunitas *GAME ONLINE*. Masalah penelitian ialah target produksi tidak tercapai, disebabkan adanya produk rusak dan sedikit pesanan yang masuk. Tugas akhir ini adalah membuat karya tentang produksi sablon *merchandise*, selanjutnya diterapkan atau diaplikasikan pada berbagai produk *merchandise* seperti kaos dan tas (*totebag*). Permasalahan dalam tulisan ini adalah bagaimana membuat desain yang bagus dan unik agar nantinya *merchandise* yang dihasilkan dapat menarik minat komunitas lain untuk membeli. Tujuan dari penulisan tugas akhir ini untuk mengaplikasikan sablon ke berbagai *merchandise* dengan design gambar menggunakan aplikasi *Corel Draw*, *Photoshop* dan *Adobe Illustrator (AI)* beserta cara memasarkan produk sablon tersebut. Metode yang digunakan dalam pembuatan desain ini adalah menyiapkan gambar yang di pilih untuk selanjutnya di gambar ulang menjadi *design vector* menggunakan aplikasi *Corel Draw*, *Photoshop* dan *Adobe Illustrator (AI)*. Setelah itu desain di cetak menjadi stiker dan diaplikasikan pada *merchandise* menggunakan mesin *hot press*. Hasil akhirnya berupa berbagai *merchandise* yang menarik dengan desain yang telah di pilih. Untuk memasarkan produk *merchandise* ini bisa melalui penjualan langsung atau melalui toko *online* dan media sosial

**Kata Kunci:** desain, kaos, *merchandise*, pemasaran, stiker, sablon digital, tas

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta







Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

“PENJUALAN MERCHANDISE DENGAN SABLON DIRECT TRANSFER  
FILM (DTF) UNTUK KOMUNITAS GAME ONLINE”

Raihan Sigit Pratama

Marketing Management WNBK

**ABSTRACT**

The purpose of this study is to explain the process of making cutting stickers and installing them on media merchandise produced by students as a training stage and the sales target is gamers who are members of the GAME ONLINE community. The research problem is that the production target is not achieved, due to damaged products and few incoming orders. This final project is to make a work on the production of screen printing merchandise, then applied or applied to various merchandise products such as t-shirts and bags (totebags). The problem in this paper is how to make a good and unique design so that later the resulting merchandise can attract other communities to buy. The purpose of writing this final project is to apply screen printing to various merchandise with image designs using the Corel Draw, Photoshop and Adobe Illustrator (AI) applications along with how to market the screen printing products. The method used in making this design is to prepare the selected image for further re-drawing into a vector design using the Corel Draw, Photoshop and Adobe Illustrator (AI) applications. After that, the design is printed into stickers and applied to merchandise using a hot press machine. The end result is a variety of attractive merchandise with the chosen design. To market this merchandise product, you can do it through direct sales or through online stores and social media

**Keywords:** design, t-shirts, bags, merchandise, stickers, marketing, digital screen printing

**Keyword:** bag, design, digital screen printing, merchandise, marketing, sticker, t-shirt



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	vii
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Penulisan .....	1
1.2 Tujuan Penulisan .....	2
1.3 Manfaat Penulisan .....	2
1.4 Metode Penulisan.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Sablon.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1 Teknik Sablon .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.2 Bisnis Jasa Sablon (Inkside Screen Printing). .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.3 Alur Teknik Dasar Sablon.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.4 Cara Mengoperasikan Mesin Press dengan tepat..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Pemasaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.1 Pengertian Pemasaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.2 Definisi Pemasaran menurut para ahli .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.3 Penetapan Harga.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.2.4	Komunikasi pemasaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III TAHAPAN PEMBUATAN PROYEK SABLON DTF YANG DI APLIKASIKAN PADA KAOS DAN MERCHANDISE TAHAPAN PEMBUATAN PROYEK SABLON DTF YANG DI APLIKASIKAN PADA KAOS DAN MERCHANDISE.....</b>		
3.1	Membuat Desain gambar.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2	Pencetakan produk yang akan di sablon untuk <i>sample</i> (contoh)....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.1	Alat dan bahan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.2	Langkah langkah dalam melakukan sablon ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3	Menghitung biaya produksi dan harga produk.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4	Promosi dan Penjualan Produk.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.1	Pemasaran <i>Online</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.2	Pemasaran <i>Offline</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.3	Proses Penjualan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		
4.1.	Hasil Produk .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1.	Kaos .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2.	<i>Totebag</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.	Hasil Pemasaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1.	Metode Penjualan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2.	Hasil Penjualan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.3.	Perbedaan hasil penjualan antara penjualan online dan offline	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.4.	Grafik Penjualan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.5.	Kendala yang ada .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.	Testimoni Pembeli.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>36</b>
5.1.	Kesimpulan.....	<b>36</b>
5.2.	Saran.....	<b>36</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahapan proyek.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.2 Rincian modal pembuatan sablon kaos..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.3 Rincian modal pembuatan sablon <i>totebag</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.1 spesifikasi produk kaos.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.2 Rincian hasil penjualan sablon kaos .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 3 Rincian hasil penjualan sablon <i>Totebag</i>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.4 Perbandingan penjualan <i>online</i> dan <i>offline</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 contoh produk menggunakan teknik DTF,..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2.2 Alur kerja percetakan dalam proses bisnis *Inkside Screen Printing*, ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2.3 contoh alur pembuatan sablon..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2.4 Contoh mesin *press* DTF untuk sablon kaos , *totebag*..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2.5 foto penulis sedang mengoperasikan mesin *press*,... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.1 Tahapan proyek ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.2 Aplikasi *Photoshop* yang digunakan penulis untuk melakukan desain ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.3 desain yang di buat penulis (tampak depan) .... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.4 desain yang di buat penulis (tampak belakang) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.5 desain yang di buat penulis untuk tas (*totebag*) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.6 penulis sedang menyalakan mesin *press*..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.7 Mengatur suhu sesuai yang diinginkan ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.8 Merapikan kaos pada mesin *press*..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.9 penulis melakukan *prepress* kaos..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.10 penulis menempelkan stiker DTF ( *Direct Transfer Film*) ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.11 penulis meletakkan alas kertas di atas kaos ... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.12 penullis melakukan *press* kaos..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.13 Proses mengangkat Pet DTF (*Direct Transfer Film*)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.14 penulis melakukan *press* ulang agar hasil sempurna ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.15 produk yang dihasilkan ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.16 Hasil sablon kaos untuk contoh (*sample*)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.17 Hasil sablon *totebag* untuk contoh (*sample*).. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.18 Akun Ig atas nama *radesfa\_craft*..... **Error! Bookmark not defined.**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3.19 Contoh promosi yang dilakukan penulis di group *Whatsapp* (WA) komunitas penulis ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.20 Contoh promosi yang dilakukan penulis di *Instagram* dengan akun *radesfa\_craft*..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.21 *Banner* sebagai promosi *offline* yang di pasang di depan rumah penulis ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.22 contoh *chat* calon pembeli yang menginginkan pembayaran *COD* ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.23 contoh *chat* calon pembeli yang menginginkan barang, ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.24 contoh *chat* calon pembeli yang memesan barang lewat *IG*.... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.1 Desain kaos yang di pesan pelanggan **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.2 *totebag* yang terjual..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.3 grafik perbandingan penjualan produk berdasarkan usia..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.4 grafik perbandingan penjualan produk berdasarkan jenis kelamin ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.5 grafik perbandingan penjualan produk berdasarkan media informasi ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.6 Order melalui *offline*, hasil testimoni yang dikirim pelanggan melalui *Whatsapp* (WA) ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.7 Order melalui *online*, hasil testimoni yang dikirim pelanggan melalui *Whatsapp* (WA) ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.8 Order melalui *online*, hasil testimoni yang dikirim pelanggan melalui *Whatsapp* (WA) ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 9 Order melalui *online*, hasil testimoni yang dikirim pelanggan melalui *Whatsapp* (WA) ..... **Error! Bookmark not defined.**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR GRAFIK

Gambar 4.3 grafik perbandingan penjualan produk berdasarkan usia..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.4 grafik perbandingan penjualan produk berdasarkan jenis kelamin  
..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.5 grafik perbandingan penjualan produk berdasarkan media informasi  
..... **Error! Bookmark not defined.**







Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penulisan

Dalam usaha desain, produk yang berupa gambar ataupun logo biasanya diaplikasikan pada *merchandise* atau biasa di sebut juga *souvenir*. *Merchandise* adalah barang berupa cendera mata, seperti kaos, topi, tas (*totebag*), jaket, payung, cangkir (*mug*), pin, gantungan kunci dan sebagainya. Produk *merchandise* sangat diminati karena mempunyai manfaat yang dapat digunakan sehari-hari. Untuk perusahaan biasanya digunakan sebagai ajang promosi. Sebagai produk promosi, *merchandise* biasanya berisi logo perusahaan kadang ditambahkan *tagline* atau nama acara (*event*) yang diadakan oleh perusahaan sehingga dapat menjadi media promosi yang efektif. Sedangkan manfaat untuk komunitas biasanya selain ajang promosi juga digunakan untuk pakaian seragam bila mereka akan melakukan pertemuan *offline* di suatu tempat.

Saat ini usaha sablon *merchandise* di Indonesia sangat pesat perkembangannya, sehingga timbul persaingan usaha. Banyak yang berkembang, namun ada pula yang terpuruk. Penulis memilih bisnis ini, karena tertarik menjalani bisnis ini setelah mempelajari bagaimana cara menyablon kaos dan berbagai *merchandise* pada mata kuliah sablon di Manajemen Pemasaran WNBK PNJ, baik yang dilakukan secara manual maupun secara digital. Selain itu bisnis ini tidak memerlukan tempat yang besar dan luas serta hanya memerlukan daya listrik yang tidak terlalu besar, sehingga bisnis ini bisa dilakukan di dalam rumah dan tidak memerlukan sewa tempat khusus. Untuk peralatan cetaknya juga sangat mudah di dapat, khusus untuk mesin cetak digital, sudah banyak perusahaan yang memproduksi dan memasarkan mesin ini dengan harga terjangkau skala UMKM. Bisnis ini bisa dilakukan dengan modal kecil, untuk itu strategi pemasaran dan hasil produksi memegang peran penting atas kelangsungan usaha ini, selain kualitas dan harga.

Sebagai tahap awal penulis melakukan pembuatan desain yang selanjutnya dapat diaplikasikan pada produk. Produk yang akan di buat adalah *merchandise* yang berupa produk *lifestyle* yang sering digunakan konsumen. Adapun produk



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

yang dihasilkan harus menarik, berguna serta bernilai bagi konsumen seperti kaos, *sweater*, *tote bag*. Disain berisi ide yang menarik dan sesuai keinginan calon pelanggan.

Berawal dari hobi penulis bermain *GAME ONLINE*, di mana penulis mendapatkan banyak teman dari daerah di Indonesia, sampai pada akhirnya Penulis dan rekan-rekan *gamer* yang lain membentuk komunitas *GAME ONLINE* yang di beri nama *X (GE)\_ESPORT*. Dengan adanya komunitas ini maka anggota group bisa bermain bersama dan mengikuti lomba antar komunitas *gamer* lainnya.

Hal ini menjadikan peluang bagi penulis untuk melakukan penawaran kepada anggota komunitas untuk membuat seragam berupa kaos yang di cetak dengan menggunakan sablon yang berisi gambar, nama group serta tambahan informasi lain yang dibutuhkan. Penulis mendapatkan respon yang baik dari anggota komunitas penulis. Penulis berusaha membuat desain semenarik mungkin sehingga menarik minat anggota komunitas.

Strategi pemasaran awal yang akan dilakukan penulis dalam memasarkan produk sablon ini adalah dengan menawarkan ke komunitas *Game Online* penulis. Strategi pemasaran berikutnya yang akan dilakukan oleh penulis adalah dengan membuat spanduk di depan rumah, agar tetangga ataupun orang yang lewat di depan rumah mengetahui bahwa penulis membuka usaha sablon digital, serta menawarkan juga melalui Media Sosial penulis seperti di *Instagram (IG)*, dan *Whatsup (WA)*. Untuk ke depannya penulis akan membuka akun di *Market Place* seperti di Tokopedia, Shopee, Lazada dan lainnya dengan sistem *PO (Purchase Order)*.

### 1.2 Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Menjelaskan teknik dan tahap pembuatan sablon secara digital.
2. Memasarkan produk *merchandise* berupa kaos dan tas (*totebag*).

### 1.3 Manfaat Penulisan

Manfaat penulisan yang ingin dicapai penulis diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis: dapat menerapkan ide gambar penulis dalam pembuatan desain. Selain itu menambah pengetahuan dan memahami proses mulai dari melakukan desain, produksi dengan mencetak gambar



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ke berbagai *merchandise* secara digital serta memahami penjualan *offline* maupun *online*.

2. Manfaat bagi Masyarakat Umum: menambah wawasan dan memberikan gambaran terhadap masyarakat umum tentang tata cara mendesain dan penerapannya pada *merchandise*.
3. Manfaat bagi Politeknik Negeri Jakarta: Sebagai tambahan referensi khususnya untuk mahasiswa jurusan Desain Grafis.

#### 1.4 Metode Penulisan

Penulis menggunakan metode penulisan berdasarkan referensi buku, website dan pengalaman praktek menyablon yang dilakukan di kampus.

#### 1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan Tugas Akhir ini terdiri dari 5 (lima) bab, guna memudahkan penulisan di susun sebagai berikut:

##### **BAB 1: PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penulisan, Metode dan Manfaat Penulisan serta Sistematika Penulisan.

##### **BAB 2: TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini berisi tentang Landasan Teori, seluk beluk bisnis sablon, alur teknik pembuatan sablon digital, cara pengoperasian mesin press untuk sablon digital, pemasaran, komunikasi pemasaran dan penetapan harga serta karakteristik dari *GAMER ONLINE*.

##### **BAB 3: TAHAPAN PEMBUATAN PROYEK SABLON DTF YANG DI APLIKASIKAN PADA KAOS DAN *MERCHANDISE***

Dalam bab ini penulis akan membuat tahapan proyek kerja sesuai *schedule* yang di buat penulis. Rencana Proyek berupa jasa sablon *merchandise* akan dikerjakan mulai bulan Mei 2023 sampai dengan bulan Juli 2023.

##### **BAB 4: PEMBAHASAN**

Dalam bab ini berisi tentang hasil produk beserta harga jual serta strategi dan metode pemasaran yang digunakan.

##### **BAB 5: PENUTUP**

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V PENUTUP

### 5.1. Kesimpulan

Penulis sudah berhasil menerapkan ilmu yang selama ini dipelajari di bangku kuliah yaitu dengan melakukan desain gambar serta mengaplikasikan gambar tersebut ke dalam produk berupa kaos dan *totebag* dengan menarik.

Penulis sudah berhasil memasarkan produk berupa kaos dan *totebag* hasil karya sendiri walaupun target sasaran utama para *gamer online* tidak tercapai.

### 5.2. Saran

Disarankan untuk melengkapi alat sablon dengan Teknik DTF (*Digital Transfer Film*) dengan tujuan untuk memenuhi pesanan dengan jumlah yang lebih banyak, sehingga hasil dapat dikerjakan dengan cepat dan tepat waktu, harga produk juga bisa bersaing dengan produsen lain yang memiliki usaha sejenis, bahkan mungkin dapat menjual produk dengan harga yang lebih murah.

Disarankan untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas dalam hal mendesain, dengan cara mempelajari lebih dalam aplikasi *Photoshop*, *Corel Draw* dan *Adobe Illustrator* (AI). Meningkatkan kemampuan fotografi, dengan cara berlatih dan mempelajari *tutorial*, *tips* dan *trik* cara memotret sehingga menghasilkan foto yang menarik. Selain itu penting untuk mempelajari kembali bahasa pemasaran guna melakukan promosi secara *online* pada media promosi digital sehingga menarik keinginan calon pelanggan untuk memesan produk yang di jual, Menggunakan berbagai media sosial yang sedang *trend* untuk berpromosi dan menunjang penjualan juga sangat penting selain itu yang tak kalah pentingnya adalah membuka akun di *market place* terbesar di Indonesia seperti tokopedia, shopee, lazada, bukalapak dan lain lain, mengingat sebagai besar pembeli *online* menggunakan *market place* tersebut untuk melakukan transaksi pembelian.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR PUSTAKA

Dameria, Anne. 2008. Basic Printing, Panduan Dasar Cetak Untuk Desainer Dan Industri Grafika. Jakarta: Link & Match Graphic.

Dameria, Anne. 2012. Designer handbook Dalam Produksi Cetak dan Digital Printing. Jakarta: Link & Match Graphic.

Hestanto. (2017, Februari). Teori online shop menurut para ahli. <https://www.hestanto.web.id/online-shop/februari-2017>

Id, Jagat. (2023). Pengertian klien. <https://jagat.id/pengertian-klien/>

Kotler dan Keller. 2012. Manajemen Pemasaran (Ed.12). Jakarta: Erlangga.

Lspdigitalmarketing.id, team. (2023, Januari 5). Pengertian pemasaran menurut para ahli, sumber buku pemasaran dan kepuasan pelanggan. Digital marketing news. <https://lspdigitalmarketing.id/pengertian-pemasaran-menurut-para-ahli/>

Marisson. 2010. Psikologi Komunikasi (Ed. 1). Bogor: Ghalia Indonesia.

Prasetyo. (April 2, 2008). Sejarah Sablon.

Sumber : <http://obey2008.wordpress.com>.

<https://antonprasetyo.files.wordpress.com/2011/01/sejarah-sablon.doc>

Putra, Baron. (2023, Februari). Tutorial cara press DTF menggunakan mesin press Black Edition 38x38. Youtube channel. <https://www.youtube.com/watch?v=0zeBG9RZ14s>

## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Putri, Vanya Karunia Mulia. (2023, Januari 12). 7 (tujuh) Pengertian Pemasaran Menurut Para Ahli.

Kompas.com. <https://www.kompas.com/skola/read/2023>

Shrimp. 2003. Periklanan, Promosi & Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu, Jilid 1 (Ed.5). Jakarta: Erlangga.

