

# LAPORAN TUGAS AKHIR



Penerapan Teknik Sablon DTF pada Media Kaos dengan  
Desain Kartun serta penjualannya

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

Disusun oleh:  
ERVELINO OGASTIN  
2008311028

**PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN PEMASARAN  
UNTUK WARGA NEGARA BERKEBUTUHAN KHUSUS  
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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





© 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

## LAPORAN TUGAS AKHIR



**PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN PEMASARAN  
UNTUK WARGA NEGARA BERKEBUTUHAN KHUSUS  
JURUSAN AKUNTANSI  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**AGUSTUS 2023**



## 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 : ERVELINO OGASTIN

NIM : 2008311028

Tanda tangan :



Tanggal : 7 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 mengumunkan 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 : ERVELINO OGASTIN  
NIM : 2008311028  
Program Studi : Manajemen Pemasaran  
Judul Laporan TA : Penerapan Teknik Sablon DTF pada Media Kaos dengan Desain Kartun serta penjualannya

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya 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 : Annisa Alifa Ramadhani, S.E., M.Si (.....)  
Anggota Penguji : Innas Rovino Katuruni, S.Hut, M.M. (.....)

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**  
DISAHKAN OLEH KETUA JURUSAN AKUNTANSI

Ditetapkan di: Depok  
Tanggal: 7 Agustus 2023

Ketua Jurusan Akuntansi



(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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## LEMBAR PERSETUJUAN

Nama Penyusun : ERVELINO OGASTIN  
Nomor Induk Mahasiswa : 2008311028  
Jurusan/Program Studi : Akuntansi/Manajemen Pemasaran  
Judul Laporan TA : Penerapan Teknik Sablon DTF pada Media  
Kaos dengan Desain Kartun serta Penjualannya

Disetujui oleh:  
Pembimbing

(Innas Rovino Katuruni, S.Hut, M.M.)  
NIP 19881142019121001

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**  
Ketua Program Studi

(Innas Rovino Katuruni, S.Hut, M.M.)  
NIP 19881142019121001

### 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil ‘alamin, segala puji dan syukur senantiasa di panjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul Penerapan Teknik Sablon DTF pada Media Kaos dengan Desain Kartun serta penjualannya Shalawat serta salam tak lupa juga panjatkan atas baginda Rasulullah Muhammad SAW, pemimpin terbaik sepanjang masa, semoga kita semua termasuk ke dalam umat yang beliau cintai. Penulisan tugas akhir ini bertujuan selain sebagai pemenuhan prasyarat dalam memperoleh gelar Sarjana Diploma III (D-3) pada Program Studi Manajemen Pemasaran Warga Negara Berkebutuhan Khusus Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Jakarta, juga sebagai bentuk pembelajaran bagi penulis dalam mempraktekkan aktivitas penjualan produk dari hasil karya desain grafis yang dibuat oleh penulis. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil dari beberapa artikel di Website Internet yang mendukung penulisan ini. Kami menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan laporan ini tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu, perkenankanlah kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dr. SC Zainal Nur Arifin selaku direktur Politeknik Negeri Jakarta
2. Dr.Sabar Warsini, SE, M.M. selaku ketua JURUSAN Akuntansi politeknik Negeri Jakarta
3. Innas Rovino Katuruni, S.HUT, M.M selaku ketua program studi D3 Manajemen Pemasaran WNBK
4. Innas Rovino Katuruni, S.HUT, M.M selaku dosen pembimbing 1
5. Pengajar dan seluruh staff jurusan akuntansi politeknik negeri Jakarta
7. Serta teman-teman dan kerluarga yang selalu support dalam penulisan laporan tugas akhir ini

Laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu kami mohon kritik serta saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan



## © 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



datang. Akhir kata, Semoga Allah SWT memberikan balasan terbaik atas berbagai bantuan, semangat, inspirasi dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis.

Depok, Agustus 2023

(ERVELINO OGASTIN)



## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : ERVELINO OGASTIN  
NIM : 2008311028  
Program Studi : Manajemen Pemasaran  
Jurusan : Akuntansi  
Jenis Karya : Tugas Akhir

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:

Penerapan Teknik Sablon DTF pada Media Kaos dengan Desain Kartun serta penjualannya

Yang menyatakan

(ERVELINO OGASTIN)

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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## ABSTRAK

### Penerapan Teknik Sablon DTF pada Media Kaos dengan Desain Kartun serta penjualannya

Ervelino Ogastin, D3 Manajemen Pemasaran

Dimasa modern sekarang ini zaman sudah berubah lebih baik dari segi teknologi dan perekonomian Indonesia sudah semakin baik. Persaingan dalam dunia pemasaran produk semakin ketat berbagai persaingan bisnis di dalam negeri banyak berkembang dengan pesat berbagai macam produk yang ditawarkan di pasar yang memiliki kualitas dan inovasi yang beragam. Perusahaan dan pebisnis kecil juga memiliki daya saing yang tinggi, berbagai perusahaan dan bisnis kecil dituntut untuk mengembangkan produk dan Inovasi agar lebih eksisis dalam bersaing.

Dalam konsep sablon DTF desain kartun hasil produk sablon yang sudah dibuat dan akan dipasarkan langsung akan dibahas berdasarkan konsep Marketing Mix 4P. Karena ini menjadi point sangat penting dalam proses pemasaran produk yang sudah dihasilkan. Akan bisa diterima dengan baik di lingkungan masyarakat.

Dalam segi pemasaran Online atau Offline bisa ditentukan dengan tahap STP selain Marketing Mix 4P yang akan membantu dalam segi Segmentasi, Target dan Posisi yang bisa asumsikan dalam strategis setelah Marketing Mix 4P. Kita harus bisa mengambil langkah yang tepat dalam menjual produk yang lebih baik dan diterima di mata masyarakat.

Kata kunci : *DTF (Direct To Film)*, Kartun, Sablon



**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

**ABSTRACT**

**Techniques for Applying DTF Screen Printing to T-Shirt Media with Cartoon Designs and Sales**

Ervelino Ogastin, D3 Marketing Management

In modern times, times have changed for the better in terms of technology and the Indonesian economy is getting better. Competition in the world of product marketing is getting tighter, various business competitions in the country are growing rapidly, various kinds of products are offered in the market, which have various qualities and innovations. Companies and small businesses also have high competitiveness, various companies and small businesses are required to develop products and innovations so that they exist more in competition.

In the concept of DTF screen printing, cartoon designs resulting from screen printing products that have been made and will be marketed directly will be discussed based on the Marketing Mix 4P concept. Because this is a very important point in the product marketing process that has been produced. Will be well received in the community.

In terms of Online or Offline marketing, you can determine the STP stage in addition to the 4P Marketing Mix which will help in terms of Segmentation, Target and Position which can be assumed in the strategy after the 4P Marketing Mix. We must be able to take the right steps in selling products that are better and acceptable in the eyes of society.

Keyword: Cartoon, *DTF (Direct To Film)*, Screen Printing



- 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	I
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	III
LEMBAR PENGESAHAN	IV
LEMBAR PERSETUJUAN	V
KATA PENGANTAR	VI
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	VIII
ABSTRAK	IX
ABSTRCT	X
DAFTAR ISI	XI
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
<b>BAB I</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penulisan	1
1.2 Tujuan Penulisan	3
1.3 Manfaat Penulisan	3
1.4 Metode Penulisan	4
1.5 Sistematika	4
<b>BAB II</b>	<b>5</b>
2.1 Pengertian Sablon	5
2.2 Pengertian Pemasaran	7
2.3 Marketing Mix	7
2.4 STP (Segmentation, Targeting, Positioning)	10
<b>BAB III</b>	<b>14</b>
3.1 Strategis Pemasaran Produk	14
3.2 Persiapan Alat dan Bahan	15
3.3 Proses Pembuatan Sablon dan Hasilnya	16
3.4 Proses Pemasaran	18
<b>BAB IV</b>	<b>28</b>
Product (Produk)	28



## © 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

Price (Harga)	29
Place (Tempat)	30
Promotion (Promosi)	32
Hasil Penjualan	33
<b>BAB V</b>	<b>34</b>
Simpulan	34
Saran	34
DAFTAR PUSTAKA	35





**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 1 : Keterangan Kaos Sablon <i>Premium</i>	28
Tabel 2 : Keterangan <i>Totebag</i> Kanvas Sablon	29
Tabel 3 : Hasil Penjualan Sablon Tas	29
Tabel 4 : Rincian Cetak Sablon Tas	29
Tabel 5 : Hasil Penjualan Sablon Tas	33
Tabel 6 : Hasil Penjualan Sablon Kaos	33





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Mindmap	14
Gambar 2 : Moodboard Kaos Sablon	14
Gambar 3 : Moodboard Tas Sablon	15
Gambar 4 : Headpress	15
Gambar 5 : Tas, Kaos, dan Stiker Sablon DTF	16
Gambar 6 : Proses Sablon DTF Tahap 1	16
Gambar 7 : Proses Sablon DTF Tahap 2	16
Gambar 8 : Proses Sablon DTF Tahap 3	17
Gambar 9 : Tas Sablon DTF Beruang	17
Gambar 10 : Kaos Sablon DTF Monster dan Bola	17
Gambar 11 : Gambar Logo Play Store dan Logo Shopee	18
Gambar 12 : Foto Pengaturan Toko di Shopee	19
Gambar 13 : Foto untuk Ubah Profil Toko di Shopee	20
Gambar 14 : Foto untuk Ubah Pengaturan Jasa Kirim Toko di Shopee	20
Gambar 15 : Foto Pengaturan Saldo Penjualan	21
Gambar 16 : Pengaturan PIN Saldo Penjualan	21
Gambar 17 : Foto Kiri Foto Produk, Foto Tengah Nama Produk, Foto Kanan Deskripsi Produk	22
Gambar 18 : Foto Kiri dan Kanan Fitur Atribut ubah produk	23
Gambar 19 : Foto Kiri Tambah Variasi, Foto Tengah Atur Info Variasi, dan Foto Kanan Grosir	24
Gambar 20 : Foto Kiri tentang Ukuran Paket dan Foto Kanan Biaya Ongkos Kirim Paket di Shopee	25
Gambar 21 : Foto tentang Ubah Kondisi Produk	25
Gambar 22 : Rincian Pemesanan	26
Gambar 23 : Foto Penarikan Saldo di Shopee	27
Gambar 24 : Foto Transaksi Saldo di Shopee	27
Gambar 25 : Produk hasil jadi	28
Gambar 26 : Kiri Penyerahan Barang dan Kanan Transaksi Barang berupa Kaos	30
Gambar 27 : Kiri Pemilihan Barang dan Kanan Transaksi Barang Tas	31

### 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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## © 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

Gambar 28 : Keterangan Produk Tas Sablon

32

Gambar 29 : Keterangan Produk Kaos Sablon

32



**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

Dimasa modern sekarang ini zaman sudah berubah lebih baik dari segi teknologi dan perekonomian Indonesia sudah semakin baik. Persaingan dalam dunia pemasaran produk semakin ketat berbagai persaingan bisnis di dalam negeri banyak berkembang dengan pesat berbagai macam produk yang ditawarkan di pasar yang memiliki kualitas dan inovasi yang beragam. Perusahaan dan pebisnis kecil juga memiliki daya saing yang tinggi, berbagai perusahaan dan bisnis kecil dituntut untuk mengembangkan produk dan Inovasi agar lebih eksis dalam bersaing. Pada zaman saat ini banyak beberapa komunitas dan organisasi kecil mencari pebisnis sablon dan desainer yang bisa membuat suatu produk cetak desainnya di aplikasikan ke media seperti Kaos, Jaket, Cangkir, dll. Bisnis Sablon banyak diminati anak muda saat ini karena kebutuhan untuk produk cetak sablon banyak diminati anak muda dalam perkembangan saat ini.

Di Masa saat ini banyak anak muda zaman sekarang bangun bisnis paling trending saat ini seperti Cafe (Kedai Kopi), Toko kue, Laundry, Toko Pakaian, dll. bisnis tersebut, akan membuat keuntungan dan bisa balik modal jika ditangkat penjualan meningkat berbagai cara agar bisnis lancar seperti melakukan berbagai inovasi baru dan mengembangkan suatu produk untuk motiva untuk memperoleh motivasi di masa yang akan datang laba optimal serta dapat memperkuat citra merek dalam menghadapi persaingan inovasi terus dikembangkan sampai saat ini. Selera konsumen selalu berubah-ubah dan selalu berkembang mengikuti trend yang ada hingga sampai sekarang terus berubah sesuai zaman.

Semakin berkembang zaman semakin maju teknologi Industri dalam negeri. Seperti Cafe Barista dengan alat pembuatan kopi yang semakin canggih, Toko pakaian yang manjual dengan orang yang hadir ke toko sekarang bisa jual lewat aplikasi canggih secara online seperti Shopee, Lazada, dan Tokopedia, dan Sablon yang awalnya pakai cara manual dan sedikit tenaga sekarang bisa lewat digital dengan alat-alat sablon canggih dan mutakhir. Dengan berkembangnya teknologi Industri saat ini kita bisa semakin maju. Dengan semakin maju orang-orang belajar maka ilmunya bisa bermanfaat untuk Inovasi dan Motivasi masa depan yang akan lebih baik lagi untuk dalam negeri Indonesia.





## © 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 mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Di Negeri tercinta kita ini Indonesia banyak faktor yang merubah kemajuan dalam persaingan bisnis. Seperti kedisiplinan dalam menuntut ilmu, semakin banyak orang-orang berinovasi di perusahaan. Supaya bisa membuat produk terpadu supaya konsumen tertarik pada produk tersebut. Untuk pemasaran produk kita bisa menentukan lokasi penjualan, promosi pengenalan produk kepada konsumen, dan distribusi langsung dengan harga terjangkau supaya bisa diterima konsumen dan digunakan secara langsung. Dalam Konsep Sablon memiliki 2 konsep ada yang diproduksi barang dan di pasarkan secara langsung dan menyewa jasa sablon untuk dicetak secara langsung. Penjualan produk sablon semakin meningkat karena banyak anak-anak muda tertarik mengaplikasikan suatu produk sablon untuk komunitas dan organisasi kecil untuk kegiatan positif.

Konsep Sablon juga digunakan untuk membuat gambar lucu untuk di aplikasikan ke objek lain seperti karakter hewan dan monster lucu di Kaos, Cangkir, dan Jaket. Yang membuat anak-anak tertarik memiliki produk sablon dengan karakter lucu sehingga banyak Inovasi Sablon yang bisa dikembangkan sampai saat ini dalam bisnis Sablon anak muda zaman sekarang bisa berkreasi dengan desain untuk media cetak sablon sesuai dengan usia, kelamin, dan karakteristik yang cocok. Dalam Sablon terdapat 2 Konsep yaitu Manual dan Digital.

Untuk Sablon Manual terdiri dari :

- Sablon Rubber
- Sablon Plastisol
- Sablon Discharge
- Sablon Superwhite
- Sablon Flocking Bludru

Untuk Sablon Digital terdiri dari :

- Sablon DTF
- Sablon Sublimasi
- Sablon Transfer Paper
- Sablon DTG
- Sablon Polyflex



**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

Saya memilih ke Digital karena tidak membuang-buang tenaga dan tidak ribet dalam proses tapi dengan daya listrik yang sedikit boros karena tergantung dengan jumlah watt. Saya juga mempelajari tentang sablon seperti Afdruk, DTF, dan Sublimasi pada semester 3 sampai 6 saat ini. Materi yang saya dapatkan semasa kuliah bisa bermanfaat untuk bisnis saya di masa yang akan datang. Sablon yang akan saya buka untuk bisnis yang akan yaitu DTF (Direct Transfer Film) alasan saya mengambil DTF karena metode yang di perlukan tidak akan menyulitkan bagi saya dalam proses. Namun dengan adanya alat-alat canggih seperti Heat Press, Mesin Cutting, dan bahan-bahan yang terjangkau.

## 1.2 Tujuan Penulisan

Tujuan yang ingin di raih dalam penulisan Tugas Akhir yaitu :

- 1) Menjelaskan tentang tahap perancangan Kaos Sablon Desain Kartun
- 2) Mencari Permasalahan pada pembuatan Kaos Sablon Desain Kartun sebagai bahan Evaluasi Produksi Kaos Sablon Desain Kartun.

## 1.3 Manfaat Penulisan

- 1) Manfaat bagi Penulis

Harapan untuk Laporan Tugas Akhir ini diharapkan bermanfaat untuk pengetahuan untuk penulisan dalam proses Mengaplikasikan Desain Kartun ke Media Sablon.

- 2) Manfaat bagi Pembaca

Laporan Tugas Akhir diharapkan memberi edukasi dan definisi kepada masyarakat tentang Desain Kaos Sablon bergambar kartun untuk anak-anak.

- 3) Manfaat bagi Politeknik Negeri Jakarta

Manfaat penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai Referensi untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus dalam menjalankan Kewirausahaan.



**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

## 1.4 Metode Penulisan

Metode penulisan dari laporan tugas akhir ini terdiri dari, yaitu Pemikiran konsep desain, Pengembangan Desain, Proses Produksi cetak Sablon dan Dstribusi atau Penjualan serta melalui pembahasan secara deskriptif atas hasil dari praktik yang dilakukan.

## 1.5 Sistematika Penulisan

### 1) Bab 1

Pendahuluan :

Latar Belakang, Tujuan penulisan, Manfaat penulisan, dan Sistematis Tulisan

### 2) Bab 2

Landasan Teori :

Pengertian Sablon, Pegertian Pemasaran, Strategis Pemasaran, dan Konsep penjualan

### 3) Bab 3

Proses Produksi Kaos Sablon :

Strategis penentuan Produk, Persipan Alat dan Bahan, dan Proses Produksi.

### 4) Bab 4

Penjualan Produk Sablon :

Penghintungan Modal dan penentuan Laba untuk harga produk, dan Penghasilan dari penjualan produk, dan Evaluasi terhadap laba usaha.

### 5) Bab 5 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. Simpulan

Penulis telah berhasil menghasilkan rancangan maupun hasil dari Penerapan Teknik Sablon DTF pada Media Kaos dengan Desain Kartun serta penjualannya untuk anak-anak. Rancangan yang penulis gunakan adalah tema olahraga basket, karena desain kartun merupakan salah satu desain yang banyak digemari anak-anak umur 5 sampai 16 tahun. Metode DTF juga telah penulis kuasai selama proses cetak sablon ke media tersebut.

Permasalahan yang timbul dalam pembuatan produk ini Sebagian besar muncul dari bahan untuk cetak sablon yang sedikit kurang bagus, dan proses produksi yang terkendala dalam proses heat press namun bisa teratasi dengan baik namun dalam proses penjualan sangat bagus ada konsumen yang membeli produk.

### 5.2. Saran

Dengan pengembangan produk sablon yang lebih baik dan luas, penjualan produk masih bisa ditingkatkan sehingga masih banyak peluang untuk mendapat tambahan penjualan lewat media sosial dan e-commerce. Permasalahan lain adalah pada modal kaos dan sablon yang masih dapat ditekan lagi supaya lebih kecil sehingga harga produknya lebih murah dengan keuntungan yang diperoleh tetap sama.



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

- Anonim. 2021. 5 Jenis Sablon Manual Bisa Jadi referensi Sablon Kaos Reunian. <https://www.dyotees.co.id/post/5-jenis-sablon-manual-bisa-jadi-referensi-sablon-kaos-reunian>. diacu pada tanggal 19 Mei 2023
- Anonim. Mengenal Lebih dalam Sablon Digital yang Banyak Peminatnya. <https://texco.co.id/mengenal-sablon-digital/>. diacu pada tanggal 25 Mei 2023
- Anonim. 2023. Sablon. <https://id.wikipedia.org/wiki/Sablon>. 25 Mei 2023
- Anonim. 2021. STP adalah Segmentation, Targeting, dan Positioning, Ini Cara Menerapkannya. <https://www.topkarir.com/article/detail/stp-adalah-segmentation-targeting-dan-positioning-ini-cara-menerapkannya>. 31 Mei 2023
- Utami NW. 2022. Marketing Mix 7P, Konsep Strategi Pemasaran Bagi Bisnis!. <https://www.jurnal.id/id/blog/2018-mengenal-7-konsep-mix-marketing-dalam-perusahaan-jasa/>. diacu pada tanggal 31 Mei 2023

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA