



Perancangan Desain Kaos Souvenir Khas Kota Surakartasebagai Upaya Pengembangan Potensi Creativepreneurship Remaja

Nadia Sigi Prameswari^{1*}, Muhammad Nasirul Umam², Maria Krisnawati³,
Maharani Intan Andalas⁴

^{1,2,4}Program Studi Pendidikan Seni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

³Program Studi Tata Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang

*Corresponding author: nadiasigi@mail.unnes.ac.id

Abstract. *There are 2.54 million people or the equivalent of 30.12% of the total national unemployment who are young people. So, to reduce the unemployment rate among young people, creative entrepreneurship skills are developed through graphic design. With graphic design skills, it can be developed as souvenirs or merchandise by designing graphic designs on t-shirts that highlight the characteristics of the city of Solo. The aim of this research is to develop a design concept for a t-shirt design typical of the city of Solo which has a unique design by developing new ideas that are able to attract the attention of the public, and can make a branding characteristic of the city of Solo as a souvenir, souvenir or merchandise. The method used is SWOT analysis and prototype model. The stages of the prototype model include: (1) gathering user needs; (2) prototype design; and (3) prototype evaluation. The results of this research are t-shirt designs that reflect the city of Solo in particular, so that it can be an opportunity to create t-shirt designs that become souvenirs from the city of Surakarta and become a brand for the Surakarta city government. The challenge in making this design is that there are many icons that can be developed into coas designs, and there are similar products using the Surakarta city design concept.*

Keywords: *T-shirt design, Souvenirs, Solo City*

Abstrak. Terdapat sebanyak 2,54 juta orang atau setara 30,12% dari total pengangguran nasional adalah anak muda. Sehingga untuk mengurangi tingkat pengangguran pada anak muda dilakukan pengembangan skil kreative enterpreneure melalui desain grafis. Dengan skill desain grafis dapat dikembangkan sebagai souvenir atau merchandise dengan perancangan desain grafis pada kaos yang mengangkat ciri khas kota solo. Tujuan penelitian ini adalah sebagai pengembangan konsep rancangan desain kaos ciri khas Kota Solo yang memiliki keunikan desain dengan pengembangan ide-ide baru yang mampu menarik perhatian masyarakat, serta dapat menjadikan sebuah branding ciri khas kota solo sebagai oleh-oleh, souvenir atau merchandise. Metode yang digunakan adalah analisis SWOT dan model prototype. Adapun tahapan model prototype meliputi: (1) pengumpulan kebutuhan pengguna; (2) perancangan prototype; dan (3) evaluasi prototype. Hasil penelitian ini berupa desain kaos yang mencerminkan kota Solo secara khusus, sehingga dapat menjadi peluang untuk menciptakan karya desain kaos yang menjadi souvenir dari Kota Surakarta dan menjadi brand dari pemerintah kota surakarta. Tantangan dalam pembuatan desain ini adalah adanya banyak ikon yang dapat dikembangkan menjadi desain koas, dan adanya produk serupa dengan menggunakan konsep desain kota surakarta.

Kata Kunci: Desain kaos, Souvenir, Kota Solo

PENDAHULUAN

Industri kreatif memiliki peran dalam inovasi dan pertumbuhan ekonomi negara, termasuk di Indonesia. Industri kreatif telah banyak membantu dalam proses percepatan inovasi, efisiensi produk, serta perluasan pasar [1]. Salah satu sektor penting dalam industri kreatif yang mampu menjadi kekuatan ekonomi baru ialah melalui optimalisasi ide kreatif, bakat individu, keterampilan serta inovasi yang digunakan dalam konsep penerapan ekonomi baru dalam menghasilkan produk sebagai bentuk upaya memajukan perekonomian [2][3][2]. Dengan mengikuti serta menerapkan industri kreatif seseorang dapat menjalankan usaha sendiri serta dapat menciptakan lapangan pekerjaan baru [4].

Bidang industri kreatif yang memiliki peran penting ialah desain grafis [5]. Desain grafis banyak digunakan dalam pembuatan desain kemasan, periklanan atau pemasaran dengan memberikan konten visual yang menarik [6]. Selain itu, desain grafis dapat memunculkan inovasi serta ide kreatif agar produk yang dihasilkan bisa bersaing dengan produk unggulan [7]. Penggunaan desain, juga sangat banyak dipelajari oleh anak muda untuk mengembangkan bakat seni yang dimiliki [8].

Berdasarkan data UNICEF Indonesia terdapat 46 juta remaja atau sebanyak 18% dari populasi Indonesia yang menjadikan Indonesia mendapatkan bonus demografi atau *youth bulge* [9]. Remaja memiliki peran penting dalam pembangunan berkelanjutan negara dan sebagai sumber daya manusia masa depan. Namun, masih ada 21% remaja Indonesia yang tidak memiliki pendidikan, pekerjaan atau mendapatkan pelatihan yang mengakibatkan tingkat pengangguran kaum muda sebanyak 2,54 juta orang atau setara 30,12% dari total pengangguran nasional. Dengan tingginya tingkat pengangguran anak muda, Indonesia menempati urutan ke dua di ASEAN dengan jumlah 16% [10] [11].

Menpora Dito Ariotedjo menyatakan bahwa untuk mengurangi tingkat pengangguran anak muda di Indonesia salah satunya dengan program kewirausahaan [12]. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, mempermudah anak muda untuk mempelajari literasi digital yang dapat memunculkan ide-ide kreatif yang bila terus diasah dan dikembangkan akan menjadikan anak memiliki *skill* kreatif enterprenur atau jiwa wirausaha yang kreatif [13].

Salah satu skill kreatif yang dimiliki oleh anak muda yaitu desain grafis. Dengan banyaknya software yang ditawarkan serta gratis menjadikan banyak anak yang memiliki skill tersebut. Selain itu, dengan perkembangan teknologi yang pesat menjadikan akses informasi semakin mudah untuk didapatkan [14][15]. Dengan menggabungkan skill kerativitas dan perkembangan teknologi akan dapat mengembangkan ekonomi kreatif serta banyak menyerap tenaga kerja dalam proses produksinya. Peluang usaha yang bisa dihasilkan dari desain grafis seperti percetakan, internet, konsultan desain, penerbitan, media cetak atau elektronik, fotografi dan ilustrasi dan sebagainya [16]. Salah satu pemanfaatan desain grafis adalah dalam fotografi atau ilustrasi sebagai usaha dalam pembuatan berbagai souvenir atau merchandise. Barang yang dapat digunakan sebagai souvenir atau merchandise adalah kaos, gantungan kunci, tas, tumbler dan sebagainya.

Baju kaos atau *t-shirt* adalah jenis pakaian yang menutupi sebageian lengan, seluruh dada, bahu, dan perut. Biasanya kaos tidak memiliki kancing, kerah, ataupun saku serta berleher pendek (melewati bahu hingga siku) dan berleher bundar [17][18]. Baju kaos banyak diminati oleh masyarakat karena memiliki daya tarik tersendiri dimana kaos dapat di berikan gambar atau tulisan dengan bebas melalui sablon. Selain itu, penggunaan kaos sangat bervariasi baik untuk pakaian santai atau untuk dipadukan dengan pakaian lain. Kaos juga termasuk jenis pakaian yang memiliki harga relatif murah [19][20].

Baju kaos polos agar lebih menarik dapat diberikan desain grafis dengan sablon. Desain grafis ini bersifat bebas diberikan sesuai dengan keinginan. Salah satunya dengan memberi desain ciri khas suatu daerah, yang menjadikan daerah tersebut memiliki sebuah souvenir atau merchandise, seperti pada kaos ciri khas daerah Surabaya (CAK CUK), Bali (JOGER), dan jogja (DAGADU) [18]. Pembuatan souvenir atau merchandise dari ciri khas daerah menjadi salah satu usaha desain dengan peluang bisnis yang besar, selain itu usaha tersebut menjadi oleh-oleh ciri khas daerah. Dalam hal ini daerah yang dapat menjadi peluang besar adalah Kota Solo atau Surakarta. Kota ini dipilih karena belum memiliki branding kaos ciri khas Kota Solo.

Kota Solo atau disebut juga Kota Surakarta merupakan salah satu Kota yang ada di Provinsi Jawa Tengah. Solo menjadi pusat pengembangan seni dan budaya Jawa, yang didalamnya terdapat keraton kasunanan surakarta dan pura mangkunegaran. Selain sebagai pusat seni dan budaya, solo juga memiliki banyak destinasi wisata yang favorit, seperti taman balaikambang, museum radya pustaka, museum batik danar hadi, solo safari, dan pracima tuin [21][22]. Hal tersebut membuat jumlah wisatawan yang berkunjung di solo bertambah 2 kali lipat pada tahun 2023

dengan jumlah pengunjung sebanyak 5.5 juta orang [23]. Dengan banyaknya wisatawan yang berkunjung akan menarik minat pengetahuan terkait ciri khas yang dimiliki Solo.

Ciri khas Solo sangatlah beragam mulai dari wisata budaya, sejarah maupun kuliner yang sangat beragam. Terdapat banyak tempat bersejarah yang menjadi ikon kota solo seperti bangunan kraton kasunanan surakarta, pura mangkunegara, tugu lilin. Kemudian ciri khas dalam hal kuliner yang perlu dicoba adalah nasi liwet, timlo sastro, serabi notosuman, intip dan sebagainya. Dalam hal transportasi solo memiliki ciri khas dengan memiliki armada transportasi tradisional yaitu becak dan sepur klutuk jaladara atau kereta uap jaladara [22][24]. Tujuan penelitian ini adalah sebagai pengembangan konsep rancangan desain kaos ciri khas Kota Solo yang memiliki keunikan desain dengan pengembangan ide-ide baru yang mampu menarik perhatian masyarakat, serta dapat menjadikan sebuah branding ciri khas kota solo sebagai oleh-oleh, souvenir atau merchandise. Berdasarkan banyaknya ikon atau tempat wisata yang dikunjungi oleh wisatawan menjadikan sebuah peluang usaha dalam desain grafis kaos menjadi souvenir atau merchandise khas Solo.

METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan desain grafis kaos sebagai souvenir merupakan metode kualitatif dengan menggunakan analisis SWOT untuk mengembangkan strategi desain kaos dan model prototype berdasarkan analisis dengan pengguna yang dikembangkan secara berkelanjutan [25][26]. Penelitian ini pengumpulan data melalui tahap wawancara, observasi dan dokumentasi. Tiga tahapan tersebut dilakukan untuk mendapatkan informasi atau ide melalui tanya jawab secara langsung, kemudian observasi dilakukan terhadap bangunan atau ikon dari Kota Surakarta untuk mendapatkan gambaran dari objek penelitian secara langsung, serta dilakukan dokumentasi untuk memudahkan dalam mengingat peristiwa yang sudah berlalu [18].

Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dari suatu proyek. Kemudian dilanjutkan dengan model prototype untuk langkah-langkah perancangan desain [27]. Adapun tahapan model prototype meliputi:

1. Pengumpulan kebutuhan

Tahapan awal yang dilakukan adalah melakukan identifikasi terhadap kebutuhan desain. Pengumpulan kebutuhan dalam kasus ini meliputi pengembangan dan identifikasi desain yang dirancang berdasarkan minat pengguna desain yaitu masyarakat luas melalui tinjauan di internet.

2. Perancangan prototype

Tahap perancangan prototype diawali dengan merancang template layout yang nantinya mudah diedit serta dimodifikasi pada bagian konten desain maupun pengaturan tata letak desain. Setelah itu dilanjutkan dengan aktivasi persetujuan konsumen atas desain yang telah dibuat.

3. Evaluasi prototype

Tahapan paling akhir dalam pembuatan desain ini adalah evaluasi prototype dalam beberapa aspek, antara lain: aspek estetis, dan aspek fungsional. Aspek estetis meliputi unsur-unsur dalam desain, yaitu: ilustrasi (produk), tipografi, warna dan layout. Aspek fungsional meliputi: aksesibilitas desain grafis, keterbacaan huruf, dan ketersampaian pesan. Berdasarkan aspek desain tersebut bila belum terpenuhi maka akan dilakukan perbaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perancangan desain kaos sebagai souvenir Kota Surakarta dan menjadi ciri khas kota surakarta dengan mengangkat ikon-ikon kota surakarta antara lain yaitu monumen atau bangunan bersejarah, makanan khas kota surakarta dan ikon lainnya. Alasan dipilihnya ikon tersebut adalah untuk lebih mengenalkan ikon yang ada di kota surakarta kepada masyarakat luas khususnya yang berkunjung ke kota surakarta melalui desain kaos.

Analisis SWOT

Analisis SWOT dilakukan untuk meninjau strategi dalam pengembangan dan perancangan desain. Dengan banyaknya ciri khas Kota Surakarta menjadikan perlu dilakukan penyesuaian dalam penentuan desain yang dipilih dan nantinya di kembangkan. Berdasarkan analisis SWOT yang dilakukan diketahui bahwa:

Tabel 1. Analisis SWOT Desain

Kekuatan (<i>strengths</i>)	Kelemahan (<i>weaknesses</i>)
<ul style="list-style-type: none"> • Diminati oleh semua generasi • Desain khas dari kota surakarta belum ada, sehingga bisa menjadi brand desain • Usaha Desain grafis masih jarang dilakukan oleh masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat banyak ikon yang ada di Kota Surakarta • Tidak semua orang akan terus menggunakan desain grafis • Detail dan kualitas desain masih diragukan masyarakat
Peluang (<i>opportunities</i>)	Ancaman (<i>threats</i>)
<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki peluang bisnis yang besar, hingga dapat menjadi marchandise khas kota surakarta • Dapat menjadi usaha desain grafis dengan pelayanan pemesanan berbagai jenis dan jumlah yang besar 	<ul style="list-style-type: none"> • Masyarakat kurang mengerti tentang Kota Surakarta • Terdapat produk yang juga memuat tentang konsep desain kaos kota surakarta.

Berdasarkan tabel 1. Diketahui bahwa masih jarang adanya desain kaos yang mencerminkan kota Surakarta secara khusus, sehingga dapat menjadi peluang untuk menciptakan karya desain kaos yang menjadi souvenir dari Kota Surakarta dan menjadi brand dari pemerintah kota surakarta. Tantangan dalam pembuatan desain ini adalah adanya banyak ikon yang dapat dikembangkan menjadi desain kaos, dan adanya produk serupa dengan menggunakan konsep desain kota surakarta.

Prototype Desain

Konsep desain kaos yang diangkat adalah ciri khas kota surakarta, yang kemudian dikembangkan dan dirancang untuk dijadikan gambar ilustrasi. Pembuatan desain kaos dilakukan dengan pengambilan gambar secara langsung dari hasil kegiatan dokumentasi. Langkah selanjutnya dilakukan edit menggunakan bantuan software CorelDraw X7 dan Adobe illustrator (AI). Pada tahap visualisasi desain kaos diwujudkan dalam bentuk visual yang diterapkan langsung pada media yang diinginkan.

1. Desain The Spirit of Java



Gambar 1. Desain awal The Spirit of Java



Gambar 2. Desain ilustrasi The Spirit of Java

Desain kaos yang pertama mengangkat desain ilustrasi *the spirit of java*. Ilustrasi desain ini merupakan sebuah slogan atau *branding* pemerintahan kota solo atau sekarang dikenal sebagai kota surakarta, yang berarti jiwanya jawa. Slogan ini sangat melekat pada kota surakarta sebagai identitas khas.

Dalam pembuatan desain ini menggunakan alat bantu software berupa adobe ilutrator (AI) untuk membuat vektor dari gambar tersebut. Visualisasi dari setiap gambar ilustrasi tersebut mencerminkan ciri khas kota surakarta yang terkenal sebagai kota budaya. Desain ilutrasi tersebut memberikan kesan yang ramah dan tidak kaku serta

kreatif dan kekinian. Pemilihan warna pada desain ilustrasi tersebut disesuaikan dengan pembangunan kota surakarta yang berkelanjutan serta berwawasan lingkungan, hal tersebut di visualisasikan pada warna hijau. Dan langkah terakhir yaitu desain ilustrasi slogan the spirit of java diaplikasikan pada kaos sebagai hasil *final art* sebelum dilakukan pencetakan.



Gambar 3. Final art ilustrasi The Spirit of Java

2. Desain Nasi Liwet



Gambar 4. Dokumentasi nasi liwet



Gambar 5. Desain ilustrasi nasi liwet



Gambar 6. Desain ilustrasi dan tipografi nasi liwet solo

Nasi liwet atau dalam bahasa jawa disebut sego liwet, merupakan makanan khas kota solo. Nasi liwet ini memiliki rasa nasi yang gurih karena diolah menggunakan santan. Selain itu, yang menjadi ciri khas nasi liwet solo adalah lauknya yang disiram menggunakan sayur kuah labu siam dengan tambahan ayam dan telur rebus. Kemudian cara penyajiannya memiliki kekhasan dengan menggunakan daun pisang yang di pincuk.

Rancangan desain nasi liwet dilakukan dengan menggunakan software CorelDraw X7. Ilustrasi ini dimulai dari hasil dokumentasi nasi liwet secara langsung, kemudian dilakukan editing gambar pada software CorelDraw X7. Editing gambar dibantu dengan menggunakan *tools tracing* dimana gambar asli akan dilakukan penggambaran ulang menjadi sebuah ilustrasi. Tipografi ditambahkan guna memberikan keterangan pada desain ilustrasi serta menambah nilai estetika desain. Dan langkah terakhir yaitu desain ilustrasi nasi liwet solo diaplikasikan pada kaos sebagai hasil *final art* sebelum dilakukan pencetakan.



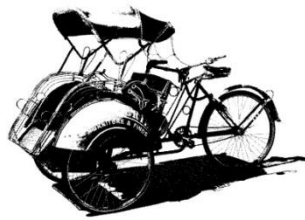
Gambar 7. Final art ilustrasi nasi liwet solo

3. Desain Becak

Becak merupakan alat transportasi tradisional dari kota solo. Keberadaan becak masih banyak ditemukan di kota solo, dan merupakan salah satu kendaraan wisata untuk menikmati pemandangan kota solo dengan pengalaman yang berbeda. Becak sebagai alat transportasi tradisional masih mempertahankan keunikannya sebagai sepeda yang dikayuh dimana penumpang ditempatkan pada bagian depan sepeda, hal ini yang menjadi ciri khas dari becak.



Gambar 8. Dokumentasi becak



Gambar 9. Desain ilustrasi becak



Gambar 10. desain ilustrasi becak dan tipografi becak solo

Rancangan desain becak dilakukan dengan menggunakan software CorelDraw X7. Langkah pertama rancangan desain becak adalah hasil dokumentasi becak secara langsung, kemudian dilakukan editing gambar pada software CorelDraw X7. Editing gambar dibantu dengan menggunakan *tools line art* dimana gambar asli diubah menjadi ilustrasi yang menggunakan garis-garis. Tipografi berupa Becak Solo ditambahkan guna memberikan keterangan pada desain ilustrasi serta menambahkan nilai estetik desain tersebut. Dan langkah terakhir yaitu desain ilustrasi becak solo diaplikasikan pada kaos sebagai hasil *final art* sebelum dilakukan pencetakan.



Gambar 11. Final art ilustrasi becak solo

4. Desain Panggung Sangga Buwana



Gambar 12. Dokumentasi panggung songgo buwono



Gambar 13. Ilustrasi panggung songgo buwono



Gambar 14. desain ilustrasi panggung songgo buwono dan tipografinya

Panggung sangga buwana adalah menara yang berada pada lingkungan keraton kasunanan surakarta. Bangunan ini berbentuk seperti menara yang menjulang tinggi dan bentuk bangunan terdiri atas segi delapan dengan 4 tingkat. Bangunan panggung sangga buwana merupakan bangunan bersejarah kasunanan surakarta dan telah dibangun sejak masa Sri Susuhunan Paku Buwono III dan masih berdiri hingga sekarang. Bangunan ini digunakan untuk tempat mengintai musuh atau juga bisa digunakan sebagai tempat meditasi oleh raja.

Desain panggung songgo buwana dirancang dengan menggunakan software CorelDraw X7. Langkah pertama rancangan desain panggung songgo buwono adalah melakukan dokumentasi bangunan panggung songgo buwono secara langsung, kemudian dilakukan editing gambar pada software CorelDraw X7. Editing gambar dibantu dengan menggunakan *tools tracing* dimana gambar asli dirancang ulang menjadi sebuah gambar ilustrasi. Dilakukan penambahan tipografi berupa nama bangunan yaitu Panggung Songgo Buwono untuk memberikan keterangan pada desain ilustrasi serta menambahkan nilai estetik desain. Dan langkah terakhir yaitu desain ilustrasi Panggung Songgo Buwono diaplikasikan pada kaos sebagai hasil *final art* sebelum dilakukan pencetakan.



Gambar 15. Final art ilustrasi panggung songgo buwono

5. Desain Tipografi Solo



Gambar 16. Desain tipografi solo

Solo atau Kota Surakarta adalah salah satu kota yang menjadi pusat pengembangan seni dan budaya Jawa yang berada pada kraton Kasunanan Surakarta dan Pura Mangkunegaran. Selain itu, Solo menjadi salah satu tempat destinasi wisata yang memiliki banyak ciri khas, khususnya dalam hal seni dan budaya.



Gambar 17. Final art desain tipografi solo

Dalam pembuatan desain tipografi solo menggunakan alat bantu software berupa Adobe Illustrator (AI) untuk membuat vektor. Desain tipografi ini memiliki keunikan di mana kata solo dibuat menjadi desain abstrak yang simpel namun kekinian. Adanya pemilihan warna yang pas pada tipografi solo dan warna kaos menjadikan desain ini terlihat estetik dan modern. Desain tipografi dipilih karena banyak diminati oleh anak muda yang menginginkan desain simpel namun menarik. Setelah desain dirasa bagus, langkah terakhir yaitu desain tipografi solo diaplikasikan pada kaos sebagai hasil *final art* sebelum dilakukan pencetakan.

SIMPULAN

Berdasarkan perancangan desain kaos ciri khas solo ini adalah konsep perancangan karya desain kaos ciri khas solo mengangkat hal-hal yang erat kaitannya dengan kota solo, seperti nasi liwet, slogan solo, panggung songgo buwono, becak yang terkenal di kota solo. Gaya desain kaos yang mengusung desain ilustrasi yang simpel dan modern menampilkan desain dalam bentuk baru yang lebih kekinian, serta penambahan tipografi yang menjadi keterangan dari desain yang dibuat.

Proses visualisasi keseluruhan desain dikerjakan dari hasil dokumentasi serta dengan menggunakan bantuan software Adobe Illustrator (AI) dan CorelDraw X7. Proses editing pembuatan desain ilustrasi menggunakan berbagai tools yang tersedia seperti tools tracing art atau lineart. Selanjutnya desain ilustrasi dilakukan validasi agar desain siap untuk diproduksi. Dengan hasil desain tersebut diharapkan kaos menjadi oleh-oleh khas solo dan bisa menjadi brand ciri khas Kota Solo.

DAFTAR PUSTAKA

1. Hanifa, A. Sholihin, and F. Ayudya, "PERAN AI TERHADAP KINERJA INDUSTRI KREATIF DI INDONESIA," *J. Compr. Sci.*, vol. 2, no. 7, pp. 2159–2170, 2023.
2. A. N. Rahmi, "Perkembangan Industri Ekonomi Kreatif Dan Pengaruhnya Terhadap Perekonomian Di Indonesia," *Semin. Nas. Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 1386–1395, 2018, [Online]. Available: <https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/139>
3. R. Rofaida, Suryana, Asti Nur Aryanti, and Yoga Perdana, "Strategi Inovasi pada Industri Kreatif Digital: Upaya Memperoleh Keunggulan Bersaing pada Era Revolusi Industri 4.0," *J. Manaj. dan Keuang.*, vol. 8, no. 3, pp. 402–414, 2019, doi: 10.33059/jmk.v8i3.1909.
4. M. Suryadharma, A. N. Q. Asthiti, A. N. S. Putro, A. Y. Rukmana, and R. Mesra, "Strategi Kolaboratif dalam Mendorong Inovasi Bisnis di Industri Kreatif: Kajian Kualitatif pada Perusahaan Desain Grafis," *Sanskara Manaj. Dan Bisnis*, vol. 1, no. 03, pp. 172–181, 2023, doi: 10.58812/smb.v1i03.221.
5. S. Lazuardi, R. R. Hendarmin, and T. Wulandari, "Pelatihan Desain Grafis Untuk Bisnis Di Zaman Serba

- Digital Dan Visual Kepada Mahasiswa Kota Palembang,” *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 6, no. 1, p. 524, 2022, doi: 10.31764/jpmb.v6i1.7909.
6. F. Helmiyah, A. Nata, and R. Rohminatin, “Membangun Skill Desain Grafis Dalam Menghadapi Era 4.0,” *Community Dev. J. J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 129–133, 2022, doi: 10.31004/cdj.v3i1.3638.
 7. Putu Ayu Sita Laksmi and I Gde Wedana Arjawa, “Kearifan Lokal Dalam Mendukung Pengembangan Industri Kreatif Di Provinsi Bali,” *J. Sci. MANDALIKA*, vol. 4, no. 1, pp. 1–15, 2023, doi: 10.36312/10.36312/vol4iss1pp1-15.
 8. M. A. Hanindharputri and I. K. A. M. Putra, “Peran Influencer dalam Strategi Meningkatkan Promosi dari Suatu Brand,” *Sandyakala Pros. Semin. Nas. Seni, Kriya, dan Desain.*, vol. 1, no. 29, pp. 335–343, 2019, [Online]. Available: <http://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandyakala/article/view/73>
 9. KATE WATSTON, “Skills Future,” *Unicef*, pp. 1–12, 2017, [Online]. Available: [https://www.unicef.org/indonesia/media/6226/file/Skills for the future \(brief\).pdf](https://www.unicef.org/indonesia/media/6226/file/Skills%20for%20the%20future%20(brief).pdf)
 10. V. B. Kusnandar, “Mayoritas Pengangguran Indonesia Berusia Muda pada Agustus 2022,” *databoks.katadata.co.id*, 2023. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/01/12/mayoritas-pengangguran-indonesia-berusia-muda-pada-agustus-2022>
 11. C. M. Annur, “Tingkat Pengangguran Indonesia Tertinggi ke-2 di ASEAN,” *databoks.katadata.co.id*, 2023. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/06/tingkat-pengangguran-indonesia-tertinggi-ke-2-di-asean>
 12. Bagus, “Menpora Dito Harap Program Kewirausahaan Pemuda Kurangi Tingkat Pengangguran di Indonesia,” *Kemempora.go.id*, 2023. [Online]. Available: <https://www.kemempora.go.id/detail/3485/menpora-dito-harap-program-kewirausahaan-pemuda-kurangi-tingkat-pengangguran-di-indonesia>
 13. C. H. Limbong, M. Rafika, E. Fitria, and Y. Prayoga, “Peningkatan Ekonomi Kreatif Dalam Upaya Pemberdayaan Masyarakat Desa Meranti Di Kecamatan Bilah Hulu,” *COMSEP J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 3, pp. 282–286, 2021, doi: 10.54951/comsep.v2i3.117.
 14. M. Pritandhari and F. A. Wibawa, “Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo,” *SINAR SANG SURYA J. Pus. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 1, pp. 33–41, 2021, doi: 10.24127/sss.v5i1.1480.
 15. D. Setiawan, “Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya,” *Simbolika*, vol. 4, no. 1, pp. 62–72, 2018.
 16. D. Tejo Kumoro, U. Hasanah, and V. Yoga Pudya Ardhana, “Pelatihan Desain Grafis Bagi Santri Pondok Pesantren Pabelan,” *Bakti Sekawan J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 13–16, 2021, doi: 10.35746/bakwan.v1i1.147.
 17. N. Fikril Arifi, E. A. B. Oemar, and Marsudi, “TINJAUAN DESAIN GRAFIS KAOS SABLON GRAFFITI DI GARDU HOUSE JAKARTA,” *J. Seni Rupa*, vol. 2, no. 2, pp. 19–28, 2014, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/9862/9659>
 18. B. Putut, “Perancangan Desain Kaos Ciri Khas Sidoarjo,” *J. Pendidik. Seni Rupa*, vol. 04, no. 3, pp. 443–449, 2016.
 19. T. R. Anggarida, “5 Manfaat dan Kelebihan Memakai Kaos Polos,” *Rumah Kapas Garment Expertise*, 2022. <https://rumahkupas.com/blog/5-manfaat-dan-kelebihan-memakai-kaos-polos>
 20. Fitinline, “6 Keunggulan Kaos Distro Dibandingkan Kaos Lainnya,” *Fitinline.com*, 2020. <https://fitinline.com/article/read/6-keunggulan-kaos-distro-dibanding-kaos-lainnya/>
 21. A. Primasasti, “Primadona Destinasi Baru Yang Ada di Kota Solo,” *Pemerintah Kota Surakarta*, 2023. <https://surakarta.go.id/?p=29321>
 22. P. K. Surakarta, “Kota Surakarta,” 2022. [Online]. Available: https://surakarta.go.id/?page_id=25548
 23. A. M. Aryono, “Tingkat Kunjungan Wisatawan di Solo Tembus 5 Juta Orang Sepanjang 2023,” *Soloraya Solopos.com*, 2024. <https://soloraya.solopos.com/tingkat-kunjungan-wisatawan-di-solo-tembus-5-juta-orang->

sepanjang-2023-1843548

24. BPS Kota Surakarta, “Statistik Kunjungan Wisatawan Kota Surakarta,” 2020. [Online]. Available: <https://surakartakota.bps.go.id/subject/16/pariwisata.html#subjekViewTab1>
25. D. Kusbandono, “Analisis Swot Sebagai Upaya Pengembangan Dan Penguatan Strategi Bisnis (Study Kasus Pada Ud. Gudang Budi, Kec. Lamongan),” *J. Penelit. Ilmu Manaj.*, vol. 4, no. 2, pp. 921–932, 2019, doi: 10.30736/jpim.v4i2.250.
26. R. S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*, Edisi Pert. Yogyakarta: Penerbit Andi, 1997.
27. Frederica Rosabel Ramli, Fikri Hakim, and Ria Anggelina Hutabarat, “Perancangan Web Design Aplikasi E-Learning dengan Metode Prototype pada Tingkat SMA,” *Maj. Ilm. UPI YPTK*, vol. 28, no. 1, pp. 13–18, 2021, doi: 10.35134/jmi.v28i1.62.