

PERANCANGAN ILUSTRASI WUJUD KEBUDAYAAN MENURUT KOENTJARANINGRAT DI PONDOK PESANTREN AN-NUR II AL-MURTADLO PADA MEDIA KAUS

Mokhammad Ghufron Maulana¹, Muhammad Ro'is Abidin²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: mokhammadmaulana16021264034@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
²email: roisabidin@unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan dalam Pondok Pesantren mewajibkan santri menetap di lingkungan pesantren. Adanya kebijakan juga batasan yang diterapkan di dalam Pondok Pesantren menciptakan budaya dalam lingkungan Pondok Pesantren. Adapun Kebudayaan di Pondok Pesantren sangat kurang dipahami oleh santri baru, perlu bagi santri baru untuk memiliki pengetahuan tentang kebudayaan yang ada di Pondok Pesantren, maka dari itu perlu adanya proses pengenalan tentang budaya Pondok Pesantren kepada santri baru. Dengan memfokuskan budaya di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo, pengenalan budaya ini akan berbasis teori wujud kebudayaan oleh Koentjaraningrat sebagai gambaran kongkrit dari sebuah budaya di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo dan menjadikannya sebuah produk kaus. Proses perancangan dimulai dari perumusan masalah, pengumpulan data melalui studi lapangan ditambah dengan studi literatur, analisis data dengan menggunakan analisis *SWOT*, proses visualisasi dengan tahapan *brainstorming*, *pembuatan thumbnail*, *tight tissue*, desain final, dan *prototype*, dilanjutkan proses validasi pada 3 desain final yang menghasilkan nilai validasi 'sangat kuat' pada masing-masing desain, terakhir pengambilan kesimpulan dan saran. Realisasi perancangan dicetak dalam media kaus berwarna biru *navy*, berbahan kain katun, dengan ukuran XL serta menggunakan teknik sablon *digital printing*.

Kata kunci: Pondok Pesantren, An-nur II Al-murtadlo, budaya, desain, ilustrasi, kaus.

Abstract

The education system in the Pondok Pesantren requires students to live in the Pesantren. The existence of policies as well as restrictions that are applied in the Pondok Pesantren creates a culture. The culture in Pondok Pesantren is very poorly understood by new students, it is necessary for new students to have knowledge of the culture, therefore it is necessary to introduce the process of Pondok Pesantren to new students. By focusing on culture in Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo. The introduction of this culture will be based on the theory of cultural form by Koentjaraningrat as a concrete picture of culture at Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo and make it a t-shirt product. The design process starts with the formulation of the problem, data collection through field research and literature research then data analysis using SWOT analysis, then the visualization process with the stages of brainstorming, making thumbnails, tight tissue, final design, and prototype, continued with the validation process and get a very strong validity value, and finally making conclusions and suggestions. The design realization printed in a navy blue t-shirt, made of cotton, in XL size, and using digital printing techniques.

Keywords: Pondok Pesantren, An-nur II Al-murtadlo, culture, design, illustration, t-shirt.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat fundamental. Di Indonesia, pendidikan dilaksanakan secara terstruktur dan tidak terstruktur.

Di Indonesia sendiri terdapat lembaga pendidikan tradisional yang ada sejak sekitar abad ke-13 bernama Pondok Pesantren (Dhofier, 2015).

Dalam sistem Pondok Pesantren, para santri, yaitu; istilah untuk murid di Pondok Pesantren, tinggal di asrama Pondok Pesantren. Sebuah batasan lahir dari kewajiban untuk menaati peraturan baik tertulis atau tidak tertulis yang ada dalam lingkungan Pondok Pesantren.

Melihat dari sebuah konsep kebudayaan, budaya adalah “Keseluruhan gagasan dan karya manusia yang harus dibiasakannya dengan belajar, beserta keseluruhan dari hasil budi dan karyanya itu, maka istilah ‘kebudayaan’ memang suatu istilah yang amat cocok” (Koentjaraningrat, 2015).

Dengan adanya batasan dalam bentuk peraturan tertulis atau tidak tertulis dalam Pondok Pesantren, masyarakat Pondok Pesantren menciptakan sebuah tatanan kehidupan yang berlandaskan dengan peraturan yang ada. Tatanan kehidupan tersebut lantas menjadi sebuah kebudayaan, karena sebuah tatanan kehidupan juga merupakan sebuah bentuk dari sebuah gagasan yang di ciptakan oleh manusia yang dibiasakan.

Batasan dalam bentuk peraturan tertulis atau tidak tertulis dapat ditemukan di seluruh lembaga Pondok Pesantren di Indonesia, salah satunya di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo yang mempunyai peraturan tertulis yang ada pada ‘Buku Santri’ tentang Tata Tertib yang dikeluarkan oleh KH.M.Badrudin.Anwar pada 11 November 1979. Adapun peraturan tidak tertulis yang diajarkan secara turun-temurun oleh santri Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo, seperti dalam pengajaran terhadap bagaimana sikap santri Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo ketika menghadapi seorang guru atau kiai yaitu dengan sikap tawaduk.

Adapun kebudayaan di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo sangat kurang dipahami oleh santri baru, alasan utamanya adalah karena bagi santri baru lingkungan Pondok Pesantren

merupakan lingkungan yang baru bagi mereka, pola kehidupan mereka yang dilakukan di rumah akan berubah mengikuti pola kehidupan atau budaya yang ada di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo, maka dari itu perlu adanya sebuah pengenalan budaya kepada santri baru untuk membantu mereka mengenal budaya yang ada di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo.

Kaus merupakan salah satu jenis pakaian yang selalu dipakai oleh santri di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo, selain sebagai pakaian kaus juga dapat sebagai media untuk menyampaikan suatu pesan. Maka dari itu untuk dapat memperkenalkan kebudayaan di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo kepada santri baru yang belum memahami tentang kebudayaan di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo dibuatlah perancangan desain kaus untuk memperkenalkan budaya Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo.

METODE PERANCANGAN

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah perancangan desain yang dapat memperkenalkan budaya di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo. Dalam perancangan ini terbagi menjadi 2 target pengguna yaitu; (1) Target pengguna primer, merupakan pengguna internal yaitu masyarakat di lingkungan Pondok Pesantren dan (2) Target pengguna sekunder, merupakan pengguna eksternal yaitu masyarakat di luar lingkungan Pondok Pesantren.

Proses perancangan ini menggunakan metode *design thinking*, metode *design thinking* dinilai efektif dan efisien, karena pada prosesnya metode ini berfokus pada pengalaman pengguna yang mana pengguna merupakan target dari perancangan desain kaus ini.

Metode *design thinking* memiliki 5 tahapan yang telah dijabarkan oleh Ford yaitu; (Hendriyana, 2018).

1. *Emphasize*

Peneliti memiliki pemahaman empatik dari sebuah permasalahan secara luas, dan memastikan pemahaman umum melalui orientasi pengguna, dengan mengevaluasi pokok permasalahan, menentukan tujuan kemudian menentukan formula solusi.

Selanjutnya menentukan rencana perancangan berdasarkan data yang ditemukan, melakukan studi lapangan dengan proses observasi, wawancara, dokumentasi dan melakukan studi literatur.

Sumber data diperoleh dari 2 jenis sumber data yaitu, Data Primer dan Data Sekunder. Data primer merupakan data yang dapat secara langsung, data primer diperoleh dengan melakukan studi lapangan, termasuk didalamnya observasi, wawancara dan dokumentasi.

Observasi dilakukan di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo, hal-hal yang meliputi observasi terbagi menjadi 3 bagian, (1) Tempat, yaitu berlangsungnya kegiatan santri, tempat melakukan proses wawancara dan dokumentasi, (2) Waktu, yaitu waktu berlangsungnya kegiatan santri dan waktu proses wawancara, dan (3) Kondisi, yaitu keadaan lokasi penelitian dan object penelitian.

Wawancara dilakukan dengan menggunakan kuisioner. Proses wawancara melibatkan 10 santri dan juga pengajar dari Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo. Bertempat di kamar asatidz. Wawancara dilaksanakan pada hari jum'at saat jam makan pagi dan kebersihan Pukul 08.00 WIB sampai 10.00 WIB, kemudian dilanjutkan saat jam makan siang dan istirahat pukul 12.30 WIB hingga 14.15 WIB.

Dokumentasi dilakukan di beberapa tempat berlangsungnya kegiatan santri seperti kamar, dan kantin. Juga dilakukan dokumentasi terhadap wujud fisik budaya seperti hiasan Hi-Tech.

Jenis sumber data kedua adalah data sekunder yang didapat dari sumber perantara atau pihak lain. Data sekunder didapat dengan melakukan studi literatur yang diperoleh dari media literasi termasuk didalamnya buku, media massa *online*, jurnal dan artikel, dengan merujuk pada beberapa kata kunci yaitu; pesantren, budaya, dan An-nur II Al-murtadlo.

2. Define

Peneliti harus mengetahui pandangan yang relevan terhadap pokok permasalahan berdasarkan *user orientation* dengan membuat suatu *user profil* dengan menggunakan metode analisis SWOT, sehingga dapat mengetahui peta *emphatize user*, dan pengalaman pengguna.

3. Ideate

Peneliti membuat ide yang relevan dengan melakukan *brainstorming*, membuat *thumbnail*, kemudian dipilih 9 gambar, yaitu 3 dari masing-masing wujud kebudayaan sebagai *thighttissue*, yang menghasilkan *alternative design*, selanjutnya dipilih 3 gambar yang mewakili 3 wujud kebudayaan sebagai *final design*.

4. Prototype

Peneliti menkonversi ide menjadi bentuk nyata untuk kepentingan simulasi produk desain. Prototype dibuat dengan masing-masing 1 kaus dari 3 final design.

5. Test

Test dilakukan untuk menilai produk desain, dengan melakukan validasi.

Sebuah validasi adalah derajat ketepatan antara yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiono, 2007), proses validasi merupakan proses menemukan ketepatan antara object penelitian dalam hal ini adalah desain kaus dan juga fakta dan data yang ditemukan atau dilaporkan.

Terdapat 2 kategori validasi. (1) Validasi Desain Grafis, yang bertujuan untuk menilai perancangan dalam prespektif ilmu desain, proses ini melibatkan praktisi desain grafis yaitu Ustadz Mafahim yang merupakan seorang yang bergerak dibidang industri kaus di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo. (2) Validasi Konten Desain, bertujuan untuk menilai perancangan dalam prespektif materi konten pada desain kaus, proses ini melibatkan pakar budaya Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo yaitu Ustadz Syihab Ahmad Prayogo, merupakan pengajar yang menempuh pendidikan di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo selama 10 tahun.

Instrumen validasi terbagi menjadi 2 bagian, pertama adalah desain grafis, yang meliputi warna, tipografi, *layout* dan desain ilustrasi. Kedua adalah konten, yang meliputi tema dan bahasa. Ketujuh aspek validasi tersebut dinilai dengan skala ukuran dari 1-5 dengan dimulai dari skala satu sebagai skala terlemah hingga 5 sebagai yang terkuat.

Tabel.1 Sistem penilaian validasi

Nilai	Ukuran Nilai	Keterangan
1	Sangat lemah	Jika pernyataan tidak sesuai dengan angket
2	Lemah	Jika pernyataan kurang sesuai dengan angket
3	Cukup	Jika pernyataan cukup sesuai dengan angket
4	Kuat	Jika pernyataan sesuai dengan angket
5	Sangat Kuat	Jika pernyataan sangat sesuai dengan angket

Setelah penilaian, data dikalkulasi dengan rumus sebagai berikut, Mamikos, (2018);

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Ukuran dan jumlah presentase yang diambil menentukan tingkat nilai dari sebuah validasi, berikut penilaian berdasarkan validasi.

Tabel.2. Ukuran nilai validasi

Nilai	Ukuran Nilai	Keterangan
1	0% - 20%	Sangat lemah
2	21% - 40%	Lemah
3	41% - 60%	Cukup
4	61% - 80%	Kuat
5	81% - 100%	Sangat Kuat

Lokasi penelitian berada di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo Kabupaten Malang, tepatnya di Jalan. Raya Kribet Senggrong No.8, Demano Jaya, Kribet Senggrong, Kecamatan. Bululawang, Malang, Jawa Timur 65171.

Subjek penelitian meliputi, 10 orang termasuk santri dan pengajar, 2 orang validator yaitu Ustadz Mafahim dan Ustadz Syihab Ahmad Prayogo. Dilaksanakan pada Hari Jum'at dengan 2 sesi, sesi awal pada pukul 08.00 WIB hingga pukul 10.00 WIB, dilanjutkan sesi kedua pada pukul 12.30 WIB sampai 14.30 WIB.

KERANGKA TERORITIK

Tinjauan Pondok Pesantren

Pondok Pesantren merupakan lembaga pendidikan di Indonesia yang sudah ada sejak sekitar abad ke-13 (Dhofier, 2015).

Dalam sejarahnya pendidikan pesantren telah mencapai titik dimana Pondok Pesantren menjadi lembaga pendidikan tradisional yang tertutup dan statis dengan pengajaran islam yang ritualistic serta sufistik, akan tetapi dengan cepat

beberapa Pondok Pesantren telah menyesuaikan diri dan merubah pandangan mereka menjadi modern, mereka memilih beradaptasi dengan tantangan zaman diwujudkan dengan inovasi dan pengembangan sistem pendidikan yang mulai akrab dengan metodologi ilmiah, serta mengembangkan sekolah formal di dalam lingkungan pesantren. Pondok Pesantren sendiri sangat berperan aktif dalam mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia, maka dari itu Negara mengakui bahwa Pondok Pesantren merupakan lembaga dasar pendidikan nasional, pengakuan Negara terhadap Pondok Pesantren dapat dibuktikan dengan Undang-Undang No. 18 tahun 2019 Tentang Pesantren, serta peringatan hari santri pada tanggal 28 oktober (Shofiyah dan kawan-kawan, 2017)

Di Indonesia, Pondok Pesantren diatur dalam Undang-Undang No. 18 tahun 2019 Tentang Pesantren, disebutkan bahwa pengertian Pondok Pesantren adalah (Undang-Undang No 18 Tahun 2019 Tentang Pesantren);

“Lembaga yang berbasis masyarakat dan didirikan oleh perseorangan, yayasan, organisasi masyarakat islam dan /atau masyarakat yang menanamkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT, menyampaikan akhlak mulia serta memegang teguh ajaran islam rahmatan lil’alamin yang tercermin dari sikap rendah hati, toleran, keseimbangan, moderat, dan nilai luhur bangsa Indonesia lainnya melalui pendidikan, dakwah islam, keteladanan, dan pemberdayaan masyarakat dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia”.

Sebuah Pondok Pesantren pada dasarnya merupakan sebuah asrama pendidikan Islam tradisional dimana para siswanya tinggal bersama dibawah bimbingan seorang guru atau lebih dikenal sebagai kiai (Dhofier, 2015).

Disini dapat diartikan bahwa Pondok Pesantren adalah sebuah lembaga pendidikan Islam tradisional yang berbasis masyarakat, didirikan oleh perseorangan atau kelompok dengan nilai keislaman dan keimanan kepada Allah SWT.

Tinjauan Budaya

Kata ‘Budaya’ dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia versi *online* memiliki arti “akal budi, pikiran, adat istiadat, sesuatu yang sudah menjadi

kebiasaan dan sukar diubah” (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016).

Dijelaskan oleh Koentjaraningrat, definisi budaya adalah “Keseluruhan gagasan dan karya manusia, yang harus dibiasakan dengan belajar, beserta keseluruhan dari hasil budi dan karyanya itu” (Koentjaraningrat, 2015).

Adapun budaya memiliki 3 wujud yaitu: (Koentjaraningrat, 2015).

1. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma peraturan dan lain sebagainya.
2. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas, kelakuan berpola dari manusia dalam bermasyarakat.
3. Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Wujud Kebudayaan di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo Menurut Koentjaraningrat

Di dalam buku ‘Mentalitas dan Pembangunan, Koentjaraningrat’ disebutkan bahwa terdapat 3 wujud kebudayaan yaitu (1) Wujud Ideel, (2) Wujud Kelakuan dan (3) Wujud Fisik (Koentjaraningrat, 2015).

Berikut merupakan penjelasan dengan contoh wujud kebudayaan yang ada di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo (Koentjaraningrat, 2015).

Wujud ideel diartikan sebagai adat atau sesuatu yang kompleks tentang gagasan atau ide. Wujud ideel mempunyai 4 tingkat, pertama adalah tingkatan budaya yaitu sebuah konsepsi tentang suatu nilai dan bersifat abstrak, contohnya adalah nilai kebersamaan dengan wujud ideel berupa gerakan gotong royong. Kedua adalah tingkatan norma, yaitu aturan yang tercipta oleh suatu pandangan masyarakat dan bersifat abstrak, contohnya adalah norma sopan santun yang diwujudkan dengan sifat tawaduk dan menghargai pengajar di Pondok Pesantren. Ketiga adalah tingkatan hukum yaitu suatu aturan yang tercipta oleh suatu pandangan masyarakat terhadap sesuatu dan bersifat tidak abstrak, contohnya adalah terwujudnya sistem Pondok Pesantren yang menerapkan aturan hukum yang terwujud atas nilai-nilai yang dipegang oleh pendiri Pondok Pesantren. Keempat adalah tingkatan aturan

khusus, yaitu sebuah bentuk paling spesifik dari wujud ideel dimana terciptanya aturan didalam aturan itu sendiri, sebagai contoh adalah seorang santri yang dapat mengabaikan suatu kewajiban karena adanya sebuah perintah dari pihak pesantren, kiai, atau keluarga kiai.

Wujud kelakuan merupakan bentuk kompleks dari kegiatan, aktivitas dan juga kelakuan yang memiliki pola, contohnya adalah antri, yang ada karena selisih antara banyaknya santri dan jumlah fasilitas.

Wujud fisik dan hasil karya manusia, didalamnya termasuk karya seni, alat, bangunan atau objek yang dibuat dengan basis kebutuhan, sebagai contoh adalah hiasan pada pena Hi-Tech sebagai hiasan dan tanda identitas pemilik pena.

Tinjauan Kaus Grafis

dijelaskan dalam KBBI versi *online* kata ‘kaus’ berarti “kain tipis yang jarang-jarang tenunannya terbuat dari bahan katun atau nilon, digunakan untuk pakaian, baju yang terbuat dari bahan kaus”. (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016).

Dalam bahasa Inggris ‘kaus’ adalah *T-shirt* atau (*Tee Shirt* atau *Tee*), kata *T-shirt* mengacu pada bentuk pakaian yang berbentuk ‘T’. Dalam dua pengertian diatas dapat dijelaskan bahwa kaus merupakan pakaian dengan bentuk menyerupai huruf ‘T’, berbahan katun atau nilon.

Kaus grafis merupakan istilah untuk sebuah produk kaus yang didalamnya memuat unsur-unsur visual. Kaus grafis terbagi menjadi 2 jenis menurut teknik produksinya (Anekatc, 2017).

Pertama, *digital printing*, yaitu proses produksi dengan menggunakan alat cetak berupa teknologi atau komputer, dapat memproduksi kaus dalam jumlah satuan, dan harga relative lebih mahal.

Kedua, *screen printing*, atau lebih populer dengan teknik manual, yaitu proses produksi dengan melibatkan unsur manusia, hanya memproduksi dalam jumlah banyak, dan harga relative lebih murah.

Warna Dalam Kaus

Warna dalam kaus dapat ditemukan pada warna dalam hasil cetak sablon dan warna dari kaus itu sendiri.

Jenis warna yang digunakan dalam mencetak gambar kaus adalah jenis warna CMYK (*cyan, magenta, yellow, black*), jenis warna CMYK dipilih karena dapat memberikan warna dasar yang lebih terang dari jenis warna RGB (Pryana, 2020)

Selain daripada itu, terdapat 5 warna kaus paling populer yang ada dipasaran, yaitu; Abu Misty, Merah, Biru Navy, Putih, dan Hitam (Berkaos, 2016).

Bentuk Dan Ruang Dalam Kaus

Bentuk dalam kaus terbagi menjadi 2 bagian, pertama adalah potongan kaus, bentuk potongan kaus dilihat dari perbedaan bentuk kerah dan juga jenis size, bentuk kerah menjelaskan perbedaan jenis kaus, seperti jenis kaus *V Neck* dengan kerah membentuk V dan *Crew Neck* dengan kerah membentuk O. (Hernanta, 2019).

Kedua adalah jenis *size*, jenis *size* jenis *size* kaus terbagi menjadi 2 yaitu; *Normal Size* merupakan ukuran standart *size* yang digunakan pada produksi kaus dan *Oversized* merupakan kaus dengan potongan kaus lebih besar dari pada ukuran standart kaus (kinitto, 2020).

Ruang dalam desain kaus ditemukan pada beberapa jenis sablon, beberapa yang memanfaatkan ruang seperti sablon yang menghasilkan bentuk desain 3 dimensi (kaospolos, 2020).

Kaus Sebagai Media Komunikasi

Ditinjau dari jenis media komunikasi, sebuah kaus dapat dikategorikan sebagai jenis media komunikasi visual, yaitu media komunikasi yang pada proses penyampaian pesan menggunakan indra penglihatan (Putrayasa dan kawan-kawan, 2020).

Kaus sebagai media komunikasi dapat dijelaskan dari beberapa fungsi kaus. Kaus sebagai bentuk pakaian kasual sehingga dapat memberikan kesan santai dan rileks kepada orang lain. Kaus sebagai penutup bagian tubuh dapat menyampaikan tentang norma kesopanan. Kaus juga memiliki nilai informasi dan komunikasi, kaus dengan kesan kasual memiliki nilai-nilai yang terkandung dalam kesan tersebut, seperti halnya situasi, kondisi, waktu, posisi ataupun lokasi. Elemen dalam kaus seperti warna, teks, dan visual dapat mewakili sebuah ekspresi identitas

diri, selain itu elemen dalam kaus seperti warna, teks, dan visual dapat menciptakan sebuah makna tertentu, kemudian elemen-elemen dalam kaus tersebut dapat mempengaruhi sebuah proses berfikir sehingga menciptakan sebuah persepsi. Maka dari itu sebuah kaus dapat sebagai media komunikasi dimana didalamnya dapat disampaikan berbagai bentuk kepentingan produsen kaus, seperti halnya penyampaian ideology, promosi ataupun politik (Viatra, 2017)

Gaya Ilustrasi Dalam Kaus

Ditinjau dari segi bahasa, kata 'ilustrasi' diambil dari bahasa Latin, "*illustrate*" yang bermakna menjelaskan atau menerangkan, dan menurut KBBI versi *online* berarti "gambar (lukisan/foto) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan dsb (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016). Sedangkan menurut Fleishman, ilustrasi merupakan seni yang didalamnya menyertakan gambar, foto, ataupun diagram, dijelaskan juga bahwa ilustrasi dapat menjelaskan suatu maksud dengan berbagai bentuk yang dapat dilihat oleh indra mata (Maharsi, 2016). Sehingga dapat disimpulkan bahwa ilustrasi merupakan sebuah gambar yang dapat dilihat oleh indra penglihatan /mata yang berfungsi untuk memperjelas atau menerangkan suatu gambaran.

Ilustrasi dalam kaus berfungsi untuk (1) Memperindah, fungsi ini dapat ditemukan dalam produk-produk kaus yang berbasis pada *fashion*, (2) Menggambarkan gagasan, atau ide, fungsi ini dapat dilihat dalam kaus partai atau berbagai kaus kampanye, dan (3) Menggambarkan sebuah identitas, fungsi ini biasanya diterapkan dalam berbagai kaus seragam, kaus band, kaus *event* dan lain sebagainya (Maharsi, 2016).

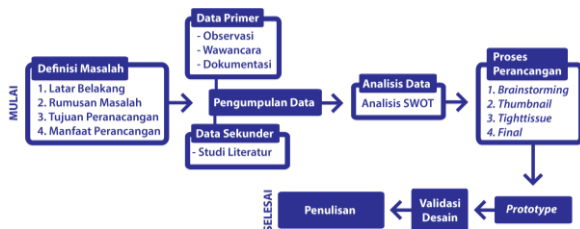
Terdapat 6 gaya ilustrasi (1) Realis atau Naturali, yaitu merupakan gaya ilustrasi yang dibuat sesuai dengan objek aslinya tanpa adanya pengurangan ataupun penambahan, (2) Dekoratif, merupakan gaya ilustrasi yang menyederhanakan atau melebihkan objek dengan menggunakan gaya tertentu, gaya ilustrasi ini umum digunakan oleh produsen kaus di Indonesia yang berbasis pada *fashion* (3) Kartun, gaya ilustrasi yang mempunyai penampilan dengan kesan lucu. Dalam kaus, umumnya digunakan untuk sebuah

merchandise sebuah film atau seri kartun anak-anak, dan jenis kaus dengan ilustrasi kartun dapat dijumpai dalam kaus anak-anak (4) Karikatur, merupakan gaya ilustrasi dengan melebih-lebihkan suatu objek, umumnya ditemukan dalam kaus yang memuat ilustrasi seorang tokoh, seperti Gus Dur, atau berbagai tokoh pesepak bola (5) Khayalan, merupakan gaya ilustrasi yang memuat imajinasi dari pembuat ilustrasi, dalam kaus umum digunakan sebagai desain sebuah produk kaus berbasis *fashion* dan (6) Sastra, merupakan gaya ilustrasi yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan melalui penggambaran peristiwa atau cerita, gaya ilustrasi ini umum ditemukan pada brand kaus yang mempromosikan tempat atau situs bersejarah, seperti wilayah Candi Borobudur. Biasanya berisi tentang peristiwa atau legenda yang ada ditempat atau situs bersejarah tersebut (Jagad.id, 2020).

KERANGKA KONSEPTUAL

Kerangka konseptual perancangan desain kaus untuk memperkenalkan budaya di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo, adalah sebagai berikut:

Bagan.1 Kerangka konseptual



HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data

Target pengguna pada perancangan ini dikelompokkan menjadi 2, yaitu target pengguna primer dan target pengguna sekunder. Target pengguna primer adalah masyarakat internal, yaitu masyarakat yang menetap di dalam lingkungan pesantren dan terikat dengan almamater Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo termasuk didalamnya santri, terutama santri baru yang belum mengenal secara baik budaya di Pondok Pesantren. Target pengguna sekunder adalah masyarakat eksternal, yaitu masyarakat yang tinggal di luar Pondok Pesantren dan tidak terikat dengan almamater Pondok

Pesantren, serta tidak mengenal budaya di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo.

- a. Aspek demografis
Seseorang yang berstatus santri terutama santri baru Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo, dengan rentang umur 13 - 16 tahun, memiliki keterikatan terhadap Pondok Pesantren yaitu orang-orang yang belajar dan baru belajar di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo.
- b. Aspek psikografis
Memiliki keterikatan yang dibangun karena menjadi santri di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo, dan memiliki kebanggaan atas almamater Pondok Pesantren.
- c. Aspek geografis
Masyarakat yang tinggal di dalam lingkungan Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo.
- d. Aspek behaviorial
Peduli dengan kemajuan ekosistem Pondok Pesantren sehingga selalu bergerak menciptakan inovasi bagi kemajuan Pondok Pesantren, memiliki keinginan untuk menunjukkan identitas sebagai santri Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo.

Terdapat 3 kompetitor pada perancangan kali ini, 3 kompetitor tersebut merupakan brand kaus yang diproduksi oleh 2 koperasi di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo, berikut tabel kompetitor yang ada di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo;

Tabel.3. Tabel Kompetitor

Nama Brand	Spesifikasi Produk
Pesantren Cahaya	Kaus, Desain berupa desain lettering yang berisi kata-kata mutiara.
TSC	Kaus, Desain berupa desain lettering berisi kata-kata mutiara, berbagai macam desain logo lettering dari kata 'AN-NUR 2', memiliki gaya desain gothik.
The Santrizt	Kaus, Desain berupa berbagai macam variasi desain logo dari 'The Santrizt'.

Analisis SWOT pada perancangan ini adalah sebagai berikut;

- a. *Strengths*

Produk kaus yang ada di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo memiliki desain yang hanya memuat teks dan tidak memuat unsur ilustrasi dan terkesan tidak kasual karena isi teks yang berupa kata-kata mutiara, Jika dibandingkan dengan produk kaus yang ada di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo tersebut, produk kaus ini memiliki desain yang kuat pada gaya ilustrasi kartun, yang akan menekankan kesan kasual sehingga cocok untuk target pengguna yang merupakan anak muda dengan rentang umur 13 sampai 16 tahun. Serta penggunaan elemen teks untuk mendukung ilustrasi, sehingga maksud dari sebuah ilustrasi dapat disampaikan dengan baik melalui teks pendukung.

b. *Weakness*

Karena merupakan produk kaus yang baru, serta dengan target pengguna yang memiliki keterbatasan komunikasi dengan luar Pondok Pesantren, produk kaus ini akan minim publikasi. Sehingga dibutuhkan kerja sama dengan pihak koperasi Pondok Pesantren.

c. *Opportunities*

Terdapat sekitar 4000 santri di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo dan berasal dari berbagai provinsi di Indonesia dapat meningkatkan kesempatan tersampainya pesan tentang budaya Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo di berbagai daerah di Indonesia. Pada daerah santri putra terdapat 4 koperasi bagi sekitar 2000 santri, melihat perbandingan jumlah santri dengan jumlah santri meningkatkan kesempatan interaksi produk kaus dengan target pengguna. Belum adanya produk kaus di Pondok Pesantren yang mengangkat tema budaya Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo, serta belum adanya penggunaan teknik ilustrasi dalam produk kaus yang dijual di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo.

d. *Threats*

Terdapat 3 merek pakaian orisinil yang dibuat dan dijual di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo, maka dari itu produk kaus ini tidak diposisikan sebagai pesaing akan tetapi produk kaus ini akan diposisikan sebagai alternatif ragam produk kaus yang dijual di Pondok Pesantren.

Konsep Perancangan

Konsep dari perancangan desain kaus ini adalah 'Budaya Pondok Pesantren An-nur II Al-

murtadlo', terdapat 3 wujud kebudayaan yang kemudian menjadi basis dari perancangan desain kaus ini, yaitu; Wujud ideel, Wujud kelakuan, & Wujud fisik.

Basis perancangan ini menggunakan contoh wujud kebudayaan yang ada di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo, Putra.

Gaya ilustrasi yang digunakan pada perancangan desain kaus ini adalah gaya ilustrasi kartun karena dinilai memiliki kesan menyenangkan, dan tidak membosankan sehingga lebih mudah menjangkau perhatian target pengguna yang merupakan anak muda, akan tetapi meskipun menggunakan gaya ilustrasi kartun, pemilihan warna gelap seperti; merah maroon, coklat dan hitam dipilih untuk menghilangkan kesan kekanak-kanakan, sehingga desain yang dibuat dapat digunakan oleh orang dewasa sekalipun.

Desain ilustrasi juga didukung dengan penggunaan teks, fungsi teks pada desain ilustrasi ini adalah untuk menjelaskan ilustrasi yang ada. Teks dalam ilustrasi ini menggunakan gaya bahasa informal dimana gaya bahasa informal cocok digunakan untuk gaya ilustrasi kartun yang juga memiliki kesan santai dan tidak kaku. Penggunaan bahasa pada teks disesuaikan dengan bahasa yang digunakan oleh masyarakat di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo.

Semua proses perancangan desain kaus ini menggunakan teknik *digital* yaitu dengan menggunakan *software* Paint Tool Sai untuk pekerjaan yang berkaitan dengan ilustrasi dan juga Adobe Photoshop untuk proses *finishing* dan juga pemberian teks.

Proses awal perancangan dilakukan proses pembuatan beberapa *thumbnail*. Untuk *thumbnail* pada perancangan ini, sebagian objek gambar menggunakan teknik *tracing* untuk mendapatkan hasil gambar yang lebih mendekati objek asli. Setelah pembuatan *thumbnail* dipilih 3 ilustrasi dari masing-masing 3 wujud kebudayaan sehingga menghasilkan 9 macam ilustrasi, pembuatan 3 contoh wujud kebudayaan dari masing-masing wujud kebudayaan adalah sebagai langkah untuk melihat secara luas wujud kebudayaan yang ada di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo. Selanjutnya dilakukan proses *tight tissue* untuk menyempurnakan 9 *sketch* yang terpilih. Proses

pemberian teks juga dilakukan pada tahap *tight tissue*.

Selanjutnya, setelah 9 gambar terpilih selesai, kemudian dipilih 1 ilustrasi dari masing-masing 3 wujud kebudayaan sehingga menghasilkan 3 *final design*.

Berdasarkan dari target pengguna primer, dipilihlah 1 contoh wujud kebudayaan dari masing-masing 3 wujud kebudayaan, pemilihan 3 contoh wujud kebudayaan adalah sebagai berikut; (1) Tawaduk, permasalahan kebanyakan yang dialami oleh santri baru adalah praktek melakukan tawaduk dengan kiai adalah hanya dengan mencium tangan kiai, atau bahkan hanya bersalaman dan cukup. Sedangkan di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo, praktek tawaduk bukan hanya sekedar bersalaman atau mencium tangan seorang kiai, akan tetapi bagaimana tawaduk dipraktikkan dengan memposisikan diri di bawah derajat seorang kiai, maka dari itu perilaku yang umum dan turun temurun dilakukan oleh para santri Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo adalah dengan berdiam diri atau tidak mendahului ketika ada seorang kiai dihadapan santri. Praktek tawaduk dalam budaya Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo inilah yang kemudian bisa diperkenalkan dan dibiasakan oleh santri baru melalui media kaus.

(2) Antri, Seorang santri baru akan tidak terbiasa dengan budaya antri karena mereka terbiasa dengan tidak melakukan antri ketika mereka sedang dirumah. Pengenalan antri kepada santri baru bertujuan sebagai langkah normalisasi kegiatan antri dan menyadarkan bahwa antri adalah sebuah kegiatan yang harus dilakukan oleh santri ketika mereka berada di Pondok Pesantren.

(3) Hiasan Hi-Tech, hidup sendiri dirumah tidak mengharuskan mereka menandai kepemilikan barang, oleh karena itu seorang santri baru tentu tidak terbiasa dengan budaya menandai setiap barang miliknya, penting bagi santri baru untuk diperkenalkan budaya menandai barang dan didalam Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo Hiasan hi-tech merupakan hal yang sering ditemukan untuk menandai sebuah pena Hi-tech.

Pada perancangan ini proses cetak menggunakan teknik *digital printing*, teknik *digital printing* dipilih karena mampu memproduksi kaus dalam jumlah satuan.

Visualisasi Desain

Pada proses perancangan ini terdapat 3 wujud kebudayaan sebagai basis perancangan desain;

1. Wujud ideel

Tawaduk

Pada proses visualisasi kedalam media kaus, penulisan kata Tawaduk dirubah menjadi *Tawadhu'* dengan merubah huruf D menjadi DH dan huruf K menjadi tanda petik ('), perubahan kata Tawaduk menjadi *Tawadhu'* diperlukan untuk menyesuaikan pelafalan kata tawaduk dikalangan santri, pelafalan kata tawaduk dikalangan santri mengacu pada kata tawaduk dalam Bahasa Arab (تواضع).

Proses visualisasi tawaduk mengambil Referensi salah satu contoh tawaduk dalam budaya Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo, yaitu berdiam atau berhenti saat sedang melakukan sesuatu ketika kiai/ keluarga dalem berada dihadapan santri.

Terdapat 2 objek ilustrasi dalam visualisasi, (1) Kiai sebagai guru, pengajar atau orang yang memiliki ilmu. Referensi kiai dalam ilustrasi kali ini adalah maha guru Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo yaitu KH.M.Badruddin Anwar.

Referensi:



Gambar 1. KH.M.Badruddin Anwar
(Sumber: [facebook.com/annur2malang](https://www.facebook.com/annur2malang)).

Visualisasi:



Gambar 2. Thumbnail kiai



Gambar 3. *Tight tissue* kiai

(2) Santri yang tawaduk kepada kiai, santri digambarkan dengan 2 santri sedang dalam keadaan berpapasan dengan kiai, dan melakukan tawaduk kepada kiai dengan berdiam, dan menundukkan badan.

Referensi:



Gambar 4. Santri sedang tawaduk (Sumber: koleksi pribadi).

Visualisasi:



Gambar 5. *Thumbnail* santri tawaduk



Gambar 6. *Tightt issue* santri tawaduk

2. Wujud kelakuan Antri

Kata antri dalam perancangan ini menggunakan kata *Ngantri* yang diambil dari bahasa jawa yang berarti “sedang melakukan antri”, penggunaan Bahasa Jawa dalam perancangan ini adalah karena bahasa jawa

merupakan bahasa yang digunakan oleh santri Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo.

Visualisasi antri dalam mengambil Referensi proses antri saat akan mengambil makan. Antri divisualisasikan dengan 3 orang santri yang sedang antri, (1) santri yang bersemangat karena berada di barisan paling depan antrian, (2) santri yang selalu mengambilkan makan santri yang malas antri, (3) santri paling belakang antrian yang meminta untuk diambilkan jatah makannya.

Referensi:



Gambar 7. Santri sedang antri mengambil makan (Sumber: koleksi pribadi).

Visualisasi:



Gambar 8. *Thumbnail* santri antri



Gambar 9. *Tight tissue* santri antri

3. Wujud fisik

Hiasan Hi-Tech

Hiasan Hi-Tech merupakan contoh wujud fisik dalam budaya di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo, karya hiasan pena Hi-Tech selain berfungsi sebagai penghias, hiasan pada pena Hi-Tech juga digunakan sebagai alat untuk menunjukkan identitas pemilik Hi-Tech.

Referensi:



Gambar 10. Pena Hi-Tech dengan hiasan (Sumber: koleksi pribadi).

Visualisasi:



Gambar 11. Thumbnail Hi-Tech



Gambar 12. Tight tissue

Selain ilustrasi wujud kebudayaan, terdapat ilustrasi Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo sebagai bentuk identitas desain kaus.

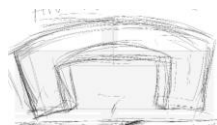
Ilustrasi diambil dari objek yang paling menggambarkan identitas Pondok Pesantren, yaitu Gerbang Biru yang merupakan *trademark* dari Pondok Pesantren.

Referensi:

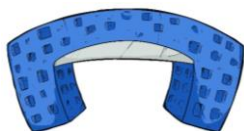


Gambar 13. Gerbang biru sebagai trademark pesantren (Sumber: koleksi pribadi).

Visualisasi:



Gambar 14. Thumbnail Gerbang biru



Gambar 15. Tight tissue Gerbang biru

Terdapat 2 bagian teks yang ada pada desain ilustrasi, yaitu; bagian *headline* dan *caption*.

Desain tipografi pada bagian *headline* menggunakan jenis huruf dekoratif *hand drawn* karena memiliki kesan yang dinamis. Desain tipografi pada perancangan ini mengambil Referensi huruf dekoratif *hand drawn* dari seri komik “MICE CARTOON”.

Referensi:



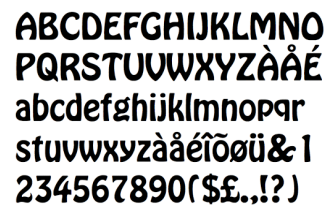
Gambar 16. Tipografi komik Mice Cartoon (Sumber: [instagram/micecartoon.co.id](https://www.instagram.com/micecartoon.co.id)).

Visualisasi:



Gambar 17. Penerapan pada desain tipografi

Desain tipografi pada bagian *caption* menggunakan *font* Hobo Std karena memiliki desain yang dinamis serta memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.



Gambar 20. Font Hobo Std (Sumber: koleksi pribadi).

Final desain



Gambar 18. Desain tawaduk



Gambar 19. Desain antri



Gambar 20. Desain Hiasan Hi-Tech



Gambar 21. Desain identitas pesantren

Dokumentasi proses sampai hasil perancangan dapat dilihat selengkapnya di bit.ly/utawikiku

Hasil validasi

Terdapat 2 kategori validasi. (1) Validasi Desain Grafis, validator dalam kategori desain grafis adalah Ustadz Mafahim yang merupakan seorang yang bergerak dibidang industri kaus di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo. (2) Validasi Konten Desain, adapun validator pada konten desain adalah Ustadz Syihab Ahmad Prayogo yang merupakan pengajar yang menempuh pendidikan di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo selama 10 tahun.

Proses validasi dilakukan terhadap 3 desain kaus. Desain tawaduk memperoleh skor validasi 86,43%, kemudian desain antri dan hiasan Hi-Tech keduanya masing-masing memperoleh skor validasi 87,86%.

Skor desain tawaduk mendapatkan skor yang lebih rendah dari desain antri dan desain hiasan Hi-Tech karena pada bagian ilustrasi menggunakan karakter KH.M.Badruddin.Anwar yang dinilai akan mempengaruhi penggunaan kaus sebagai fungsi pakaian, karena karakter kiai

dianggap mulia maka tidak dapat digunakan sebagai kaus yang pemakaiannya sangat kasual.

Dengan ketiga desain yang memperoleh jangkauan skor diantara 81% - 100% maka dapat disimpulkan bahwa hasil perancangan ini 'sangat kuat' baik dalam hal desain grafis kaus maupun representasi konten wujud kebudayaan di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo.

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan desain kaus untuk memperkenalkan budaya di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo, dimulai dari merumuskan masalah, mengumpulkan data terkait budaya di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo melalui proses wawancara, observasi, dokumentasi dan studi literatur, menelaah konsep budaya dengan basis teori wujud kebudayaan oleh Koentjaraningrat sebagai gambaran kongkrit dari sebuah budaya di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo.

Proses perancangan desain kaus dimulai dari pembuatan *thumbnail*, *tight tissue*, penentuan final desain, pembuatan *prototype*, hingga proses validasi terkait keakuratan desain dengan budaya di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo. Desain kaus untuk memperkenalkan budaya di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo di wujudkan dalam produk kaus dengan menggunakan teknik sablon *digital printing*.

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan dapat diketahui bahwa desain dari tawaduk memperoleh nilai 86,43% kemudian desain antri dan hiasan hitech masing-masing memperoleh skor 87,86%, ketiga desain tersebut memperoleh jangkauan skor pada 81% - 100%, sehingga dapat dikatakan bahwa perancangan ini 'sangat kuat' untuk mempresentasikan wujud kebudayaan di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo, sehingga hasil perancangan ini dapat menjadi media pengenalan budaya kepada para santri, terutama santri baru Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo dan juga masyarakat diluar Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo.

Diharapkan hasil dari perancangan ini dapat menjadi media promosi bagi Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo, kemudian diharapkan dapat menjadi media yang dapat memperkenalkan sebuah bahasa baru kepada masyarakat di luar Pondok Pesantren, serta diharapkan dapat menjadi

sebuah produk kaus yang dapat membahas tentang budaya santri sekaligus kehidupan santri lebih dalam.

Perlu dikembangkan dalam perancangan ini adalah media pendukung dari produk kaus ini, seperti media sosial, *web site*, buku katalog, stiker, *hang tag* hingga kemasan produk kaus.

Langkah keberlanjutan karya perancangan desain kaus ini adalah melakukan kerjasama dengan pihak koperasi Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo untuk menjadi produsen dari hasil karya perancangan serta perkembangan karya kedepannya.

REFERENSI

- Dhofier, Zamakhasyari. 2015. *Tradisi Pesantren: Studi Pandangan Hidup Kyai dan Visinya Mengenal Masa Depan*. Jakarta: LP3ES.
- Hendriyana, Husen. 2018. *Metodologi Penelitian Karya, Seni Kriya & Desain Produk Non Manufaktur*. Bandung: Sunan Ambu Press
- Koentjaraningrat. 2015. *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan, Koentjaraningrat*. Cetakan ke-21. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Maharsi, I. 2016. *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.
- Putrayasa, I. N., Karsana, I. P., & Sujana, I. M. 2020. Visualisasi Imagine Ganesha Sebagai Media Komunikasi Visual Dalam Seni Patung. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 9(1), 1-13.
- Shofiyyah, N. A., Ali, H., & Sastraatmadja, N. 2019. Model Pondok Pesantren di Era Milenial. *Belajea; Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 1-18.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Viatra, A. W. 2017. T-Shirt Indieguerillas Sebagai Media Komunikasi Visual. *Jurnal Seni, Desain dan Budaya*, 2(1).
- Sumber dari website:
- AnekaTC. 2017. “Teknik dan Jenis-jenis Sablon” diunduh pada Tanggal 11 Januari 2021, dari <https://www.anekatc.co.id/teknik-dan-jenis-jenis-sablon/>
- Berkaos. 2016. “5 Warna Kaus Yang Paling Laku Dijual” diunduh pada Tanggal 11 Januari 2021, dari <https://berkaos.com/5-warna-kaus-paling-laku-terlaris/>
- Hernanta, M. 2021. “Beragam Jenis Kerah Kaus dan Kecocokannya Sesuai Bentuk Tubuh” diunduh pada Tanggal 11 Januari 2021, dari <https://yoursay.suara.com/lifestyle/2021/01/07/124910/beragam-jenis-kerah-kaus-dan-kecocokannya-sesuai-bentuk-tubuh?page=all>
- Jagad.id. 2020. “Pengertian Ilustrasi : Fungsi, Tujuan, Jenis Dan Contoh” diunduh pada Tanggal 11 Januari 2021, dari <https://jagad.id/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan-jenis-dan-contoh/>
- Kaospolos. 2020. “Seperti Apakah Desain Gambar Kaus 3D?” diunduh pada Tanggal 11 Januari 2021, dari <https://www.bandungkaospolos.com/desain-kaus-3d/#:~:text=Sementara%20itu%2C%20jenis%20sablon%20yang,lebih%20detail%20dari%20sablon%20lainnya.>
- Kinitto. 2020. “Hal Yang Perlu Diketahui Tentang Kaus Oversized & Tips Penggunaannya” diunduh pada Tanggal 11 Januari 2021, dari <https://kinitto.co.id/blog/hal-yang-perlu-diketahui-tentang-kaus-oversized-tips-penggunaannya/>
- Mamikos. 2018. “Cara Menghitung ” diunduh pada Tanggal 11 Maret 2020, dari <https://mamikos.com/info/cara-menghitung-persen/>
- Pryana, I. 2020. “Mengapa Mencetak Harus Menggubakan Warna CMYK?” diunduh pada Tanggal 11 Januari 2021, dari <https://solusiprinting.com/mengapa-mencetak-harus-menggunakan-warna-cmyk/>
- Tribox. 2019. “7 Unsur Design Grafis” diunduh pada Tanggal 11 Januari 2021, dari <https://tribox.co.id/7-unsur-desain-grafis/>
- Ilustrasi. Pada KBBI Dalam Jaringan. Diunduh 18 November 2020 dari <https://kbbi.web.id/ilustrasi>
- Budaya. Pada KBBI Dalam Jaringan. Diunduh 18 November 2020 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/budaya>
- Kaus. Pada KBBI Dalam Jaringan. Diunduh 18 November 2020 dari <https://kbbi.web.id/kaus>