

PELUANG USAHA DALAM BISNIS DISTRO DENGAN MEMANFAATKAN KETERAMPILAN *CORELDRAW*

Nurul Aini

Abstract: *CorelDraw is an application programs that much used by professionals in graphic design. CorrelDraw can be used for designing, creating various shapes, and managing the colours. This program is easy to handle and operate therefore it can be applied for designing the distro (distribution outlet) t-shirt. Designing skills of the distro t-shirt using CorelDraw is required for being distro designer. The important things that could be counted in designing distro t-shirt is creativity of ideas and inspirations. Meanwhile, there are several factors influenced the successfulness on distro business. The factors could be the capital, promotion, marketing, and distribution.*

Abstrak: *CorelDraw* merupakan program aplikasi yang banyak dimanfaatkan oleh kalangan profesional dalam pembuatan desain grafis. *CorelDraw* dapat digunakan untuk mendesain, membuat berbagai bentuk, dan memberi warna. Program ini mudah untuk dipahami dan dioperasikan sehingga dapat dimanfaatkan untuk mendesain kaos distro (*distribution outlet*). Keterampilan dalam membuat desain kaos distro menggunakan *CorelDraw* diperlukan untuk menjadi desainer kaos distro. Hal yang perlu diperhatikan adalah kreatifitas dalam menciptakan ide atau inspirasi yang dituangkan dalam bentuk desain kaos distro. Sementara itu terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam bisnis distro. Faktor-faktor tersebut antara lain modal, produksi, promosi, pemasaran, dan distribusi.

Kata-kata kunci: *CorelDraw*, desain, kaos distro

CorelDraw merupakan program aplikasi yang banyak dimanfaatkan oleh kalangan profesional dalam pembuatan desain grafis. *CorelDraw* dibuat dengan alat-alat atau perintah-perintah yang mudah untuk digunakan. Biasanya program ini digunakan untuk keperluan cetak, *web*, maupun untuk keperluan lainnya (Wibowo, 2002). Dalam artikel ini, *CorelDraw* dapat

dimanfaatkan dalam pembuatan desain kaos distro. Terampil dalam membuat desain kaos distro atau dengan kata lain menjadi desainer kaos distro merupakan salah satu peluang untuk membuka bisnis distro. Seperti dikatakan Hariyadi (2007), desain kaos distro merupakan salah satu trend desain yang marak akhir-akhir ini. Ciri khas dalam desain ini sangat diminati

masyarakat, terutama kalangan anak muda. Selain berfungsi sebagai *fashion*, kaos distro juga merupakan simbol apresiasi seni bagi pemakainya. Pendapat lain, menurut Kusuma (2007), bahwa daya tarik kaos distro terpusat pada elemen visualnya seperti: (1) gaya seni grafis tersablonya sangat kental; (2) mempunyai daya tarik simbolik yang unik; (3) bergaya anak muda; dan (4) memiliki kebebasan sesuai dengan idealismenya.

Distro atau *distribution outlet* adalah tempat untuk menjual kaos, pakaian, sepatu maupun pernak-pernik lainnya yang memiliki desain unik. Biasanya produk distro dikeluarkan dalam *limited edition* atau terbatas produknya, sehingga ada kebanggaan tersendiri untuk mengenakan produk distro (Wino, 2009). Bisnis distro merupakan peluang bisnis yang cukup menjanjikan. Seperti disebutkan *Idebisnisusaha* (2009), bahwa beberapa tahun terakhir bisnis distro yang merupakan singkatan dari *distribution outlet* cukup ramai di kota-kota besar bahkan peminat dari produk distro menjangkau ke seluruh Indonesia.

Dengan demikian, bila terampil atau dapat memanfaatkan *CorelDraw* dengan baik, akan merupakan peluang usaha untuk membuka bisnis distro. Untuk itu, dalam artikel ini akan dibahas berbagai hal yang berkaitan dengan *CorelDraw*, desain kaos distro dengan *CorelDraw*, dan bisnis distro.

PEMANFAATAN KETERAMPILAN CORELDRAW

Aplikasi *Desktop Publishing* dibagi tiga kelompok, yaitu aplikasi pengolah foto/piksel, pengolah vektor, dan tata letak (*layout*). Aplikasi pengolah foto/piksel adalah program pengolah *image*/foto memiliki fungsi memperbaiki foto, memodifikasi foto, menggabungkan dua foto menjadi satu, dll. Contohnya adalah *Adobe Photoshop*, *Corel Photo Paint*,

Microsoft Photo Editor dll. Program-program ini biasa digunakan membuat *cover* buku yang menampilkan gambar foto. Aplikasi pengolah vektor atau pengolah garis adalah aplikasi untuk menggambar bentuk digunakan untuk membuat bentuk-bentuk baru, menggambar, memodifikasi huruf atau gambar 2 dimensi, bisa digunakan untuk membuat logo, gambar kartun dll. Aplikasi tata letak (*layout*) adalah aplikasi untuk mengatur tata letak huruf dan gambar, memposisikan gambar dan huruf supaya lebih menarik, misalnya pada tata letak tulisan koran atau majalah. Selanjutnya, sesuai dengan judul artikel, maka yang akan dibahas adalah *CorelDraw* yang merupakan aplikasi pengolah vektor atau garis (Zakian, 2010).

Program *CorelDraw* adalah sebuah program yang digunakan oleh para desainer untuk membuat gambar-gambar yang bentuknya tidak hidup. Berbeda halnya dengan *Photoshop*, yang diolah adalah foto-foto yang bentuknya hidup (foto asli yang diolah). *CorelDraw* sangat menarik untuk diteliti, karena itu kebiasaan menekuni *CorelDraw* merupakan kunci dalam pengembangan *skill* untuk menguasai program ini.

CorelDraw adalah program yang digunakan oleh orang untuk membuat poster-poster, logo, kop surat, dan lain sebagainya. *CorelDraw* merupakan program aplikasi yang menarik asalkan punya keinginan dan bakat dibidang seni. Selain itu, kunci dalam mempelajari *CorelDraw* adalah dengan keaktifan untuk terus berlatih. Intinya adalah jangan takut untuk mencoba dan terus membuat karya.

Kelebihan dari *CorelDraw* adalah program ini tidak akan membuat *image* gambar pecah meskipun dibesarkan sesuai dengan keinginan kita. Berbeda halnya dengan *Photoshop*, yang harus diperhatikan terus *image size*-nya. Bila *image size*-nya ketika di *save* berukuran kecil, maka ketika diolah untuk diperbesar gambar akan mengalami kekaburan (pecah). Bila

mengambil gambar-gambar dari internet, maka perlu diperhatikan *image size*-nya, karena ukuran gambar tidak akan dapat dipaksakan untuk diperbesar bila dasar *image*-nya berukuran kecil.

Program grafis ini memang begitu besar pengaruhnya terhadap perkembangan desain komputer pada umumnya. Banyak pengguna yang menyatakan bahwa perkembangan *CorelDraw* telah begitu pesat mempengaruhi perkembangan seni grafis digital yang semakin mempesona. Perkembangan *software* desain grafis telah mempengaruhi pula pandangan tentang seni digital yang baru ini. Pemanfaatan *CorelDraw* telah merambah ke semua bidang tidak hanya desain grafis semata, sehingga pemakaian *CorelDraw* semakin banyak diminati karena keluwesannya serta kemudahannya dalam hal pemakaian *tool* yang disediakan untuk memenuhi segala kebutuhan publikasi (Kusuma, 2003).

Seperti diuraikan di atas, bahwa program *CorelDraw* merupakan aplikasi program yang digunakan untuk menggambar, membuat logo, kartun, gambar 2 dimensi, baju, dll. Dengan demikian, *CorelDraw* merupakan salah satu program desain grafis yang dapat digunakan dalam pembuatan desain kaos distro. Seperti dinyatakan Tim Cyan Agency (2009), bahwa program komputer sederhana berbasis desain grafis vektor seperti *CorelDraw* dapat digunakan untuk membuat berbagai desain kaos untuk keperluan distro. Program ini termasuk mudah untuk memahaminya. Seperti yang dikatakan Sukirman (2009), bahwa *CorelDraw* merupakan salah satu perangkat lunak desain grafis yang sangat populer, banyak orang memakainya karena mudah dalam mengoperasikannya. Dengan memiliki perangkat *Personal Computer (PC)* yang di dalamnya terdapat *software CorelDraw*, maka setiap orang dapat dengan mudah menguasainya.

CorelDraw dapat digunakan untuk mendesain, membuat berbagai bentuk, dan memberi warna. Hal yang perlu diperhatikan adalah kreatifitas dalam menciptakan ide atau inspirasi yang dituangkan dalam bentuk desain kaos distro. Senada dengan pendapat Iskandar (2006), bahwa hal terpenting bila telah terampil dalam pengoperasian *CorelDraw* adalah eksploratif, sehingga karya yang dihasilkan memiliki karakter, kreatif, komunikatif, dan efektif. Dalam pembahasan *CorelDraw* ini lebih ditekankan pada hal-hal yang berkaitan dalam pembuatan desain kaos distro.

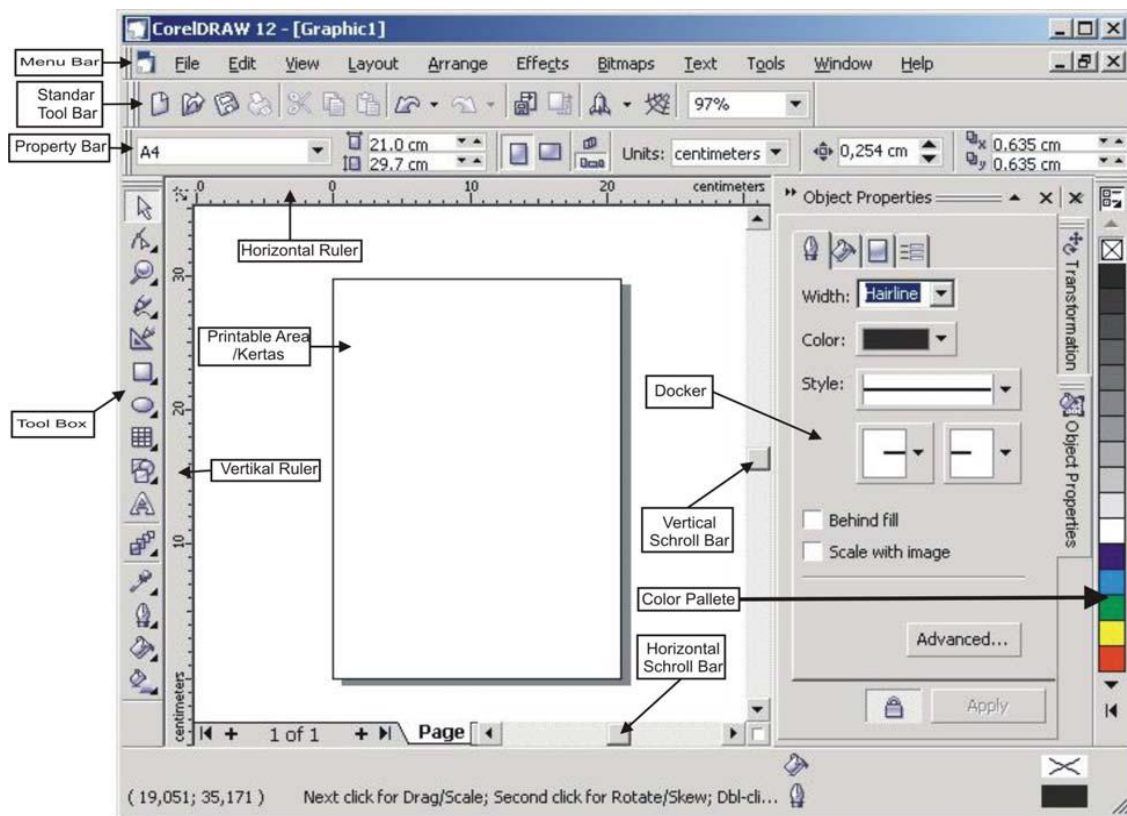
Untuk membuat desain distro dengan program desain grafis *CorelDraw*, perlu menguasai fasilitas apa saja yang diperlukan dalam pembuatan desain, khususnya desain kaos distro, yaitu sebagai berikut.

Pengenalan Tools CoralDraw

Tampilan jendela kerja *CorelDraw* merupakan tampilan layar yang ada di monitor pada saat membuka program *CorelDraw*. Tampilan tersebut memuat tentang *Title Bar*, *Menu Bar*, *Toolbar (standard)*, *Property Bar*, *Toolbar*, *Ruler*, *Color Palette*, *Drawing Window*, *Drawing Page*, *status Bar*, *Document Navigator*, *Navigator*, dan *Docker*. Tampilan jendela *CorelDraw* dapat dilihat pada Gambar 1.

Pengenalan Menu-menu yang Ada di CorelDraw

Jika saat menggunakan *CorelDraw* kehilangan *Standar Tool Bar*, *Property Bar*, dan *Toolbox*, cukup dikeluarkan atau ditampilkan kembali dengan mengklik menu *Window* ▶ *Toolbars* ▶ *Standar*, atau *Window* ▶ *Toolbars* ▶ *Property Bar*, atau *Window* ▶ *Toolbars* ▶ *Toolbox*. Jika kehilangan *Color Pallette*, klik menu *Window* ▶ *Color Palletes* ▶ *Default CMYK Pallette*, begitu juga jika ingin menampilkan *Docker*, hanya dikeluarkan di menu *Window*.



Gambar 1. Tampilan Jendela CorelDraw
(Sumber: Zakian, 2010)

Pengenalan Tool Box dan Cara Membaca Nama Peralatan

Untuk mengetahui nama-nama menu atau nama *Tool Box* dengan cara mendekatkan kursor ke Menu atau ke *Tool Box*. Jika pada *Tool Box* terdapat tanda segi tiga kecil, artinya ada peralatan lain di dalamnya, peralatan lain tersebut bisa dibuka dengan mengklik lebih lama pada gambar yang ada segitiganya.

Fungsi Properties

Setiap klik pada *Tool Box*, *Property Bar*-nya akan berbeda-beda. Fungsi properties adalah untuk melakukan pemilihan yang lebih detail. *Properties Bar Pick Tool* di klik *Pick Tool* pada *Tool Box* akan keluar *Property Bar* seperti Gambar 1. Jenis kertas yang akan digunakan dapat dipilih langsung dari *option* jenis kertas

yang ada, dengan mengklik dahulu kemudian melakukan pilihan. Jika jenis kertas yang diinginkan tidak ada pada pilihan, kita dapat menentukan sendiri yaitu dengan mengubah angka-angka panjang dan lebarnya, kemudian tekan *Enter*. Klik untuk membuat kertas menjadi vertikal atau horisontal. Satuan panjang kertas bisa dipilih sesuai keinginan, tinggal memilih ke centimeter, millimeter, inches, dll.

Area Menggambar

Pada *Standar Tool Bar* terdapat angka yang ada persennya (%) yang merupakan persentase kertas yang dilihat. Jika dirubah ke 100% kertas dapat dilihat keseluruhan, 50% separuh kertas. *To Fit* sebesar gambar, *To Page* seluruh halaman kertas, *To Width* dilihat seluruh lebar

kertas, *To Height* dilihat seluruh tinggi kertas. Kertas dapat juga dilihat lebih besar/lebih kecil dengan memutar roda pada mouse, atau menggunakan *Zoom Tool* pada *Tool Box*. Jika saat menggambar kehilangan kertas, maka dapat dengan mengubah persentase yang ada di atas ke dalam *To Fit*, atau *To Page*, *To Height*, atau dengan mengklik *F4* pada *keyboard*. Untuk memperkecil persentase bisa dengan mengklik *F3*. Menggambar kotak menggunakan *Tool Box*. Menggeser, memperlebar, mempertinggi, memutar, dapat menggunakan *Pick Tool*. Untuk menghapus sebuah gambar, klik dahulu gambarnya menggunakan *Pick Tool* kemudian tekan *delete* pada *keyboard*.

Memberi Warna pada Kotak

Klik kiri objek yang dibuat, kemudian memilih warna yang diinginkan dengan cara mengklik *Color Pallete*, selanjutnya objek akan berubah warna sesuai dengan yang diinginkan. Klik kanan pada *Color Pallete* untuk memberi warna pada garis kotaknya. Pilih ketebalan garis pada *Outline Width* sesuai ketebalan yang diinginkan.

Memberi Nama Halaman, Membuat Halaman Baru, dan Menghapus Halaman

Untuk memberi nama halaman, klik pada tulisan *Page1*, kemudian klik *Rename Page*, ubah namanya kemudian tekan *enter*. *Insert Page After* untuk membuat halaman baru setelahnya. *Insert Page Before* untuk membuat halaman baru sebelumnya. *Delete Page* untuk menghapus halaman.

Mengimport Gambar

Untuk mengimport sebuah gambar, klik menu *File* ► *Import*, kemudian pilih file gambar, klik lagi *import*, tempatkan gambar sesuai keinginan. Pada menu *File*

terdapat sub menu *Open*, sub menu *Open* ini digunakan untuk membuka file-file yang sebelumnya di gambar menggunakan *Corel* dan memiliki tipe file *CDR*, tidak bisa digunakan untuk membuka gambar yang tipenya bukan *CDR*.

Membuat Guidline (Penggaris)

Untuk mengeluarkan garis bantu dalam menggambar, simpan kursor di atas penggaris kemudian tarik ke bawah untuk membuat garis horizontal. Untuk membuat garis bantu vertikal, caranya sama, klik dipenggaris sebelah kiri, *drag* (tarik) ke sebelah kanan, jumlah penggaris dapat dikeluarkan sesuai keinginan. Untuk menghapus garis bantu, klik garis Bantunya sehingga warnanya merah, kemudian tekan *delete* pada *keyboard*.

Tool-tool untuk Membuat Garis dan Objek, serta Membuat Teks

Dalam pembuatan desain kaos distro, biasanya diperlukan berbagai fasilitas untuk terciptanya suatu desain yang berupa *tool-tool* dengan fungsi yang berbeda. Misalnya, *tool-tool* untuk membuat garis dan objek, membuat teks, *interactive tool*, *outline tool*, *fill tool*, dan *interactive fill*.

Untuk membuat garis menggunakan *freehand tool*. Untuk mengedit garis dapat mengubah *style* (bentuk), *width* (ketebalan), dan *arrowhead* (bentuk titik pada awal dan akhir garis). Untuk mengubah *style* (bentuk) pada *property bar* pilih *outline style selector*. Untuk mengubah *width* (ketebalan) pada *property bar* pilih *outline width*. Untuk mengubah *arrowhead* pada *property bar* pilih *start arrowhead selector* dan *end arrowhead selector*. Mengubah garis lurus menjadi lengkung klik *shape tool* pada *toolbar*, lakukan klik sekali pada garis sampai muncul titik hitam, kemudian klik kanan *mouse* pilih *to curve*.

Untuk membuat objek, dapat menggunakan *rectangle tool*, *ellipse tool*,

polygon tool, spiral tool, basic shapes, arrow shapes, flowchart shapes, star shapes, dan callout shapes.

Untuk membuat teks atau *artistic text* (kata atau kalimat yang pendek atau singkat) menggunakan *text tool*. *Editing artistic text* pada *property bar* dapat memilih *font size list* dan *horizontal alignment*. Untuk mengubah besar kecil huruf dapat menggunakan menu *bar text* kemudian pilih *chang case*. Untuk membuat kalimat yang panjang dengan menggunakan *paragraph text*. Untuk membuat berbagai variasi *text* dapat menggunakan *drop cap*, dan *fit text to path*.

Membuat berbagai Variasi Objek

Untuk membuat berbagai variasi objek dapat menggunakan kelompok *interactive* yang terdiri dari: *interactive blend tool, interactive contour tool, interactive distortion tool, interactive drop shadow tool, interactive envelope tool, interactive extrude tool, dan interactive transparency tool*.

Outline pen yang terdapat dalam *outline pen* dialog digunakan untuk mengubah *color* (warna), *style* (bentuk), *width* (ketebalan), *arrows* (penambahan titik pada awal dan akhir garis), mengubah *corners* (sudut) garis, *lines caps* (mengubah bentuk penutup awal dan akhir garis), *calligraphy* (mengubah tampilan garis), dan melakukan perubahan garis mengikuti skala (*scale with emage*).

Fill tool digunakan untuk pengaturan warna. *Fill tool* terdiri dari *fill color dialog, fountain fill dialog, pattern fill dialog, texture fill dialog, dan post script fill dialog*. Untuk penggunaan atau pemilihan *fill tool* disesuaikan dengan desain yang dibuat.

Interactive fill tool fungsinya sama dengan *fill tool* di atas, yaitu untuk memberi atau mengatur warna. Ada dua macam, yaitu *interactive fill tool*, dan *interactive mesh fill tool*.

Editing Objek

Pada saat menggambar dengan *CorelDraw*, biasanya diperlukan pengetahuan atau pemahaman untuk mengedit gambar yang telah dibuat. Ada beberapa editing yang biasa dilakukan pada saat menggambar dengan *CorelDraw*. Kegiatan editing yang dilakukan meliputi: (1) memilih, memindahkan, dan menggandakan objek; (2) memperbesar gambar; (4) mengatur posisi objek; (5) membuat *group* atau *ungroup* objek; (6) *transform* objek; dan (7) menggunakan *power clip*.

Untuk memilih, memindahkan menggunakan *pick tool*, dan untuk menggandakan objek (*copy tool*). Memperbesar gambar menggunakan *zoom tool*, dan untuk menggeser gambar menggunakan *hand tool*. Mengatur posisi objek (*align* dan *order*). *Transform* (mengubah) objek terdiri dari *size* (mengubah ukuran objek), *scale* (skala objek), *skew* (memiringkan objek), *rotate* (memutar objek), *mirror* (pencerminan atau membalik objek). Perintah mengikat objek *group* atau membuka ikatan objek (*ungroup*). Perintah untuk meleburkan, memotong, dan menghasilkan objek adalah *combine, weld, trim, intersect, simplify, front minus back, dan back minus font*. Menggunakan *power clip* dengan mengambil dari menu *bar* ► *effect* ► *power clip* ► *place inside container*.

DESAIN KAOS DISTRO DENGAN CORELDRAW

Kaos atau *t-shirt*, berasal dari kata *shirt* dan T karena bentuk awalnya menyerupai huruf T (Assyauqi, 20080). Desain kaos atau *t-shirt* pada saat ini makin bervariasi, hal ini sesuai dengan kreatifitas masing-masing penciptanya. Seperti disebutkan Hariyadi (2007), bahwa desain kaos distro merupakan salah satu trend desain yang marak akhir-akhir ini. Ciri khas dalam desain ini sangat diminati masyarakat, terutama kalangan

anak muda. Selain berfungsi sebagai *fashion*, kaos distro juga merupakan simbol apresiasi seni bagi pemakainya.

Pada bagian ini akan diberikan beberapa contoh desain kaos distro dengan menggunakan *CorelDraw*. Contoh desain kaos distro yang ditampilkan dalam artikel ini relatif sederhana. Desain kaos distro tersebut, menggunakan objek garis (*line*), kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), dan kata-kata (*artistic text*).

Desain Kaos Distro dari Objek Garis

Untuk membuat desain kaos distro dari objek garis, langkah-langkahnya sebagai berikut: (1) menyiapkan lembar kerja *CorelDraw*, buat ukuran *drawing page* lebih besar dari ukuran kaos, membuat kotak atau *rectangle* dengan lebar dan panjang sesuai dengan ukuran kaos; (2) membuat motif garis sesuai dengan desain yang akan dibuat; (3) menggunakan perintah *width* untuk mempertebal garis; (4) menggunakan perintah *order* (motif garis *order to front*); (5) mengatur warna (*fill*); (6) membuat desain kaos, dan; (7) memindahkan motif yang telah dibuat ke desain kaos yang sudah disiapkan.



Gambar 2. Desain Kaos Distro dari Objek Garis

(Sumber: Rohmawati ed., 2004)

Desain Kaos Distro dari Objek Kotak (*rectangle*)

Untuk membuat desain kaos distro dari objek kotak (*rectangle*), langkah-

langkahnya sebagai berikut: (1) menyiapkan lembar kerja *CorelDraw*, buat ukuran *drawing page* lebih besar dari ukuran kaos, membuat kotak atau *rectangle* dengan lebar dan panjang sesuai dengan ukuran kaos; (2) membuat motif kotak sesuai dengan desain yang akan dibuat; (3) menggunakan perintah *pick tool*, dan *copy*; (4) menggunakan perintah *order* (motif kotak *order to front*); (5) mengatur warna (*fill*), (6) membuat desain kaos, dan; (7) memindahkan motif yang telah dibuat ke desain kaos yang sudah disiapkan.



Gambar 3. Desain Kaos Distro dari Objek Kotak (*rectangle*)

(Sumber: Rohmawati ed., 2004)

Desain Kaos Distro dari Objek Lingkaran (*circle*)

Untuk membuat desain kaos distro dari objek lingkaran (*circle*), langkah-langkahnya sebagai berikut: (1) menyiapkan lembar kerja *CorelDraw*, buat ukuran *drawing page* lebih besar dari ukuran kaos, membuat kotak atau *rectangle* dengan lebar dan panjang sesuai dengan ukuran kaos; (2) membuat motif lingkaran sesuai dengan desain yang akan dibuat dengan berbagai ukuran; (3) menggunakan perintah *order*; (5) mengatur warna (*fill*); (6) membuat desain kaos; dan (7) memindahkan motif yang telah dibuat ke desain kaos yang sudah disiapkan.



Gambar 4. Desain Kaos Distro dari Objek Lingkaran (*circle*)

(Sumber: Rohmawati ed., 2004)

Desain Kaos Distro dari Objek Kata-kata (*artistic text*)

Untuk membuat desain kaos distro dari kata-kata (*artistic text*), langkah-langkahnya sebagai berikut: (1) menyiapkan lembar kerja *CoralDraw*, buat ukuran *drawing page* lebih besar dari ukuran kaos, membuat kotak atau *rectangle* dengan lebar dan panjang sesuai dengan ukuran kaos; (2) membuat motif lingkaran sesuai dengan desain yang akan dibuat, membuat kata-kata di bawah lingkaran; (3) menggunakan perintah *order*; (5) mengatur warna (*fill*); (6) membuat desain kaos, dan; (7) memindahkan motif yang telah dibuat ke desain kaos yang sudah disiapkan.



Gambar 5. Desain Kaos Distro dari Objek Kata-Kata (*Artistic Text*)

(Sumber: Rohmawati Ed., 2004)

PELUANG USAHA BISNIS DISTRO

Seperti telah disebutkan di awal, bahwa bisnis distro saat ini sangat menjanjikan. Bisnis distro sudah menyebar di seluruh Indonesia, untuk itu diperlukan kreatifitas dari masing-masing distro untuk tetap sukses. Hal ini senada dengan pendapat Dana (2008), terjun pada bisnis distro tidak membutuhkan modal yang banyak, hanya kemampuan untuk memasarkan dan mendesain suatu produk *fashion* agar tidak monoton, mengingat konsumen lebih menyukai produk yang memiliki variasi motif warna maupun desain. Menurut Zulkarnain dan Hengki (2007), bahwa bisnis distro umumnya mengutamakan harga yang murah namun tetap memperhatikan kualitas. Barang-barang yang dijual rerata berkisar antara Rp 35 ribu hingga Rp 200 ribu, sehingga distro banyak disukai kalangan pelajar dan anak muda. Menurut Kusuma (2007), bila tertarik dengan bidang grafis dan senang akan seni desain kaos, maka dapat dijadikan peluang usaha dengan membuat label *clothing* sendiri, dapat dengan menuangkan ide melalui gambar, kemudian orderkan kepada pihak sablon atau konveksi.

Untuk membuka bisnis distro ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar berhasil, yaitu masalah modal, produksi, promosi, distribusi, dan keuntungan (Teh-tawar, 2007).

Modal

Seperti disebutkan di atas, bahwa membuka bisnis distro tidak membutuhkan modal yang banyak. Untuk membuka bisnis distro diperlukan keinginan yang kuat atau minat dan motivasi yang besar untuk memulainya, dengan demikian yang dibutuhkan hanya menyewa tempat.

Produksi

Produksi dapat dilakukan pada pabrik konveksi, untuk desain dan pola dari

pemilik distro. Bila desain kaos distro telah dibuat, langkah selanjutnya membuat logo dan label produk. Untuk label biasanya biasanya berupa *hangtag* spesifikasi produk dan harga produk. Untuk logo produk dibuatkan label di kerah dan dibuat dengan bordir komputer (Sukirman, 2009).

Promosi

Untuk promosi dapat dilakukan dari mulut ke mulut atau melalui spanduk, brosur, *leaflet*, dll. dengan tujuan agar masyarakat atau calon konsumen tertarik untuk mengunjungi disronya. Bila telah berkembang dapat melalui media massa (koran, majalah, radio, internet, dll.) dan sponsor acara atau artis.

Distribusi

Distribusi dapat dilakukan melalui konsinyasi atau bagi hasil dengan distro-distro merk lain dimana barangnya dititipkan. Selain itu, distro dapat menyalurkan produknya ke kota-kota lain, bahkan mancanegara. Untuk penjualan ke mancanegara biasanya dilakukan dengan sistem *bel putus*, maka ongkos kirimnya dibagi dua dengan pembeli.

Keuntungan

Untuk pendapatan kotor biasanya beragam bergantung dari masing-masing distro. Untuk keuntungan dari menitipkan barang dengan sistem konsinyasi adalah dibagi dua dengan distro yang menitipkan barang.

PENUTUP

CorelDraw merupakan program aplikasi yang banyak dimanfaatkan oleh kalangan profesional dalam pembuatan desain grafis. *CorelDraw* dibuat dengan alat-alat atau perintah-perintah yang mudah untuk digunakan. Biasanya program

ini digunakan untuk keperluan cetak, *web*, maupun untuk keperluan lainnya.

Dengan demikian, bila terampil atau dapat memanfaatkan *CorelDraw* dengan baik, akan menjadi peluang usaha untuk membuka bisnis distro, karena dalam bisnis distro yang penting adalah terampil mendesain kaos distro, untuk produksinya dapat diserahkan kepada konveksi, sehingga yang dibutuhkan hanya menyewa tempat.

Saat ini bisnis telah banyak, sehingga persaingan dalam merebut hati konsumen cukup ketat. Untuk itu, dalam menghadapi persaingan tersebut perlu kiat membangun *brand image* yang kuat, dengan kata lain dapat melakukan hal yang berbeda dengan saingannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Assyauqi, R. 2008. *Sukses Bisnis Distro*. Yogyakarta: Percetakan Jalasutra.
- Dana, G. 2008. *2008 Bisnis Distro Tetap Prospektif*. (<http://www.bisnisbali.com>) Diakses tanggal 30 Juli 2009.
- Hariyadi, S. 2007. *Desain Kaos Distro dengan Coreldraw*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Idebisnisusaha. 2009. *Bisnis Kaos Distro*. (<http://www.idebisnisusah.com>) Diakses tanggal 30 Juli 2009.
- Iskandar, S. 2006. *Aplikasi Periklanan Menggunakan CorelDraw X3*. Jakarta: Gramedia.
- Kusuma, Y. 2007. *Kaos Distro ala CorelDraw X3*. Jakarta: PT. Prima Infosarana Media.
- Kusuma, W.A. 2003. *Cepat Mahir CorelDraw 12*. *yudhim.blogspot.com*. Diakses Tanggal.29 Januari 2008.
- Rohmawati, T. (ed). 2004. *Penyusunan dan Perancangan Grafis Jumentara*. Jakarta: Penerbit Puspa Swara.
- Sukirman, A. 2009. *T-Shirt Distro Kiat Disain T-Shirt Menggunakan Coreldraw*. Yogyakarta: Penerbit CV Andi Offset.

- Tehtawarwordpress. 2007. *Membuka Bisnis Distro*.
- Tim Cyan Agency. 2009. *Cari Duit Modal CorelDraw Mudah dan Praktis*. Yogyakarta: PT. Buku Kita (<http://www.tehtawarwordpress.com>.) Diakses tanggal 30 Juli 2009.
- Wino. 2009. *Tips Bisnis Distro/Usaha Kaos*. (<http://www.wino.blogdetik.com>). Diakses tanggal 30 Juli 2009.
- Wibowo, A. 2002. *Proyek Kreatif Corel-draw*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Zulkarnaen dan Rahman. 2007. *Bisnis Distro Semakin Menjamur*. (<http://www.berita.liputan6.com>) Diakses tanggal 30 Juli 2009.