

PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK CETAK SABLON DIGITAL PADA TAMAN PINTAR “TUNAS BANGSA” MANYARAN SEMARANG

Teguh Khristianto¹, Zuly Budiarmo², Hersatoto Listiyono³, Isworo Nugroho⁴

^{1,4}Progdi Sistem Informasi Unisbank Semarang

² Progdi Teknik Informatika Unisbank Semarang

³ Progdi Manajemen Informatika Unisbank Semarang

¹teguhkhris@edu.unisbank.ac.id, ²zulybudiarmo@edu.unisbank.ac.id,

³hersatotolistiyono@edu.unisbank.ac.id, ⁴isworo@edu.unisbank.ac.id

Informasi Artikel:

Submitted : 26/Oktobre/2022

Revised : 23/Desember/2022

Accepted : 11/Januari/2023

Published : 10/Februari/2023

Abstract

The design business opportunity is one of the business opportunities that are often found in a home or office environment. The t-shirt screen printing business is the most interesting business for now, considering that t-shirts will always be sought after and purchased by the public. The empowerment of youth who are members of the Taman Pintar "Tunas Bangsa" in RW 1, Kelurahan Manyaran, Kecamatan Semarang Barat, is carried out by equipping youth with skills in the field of digital screen-printing design. The type of training conducted is design training using a computer.

In connection with these problems, we propose to the smart park to conduct design and screen-printing training for youth who are members of the Taman Pintar "Tunas Bangsa". This training is intended so that teenagers can have screen printing design skills.

Training with lecture/presentation methods, direct practice methods, question and answer methods and simulations. This hands-on practice method aims to provide an opportunity to learn directly about the basic steps in making screen printing designs. With the completion of screen-printing training, teenagers in the Taman Pintar environment can make screen printing designs and apply them to t-shirt media. Screen printing designs are expected to improve the welfare of the surrounding community, create jobs, and increase youth awareness to develop Taman Pintar.

Abstrak

Peluang bisnis desain adalah salah satu peluang usaha yang banyak dijumpai, di lingkungan rumah ataupun kantor. Bisnis sablon kaos merupakan usaha yang paling menarik untuk saat ini, mengingat kaos akan selalu dicari dan dibeli oleh masyarakat. Pemberdayaan remaja yang tergabung Taman Pintar "Tunas Bangsa" di RW 1 kelurahan Manyaran Kecamatan Semarang dilakukan dengan membekali remaja dengan ketrampilan di bidang desain sablon digital. Jenis pelatihan yang dilakukan adalah pelatihan desain menggunakan komputer.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut maka kami mengusulkan kepada pihak taman pintar agar dilakukan pelatihan desain dan sablon kepada remaja yang tergabung dalam Taman Pintar "Tunas Bangsa". Pelatihan ini ditujukan agar para remaja dapat memiliki ketrampilan mendesain

sablon.

Pelatihan dengan metode ceramah/persentasi, metode praktik langsung, metode tanya jawab dan simulasi. Metode praktik langsung ini bertujuan untuk memberikan kesempatan untuk belajar langsung mengenai langkah dasar dalam pembuatan desain sablon. Dengan terselesaikannya pelatihan sablon tersebut para remaja dilingkungan taman pintar dapat membuat desain sablon dan mengaplikasikannya pada media kaos.

Desain sablon diharapkan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekitar, menciptakan lapangan kerja dan meningkatnya kesadaran remaja untuk mengembangkan Taman Pintar.

Kata Kunci: *Taman Pintar; Pelatihan; Desain Sablon.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi merupakan bagian yang tak terhindarkan dari kehidupan. Hal ini karena kemajuan teknologi mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan yang terus berkembang (Hiswara, 2022).

Multimedia adalah alat yang memungkinkan untuk menggabungkan teks, grafik, animasi, audio, dan video untuk membuat presentasi yang dinamis dan interaktif. Multimedia dapat mengajarkan keterampilan komunikasi visual melalui media teks atau gambar untuk menyampaikan informasi dan pesan menggunakan aplikasi/software desain grafis. Dari sini dapat mendorong pemikiran kreatif saat membuat karya.

Desain grafis dapat mendorong generasi muda untuk mandiri dalam menghadapi tantangan dan masalah (Arumi & Burhanudin, 2018). Keterampilan desain grafis diminati di berbagai bidang usaha, antara lain percetakan, periklanan, multimedia, fashion, dan industri kreatif lainnya (Ariani, 2020).

Desain grafis adalah cara berkomunikasi pada bentuk visual yang menggunakan fasilitas gambar untuk mengungkapkan fakta atau pesan seefektif mungkin. Secara umum, orang akan lebih cepat mendapat pesan dalam bentuk visual dibandingkan pada bentuk teks (Kusumawati, 2020). Seni desain grafis meliputi kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk pada dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi dan pengolahan gambar. Pada praktiknya desain grafis dipergunakan untuk pembuatan brosur, leaflet, kartu nama, poster, spanduk, baliho, modifikasi atau manipulasi foto/gambar, perancangan buku/majalah.

Bidang desain grafis tidak pernah lepas dari tujuan komersial dan pengekspresianya disampaikan pada bentuk visual baik secara elektronik juga non elektronik. Lebih dari itu, desain grafis di dalamnya mempunyai arti penyempurnaan pesan untuk dipublikasikan tanpa memperhatikan tugas spesifik seorang desainer grafis. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan desain grafis dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada audiens (pendengar), dalam hal ini adalah masyarakat luas. Pesan yang disampaikan dapat bersifat memaksa sesuai kehendak pengirim pesan atau bersifat menyenangkan audiens (Afrida et al., 2018). Disisi lain desain grafis dapat mendorong para generasi muda menghadapi tantangan atau masalah untuk bisa mandiri (Arumi & Burhanudin, 2018).

Salah satu tujuan didirikan taman pintar adalah mengembangkan IPTEK. Untuk mencapai tujuan tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan teknologi digital dalam pengembangan usaha yang dilakukan Taman Pintar “Tunas Bangsa”. Ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh terhadap segala bidang kehidupan masyarakat, baik masyarakat industri maupun masyarakat pada umumnya. Hal tersebut juga memberikan dampak pada pengembangan kewirausahaan. Minat berwirausaha perlu dan harus ditumbuh kembangkan di kalangan masyarakat karena memiliki manfaat banyak sekali antara lain menambah daya tampung tenaga kerja, sehingga dapat mengurangi pengangguran (Diandra, 2019).

Pendidikan yang ada pada saat ini belum mendukung dalam menciptakan wirausahawan baru, atau dalam membangun kemandirian melalui kegiatan wirausaha (Diandra, 2019). Upaya untuk memberdayakan diri dirasakan perlu oleh kelompok remaja di lingkungan Taman Pintar “Tunas Bangsa”. Inisiatif untuk membuka usaha juga untuk mengatasi tidak berjalannya organisasi Karang Taruna yang notabene satu-satunya organisasi kepemudaan juga tidak berjalan secara

efektif, oleh sebab itu dirasa perlu untuk membentuk suatu wadah berupa kelompok yang dapat memfasilitasi pemuda-pemudi yang tidak memiliki rutinitas pekerjaan, untuk belajar bersama, dengan berorientasi pada dunia kerja dan dunia usaha sehingga menjadi manusia yang produktif, kreatif dan inovatif (Andayani, Hariani, & Jauhari, 2018).

Dalam organisasi remaja di lingkungan Taman Pintar, terdapat 3 bidang kegiatan, yaitu; 1). Bidang Seni dan Keolahragaan, 2). Bidang Keagamaan, 3). Bidang Pendidikan, Latihan dan Pengembangan, dan 4). Bidang Kesejahteraan Sosial. Implementasi kegiatan di bidang pendidikan adalah meningkatkan kualitas pendidikan dan ketrampilan untuk mendukung tercapainya kemandirian di bidang kewirausahaan (Adisurya, Ariani, Wilastrina, & Wiemar, 2021). Desain sablon digital merupakan alternatif yang dapat digunakan untuk pemberdayaan remaja yang tergabung dalam wadah karang taruna.

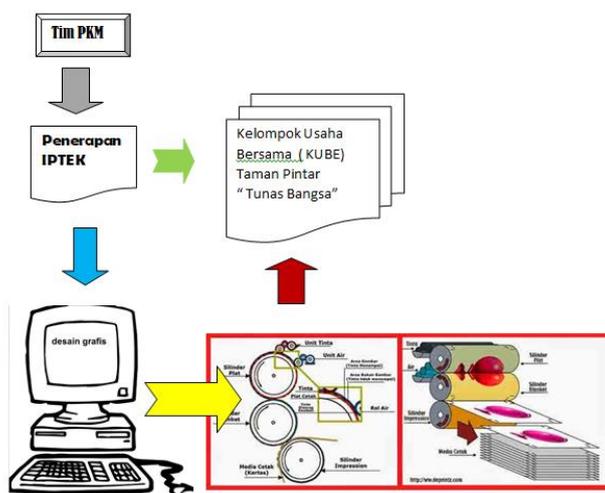
Peluang bisnis desain adalah salah satu peluang usaha yang banyak dijumpai, di lingkungan rumah ataupun kantor. Saat ini, usaha desain sudah sangat populer digunakan sebagai sebuah alat untuk mencari nafkah bagi masyarakat. Usaha desain ini adalah usaha yang mampu membuat profit atau keuntungan yang sangat banyak jika usaha ini sukses.

Bisnis sablon kaos merupakan usaha yang paling menarik untuk saat ini, mengingat kaos akan selalu dicari dan dibeli oleh masyarakat. Kaos adalah salah satu jenis pakaian yang tidak habis termakan zaman. Jika di dunia fashion terdapat mode tahunan yang berubah-ubah dari segi corak dan bentuk pakaian dibuat, hal tersebut tidak mempengaruhi keberadaan dari kaos. Sehingga sampai kapanpun kaos masih memiliki pembeli tetap. Jaminan adanya pasar pembeli yang jelas dari penjualan bisnis kaos ini yang kemudian membuat peluang untuk membuka usaha dalam bidang sablon kaos pun tidak pernah mati (Taufik, Fahrudin, Maulana, & Shobur, 2021). Cetak sablon di kaos merupakan keterampilan praktis yang biasanya diperoleh dari pengalaman dan sangat jarang orang yang menekuni bidang ini (Mulyawati & Pradita, 2018).

Pemberdayaan remaja yang tergabung Taman Pintar “Tunas Bangsa” di RW 1 kelurahan Manyaran Kecamatan Semarang dilakukan dengan membekali remaja dengan ketrampilan di bidang desain sablon digital. Jenis pelatihan yang dilakukan adalah pelatihan desain menggunakan komputer. Untuk keperluan kegiatan tersebut diperlukan fasilitas berupa seperangkat komputer dan printer (Satoto & Khotimah, 2019).

2. METODE

Pada kegiatan PKM ini akan di laksanakan kegiatan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada mitra. Melalui PKM ini nantinya remaja akan diberikan ketrampilan desain sablon digital. Jenis kemampuan yang akan dikembangkan adalah desain grafis menggunakan perangkat lunak komputer dan mencetak hasil desain untuk berbagai macam jenis media pencetakan, misal kaos, gelas minum, aneka macam souvenir, kertas undangan dan lainnya. Kemampuan di bidang desain menggunakan perangkat lunak komputer, serta kemamntapan prosedur produksi dengan memperhatikan masalah Keselamatan dan Kesehatan Kerja.



GAMBAR 1. GAMBARAN IPTEKS YANG DITERAPKAN PADA MITRA.

Membuat desain shirt secara digital sudah dapat dilakukan oleh banyak orang dengan cukup menguasai aplikasi desain grafis seperti CorelDraw, Adobe Ilustrator dan Photoshop. Desain yang dibuat bahkan banyak memiliki konsep dan visual yang menarik namun desain tersebut hanya dapat dicetak pada menggunakan mesin cetak sablon digital (Dewanti, Supriyadi, Sofyan, Sunarsi, & Rachmansyah, 2021). Visualisasi penerapan teknologi yang diterapkan pada kelompok sasaran tampak seperti gambar 1.

Tahapan pelaksanaan kegiatan PKM pada remaja yang tergabung Taman Pintar “Tunas Bangsa” di RW 1 kelurahan Manyaran Kecamatan Semarang dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Tahap pertama adalah tahap persiapan meliputi identifikasi pemuda taruna di lingkungan RW 01 Kelurahan Manyaran, Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang.
2. Melakukan konsultasi dengan Dekan, Kaprodi serta pihak-pihak yang terkait mengenai kegiatan pelatihan desain termasuk DPPMP Unisbank Semarang.
3. Tahap kedua menyiapkan peralatan komputer di Laboratorium komputer Unisbank Semarang.
4. Tahap ketiga adalah mengkoordinasikan pelaksanaan kegiatan, mulai dari mengundang dan mengumpulkan calon peserta pelatihan, serta mengkoordinasikan waktu pelaksanaan.
5. Tahap keempat adalah melaksanakan pelatihan dengan metode ceramah/persentasi, metode praktik langsung, metode tanya jawab dan simulasi. Metode praktik langsung ini bertujuan untuk memberikan kesempatan untuk belajar langsung mengenai langkah dasar dalam pembuatan desain sablon. Desain yang dibuat akan dibantu dengan contoh-contoh desain sederhana sehingga peserta akan lebih mudah menerima materi tersebut.
6. Tahap kelima adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan terkait dengan kegiatan yang telah dilakukan berupa angket tanggapan peserta pelatihan terhadap praktik pelaksanaan PKM pelatihan desain sablon.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pelatihan, para peserta telah menguasai dasar-dasar dalam fotografi, coreldraw, dan photoshop diantaranya: a. Mengetahui dasar-dasar dalam pengambilan gambar b. Melakukan pengambilan gambar yang baik dan benar menggunakan kamera DSLR c. Membuat Logo sederhana menggunakan Corel draw d. Melakukan editing dasar menggunakan Photoshop Pelatihan dasar-dasar multimedia ini dapat diterapkan dan dikembangkan lagi oleh masing-masing peserta untuk meningkatkan keterampilan dalam hal mendesain. Namun, dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak terlepas dari faktor-faktor pendukung dan penghambat keterlaksanaan kegiatan. Faktor-faktor yang mendukung keterlaksanaan kegiatan ini adalah semangat para peserta yang sangat tinggi dalam mengikuti pelatihan ini dan juga semangat pengabdian para pelatih dalam memberikan materi pelatihan. Terlepas dari beberapa faktor pendukung diatas, terdapat beberapa faktor penghambat yang dapat dijadikan evaluasi untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di periode yang akan datang yaitu faktor waktu pelaksanaan pelatihan yang sangat terbatas. Kendala ini dapat diatasi dengan penggunaan alokasi waktu yang efisien dan efektif dengan melakukan pemilihan dan penyusunan materi yang tepat untuk diberikan pada saat pelatihan. Berikut beberapa dokumentasi saat kegiatan berlangsung:

Pelatihan Pembuatan Desain Grafis atau pelatihan Corel Draw, ini peserta diharapkan bisa membuat desain sendiri. Pengertian dari Desain Grafis merupakan salah satu bagian dari ilmu yang berkaitan dengan informasi dan komunikasi. Sedangkan Corel Draw adalah salah satu program interaktif yang digunakan dalam olah gambar atau Desain Grafis yang diciptakan oleh Corel Corp Kanada. Program Corel Draw dikhususkan untuk mengolah teks dan gambar sebagai sebuah objek yang dapat diatur, diolah, dimanipulasi sesuai dengan kemampuan dan kreatifitas pengguna.

Ilmu desain grafis mencakup seni visual, tipografi, tata letak dan desain interaksi. Tujuan desain grafis menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin dalam bentuk visual yang menggunakan fasilitas gambar maupun simbol dan grafis. Peran desain grafis dalam sebuah program pemasaran, desain berperan besar mendorong tercapainya target penjualan.

Desain bisa hadir dalam berbagai bentuk seperti: Web, Desain Poster, Brosur, Flyer, Banner dan lain lain. Desain yang bagus dan yang baik adalah Desain bisa dikatakan Baik jika mendukung tercapainya tujuan untuk apa desain itu dibuat, Standard bagus sifatnya relatif berbeda pada setiap orang. Semua tergantung pengalaman hidup, wawasan, intelektualitas, selera dan faktor lingkungan seseorang menjalani kehidupan sehari hari. Sehingga, jika desain ingin mencapai

kata Bagus maka yang menjadi acuan lebih berat kepada subyektifitas yang melihat ataupun yang menilai. Sedangkan standard baik merupakan acuan yang semuanya mengkrucut pada tujuan. Banyak yang dengan mudah mendesain dengan bagus, tapi tidak semua menjadi desain yang baik dan banyak desain yang secara kasat mata terlihat Jelek tapi mempunyai hasil yang optimal dalam mendukung tercapainya tujuan dibuatnya desain sehingga menjadi berkategori baik.

Sedangkan Corel Draw adalah salah satu program interaktif yang digunakan dalam olah gambar atau Desain Grafis yang diciptakan oleh Corel Corp Kanada. Program Corel Draw dikhususkan untuk mengolah teks dan gambar sebagai sebuah objek yang dapat diatur, diolah, dimanipulasi sesuai dengan kemampuan dan kreatifitas pengguna.

Fungsi Corel Draw memiliki banyak fungsi untuk membantu kita mendesain media visual yang kita butuhkan seperti beberapa contoh berikut ini.

1. Membuat desain logo

Logo adalah elemen yang sangat penting bagi sebuah perusahaan, brand, produk ataupun instansi. Desainer menggunakan CorelDRAW untuk membuat desain logo yang cocok untuk kebutuhan klien mereka.

2. Membuat desain brosur, poster, dan undangan

Dengan menggunakan CorelDRAW kamu dapat membuat desain yang menarik untuk brosur, poster, dan undangan dengan membuat kombinasi font dengan gambar dan beragam warna.

3. Membuat desain sampul buku

Sampul buku yang menarik dapat membantu pembaca tertarik untuk melihat lebih lanjut mengenai buku tersebut. CorelDRAW juga dapat membantu desainer membuat sampul buku dengan beragam style mulai dari desain sederhana hingga desain yang kompleks.

Disamping itu terdapat beberapa keistimewaan dan keunggulan dari program Corel Draw, misalnya: konversi terhadap objek dimana dalam penggunaan node secara otomatis yang hanya dengan mengklik ganda pada objek yang akan dikonversi, efek distorsi, bekerja dengan bitmap, dan sebagainya. Corel Draw dibuat bagi kepentingan para desainer grafis dalam advertising atau offset/ percetakan atau pengguna yang ingin membuat desain grafis untuk brosur, booklet ataupun selebaran yang bernilai seni.



GAMBAR 2 FOTO KEGIATAN.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat pada kalangan remaja dilingkungan Taman Pintar Tunas Bangsa telah berjalan dengan baik dan lancar. Dari hasil kegiatan tersebut peserta pelatihan sangat antusias dalam mengikuti pelatihan tersebut dapat dilihat pada saat proses pelatihan banyak sekali pertanyaan dan diskusi dari peserta terhadap pemateri, dan suasana pelatihan menjadi lebih hidup dan atraktif serta menyenangkan.

Peserta pelatihan berpartisipasi penuh dari awal observasi hingga tahap evaluasi kegiatan. Kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif pada mitra yakni menjadi lebih memahami dalam mendesain sebuah objek seperti pembuatan desain sablon dengan menggunakan software CorelDraw.

Pelatihan desain grafis ini sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan untuk lebih mengasah skill dari peserta pelatihan. Perlunya banyak latihan dalam proses pembuatan objek, agar skill dalam hal desain grafis lebih baik lagi dan mempunyai nilai yang lebih dari sisi seni dan manfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisurya, S. I., Ariani, Wilastrina, A., & Wiemar, R. (2021). Peningkatan Kreativitas Remaja Karang Taruna Dalam Membuat Hiasan Kepala dan Maser untuk Tari Betawi Kreasi. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Non Formal*, Vol.7(2) 177-190.
- Afrida, A., Harizon, H., Bakar, A., & Sanova, A. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme dan Kreativitas Guru-Guru Muaro Jambi. *Karya Abdi Masyarakat*, Vol. 2(1) 15-22.
- Andayani, E., Hariani, L. S., & Jauhari, M. (2018). Pembentukan Kemandirian Melalui Pembelajaran Kewirausahaan Sosial untuk Meningkatkan Kesadaran Sosial dan Kesadaran Ekonomi. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi (JRPE)*, Vol.6 (1) 23-34.
- Ariani, N. (2020). *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Prestasi Pustakakarya.
- Arumi, E., & Burhanudin, A. (2018). Peninngkatan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama Dengan Pelatihan Corel Draw. *Dharma Bakti*, Vol. 1(2) 69-74.
- Dewanti, R. N., Supriyadi, E., Sofyan, S., Sunarsi, D., & Rachmansyah, B. A. (2021). Penyuluhan dan Pelatihan Ketrampilan Sablon Pigment Pasta Manal di Karang Taruna 03 Desa Cisauk. *Padma*, Vol 1(1) 49-56.
- Diandra, D. (2019). Program Pengembangan Kewirausahaan UntukMenciptakan Pelaku Usaha Sosial Yang Kompetitif. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar Vol. 10 (1)*, 1340-1347.
- Hiswara, A. (2022). Pelatihan Desain Grafis Bagi Siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi. *Batara Wisnu*, Vol.2(2)71-78.
- Krisnawati, M., Prasetyaningtyas, W., & Mujiyono. (2015). IBM Kelompok Usaha Souvenir Sablon Digital. *Jurnal ReKayasa Vol 13 (1)*, 50-62.
- Kusuma, S. (2017). Posisi Media Cetak di Tengah Perkembangan Media Online di Indonesia. *InterAct*, Vol. 5(1)56-71.
- Kusumawati, E., Sulilowati, E., & Suyidno. (2020). Pengabdian Masyarakat Berbasis Multimedia Untuk Melatihkan Soft Skill Para Pendidik Sekolah Dasar Semangat Dalam Di Barito Kuala. *PRO SEJAHTERA*, (pp. Vol. 5, 155-159).

- Mulyawati, I., & Pradita, S. M. (2018). Pelatihan Sablon bagi Karang Taruna dalam Menciptakan Peluang Bisnis. *Solma*, Vol.7(2)299-308.
- Satoto, B. D., & Khotimah, B. K. (2019). Pemberdayaan Masyarakat Kepulauan Talango Kabupaten Sumenep Melalui Usaha Percetakan dan Sablon Digital Printing. *Berdikari*, Vol. 13(2) 53-58.
- Sholeh, M., Yusuf, M., & Triyono, J. (2017). Iptek Bagi Kewirausahaan Bidang Teknologi Informasi Dengan Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Pda Bidang Jasa Konsultasi dan Pelatihan Kompter. *Pengabdian Masyarakat Borneo*, Vol. 1(2) 1-7.
- Taufik, Fahrudin, W. A., Maulana, Y., & Shobur, M. (2021). Pelatihan Pengembangan Usaha Sablon Dalam Upaya Peningkatan UKM Bagi Masyarakat Desa Koper Kecamatan Kresek Kabupaten Tanggerang. *DIBRATA*, Vol. 2(1) 88-96.
- Utomo, H., & Sudjanarti, D. (2019). Pelatihan Desain Label Menggunakan Coreldraw Pada Panti Asuhan Putri Aisyah Malang. *Pengabdian Polinema Kepada Masyarakat*, Vol. 7(1) 22-26.