

## Pelatihan Industri Kreatif Melalui Sablon Manual Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Uinversitas Indo Global Mandiri Palembang

\***Husni Mubarat, Heri Iswandi, Bobby Halim,**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, UIGM.  
Jl. Jend. Soedirman No. 629, Palembang, Indonesia. Postal code: 30128

\*Corresponding Author e-mail: [husni\\_dkv@uigm.ac.id](mailto:husni_dkv@uigm.ac.id)

Received: November 2022; Revised: November 2022; Published: Desember 2022

### Abstrak

Pelatihan industri kreatif melalui sablon melibatkan mahasiswa DKV UIGM sebagai mitra pengabdian. Adapun jumlah anggota mitra yang terlibat sebanyak 32 orang mahasiswa. Pelatihan ini berangkat dari permasalahan dasar yaitu masih kurangnya keterampilan yang dimiliki oleh mahasiswa DKV tentang sablon kaos manual. Sementara mahasiswa memiliki minat yang tinggi untuk dapat menguasai teknik sablon manual sehingga mahasiswa dapat mengekspresikan ide kreatifnya sebagai seorang DKV. Pelatihan ini bertujuan untuk mengenalkan jenis-jenis alat dan bahan sablon (plastisol) agar mahasiswa dapat menguasai teknik sablon manual sehingga dapat diterapkan sebagai peluang usaha mandiri di bidang industri kreatif. Adapun metode yang digunakan pada kegiatan pelatihan sablon adalah sosialisasi, demonstrasi, praktikum, bimbingan dan metode evaluasi. Adapun hasil kegiatan pelatihan sablon bagi mahasiswa DKV UIGM diantaranya adalah menghasilkan produk fisik sablon baju kaos, peserta mendapatkan ilmu pengetahuan tentang jenis-jenis alat dan bahan sablon, mahasiswa dapat mempraktikkan cetak sablon secara langsung serta dapat memahami proses pembuatan desain menjadi film sablon. Pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh mahasiswa DKV UIGM selama pelatihan sablon manual, tentunya menjadi modal berharga untuk membuka usaha mandiri di bidang industri kreatif.

**Kata Kunci:** Sablon, Industri, Kreatif, Mahasiswa

## *Creative Industry Training Through Manual Screen Printing for Visual Communication Design Students at Indo Global Mandiri University Palembang*

### Abstract

*Creative industry training through screen printing for DKV UIGM students departs from a basic problem, namely the lack of skills possessed by DKV students regarding manual t-shirt screen printing. While students have a high interest in being able to master the manual screen printing technique so that students can express their creative ideas as DKV. This training aims to introduce the types of screen printing tools and materials (plastisol) so that students can master manual screen printing techniques so that they can be applied as independent business opportunities in the creative industry sector. The methods used in screen printing training activities are socialization, demonstrations, practicum, guidance and evaluation methods. The results of screen printing training activities for DKV UIGM students include producing physical products for screen printing t-shirts, participants gain knowledge about the types of screen printing tools and materials, students can practice screen printing directly and can understand the process of making designs into screen printing films. The knowledge and experience gained by UIGM DKV students during manual screen printing training is of course a valuable asset to open an independent business in the creative industry.*

**Keywords:** Screen Printing, Industry, Creative, Students

**How to Cite:** Husni, H. M., Iswandi, H., & Halim, B. (2022). Pelatihan Industri Kreatif Melalui Sablon Manual Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Uinversitas Indo Global Mandiri Palembang. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 517–527. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.942>



<https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.942>

Copyright© 2022, Mubarat et al  
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## PENDAHULUAN

Pertumbuhan dan perkembangan industri kreatif di Indonesia memberi dampak yang positif bagi perekonomian masyarakat. Berbagai subsektor industri kreatif menjadi peluang usaha mandiri dan lapangan pekerjaan bagi masyarakat Indonesia. (Munizu. et al., 2021) menjelaskan bahwa industri kreatif adalah salah satu sektor usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang berbasis pada ide dan kreatifitas. Sektor ini memiliki andil dan kontribusi yang besar terhadap pembangunan ekonomi bangsa. Industri kreatif tidak hanya dapat menciptakan dan membuka peluang pekerjaan, tetapi dapat pula berkontribusi untuk meningkatkan devisa negara. Menurut (Kominfo, 2022) saat ini terdapat 8,2 juta jumlah usaha kreatif di Indonesia yang didominasi oleh usaha kuliner, fashion, dan kriya. Selain itu terdapat empat sub sektor ekonomi kreatif dengan pertumbuhan tercepat yaitu film, animasi, video, seni pertunjukan dan Desain Komunikasi Visual (DKV). Pertumbuhan yang pesat di sektor ini didukung oleh semakin tingginya adopsi teknologi digital di masyarakat. Mengamati pertumbuhan industri kreatif di Indonesia tentunya sangat penting sekali untuk mempersiapkan generasi yang memiliki kreativitas dan mental untuk berwira usaha di sektor industri kreatif yang siap bersaing secara sehat, baik tingkat lokal, nasional, dan bahkan internasional. Di samping itu, tentunya juga harus ditanamkan nilai-nilai nasionalisme, akhlak yang baik, integritas, kemandirian, dan semangat gotong royong agar generasi muda memiliki tanggung jawab untuk membangun bangsa dan masyarakat Indonesia.

Mahasiswa DKV Universitas Indo Global Mandiri (UIGM) adalah generasi muda yang sangat potensial untuk dipersiapkan menjadi *entrepreneurship* yang handal. Sebagaimana yang diungkapkan oleh kominfo, bahwa sektor fashion dan DKV adalah sektor industri kreatif yang laju pertumbuhannya cukup pesat. Faktor ini adalah suatu peluang bagi mahasiswa DKV UIGM untuk mempersiapkan usaha kreatif yang mandiri. Salah satu potensi usaha kreatif tersebut adalah keterampilan sablon kaos. Pada Program Studi DKV UIGM, sablon dan cetak merupakan mata kuliah pilihan bagi mahasiswa. Namun tidak semua mahasiswa dapat memilih mata kuliah tersebut, karena dalam satu kelas harus menyesuaikan dengan rasio dan kapasitas ruang kelas maksimal 25 mahasiswa. Dari hasil survei pendataan di lapangan terdapat 57 mahasiswa yang berminat untuk mengikuti kegiatan keterampilan sablon kaos tersebut. Besarnya minat bagi mahasiswa terhadap mata kuliah sablon tidak terlepas dari adanya keinginan bagi mahasiswa untuk mengekspresikan ide desain dalam bentuk visual atau produk.

Bidang sablon kaos manual memiliki ketertarikan dan pasarnya sendiri. Terbukti hingga saat ini sablon kaos manual masih eksis sebagai unit usaha di bidang *advertising*. Perkembangan cetak sablon yang sering disebut *screen printing* sejalan dengan perkembangan dunia fashion dunia percetakan dewasa ini. Untuk berwira usaha sablon ini perlu memiliki pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan teknis dan estetis (Mulyawati & Pradita, 2018: 301). Selanjutnya Guntur (2003) dalam (Maiti & Bidinger, 2016: 898) menjelaskan bahwa sablon kaos merupakan bagian dari ilmu grafika yang bersifat praktis, yaitu mencetak grafis dengan menggunakan kain gasa (*screen*), pada bidang yang menjadi sasaran cetak. Selain itu sablon kaos juga mudah diterapkan, tidak membutuhkan modal yang besar dan memiliki peluang pasar yang selalu terbuka mengikuti zaman. Bagi mahasiswa DKV UIGM, keterampilan sablon merupakan pengetahuan yang sangat berharga untuk dimiliki. Hal ini mengingat akan potensi mahasiswa DKV UIGM yang memiliki keahlian dalam membuat desain yang kreatif dengan berbagai konsep visual. Namun permasalahan bagi mahasiswa DKV UIGM yaitu belum adanya pengetahuan mengenai sablon kaos manual seperti proses sablon, bahan sablon, dan alat-alat sablon. Keahlian mendesain dan pengetahuan proses sablon sangatlah berkaitan, karena dalam kegiatan menyablon desainer hendaknya juga memahami bagaimana membuat desain sablon dalam jumlah warna yang banyak, misalnya membuat desain dengan tiga warna, empat warna atau bahkan lebih. Permasalahan lainnya adalah belum adanya pemahaman mengenai jenis sablon bagi mahasiswa seperti sablon rubber, sablon foaming, serta sablon plastisol sehingga mahasiswa mengalami kendala ketika merancang sablon kaos untuk diproduksi. Minimnya pengetahuan tentang cetak sablon manual membuat mahasiswa memilih sistem cetak DTG (*Direct to*

*Garment*). Sebagaimana diketahui bahwa sistem cetak DTG memiliki kapasitas terbatas dalam produksi, selain itu dibutuhkan juga biaya yang lebih tinggi dibandingkan dengan cetak manual. Oleh karena itu, keterampilan mahasiswa DKV UIGM dalam bidang sablon manual sangatlah penting sebagai ilmu pengetahuan dan asset yang berharga untuk bekal menciptakan usaha kreatif yang mandiri.

Mengamati permasalahan tersebut, maka dilakukan kegiatan untuk membuat pelatihan sablon kaos bagi mahasiswa DKV UIGM selaku calon wirausahawan muda di bidang industri kreatif. Adapun solusi yang ditawarkan adalah mengenalkan keterampilan sablon kaos kepada mahasiswa secara langsung. Beberapa pengetahuan tentang keterampilan sablon yang diberikan kepada mahasiswa di antaranya; (1) mengenalkan jenis-jenis bahan alat sablon, (2) mengenalkan jenis-jenis bahan sablon, (3) mengenalkan teknik sablon, yaitu dari proses pembuatan film, proses apdruk, sampai pada proses penyablonan. Pada sesi lainnya dibuatkan ruang diskusi dan penyampaian materi yang berkaitan dengan peluang usaha di bidang sablon serta pengembangannya, baik dari segi pemasaran maupun pengembangan desain produknya. Kegiatan ini dilakukan Kerjasama dengan penggiat usaha sablon yang berpengalaman yaitu Jamajama Project yang beralamat di Lorong Jamajama, Plaju Ulu, Kec. Plaju, Kota Palembang – Sumatera Selatan. Di sini peserta pelatihan sablon dapat melihat secara langsung sistem produksi kaos sablon secara manual, mulai dari persiapan sampai pada tahap akhir.

Tujuan utama dari kegiatan pelatihan tersebut yakni memberikan keterampilan sablon kaos manual kepada mahasiswa DKV UIGM. Melalui kegiatan ini diharapkan peserta pelatihan memiliki keterampilan dasar menyablon dan dapat mengembangkan keterampilan tersebut dalam bidang kewirausahaan. "Program kewirausahaan akan menjadi basis dalam pengembangan sumber daya manusia. Hal ini dipandang penting dan strategis karena sumber daya manusia adalah elemen dasar yang menjadi subyek atau pelaku pembangunan" (Hadiyati, 2011). Kegiatan pelatihan sablon kaos manual juga bertujuan untuk memberikan spirit kepada mahasiswa DKV selaku generasi kreatif agar termotivasi untuk membuka usaha di bidang industri kreatif seperti sablon. Adapun kontribusi yang diperoleh mahasiswa DKV UIGM selama mengikuti kegiatan pelatihan sablon kaos manual diantaranya adalah (1) ilmu pengetahuan di bidang sablon, mahasiswa mengetahui jenis-jenis alat, bahan, dan teknik menyablon, (2) mendapatkan pengalaman usaha di bidang sablon, yang disampaikan langsung oleh owner Jamajama Project sebagai salah satu pemateri dalam pelatihan tersebut, (3) mahasiswa mendapatkan sertifikat pelatihan sablon dari Program Studi DKV UIGM yang bekerjasama dengan Jamajama Project.

## **METODE PELAKSANAAN**

Menurut Jujun dalam (Soerdikoen, 2019) "metode merupakan suatu prosedur atau cara mengetahui sesuatu, yang mempunyai langkah-langkah yang sistematis". Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa metode adalah satu kesatuan sebagai suatu proses yang dilakukan dalam suatu kegiatan, yang mana tahapan dilakukan secara sistematis agar hasil kegiatan dapat tercapai sebagaimana yang telah ditargetkan, seperti halnya pelatihan keterampilan sablon. (Maiti & Bidinger, 2016) menjelaskan bahwa pelatihan merupakan upaya peningkatan keterampilan melalui metode yang lebih mengutamakan praktek dalam waktu yang relatif singkat. Dengan waktu yang relatif singkat maka materi keterampilan yang diberikan harus memiliki langkah-langkah yang jelas dan tepat, sehingga waktu yang singkat tersebut dapat dimaksimalkan. Ungkapan tersebut dapat dipahami bahwa kegiatan pelatihan perlu dirancang metodenya dengan efektif agar kegiatan pelatihan dengan waktu yang relatif singkat dapat mencapai tujuan yang telah direncanakan. Oleh karena itu, pada pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) pelatihan sablon kaos manual bagi mahasiswa DKV UIGM perlu adanya metode yang tepat dan efektif. Adapun metode pelatihan yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Persiapan kegiatan. Adapun persiapan yang dilakukan adalah:
  - a. Mempersiapkan materi tentang pengetahuan sablon, seperti pengenalan jenis-jenis alat sablon, bahan sablon, dan proses sablon.

- b. Mempersiapkan alat dan bahan pelatihan sablon
- c. Pembagian kelompok. Mengingat jumlah peserta yang terlibat cukup banyak (32 peserta) maka jumlah peserta dibagi menjadi 2 kelompok (satu kelompok berjumlah 16 orang).
- d. Menyusun jadwal pelaksanaan pelatihan. Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan selama 6 hari.
2. Metode sosialisasi. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan dalam rangka menyampaikan tujuan pelaksanaan pelatihan sablon bagi peserta, kontribusi kegiatan pelatihan, menyampaikan materi pelatihan sablon serta memperkenalkan ilmu pengalaman dan teknologi di bidang sablon.
3. Metode demonstrasi, yaitu mempraktikkan langsung proses dan tahapan sablon dari awal hingga akhir yang disaksikan oleh peserta pelatihan secara langsung.
4. Metode praktikum, yaitu peserta mempraktikkan proses menyablon dari proses persiapan film, afdruk, hingga proses penyambolan pada baju kaos.
5. Metode bimbingan, yaitu membimbing peserta pada saat pelaksanaan praktikum.
6. Evaluasi kegiatan, dilakukan dari hasil kegiatan praktik sablon oleh peserta. Kegiatan evaluasi dilakukan melalui pemantauan secara langsung terhadap pelaksanaan praktik oleh peserta. Adapun bagian yang dievaluasi adalah a) kemampuan peserta dalam proses afdruk film sablon, kemampuan peserta dalam menguasai alat sablon, c) kemampuan peserta dalam memahami tahapan dan proses sablon.

## HASIL DAN DISKUSI

Bisnis sablon kaos merupakan usaha yang “tidak ada matinya” pasarnya selalu menjanjikan, karena kaos merupakan kebutuhan bagi manusia, tidak hanya untuk memenuhi fungsi fisiknya sebagai sandang, tetapi juga merupakan sebagai media ekspresi yang diolah melalui desain-desain kreatif dan estetik sehingga usaha sablon kaos bersifat dinamis, yang mana desain dapat beradaptasi dengan zaman. (Taufik, et al, 2021) mengungkapkan bahwa “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”.

Kegiatan pelatihan industri kreatif sablon kaos manual bagi mahasiswa DKV difokuskan pada jenis sablon plastisol, yaitu salah satu jenis tinta sablon manual *oil base*. Pada industry *clothing*, sablon plastisol sudah menjadi salah satu standar dalam produksi kaos sablon. Selain memiliki jenis tinta yang banyak, jenis sablon plastisol juga memiliki kualitas yang bagus, cenderung lebih awet dan tahan lama, demikian pula ketahan warnanya, sablon plastisol memiliki warna yang lebih cerah, tidak mudah pudar dan luntur apabila dicuci. Jenis sablon plastisol juga memiliki ciri-ciri tekstur yang rapat dan rapi sehingga hasil akhir dari produknya terkesan rapi dan mengkilap. Kelebihan sablon plastisol lainnya adalah mudah diimplementasikan pada baju kaos dengan multi warna. Oleh karena sablon ini berbasis minyak sehingga tinta yang ada pada *screen* tidak mudah kering dan dapat digunakan berkali-kali. Maka dari itu proses pengeringan tinta pada baju kaos butuh waktu yang sedikit lama dibandingkan dengan jenis sablon *rubber*, sehingga untuk pengeringannya dibutuhkan alat bantu seperti *hairdryer* ataupun *curing*.

Apabila diperhatikan dari karakternya, sablon plastisol sangat cocok dan relevan untuk diterapkan pada kegiatan pelatihan sablon bagi mahasiswa DKV UIGM. Sesuai dengan kompetensi peserta di bidang desain, seyogyanya dapat menghadirkan desain-desain yang menarik, unik, estetik, dan tentunya mengandung unsur-unsur kearifan lokal dengan sentuhan desain gaya modern. Hasil dari kegiatan pelatihan sablon bagi Mahasiswa DKV menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan mahasiswa terhadap pengetahuan sablon plastisol, khusus di bidang sablon kaos manual, mulai dari pengetahuan tentang alat, bahan, sampai pada proses dan tahapan sablon. Pengetahuan dan keterampilan mahasiswa terhadap sablon plastisol didapatkan secara langsung, yang mana mahasiswa satu persatu

memprakteikkan cetak sablon. Praktik cetak sablon secara langsung tentunya dapat memberi pengalaman bagi peserta baik dari segi teknis maupun pemahamannya terhadap pengaplikasian desain pada media baju kaos. Untuk meningkatkan keterampilan di bidang sablon, tidak terlepas dari intensitas dan eksperimen yang dilakukan secara terus-menerus sehingga dapat menghasilkan produk yang lebih berkualitas sebagaimana juga dituliskan oleh (Mubarat et al., 2021) eksperimen merupakan salah satu strategi pengembangan kreativitas bagi perupa atau desainer, semakin sering eksperimen dilakukan, maka semakin banyak pula pengalaman, bentuk, dan ide-ide baru yang didapatkan.

Berangkat dari konsep kurikulum Mardeka Belajar Kampus Mardeka (MBKM) yang bertujuan mendorong mahasiswa agar dapat menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. (Sintiawati et al., 2022) mengungkapkan bahwa "Pembelajaran dalam Kampus Merdeka memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan riil, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan capaiannya".

Berkaitan dengan ungkapan di atas, tentunya kegiatan pelatihan industri kreatif di bidang sablon ini adalah salah satu upaya perwujudan untuk meningkatkan keterampilan bagi mahasiswa DKV UIGH agar dapat menjadi generasi yang mandiri, kreatif dan memiliki kepedulian untuk meningkatkan kesejahteraan bagi masyarakat sesuai dengan konsep dan tujuan MBKM. Peran dan fungsi Perguruan Tinggi sebagai implementasi dari Tri Dharma memiliki kewajiban dalam membangun masyarakat untuk mendorong terciptanya transformasi sosial dan terjaganya nilai-nilai budaya bangsa (Mubarat & Iswandi, 2018). Seiring dengan penyataan tersebut, melalui kegiatan pelatihan sablon ini diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan sablon menjadi suatu unit usaha yang kreatif, tidak hanya bermanfaat bagi individu, tetapi juga dapat memberi manfaat terhadap lingkungan sekitarnya sehingga dapat mewujudkan kesejahteraan bagi masyarakat.

## 1. Pengenalan Alat Sablon

Table 1. jenis-jenis alat sablon manual

No	Jenis Alat	Fungsi Alat
1	Screen sablon atau media cetak sablon	Screen berfungsi sebagai media untuk memindahkan atau mengantarkan tinta sablon ke obyek sablon. Adapun ukuran screen yang digunakan adalah T120 dengan ukuran bidang 40 cm x 60 cm
2	Rakel atau karet gesut	Rakel berfungsi untuk mendorong, menarik dan menekan tinta sablon agar objek yang disablon dapat menempel pada media yang akan disablon, seperti baju kaos.

No	Jenis Alat	Fungsi Alat
3	Meja Afdruk Film Sablon	Meja afdruk berfungsi untuk menyinar film atau memindahkan film dari desain ke screen. Meja ini dilengkapi dengan tiga buah lampu neon sebagai sumber pencahayaan dalam proses afdruk.
4	Curing Sablon dan Hot Gun Sablon	Berfungsi sebagai pemanas sablon plastisol agar dapat mempercepat pengeringan tinta yang telah digesut pada media kaos sablon
5	kompresor	Berfungsi untuk menyemprot film sablon yang telah dipindahkan pada screen sablon

## 2. Bahan Sablon Plastisol

Table 2. jenis-jenis bahan sablon plastisol

No	Jenis Bahan	Fungsi Alat
1	Tinta Plastisol	Merupakan tinta <i>base solvent</i> yaitu bahan yang digunakan untuk menghasilkan citra visual. Tinta sablon plastisol dapat menggunakan teknik <i>wet on wet</i> tidak perlu menunggu warna lain kering sehingga dapat menghemat waktu dalam produksi sablon kaos.

No	Jenis Bahan	Fungsi Alat
2	Reduser	Merupakan cairan yang berfungsi untuk mengencerkan tinta plastisol agar sesuai dengan tingkat kekentalan dan warna yang diinginkan pada saat menyablon.
3	Sensitizer	Merupakan cairan yang berfungsi sebagai obat afdruk yang dilapisi pada kain <i>screen</i> yang menghasilkan efek stensil untuk menahan tinta yang akan disablon.
4	Remove Screen sablon	Merupakan jenis bahan kimia yang berfungsi sebagai penghapus gambar (film sablon) pada kain <i>screen</i> . <i>Remover screen</i> sablon juga dapat menggunakan bahan pemutih, sabun cuci maupun kaporit.

### 3. Proses Kegiatan Praktikum Sablon

Adapun kegiatan pelaksanaan pelatihan sablon bagi mahasiswa DKV IGM dapat diuraikan sebagai berikut:

- Mempersiapkan desain, yaitu proses mengubah desain menjadi film sablon. Desain yang telah dibuat kemudian dirubah menjadi bentuk *vector*. Masing-masing warna pada desain tersebut kemudian dipisahkan dan diberi warna hitam (seperti siluet). Setelah desain dirubah menjadi film sablon, selanjutnya film tersebut dicetak pada kertas karkir.



**Gambar 5.** Proses persiapan desain untuk dijadikan film sablon

- b. Proses afdruk, yaitu memindahkan film sablon pada permukaan *screen*. Kegiatan ini dilakukan oleh peserta secara langsung dengan didampingi oleh tim instruktur. Pemindahan film sablon dilakukan dengan Teknik penyinaran lampu, yang mana pada permukaan *screen*, sebelumnya telah dioleskan dengan sensitizer. Kegiatan afdruk membutuh peralatan tambahan yaitu kain hitam, busa, dan pemberat. Proses afdruk sangat menentukan keberhasilan dari pemindahan film sablon pada permukaan *screen*. Oleh karena itu, proses ini benar-benar harus diperhatikan secara teliti oleh peserta, jika saja waktu penyinaran terlalu lama, maka sensitizer akan menjadi keras. Sebaliknya apabila waktu penyinarannya terlalu sedikit, maka sensitizer akan menjadi lunak. Waktu yang digunakan pada saat penyinaran film sablon antara 15 sampai 20 menit.



**Gambar 6.** Proses film sablon

- c. Proses penyemprotan *screen* yang telah diafdruk. Tahap ini dilakukan dengan menggunakan kompresor dengan sprayer yang telah diisi dengan air. Proses tersebut bertujuan untuk melepas *emulsion* atau *sensitizer* yang akan membentuk stencil atau celah sebagai tempat keluarnya tinta sablon pada *screen*.



**Gambar 7.** Proses penyemprotan film sablon sablon yang telah diafdruk

- d. Proses Penyablonan yaitu tahap dimana desain yang telah dipindahkan pada screen siap dicetak pada media baju kaos. Proses tersebut terdiri dari beberapa bagian, diantaranya adalah:
- 1). Mempersiapkan screen sesuai dengan bagian-bagian dari film
  - 2). Mempersiapkan tinta sablon
  - 3). Persiapan meja sablon
  - 4). Pemasangan baju pada meja sablon
  - 5). Uji coba screen



**Gambar 8.** Proses sablon dari tahap persiapan sampai pada tahap cetak

4. **Hasil sablon plastisol pada baju kaos.** Kegiatan pelatihan keterampilan sablon plastisol pada mahasiswa DKV UIGH menghasilkan produk sablon pada baju kaos. Masing-masing peserta mempraktikkan secara langsung dari proses awal hingga proses akhir sablon.



**Gambar 9.** (a) hasil sablon kaos plastisol kelompok 1, (b) hasil sablon kaos plastisol kelompok 2

## 5. Indikator capaian pelatihan

**Table 3.** Indikator ketercapaian kegiatan pelatihan sablon bagi mahasiswa DKV UIGH

No	Peningkatan Keterampilan	Indikator Peningkatan Keterampilan	Jumlah Peserta	Persentasi
1	Pengetahuan alat-alat sablon beserta fungsinya	Peserta pelatihan dapat mengetahui jenis-jenis alat	32 orang	90 %

No	Peningkatan Keterampilan		Indikator Peningkatan Keterampilan	Jumlah Peserta	Persentasi
2	Pengetahuan bahan sablon		sablon beserta fungsinya dan cara mengoperasikannya,		
3	Proses sablon		Peserta pelatihan dapat mengetahui jenis-jenis bahan sablon plastisol,	32 orang	85 %
4	Pengaplikasian desain menjadi film sablon		Dengan cara mempraktikkan secara langsung, peserta pelatihan dapat memahami proses sablon plastisol dari tahap awal hingga tahap finishing	32 orang	100 %

Dari indikator capaian yang diuraikan pada tabel di atas, dapat dikatakan bahwa secara keseluruhannya peserta pelatihan dapat memahami proses sablon berbasis plastisol, yang mana masing-masing peserta pelatihan dapat menyelesaikan produk sablonnya masing-masing yaitu berupa sablon kaos secara manual. Namun beberapa indikator ketercapaian pada tabel di atas ada beberapa aspek yang tidak sepenuhnya persentasi ketercapaianya memenuhi 100%, terutama pada aspek penguasaan alat dan bahan serta proses afdruk dari desain menjadi film sablon. Faktor ini disebabkan oleh peserta yang masih pemula sehingga proses penyablonan belum berhasil secara maksimal. Faktor lain juga dipengaruhi oleh rentang waktu pelaksanaan yang dapat dikatakan cukup singkat, yakni 3. Oleh karena itu kegiatan pelatihan sablon ini nantinya akan berlanjut pada tahap ke dua agar peserta dapat memperoleh pengalaman di bidang sablon dengan lebih baik lagi.

## KESIMPULAN

Dari rangkaian kegiatan pelatihan sablon bagi mahasiswa DKV UIGM, dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta yang berjumlah 32 orang semuanya dapat mengikuti pelatihan peningkatan keterampilan industri kreatif melalui sablon plastisol yang dilaksanakan selama 6 hari dan dibagi menjadi 3 per kelompok. Kegiatan ini memberikan pengalaman dan pengetahuan terhadap peserta, diantaranya adalah pengetahuan terhadap jenis-jenis alat dan bahan sablon, proses pengaplikasian desain menjadi film sablon, dan proses sablon dari awal sampai pada tahap akhir. Setelah dilakukan evaluasi terdapat 6 orang peserta yang masih belum mengetahui sepenuhnya tentang jenis dan bahan sablon plastisol. Hasil tersebut diketahui melalui tanya jawab pada sesi evaluasi. Sesuai dengan tujuan daripada pelatihan keterampilan sablon ini, diharapkan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh peserta dapat dimanfaatkan untuk membuka usaha di bidang industri kreatif.

## REKOMENDASI

Mengingat besarnya minat mahasiswa DKV UIGM terhadap pengetahuan sablon manual, maka kegiatan ini akan dilaksanakan secara berkala. Untuk ke depannya kegiatan pelatihan sablon akan dikembangkan pada aspek produksi dengan konsep desain Kearifan Lokal Palembang. Selain untuk mengenalkan kearifan lokal kepada peserta konsep ini juga diharapkan dapat memberi kebaharuan desain sablon baju bagi wisatawan yang datang ke Kota Palembang. Besarnya minat mahasiswa DKV untuk mempelajari sablon menjadi kendala tersendiri, yaitu tempat praktik yang masih kurang memadai. Selain itu waktu pelaksanaan yang hanya 3 hari menjadi 5 hari (pertemuan), demikian peningkatan keterampilan bidang sablon bagi mahasiswa DKV UIGM bisa lebih maksimal lagi.

## ACKNOWLEDGMENT

Ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) UIGH yang telah memberikan izin dan rekomendasi terhadap mahasiswa yang mengikuti pelatihan keterampilan sablon di Jamajama Project. Semoga kegiatan ini dapat menjadi bekal mahasiswa untuk membuka lapangan pekerjaan secara mandiri di bidang industri kreatif, sebagai visi dan misi prodi DKV itu sendiri.
2. Terima kasih kepada Jamajama Project dalam hal ini Mas Fajar selaku owner dan sebagai salah satu narasumber pada kegiatan pelatihan tersebut. Semoga ke depannya kegiatan pelatihan sablon plastisol ini dapat ditingkatkan lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hadiyati, E. (2011). Kreativitas dan Inovasi Berpengaruh Terhadap Kewirausahaan Usaha Kecil. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 13(1). <https://doi.org/10.9744/jmk.13.1.8-16>
- Kominfo. (2022). *Pemerintah Dorong Optimalisasi Pertumbuhan Industri Kreatif Indonesia*. <Https://Www.Kominfo.Go.Id/>. <https://www.kominfo.go.id/content/detail/39347/pemerintah-dorong-optimalisasi-pertumbuhan-industri-kreatif-indonesia/0/berita>
- Maiti, & Bidinger. (1981). Layanan Vokasional. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Mubarat, H., & Iswandi, H. (2018). Pelatihan Sablon Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Siswa/I Jurusan Multimedia Smk Muhammadiyah 2 Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 2(2), 74–83. <https://doi.org/10.36982/jam.v2i2.527>
- Mubarat, H., Iswandi, H., & Ilhaq, M. (2021). Pelatihan Strategi Pengembangan Kreativitas Perupa di Era Pandemi COVID-19. *Jurnal Abdimas Mahakam*, 5(01), 33–41. <https://doi.org/10.24903/jam.v5i01.1087>
- Mulyawati, I., & Pradita, S. M. (2018). Pelatihan Sablon bagi Karang Taruna dalam Menciptakan Peluang Bisnis. *Jurnal SOLMA*, 7(2), 299. <https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1726>
- Munizu M, et al. (2021). *Strategi Dan Daya Saing Industri Kreatif*. Makasar: UPT Unhas Press
- Munizu M, et al. (2021). *Strategi Dan Daya Saing Industri Kreatif*. Makasar: UPT Unhas Press
- Sintiawati, N., Fajarwati, S. R., Mulyanto, A., Muttaqien, K., & Suherman, M. (2022). Partisipasi Civitas Akademik dalam Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). *Jurnal Basicedu*, 6(1), 902–915. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2036>
- Soerdikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual* (F. M. Bayu Anangga (ed.); I).
- Taufik, Wakhit Ahmad Fahrudin, Yudi Maulana, M. S. (2021). *Pelatihan pengembangan usaha sablon dalam upaya peningkatan ukm bagi masyarakat desa koper kecamatan kresek kabupaten tangerang*. 2, 88–96.