

# **Pelatihan Sablon Digital Decal Untuk Peningkatkan Keahlian Usaha Masyarakat Berbasis IT di Wilayah Perbatasan Jakarta**

Mohamad Bayu Wibisono<sup>1)</sup>, Rio Wirawan<sup>2)</sup>, Indra Permana Solihin<sup>3)</sup>  
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.  
Email : masbayu.ok@gmail.com, rio.wirawan@upnvj.ac.id, Indra.PS@upnvj.ac.id.

## **ABSTRAK**

Desa Rawapanjang adalah salah satu desa yang berbatasan dengan ibukota negara, Jakarta. Walaupun terpisah secara geografi dari perbatasan langsung dengan Jakarta, tetapi wilayah ini tetap berdekatan dengan wilayah Jakarta yang memiliki potensi besar dalam pemenuhan kebutuhan tenaga kerja untuk wilayah Jakarta dan sekitarnya. Pada usia produktif masyarakat memerlukan kegiatan yang bersifat positif agar mampu menggerakkan arah desa menjadi desa yang produktif bukan sebaliknya. Usaha yang dilakukan pada program kemitraan masyarakat sebelumnya adalah peningkatan peran pemuda berbasis IT agar memiliki kemampuan individu dalam pemakaian komputer membuat administrasi perkantoran sederhana melalui penguasaan aplikasi perkantoran dasar. Menindaklanjuti program kemitraan tersebut, pada kesempatan ini peserta diajak untuk meningkatkan keahlian agar bisa menjadi calon wirausaha berbasis IT. Dalam pelatihan ini akan dilakukan pelatihan mengenai desain grafis dan sablon digital. Pelatihan disajikan dalam 3 termin yang dibagi dalam 2 tahap. Pada tahap 1, 2 termin yaitu penjelasan dasar materi dan praktek penggunaan Adobe Photoshop, suatu program atau software pengolah gambar yang berfungsi untuk membuat gambar hasil desain grafis. Tahap 2, gambar yang dihasilkan pada tahap 1, selanjutnya melalui proses teknik sablon digital, dicetak dan dipindahkan melalui media antara yaitu kertas decal ke media lain menjadi hasil produk yang layak jual seperti produk berupa gelas hias, botol, merchandise dan lain-lain.

**Kata kunci :** Rawapanjang, Wilayah perbatasan Jakarta, Usaha berbasis IT, Desain Grafis, Sablon Digital Decal

## **PENDAHULUAN**

Desa Rawapanjang adalah desa perbatasan dan penyangga ibukota negara, kota Jakarta. Jumlah sumber daya manusia usia produktif. Perbatasan antara Jakarta menjadikan Rawapanjang sebagai desa tetap tidak boleh tertinggal dalam hal teknologi khususnya Teknologi Komputer dengan Jakarta. Pun demikian dengan persaingan bidang SDM beserta keahlian untuk usaha. Berkaitan dengan hal tersebut, desa Rawapanjang mempunyai Karang taruna RW 023 dan Yayasan Insan Madani Al-Fahmu (IMA) sebagai salah satu tempat berkumpul remaja di Rawapanjang dalam kegiatan positif untuk peningkatan potensi kepemudaan

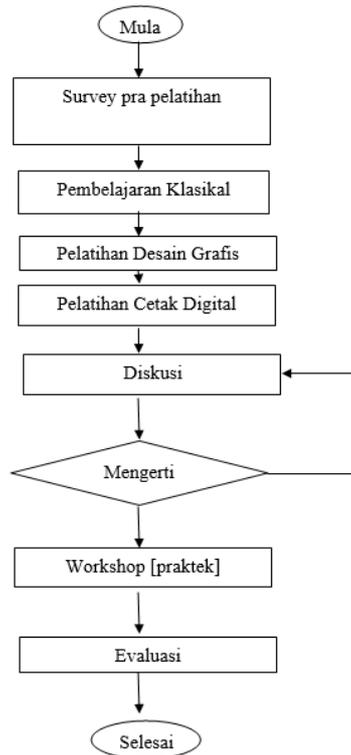
## **TINJAUAN PUSTAKA**

**Desa Rawapanjang dan Masyarakat perbatasan  
Jakarta Keahlian usaha berbasis IT  
Sablon Digital Decal**

## **METODOLOGI**

Kegiatan pelatihan diselenggarakan menggunakan metode pelatihan, workshop dan perencanaan pembentukan inkubasi usaha. Pelatihan dilakukan dengan mengajarkan materi desain grafis menggunakan software komputer desain grafis dilanjutkan dengan cara mencetak dan mengalihkan hasil cetak ke beberapa media yaitu kertas dan gelas. Selanjutnya dilanjutkan dengan workshop langsung atau praktek serta ditutup dengan diskusi kelompok dan evaluasi. Secara rinci metode pelaksanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penjelasan diberikan kepada peserta dalam hal desain grafis dan percetakan instan
2. Praktek membuat desain dengan bantuan komputer
3. Praktek mencetak ke media cetak
4. Selama pelatihan peserta difasilitasi dalam melakukan diskusi dan konsultasi untuk membahas permasalahan yang timbul.
5. Workshop mandiri dengan bimbingan
6. Pembentukan inkubasi kelompok usaha percetakan instan
- 7.



## HASIL PENELITIAN/ANALISIS

Pelatihan dimulai dengan pengisian kuisioner pre-tes bagi para peserta pelatihan untuk mengetahui kapasitas dan kemampuan peserta agar bisa memberikan bahan latih dan ajar sesuai dengan kemampuan peserta. Peserta mengisi kuesioner awal dan pelatih melihat kemampuan peserta. Berdasarkan data kemampuan peserta, pelatihan diadakan dan disesuaikan khususnya pada saat pelatihan desain grafis.

Dari hasil kuesioner, telah didapatkan bahwa pada awal pelatihan, hampir 90% peserta belum mengetahui tentang desain grafis dan alat bantu software desain grafis Photoshop, demikian juga dengan pengetahuan tentang sablon digital “decal”. Untuk itu pelatihan dibagi 2 tahap yang dibagi menjadi menjadi 3 termin dimana di Tahap I mengenai 1) penjelasan umum tentang desain grafis dan sablon digital decal secara klasikal, 2) praktek desain berupa penggunaan software pembantu yaitu Photoshop untuk desain grafis dan Tahap 2 dengan praktek pelatihan teknik sablon digital menggunakan kertas decal.

Pada Tahap 1 dilakukan penjelasan secara umum tentang apa itu desain grafis kegunaannya mulai dari seni sampai desain grafis untuk industri serta peluang usaha yang bisa dihasilkan dari penguasaan pemakaian software desain grafis. Selanjutnya diberikan juga penjelasan tentang sablon dan perbedaannya antara sablon biasa dan sablon digital. Sablon digital juga dijelaskan secara sepintas dengan titik tekan pada penggunaan sablon digital menggunakan kertas decal sebagai sarana media antara pencetakan ke media produk. Pada tahap I ini ditutup dengan peragaan memindahkan gambar hasil cetak dipindahkan ke media produk yang akan dihasilkan. Setelah peragaan proses sablon menjadi produk, peserta bertambah antusias mengikuti pelatihan yang akan diadakan pada Tahap 2.

Dari pelatihan tahap 2 peserta diharapkan dapat mahir mempraktekkan membuat produk sebagai merchandise dari bahan-bahan keras yang telah dilakukan melalui proses sablon digital decal contohnya pada gelas, piring dll. Pada tahap ini pula peserta dapat terlihat peningkatan kemampuan dalam membuat usaha berbasis IT beserta inisiatif ide usaha yang bisa diberikan untuk membuat usaha mandiri peserta.



Gambar 1.



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5



Gambar 6

## DISKUSI

- Pendalaman desain grafis mungkin diperlukan untuk lebih memperdalam hasil pelatihan.
- '- Sablon digital decal menjadi alternatif pembuatan merchandise secara cepat dibandingkan dengan sablon biasa.
- Peluang usaha sangat tergantung inspirasi dan kemauan untuk membuka peluang usaha berbasis IT.
- '- Usaha berbasis IT membuka peluang yang sangat besar untuk usaha mandiri

## **KESIMPULAN**

1. Peserta secara umum belum begitu mengerti tentang desain grafis khususnya pemanfaatan alat bantu desain grafis berupa pemakaian Photosop dan juga tentang teknik sablon digital “decal” tetapi peserta sangat antusias untuk menambah pengetahuan.
2. Pada pelatihan tahap 1, telah dilakukan pembelajaran klasik untuk mengetahui kegunaan desain grafis dan proses sablon digital decal, juga adanya proses pelatihan foto editing serta diberikan contoh cara sablon digital menggunakan media antara kertas decal sampai menjadi produk layak jual.

## **DAFTAR PUSTAKA**

[http://kecamatanbojonggede.bogorkab.go.id/index.php/multisite/detail\\_desa/127](http://kecamatanbojonggede.bogorkab.go.id/index.php/multisite/detail_desa/127)  
<https://ronitadp.files.wordpress.com/2012/01/mengulas-tentang-digital-printing2.pdf>  
<http://javaprintsolution.blogspot.co.id/2015/09/tinta-inx-sublim-recomendasi-sablon.html>

## **LAMPIRAN/BIBLIOGRAPHY**

### **bibliografi**