ISSN: 2797-2887

Pemanfaatan Sablon Digital untuk Mendorong Industri Kreatif di Desa Rawapanjang, Bogor

Windhiadi Yoga Sembada[1*]
Andhika Octa Indarso[2]

[1*,2]Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

yoga.sembada@upnvj.ac.id[1*)]
andyocta@upnvj.ac.Id[2)]

Kata Kunci: *[S*ablon digital, AI, Ekonomi Kreatif*]*

Abstrak: Desa Rawapanjang, Kecamatan Bojong Gede, Bogor, memiliki potensi besar untuk mengembangkan industri kreatif, terutama melalui teknik sablon digital. Namun, keterbatasan pengetahuan dan akses terhadap teknologi menjadi kendala utama masyarakat dalam memanfaatkan peluang ini. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan keterampilan warga melalui pelatihan sablon digital berbasis teknologi Artificial Intelligence (AI). Pelatihan mencakup dua tahap, yaitu sesi teori tentang perbedaan sablon manual dan digital, serta sesi praktik pembuatan desain dan aplikasi sablon menggunakan mesin press. Sebelum dan sesudah pelatihan, dilakukan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta. Hasil menggembirakan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan peserta, yang tercermin dari perbandingan hasil pre-test dan post-test. Selain memberikan keterampilan praktis, program ini juga menyertakan hibah mesin press untuk memastikan keberlanjutan kegiatan sablon digital di komunitas. Warga menunjukkan antusiasme tinggi dan potensi besar untuk memanfaatkan keterampilan ini dalam kegiatan usaha mandiri. Program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mendukung pertumbuhan ekonomi lokal secara berkelanjutan. Pendampingan lanjutan dan perluasan pelatihan ke wilayah lain direkomendasikan untuk memperluas manfaat program ini.

Published by:

Copyright © 2025 The Author(s)
This article is licensed under CC BY 4.0 License

Pendahuluan

Industri kreatif semakin berkembang dan berperan penting dalam perekonomian Indonesia, terutama bagi masyarakat lokal yang ingin menciptakan peluang usaha baru. Desa Rawapanjang, yang terletak di Kecamatan Bojong Gede, Bogor, memiliki potensi besar untuk mengembangkan sektor industri kreatif. Namun, pemanfaatan teknologi dalam proses produksi, khususnya di bidang sablon, masih terbatas di wilayah ini (Serikkyzy et al., 2023). Banyak warga yang belum familiar dengan teknik sablon digital, yang sebenarnya dapat memberikan kemudahan dan efisiensi dalam menghasilkan produk sesuai permintaan pasar.

Teknik sablon digital memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan sablon manual, di antaranya adalah proses yang lebih cepat, kemampuan mencetak gambar dengan detail tinggi, dan fleksibilitas dalam menyesuaikan desain sesuai permintaan pelanggan (Tobroni, 2011). Sablon digital juga menawarkan biaya produksi yang lebih rendah untuk pesanan dalam jumlah kecil, sehingga cocok bagi usaha kecil menengah (UKM) atau bagi warga yang ingin memulai usaha dengan modal terbatas. Melalui teknologi sablon digital, warga dapat menghasilkan produk dengan nilai tambah yang lebih tinggi, yang tentunya berpotensi meningkatkan pendapatan mereka (Fransinatra et al., 2023).

Namun, keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi ini masih menjadi hambatan bagi masyarakat (Zhang & Zheng, 2022). Tidak adanya akses informasi yang memadai dan kurangnya sarana pelatihan di bidang sablon digital menjadi tantangan utama bagi warga Desa Rawapanjang untuk memanfaatkan peluang ini. Berdasarkan kondisi tersebut, program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk memberikan pemahaman dasar dan keterampilan praktis mengenai teknik sablon digital. Dengan pendekatan yang melibatkan teori dan praktik langsung, program ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan warga dalam menggunakan teknologi sablon digital serta menciptakan peluang usaha kreatif di lingkungannya(Marpaung & Siregar, 2023) (HoGeun & SeoYoung, 2020) (Earnshaw, 2017)

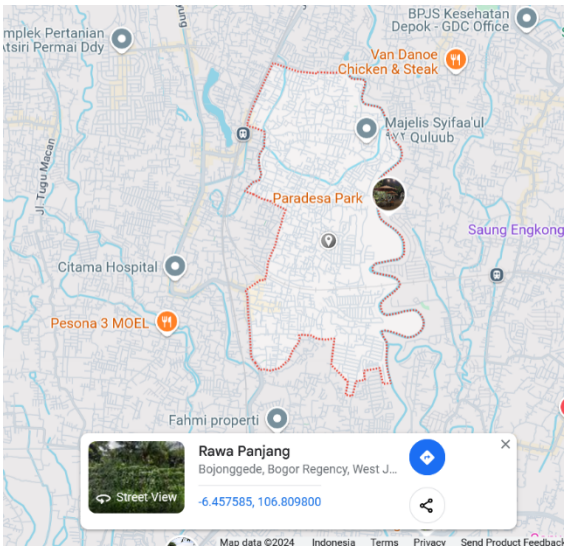
Pelatihan yang diselenggarakan oleh tim dosen dari UPN Veteran Jakarta mencakup perancangan desain menggunakan bantuan teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk mempercepat proses ideation dan produksi(Hashem & Hakeem, 2024). Dengan memanfaatkan AI, warga dapat dengan mudah mendapatkan desain-desain menarik tanpa harus memiliki latar belakang seni atau desain grafis yang mendalam (Poleac, 2024). Selain itu, pengadaan mesin press sablon sebagai hibah dari tim pengabdian juga diharapkan dapat membantu warga mempraktikkan keterampilan yang telah dipelajari secara mandiri dan berkelanjutan.

Melalui kegiatan ini, diharapkan dapat mendorong terciptanya wirausaha-wirausaha baru di bidang industri kreatif di Desa Rawapanjang. Adanya keterampilan sablon digital yang dikuasai oleh warga akan membuka peluang baru, tidak hanya untuk meningkatkan pendapatan individu, tetapi juga untuk mendukung ekonomi lokal secara

keseluruhan. Program pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat menjadi langkah awal yang signifikan dalam menggerakkan roda perekonomian kreatif di desa ini, serta memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi masyarakat.

Metode Pelaksanaan

Pelatihan ini diadakan pada tanggal 6 November 2024 bertempat di RW 13 Desa Rawapanjang, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Mitra yang dijadikan sasaran pada penyuluhan ini adalah perwakilan dari warga RW 13 Desa Rawapanjang Kabupaten Bogor. Perwakilan warga ini terdiri dari para ketua RT, warga setempat dan Karang Taruna.



Gambar 1. Lokasi Desa Rawapanjanag, Kabupaten Bogor

Metode yang digunakan dalam menggunakan permasalahan yang ada di mitra saat ini yaitu dengan melakukan pendampingan dan pelatihan agar mempercepat proses adopsi teknologi dalam masyarakat(Rozak et al., 2023). Pelatihan dan pendampingan ini dilakukan dengan dua tahap yang pertama adalah pemahaman tentang sablon itu sendiri dan perbedaan antara sablon digital dan manual. Tahap ini dirancang untuk memberikan kerangka kerja konseptual sebelum memasuki praktek(Adi et al., 2023) . Tahap yang kedua adalah praktik dari sablon digital sendiri sehingga materi yang diberikan di tahap pertama bisa langsung diaplikasikan oleh peserta. Pendekatan praktik ini perlu dilakukan agar agar memberi pengalaman langsung yang mempercepat penguasaan keterampilan baru (Safitri et al., 2024). Metode penilaian keberhasilan pelatihan ini adalah dengan melakukan pre dan post test pada saat sebelum dan sesudah pelatihan. Pre dan post test ini digunakan untuk menguji pengetahuan pseserta sebelum dan sesudah pelatihan.

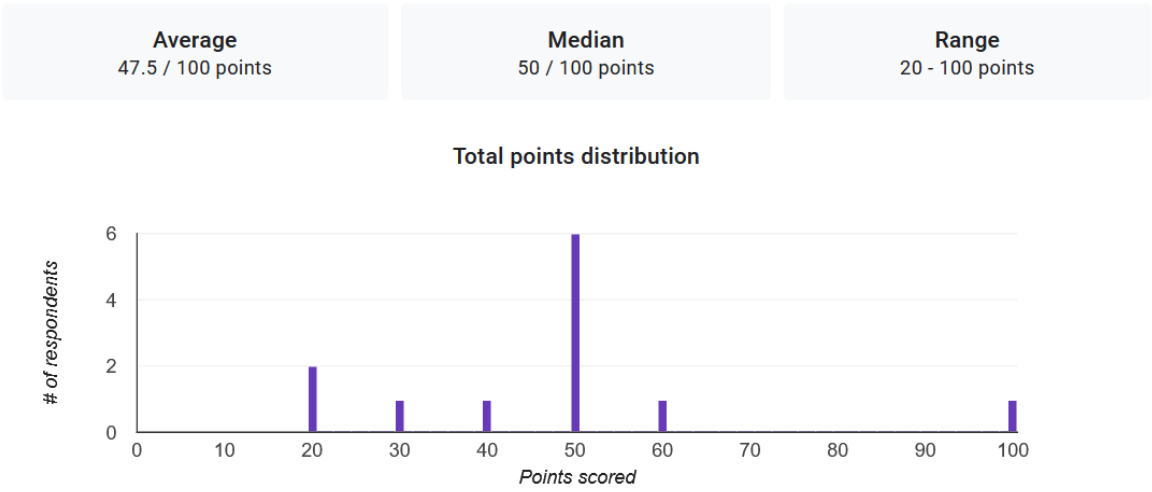
Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat di Desa Rawa Panjang dimulai dengan tahapan konsolidasi antara tim dosen dan mahasiswa untuk merumuskan konsep pelatihan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat setempat. Setelah melalui diskusi mendalam,

disepakati bahwa pelatihan sablon digital akan menjadi fokus utama kegiatan ini. Selain memberikan pengetahuan praktis, pelatihan ini juga dirancang untuk memberikan manfaat jangka panjang melalui pemberian hibah mesin press kepada warga setempat.

Konsep pelatihan yang telah dirumuskan disosialisasikan kepada masyarakat melalui perwakilan Ketua RW 013, Bapak Muhammad Sobri, karena dalam proses pelatihan ini sangat perlu untuk menggandeng warga lokal dalam membangun kepercayaan komunitas(Abbas et al., 2023) (Harmanto & Farahsani, 2021). Dalam pertemuan tersebut, konsep pelatihan dan manfaatnya dijelaskan secara mendetail. Respon masyarakat sangat positif, dengan antusiasme tinggi dari warga yang merasa kegiatan ini dapat memberikan peluang usaha baru.

Pelatihan ini dihadiri oleh 10 orang peserta yang merupakan warga RW 013. Sebelum pelatihan dimulai, peserta diberikan post-test awal untuk mengukur pemahaman mereka mengenai sablon digital. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan peserta sebelum materi diberikan. Hasil dari pretest dijelaskan pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Hasil Pretest

Pelatihan terbagi menjadi dua sesi utama:

1. **Sesi Teori**

   Pada sesi ini, peserta diberikan pengetahuan dasar tentang sablon, meliputi perbedaan antara sablon manual dan digital. Materi ini dirancang untuk memberikan pemahaman menyeluruh mengenai kelebihan dan kekurangan dari masing-masing metode sablon, sehingga peserta memiliki dasar teori yang kuat (Nasri et al., 2024).

2. **Sesi Praktek**

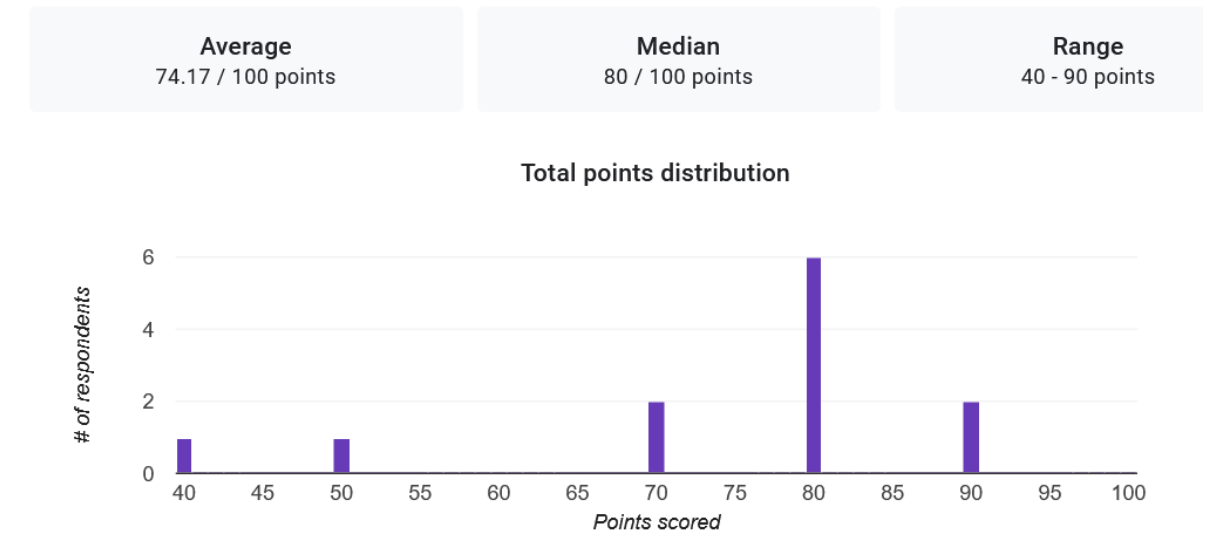
   Sesi ini fokus pada praktek langsung pembuatan desain sablon menggunakan teknologi berbasis AI. Peserta diajarkan bagaimana cara membuat desain yang menarik, proses printing desain ke bahan sablon, dan tahap press kaos. Metode ini

dirancang agar peserta memiliki pengalaman langsung yang dapat mereka aplikasikan setelah pelatihan (Fitri, 2024).

Di akhir kegiatan, dilakukan serah terima mesin press sebagai hibah kepada warga RW 013. Serah terima ini bertujuan untuk memastikan keberlanjutan kegiatan sablon digital di komunitas tersebut. Selain itu, post-test dilakukan kembali untuk mengevaluasi sejauh mana peningkatan pengetahuan peserta setelah mengikuti pelatihan Widawati & Hanafi (2021).

Hasil dan Dampak Pelatihan

Hasil analisis menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada hasil post-test dibandingkan dengan pre-test tercermin dari gambar dibawah ini.



Gambar 2. Hasil Post-test

Hal ini mengindikasikan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan pemahaman peserta mengenai sablon digital. Warga juga menunjukkan minat tinggi untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam kegiatan usaha mandiri, menunjukkan potensi keberlanjutan dari pelatihan ini (Fatkhurrokhman et al., 2024).

Kesimpulan

Pelatihan sablon digital di Desa Rawa Panjang berhasil memberikan pengetahuan dan keterampilan baru kepada masyarakat. Hibah mesin press diharapkan dapat menjadi modal awal bagi warga untuk mengembangkan usaha berbasis sablon digital secara mandiri. Kegiatan ini telah membuktikan bahwa pendekatan yang sistematis, mulai dari konsolidasi hingga evaluasi hasil, mampu menciptakan dampak positif dan berkelanjutan bagi masyarakat.

Rekomendasi yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pendampingan lanjutan untuk memastikan warga dapat mengoptimalkan pemanfaatan

mesin press dan menerapkan teknik yang telah dipelajari. Selain itu, pelatihan serupa dapat diperluas ke RW atau desa lain untuk memperluas manfaat program ini.

Referensi

Widawati, A. S., & Hanafi, H. (2021). Pemanfaatan E-Commerce Desa Wisata Jipangan. In M. Sulistyono & R. S. Kharisma (Eds.), *SINERGI INSTITUSI PENDIDIKAN DENGAN MASYARAKAT MELALUI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT* (Issue 1, pp. 67–72). Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Amikom Yogyakarta. https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semhasabdimas/article/viewFile/2693/2530

Abbas, M. H., Satrio, Y. D., & Priambodo, M. P. (2023). Peningkatan Literasi Teknologi demi Penguatan Industri Kreatif di Pondok Pesantren. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara* , *3*(2), 1951–1957.

Adi, P., Mulyani, R., Putri, A. N. H., Saputri, C. I., Alfiyah, H., Widyadana, J. R. A., Ma'rifah, K., & Khabibah, L. N. (2023). Pemberdayaan Masyarakat melalui Pelatihan Digital Marketing pada UMKM Produk Pertanian di Desa Bodag, Madiun, Jawa Timur. *PRIMA: Journal of Community Empowering and Services*, *6*(2), 126. https://doi.org/10.20961/prima.v6i2.65249

Earnshaw, R. (2017). *Utilization of Digital Technologies* (pp. 21–30). https://doi.org/10.1007/978-3-319-58121-7_3

Fatkhurrokhman, T., Bagus Anggoro, W., & Pangestu, R. (2024). OPTIMALISASI SOSIAL MEDIA PEMASARAN UNTUK MENINGKATKAN DAYA SAING UMKM SABLON DI KEBUMEN. *ADIMA Awatara Pengabdian Kepada Masyarakat Jurnal*, *2*(4), 34–41. https://doi.org/10.61434/adima.v2i4.246

Fitri, A. O. (2024). Peran Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Produktivitas di Industri Kreatif. *Indo-Fintech Intellectuals: Journal of Economics and Business*, *4*(3), 1034–1046. https://doi.org/10.54373/ifijeb.v4i3.1517

Fransinatra, Z., Adjie, G., & Saputra, R. M. I. (2023). DIGITAL TECHNOLOGY BASED BUSINESS MODEL DESIGN ANALYSIS. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, *12*(1), 66–77. https://doi.org/10.34006/jmbi.v12i1.590

Harmanto, M. D., & Farahsani, Y. (2021). PENINGKATAN KEGIATAN EKONOMI KREATIF DI MASA PANDEMI BAGI PEMUDA DI DUSUN BRONGKOL. *Jurnal Praksis Dan Dedikasi Sosial (JPDS)*, *4*(2), 79. https://doi.org/10.17977/um032v4i2p79-87

Hashem, O. A., & Hakeem, M. B. (2024). Design Education Methodology Using AI. *Journal of Art, Design and Music*, *3*(1). https://doi.org/10.55554/2785-9649.1030

HoGeun, L., & SeoYoung, L. (2020). 창작 산업 (Creative Industry) 디지털 트랜스포메이션 사례연구: 시장재편전략과 플랫폼중심으로. 디지털융복합연구, *18*(7), 177–188. https://doi.org/10.14400/JDC.2020.18.7.177

Marpaung, N., & Siregar, O. M. (2023). Empowerment of Youth Organization Through Sublimation Screen Printing Training and Product Marketing Strategies in Bahorok

District, Langkat Regency. *ABDIMAS TALENTA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *8*(1), 207–213. https://doi.org/10.32734/abdimastalenta.v8i1.11885

Nasri, J., Faramit Sanaba, H., Hadi, S., Parama Astirin, O., Rahayu, M., Hermawati Putri, L., Didit Gozali, M., & Olivia Marchivanalia, P. (2024). *PELATIHAN PENEREPAN TEKNOLOGI DAN INOVASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN OMSET INDUSTRI PARIWISTA*. *8*(3), 3186–3200. https://doi.org/10.31764/jmm.v8i3.21661

Poleac, D. (2024). Design Thinking with AI. *Proceedings of the International Conference on Business Excellence*, *18*(1), 2891–2900. https://doi.org/10.2478/picbe-2024-0240

Rozak, A., Nisa Bahri, K., Felinda Amalia, T., Studi Perdagangan Internasional, P., Ekonomi, F., & Ilmu Sosial, dan. (2023). *Pendampingan Pemasaran Produk Ekspor Melalui Aplikasi E-Commerce Pada Sentra Kaos Sablon Bandung* (Vol. 4, Issue 4). https://madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/632

Safitri, C., Astuti, S., Fitriana, O., Kunci, K., & Digitalisasi Bisnis, [. (2024). *PELATIHAN DIGITAL OF THING (DIBOT) DALAM MENGOPTIMALKAN KINERJA UMKM: ANALISIS PENERAPAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN DAYA SAING*. https://dmi-journals.org/jai/

Serikkyzy, A., Baktymbet, A. S., Baktymbet, S. S., & Dadabayeva, D. M. (2023). Digital technology and development of creative industry. *Bulletin of "Turan" University*, *4*, 188–199. https://doi.org/10.46914/1562-2959-2023-1-4-188-199

Tobroni, M. I. (2011). Teknik Sablon sebagai Media Apresiasi Karya Desain pada Tshirt. *Humaniora*, *2*(1), 169. https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.2968

Zhang, H., & Zheng, H. (2022). The Application and Teaching of Digital Technology in Printmaking. *Security and Communication Networks*, *2022*, 1–7. https://doi.org/10.1155/2022/3271860