

PENINGKATAN KUALITAS DESAIN SABLON DI DESA POGAR KECAMATAN BANGIL KABUPATEN PASURUAN

Listin Fitriyah^{1*}, Agus Rachmad Purnama², Machfudzil Asror³

¹)Program Studi Teknik Lingkungan, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

²)Program Studi Teknik Industri, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

³)Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

*e-mail: listin.fitriyah@gmail.com

Abstract

This dedication supports the design of screen printing as a means of increasing the production of screen printing at the screen printing partner diploma provided in Pogar Village, Bangil District, Pasuruan Regency. So far the designs are made only from consumer demand and no one has specifications and graphic designs. This activity uses a controversial method that is providing theoretical material first and followed by a workshop directly making screen printing products produced by partners. The results of the training showed that the participants were very happy and happy to be able to participate in this activity. Participated in training and wanted to master how to design (85%). Participants and employees can enjoy the benefits of using practical methods in making screen printing designs, presenter and teams more easily provided knowledge and developing screen printing design potential.

Keywords: design, training, devotion, screen printing

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk pelatihan desain sablon sebagai sarana meningkatkan hasil produksi sablon pada mitra pengrajin sablon map ijazah yang berlokasi di Desa Pogar Kecamatan Bangil Kabupaten Pasuruan. Selama ini desain yang dibuat hanya dari permintaan konsumen dan belum ada karyawan yang mempunyai spesifikasi dan desain grafis. Kegiatan ini menggunakan metode pendekatan kontekstual yaitu memberikan materi teori terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan workshop langsung praktek membuat desain produk-produk sablon yang dihasilkan oleh mitra. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta sangat antusias dan menyatakan rasa senang dalam mengikuti kegiatan ini. Minat mengikuti pelatihan dan keinginan menguasai cara mendesain (85%). Peserta dan karyawan dapat merasakan manfaat penggunaan metode praktek dalam melakukan pembuatan desain sablon, pemateri dan tim merasa lebih mudah dalam memberikan ilmu serta mengembangkan potensi desain sablon.

Kata kunci: desain, pelatihan, pengabdian, sablon

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi seni telah membawa perubahan

di hampir semua aspek kehidupan manusia. Ber-bagai perubahan yang terjadi saat ini telah membawa manusia ke

dalam suatu era persaingan komparatif dan persaingan kompetitif di era global dewasa ini. Hal ini perlu disikapi dengan arif oleh berbagai pihak dalam upaya mengantisipasi derasnya perubahan zaman. Berbagai upaya untuk menyongsong berbagai perubahan yang terus terjadi di tengah-tengah kehidupan saat ini terus dilakukan. Salah satu upaya kongkret adalah melalui jalur pendidikan baik sektor pendidikan formal, informal, maupun nonformal. Upaya ini dilakukan agar terciptanya SDM berkualitas yang diharapkan berperan aktif dalam menyongsong perubahan yang terjadi di masyarakat tersebut (Rangkuti, 1997).

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. Pengembangan sumber daya manusia untuk menimbulkan jiwa wirausaha ditempuh melalui pendidikan. Pendidikan yang ada pada saat ini belum mendukung dalam menciptakan wirausahawan baru, atau dalam membangun kemandirian melalui kegiatan wirausaha. Pemerintah telah mengupayakan pemberdayaan kewirausahaan masyarakat dengan melibatkan berbagai pihak, namun yang lebih diperhatikan adalah bagaimana kelompok-kelompok masyarakat memiliki inisiatif untuk mengembangkan kemandiriannya melalui kegiatan usaha yang produktif (Buchari, 2005).

Berada ditengah-tengah lokasi Bangkodir (Bangil Kota Bordir) Kabupaten Pasuruan terdapat sebuah rumah yang berfungsi sebagai pengrajin sablon. Pengunjung tidak akan mudah

mengenali rumah tersebut karena rumah produksi berada di jalan masuk perkampungan Desa Pogar. Hanya spanduk kecil bertuliskan Faza Collection yang terpasang di pintu rumah yang menjadi petunjuk pengunjung yang tidak sengaja lewat. Mitra pada program PKM ini adalah pengrajin sablon. Mitra melayani konsumen yang memerlukan jasa sablon untuk berbagai kebutuhan, seperti kaos, topi, perlengkapan mitra (dasi, kaos kaki, sabuk logo, bet aneka jenis) dan berbagai map sablon (map ijazah, map raport, dll). Konsumen dari mitra sebagian besar adalah mitra disekitar Pasuruan saja. Usaha ini dirintis sejak tahun 2007.

Mempersiapkan alat dan bahan merupakan proses yang penting dalam proses penyablonan. Alat dan bahan yang digunakan saat proses penyablonan diantaranya bingkai screen, obat afdruck, pewarna sablon, dan rakel. Akan tetapi, masih banyak para pengrajin sablon yang masih kesulitan dalam salah satu tahap persiapan alat dan bahan. Kesulitan pengrajin sablon pada produksi map sablon adalah proses penyablonan masih proses konvensional dari peralatan yang dirakit mitra sendiri.

Pemanfaatan cetak sablon sudah dikenal luas oleh masyarakat, namun hanya sebagian kecil saja orang yang mengetahui, mengenal dan menguasai jenis keterampilan ini. Mereka kebanyakan memiliki jenis keterampilan praktis ini melalui pengalaman, sangat jarang mereka yang menekuni bidang ini yang merupakan lulusan suatu jenjang pendidikan khusus. Cetak sablon sering disebut juga dengan istilah Sreen printing atau cetak saring sudah banyak digunakan oleh masyarakat luas. Perkembangannya

sejalan dengan dunia percetakan dewasa ini. Ada kekhususan dan keunikan cetak saring, bahan yang digunakan sebagai teraan yang akan dicetak sangat variatif baik benda yang memiliki sifat permukaan/tekstur halus ataupun permukaan yang kasar dengan berbagai karak-teristiknya. Untuk berwirausaha cetak sablon ini perlu memiliki pengetahuan, pemahaman dan keterampilan teknis dan estetis. Kemampuan dasar yang perlu dimiliki untuk menekuni cetak saring, di antaranya: pengetahuan dasar desain, pengetahuan alat dan bahan (termasuk bahan yang akan disablon), teknik yang digunakan, pengetahuan tentang bahan cat dan bahan bantu lainnya, dan pemahaman tentang prosedur kerja (Risnarningsih, 2015)

Salah satu permasalahan pada mitra ini adalah belum ada sumber daya manusia yang mempunyai keahlian membuat desain sablon. Desain merupakan sebuah rancangan atau aransemen dari elemen formal karya seni, sebuah ekspresi seniman dalam berkarya yang mengkomposisikan berbagai elemen dan unsur yang mendukung. Desain juga merupakan aktivitas menata unsur-unsur karya seni yang memerlukan pedoman azas-azas desain seperti unity, balance, rhythm dan proporsi. Desain juga mempunyai beberapa komponen visual seperti garis, warna, bentuk, tekstur, value. Desain pada saat-saat tertentu memang telah dianggap sebuah karya seni yang telah selesai, hal ini tergantung pada persoalan konsep penciptanya sendiri. Ini semua juga terkait dengan desain grafis dimana sebuah rancangan maupun karya desain yang menggunakan media, untuk kepentingan dalam mengkomunikasikan

informasi tertentu dalam bentuk visual, hal ini berguna untuk kepentingan promosi, dekorasi, iklan dalam sebuah perusahaan.

Pengetahuan dasar-dasar desain pada kemampuan ini merupakan kemampuan dasar dalam proses pembuatan desain berupa gambar/teks. Kemampuan dasar ini perlu dikuasai sebagai dasar dalam proses pembuatan benda yang akan diproduksi bahwa dalam pembuatan desain perlu dipertimbangkan faktor-faktor fungsi, manfaat, estetika, teknologi produksi dan ekonomi. Selain itu, desain juga merupakan bagian penting dalam proses mempertimbangkan bagian proses kreatif dalam mewujudkan ide untuk memproduksi benda dalam seni murni atau seni kerajinan mulai dari sketsa, contoh dan model.

Alat dan Bahan Secara khusus, pengetahuan karakter screen perlu diperhatikan dalam proses kerja karena akan mempengaruhi hasil kerja. Dalam dunia seni kriya (seni kerajinan), seorang yang akan membuat benda kerajinan sebaiknya mengenal watak atau sifat bahan yang akan dipakainya karena setiap bahan mempunyai karakter yang berbeda. bahwa kemampuan teknis dalam seni kerajinan adalah kemampuan untuk mengenal bahan, artinya mengenal watak atau sifat bahan, mengolah dan mempergunakannya berdasarkan berbagai teknik. Sablon, kaca, screen (berbagai ukuran, disesuaikan dengan kebutuhan), cat (d disesuaikan dengan kebutuhan), bahan pengencer cat, rakel, coater, kapas, dan sebagainya (Tim Indocamp, 2010).

Teknik sablon Teknik yang umum yang banyak dikenal orang dalam membuat gambar desain screen adalah teknik afdruk dengan menggunakan bahan

kimia, padahal banyak teknik yang lain yang dalam pengerjaannya dapat dikombinasikan mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks. Teknik cetak saring diantaranya: teknik silk screen dan Serigraphy menjadi cetak saring yang sederhana (simple silk screen printing) dan cetak saring lanjutan (advanced silk screen printing). Teknik cetak saring sederhana ini diantaranya dengan teknik: paper cut (melubangi bagian kertas sebagai bahan acuan gambar). Teknik cetak saring lanjutan diantaranya; 1) Paper block out; 2) crayon block out; 3) Lacquer film block-out; 4) Tusache block-out ; dan 5) Glue block-out. Pendapat yang sama dikemukakan Caza (tt: 27-38) menjelaskan lima teknik penggambaran pada screen, yaitu: 1) Line work and flat colour; 2) Block out ; 3) Drawing with seroid; 4) Drawing with litho ink; dan 5) The Mercier Method. d.Pengetahuan tentang cat dan bahan Bantu lainnya Selain penguasaan desain, karakter alat dan bahan, serta teknik yang digunakan, seorang yang melakukan kegiatan sablon perlu mengetahui dan memahami cat dan alat bantu yang digunakan. Penggunaan bahan cat harus sejalan dengan jenis bahan yang akan dicetak, bila tidak maka hasilnya kurang optimal bahkan mendekati kegagalan. Prosedur Kerja Langkah kerja dalam kegiatan cetak saring adalah: pembuatan desain, pembuatan klise, persiapan alat dan bahan yang akan digunakan, proses pengafdrukan, dan pencetakan. Dari semua langkah ini, proses pengafdrukan merupakan proses paling sukar bagi para pemula (Nusantara, 2008).

2. METODE

Lokasi yang dipilih sebagai lokasi usaha mitra adalah Dusun Bendosulung

Desa Pogar Kabupaten Pasuruan (Gambar 1).



Gambar 1. Lokasi usaha mitra

Melalui kegiatan PKM ini akan ditawarkan solusi bagi permasalahan-permasalahan yang telah dirumuskan di atas. Pendekatan yang ditawarkan bagi realisasi program PKM ini adalah model pemberdayaan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Tahap Persiapan; 2) Tahap Assesment; 3) Tahap Perencanaan Program atau Kegiatan; 4) Tahap Pemformulasian Rencana Aksi; 5) Tahap Pelaksanaan (Implementasi) Program atau Kegiatan; serta 6) Tahap Evaluasi. (DP2M Dikti, 2013).

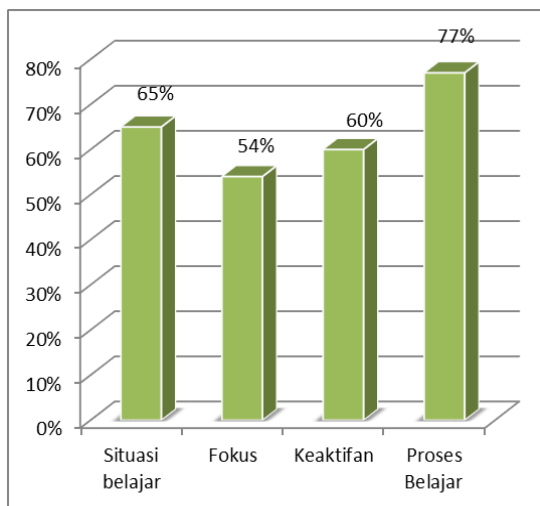
Teknik data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan teknik deskripsi kualitatif. Data yang dikumpulkan berupa wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi tugas karyawan. Teknik ini dengan membandingkan antara data yaitu membandingkan data-data dari setiap informasi yang diperoleh (Sugiyono, 2011).

Analisis deskripsi kuantitatif, yaitu informasi yang muncul di lapangan dan memiliki karakteristik yang dapat ditampilkan dalam bentuk angka, berupa

hasil pembelajaran pretes dan angket yang diambil sebelum maupun sesudah kegiatan dilakukan. Data dapat dilihat dalam bentuk diagram. Data yang berupa angka dideskripsikan dengan cara penyajian dalam bentuk kesimpulan.

3. HASIL DAN DISKUSI

Pelatihan Pembuatan Desain
Pelatihan pembuatan desain dilaksanakan pada tanggal 4 Juli 2019 di Pogar Bangil. Pada awalnya kelompok usaha ini hanya menerima pesanan yang desainnya diperoleh dari konsumen. Setelah diadakan pelatihan pembuatan desain ini, peserta dapat mengeksplorasi ide yang dapat digunakan untuk mengembangkan desain kreatif dan inovatif. Hasil Observasi sebelum pelatihan desain sablon ditunjukkan pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 2. Aspek penilaian pada tahap pra pelatihan desain sablon

Tahapan ini merupakan hasil observasi sebelum melakukan pelatihan desain sablon, karyawan dalam proses desain sablon tergolong masih rendah. Terbukti persentase situasi belajar desain hanya sebesar 65%. Perhatian karyawan terhadap desain sablon sebesar 54% dan keaktifan karyawan dalam

proses belajar desain sablon sebesar 60%. Ketiga aspek tersebut tergolong dalam kualifikasi cukup. Sedangkan, suasana proses pelatihan di kelas sebesar 77%, termasuk penilaian kualifikasi baik. Berdasarkan diskusi antara tim dengan mitra, jika dilihat dari sumber daya manusianya, hasil tersebut masih sangat kurang. Jika dilakukan penggalan lebih dalam serta potensi mereka dikembangkan dengan cara yang bervariasi dan inovatif, dipastikan karyawan akan menghasilkan desain sablon yang lebih kreatif. Kegiatan ini menggunakan metode pendekatan kontekstual yaitu memberikan materi teori terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan workshop langsung praktek membuat desain produk-produk sablon yang dihasilkan oleh mitra.

3.1 Pelaksanaan Pelatihan

Pada pertemuan pelatihan desain sablon, pelatihan dilaksanakan di ruang kelas. Kegiatan pelatihan pada pelatihan desain sablon diawali dengan penyampaian materi mengenai desain sablon.

Pemateri menyampaikan materi mengenai definisi pengolahan bahan makana. Karyawan juga memperhatikan penjelasan pemateri mengenai hal-hal yang harus diperhatikan dalam desain sablon agar menjadi desain sablon yang baik. Kemudian pemateri menjelaskan tentang strategi praktek yang akan diterapkan untuk membantu dalam desain sablon. Setelah itu, karyawan memperhatikan contoh hasil olahan yang ada di lingkungan mitra yang diberikan pemateri. Berikut pelaksanaan pelatihan desain sablon Gambar 3. Dalam pelaksanaan pelatihan desain sablon,

pemateri melakukan pemantauan dan evaluasi terhadap jalannya pelaksanaan. Hasil pengamatan dan observasi dideskripsikan dalam catatan lapangan. Pelaksanaan pemantauan dan evaluasi ini meliputi keberhasilan proses dan keberhasilan produk.

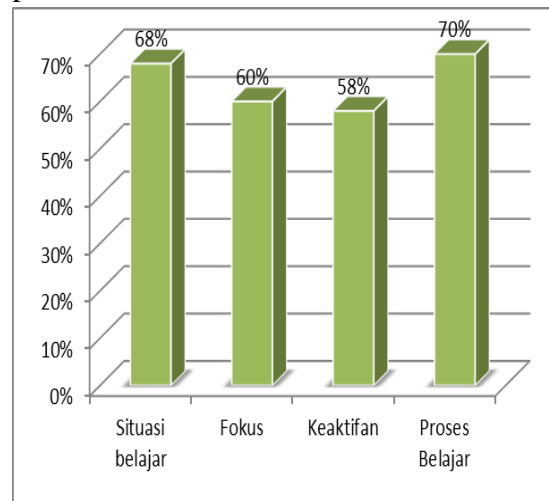


Gambar 3. Pelaksanaan pelatihan desain sablon

Pada saat pelaksanaan kegiatan desain sablon, karyawan terlihat lebih bersemangat. Meskipun masih ada karyawan yang ramai, tetapi suasana masih kondusif. Hal-hal yang diamati dari situasi kegiatan belajar karyawan terbagi menjadi dua bagian, yaitu verbal dan nonverbal. Verbal meliputi aktivitas karyawan secara lisan sedangkan nonverbal meliputi aktivitas karyawan. Sementara itu, hal yang diamati dari peran pemateri adalah penguasaan materi desain, pelaksanaan desain sablon, alokasi waktu, pembimbingan terhadap karyawan, penguasaan media desain sablon, kejelasan penugasan, pengevaluasian hasil kerja karyawan dan pemantauan. Berikut dipaparkan hasil observasi proses pelatihan desain sablon ditunjukkan pada gambar 4 di bawah ini.

Tahap pelaksanaan kegiatan desain sablon mengalami kenaikan. Persentase situasi belajar desain sablon naik dari pada pelaksanaan pelatihan desain sablon

sebesar 68 %. Perhatian karyawan terhadap desain sablon sebesar 60 % dan keaktifan karyawan dalam proses belajar desain sablon sebesar 58%. Ketiga aspek tersebut tergolong dalam kualifikasi cukup. Sedangkan, suasana proses pelatihan sebesar 70%, termasuk penilaian kualifikasi baik.



Gambar 4. Aspek penilaian pada tahap Pelatihan desain sablon ke 1

Pemateri mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pelatihan . Dalam hal ini, pemateri bukanlah orang yang mendominasi dalam proses pelatihan , melainkan lebih berperan sebagai fasilitator dan motivator. Selama pelatihan desain sablon, secara keseluruhan pemateri sudah berperan dengan baik. Pemateri mampu dengan cukup baik menyampaikan materi, menguasai kelas, mengalokasikan waktu, menguasai strategi yang diterapkan, memberikan tugas, membimbing karyawan, mengevaluasi hasil dan memantau karyawan. Hal ini dikarenakan pemateri sudah sangat mengenal dekat karyawannya sehingga paham dengan hal-hal apa yang harus dilakukan.

Pada pelaksanaan kegiatan pelatihan desain sablon ini belum sepenuhnya berhasil, hasil desain sablon karyawan

secara garis besar memang sudah cukup bagus, namun masih ada yang harus ditingkatkan. Dari segi proses, perhatian karyawan, dan keaktifan karyawan dalam proses pelatihan harus lebih ditingkatkan. Keseriusan karyawan dalam proses pengolahan harus lebih meningkat, masih banyak diantara karyawan yang masih sering bergurau.

Pemateri dan tim mengatasi beberapa permasalahan yang timbul tersebut. Pemateri bersikap lebih tegas dan bijaksana dalam membimbing karyawannya untuk lebih memperhatikan dan fokus dalam proses pelatihan desain sablon dengan lebih meningkatkan keseriusan, perhatian, keaktifan, keberanian, dan rasa kepercayaan diri karyawan. (Timpe, 1992). Contoh kongkritnya, karyawan yang masih terlihat bercanda dengan karyawan lain pada saat pelatihan berlangsung. Sementara itu, dari segi hasil pada kriteria kreatifitas desain meski sudah meningkat namun skor yang dicapai belum signifikan. Begitu pula dengan pembuatan desain di program *Corel Draw*. Pada aspek penyajian dan organisasi kekurangan terjadi pada kriteria kepaduan unsur-unsur cerita dan kelogisan urutan cerita sedangkan aspek bahasa mencakup kriteria pilihan kata atau diksi dan penyusunan kalimat. Untuk itu, perlu dilakukan revisi atau pembenahan dalam perencanaan siklus berikutnya.

Penyelesaian permasalahan tersebut adalah dengan meningkatkan motivasi belajar karyawan untuk desain sablon dan memodifikasi media serta metode yang berbeda agar karyawan lebih mempunyai banyak ide dan memperoleh hasil yang lebih maksimal. Bimbingan yang

diberikan karyawan lebih intensif dari kegiatan-kegiatan sebelumnya.

3.2 Pelatihan Desain Sablon Kedua

Pada pelatihan desain sablon kedua, kegiatan yang diberikan hampir sama dengan kegiatan pada pelatihan desain sablon. Dalam pelatihan desain sablonI ada beberapa penambahan kegiatan sebagai perbaikan kegiatan pelatihan desain sablon. Hal tersebut bertujuan agar pelatihan desain sablon lebih optimal, baik dilihat dari proses maupun hasilnya. Perencanaan dan persiapan yang dilakukan dalam pelatihan desain sablon adalah menyiapkan materi desain sablon yang akan disampaikan pada karyawan, menyiapkan rencana pelaksanaan pelatihan yang disusun tim dan pemateri menyiapkan lembar tes keterampilan mengolah desain sablon, menyiapkan angket pasca Pelatihan, menyiapkan catatan lapangan dan alat dokumentasi sebagai perekam data, menyiapkan video demo desain, pemateri memberikan motivasi lebih untuk meningkatkan keantusiasan, keaktifan, rasa percaya diri, perhatian/fokus, dan keberanian karyawan dalam mengikuti proses pelatihan desain sablon.

Hal ini dilakukan dengancara karyawan yang masih terlihat bercanda dengan temannya, tidak fokus pada saat pelatihan berlangsung, dan kurang percaya diri. Pemateri menyuruh karyawan untuk lebih memperhatikan tata pengolahan dan kerapian tulisan karyawan dan pemateri lebih memperhatikan alokasi waktu dalam proses pelatihan desain sablon pada pelatihan desain sablonI, karena pada pelatihan desain sablon di saat tahap publikasi, pemateri kurang

memperhatikan waktu sehingga publikasi hanya dilakukan oleh beberapa kelompok saja. Pemateri membatasi waktu setiap tahapan mulai dari pra pengolahan, pengembangan teks desain sablon, penyuntingan, revisi, hingga publikasi/demonstrasi.

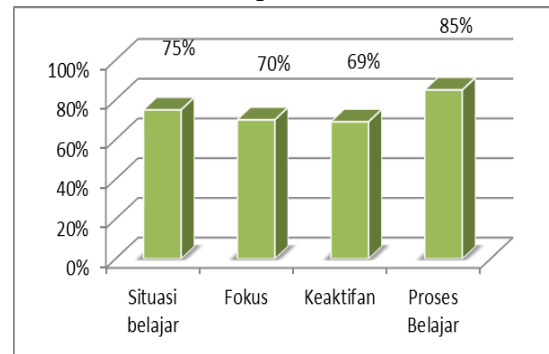
a. Pelaksanaan Pelatihan Desain Sablon ke 2

Pada pelatihan desain sablon pertemuan pertama ini tidak jauh berbeda dengan pertemuan kedua. Hanya saja, media yang digunakan lebih variatif yaitu karyawan langsung terjun mempraktekkan desain sablon secara detail yang telah mereka siapkan dan pelajari selama pelatihan mitra. Pada siklus 1 yang hanya menggunakan media pelatihan di kelas dengan melihat video praktek desain, pada pelatihan desain sablon kedua ini mempraktekkan demo desain sablon dan berbagai desain sablon yang ditampilkan, sehingga karyawan dituntut untuk lebih kreatif mengolah dan membuat hasil desain yang menarik dan yang dibutuhkan konsumen.

Dari hasil pengamatan, kegiatan pelatihan dan praktik desain sablon pada pelatihan desain sablon ini menunjukkan adanya sikap positif. Pelatihan desain sablon dengan menggunakan metode praktek tersebut disambut dengan baik oleh sebagian besar karyawan dan peserta pelatihan lainnya. Strategi tersebut menyesuaikan kondisi karyawan dan dapat dikombinasikan dengan media atau teknik yang mendukung. Penerapan pelatihandesain sablon ini dikatakan telah berhasil karena pertama, karyawan telah belajar untuk dapat saling bekerja sama mencurahkan ide/gagasan yang dimiliki. Kedua, setelah karyawan berhasil

memproduksi hasil desain baru dengan teknik kombinasi desain sablon, maka karyawan diajak untuk melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu penyuntingan dan praktek desain.

Saat tahap praktek desain, karyawan dituntut untuk bertanggung jawab dalam mengoreksi hasil pekerjaan karyawan lain. Selain itu, ketelitian juga diperlukan dalam menyunting ini, harus sesuai dengan kaidah yang benar. Banyak karyawan yang berkonsultasi dengan pemateri, ketika mereka mengalami kesulitan dalam proses pdesain sablon. Berikut grafik hasil observasi pelatihan desain sablon ke 2 pada Gambar 5.



Gambar 5. Aspek penilaian pada tahap Pelatihan desain sablon kedua

Tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan desain sablonI desain sablon mengalami peningkatan yang signifikan dari pada siklus pertama. Persentase situasi belajar desain desain naik dari pada kegiatan sebesar 75 %. Perhatian karyawan terhadap desain sablon sebesar 70 % dan keaktifan karyawan dalam proses belajar desain sablon sebesar 69 %. Ketiga aspek tersebut tergolong dalam kualifikasi cukup. Sedangkan, suasana proses pelatihan di kelas sebesar 85 %, termasuk penilaian kualifikasi baik. Pada pelatihan desain sablon sampai pada pelatihan desain sablon kedua telah mengalami peningkatan.

Kekurangan yang masih ditemui dalam pelatihan desain sablon mengenai kurangnya perhatian dan keaktifan karyawan berhasil diatasi pada pelatihan desain sablon kedua sehingga proses pelatihan telah berjalan sesuai dengan tujuan kegiatan. Karyawan memberi tanggapan positif terhadap pelatihan desain sablon dengan metode praktek. Karyawan dapat merasakan manfaat dalam melakukan praktik desain sablon. Keantusiasan, semangat tinggi, dan keefektifan karyawan pada saat proses pelatihan desain sablon, menjadi salah satu modal besar bagi pemateri untuk mentransfer ilmu dan mengembangkan potensi peserta pelatihan.

Pelatihan desain sablon dengan metode jigsaw juga telah membantu pemateri dalam mengelola kelas. Pemateri merasa lebih mudah dalam memberikan ilmu serta mengembangkan potensi keterampilan mengolah desain sablon karyawan. Pada pelatihan desain sablon I, perubahan ke arah positif proses pelatihan desain sablon terlihat dalam setiap rangkaian kegiatan. Perhatian karyawan, semangat belajar, keaktifan, dan proses pelatihan secara keseluruhan dapat dikategorikan baik sekali. Karyawan terlihat serius dalam memperhatikan penjelasan pemateri. Karyawan juga aktif dalam diskusi mengenai aspek dan kriteria desain sablon serta kesalahan-kesalahan yang ditemukan dalam desain sablon. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Secara proses, pelatihan ini dianggap berhasil apabila dalam pelaksanaan kegiatan karyawan memiliki perhatian terhadap materi dan praktek,

semangat belajar, dan aktif bertanya jawab. Indikator bahwa karyawan memiliki perhatian terhadap pelatihan adalah karyawan mendengarkan dengan sungguh-sungguh materi yang disampaikan pemateri, karyawan melaksanakan praktek dengan mandiri dan karyawan tidak melakukan aktivitas lain yang tidak ada hubungannya dengan pelatihan yang sedang berlangsung. Indikator bahwa karyawan memiliki semangat belajar adalah karyawan antusias dalam pelatihan dan mengikuti proses pelatihan dengan sungguh-sungguh. Berikut ini gambar peningkatan proses yang terjadi tiap pertemuan pelatihan.

Aspek situasi belajar desain desain mengalami peningkatan di setiap pertemuan pelatihan. Pada observasi pra pelatihan hanya sebesar 68 % meningkat 7% menjadi 75 % pada pelatihan desain sablon kedua. Perhatian dan fokus karyawan pada pelatihan termasuk dalam kualifikasi baik. Pada pra pelatihan aspek perhatian sebesar 58% meningkat 11% menjadi 69% di pelatihan desain sablon kedua. Peran karyawan dalam pelatihan sudah terlihat dalam pelatihan desain sablon kedua. Peningkatannya sebesar 24%, selisih antara pelatihan desain sablon kedua dan pra pelatihan. Suasana belajar desain sablon termasuk kualifikasi baik, dari pra pelatihan sebesar 70% meningkat menjadi 85% pada pelatihan desain sablon kedua. Hal ini berarti terjadi peningkatan yaitu meningkat sebesar 15%.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan kegiatan yang telah dilakukan, berikut ini simpulan yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Pelatihan dalam penelitian ini dianggap berhasil apabila dalam pelaksanaan pelatihan karyawan memiliki perhatian terhadap pembelajaran, semangat belajar, dan aktif bertanya jawab dalam pembuatan desain sablon.
2. Adanya peningkatan setiap aspek penilaian dari pra pelatihan sampai pelatihan desain sablon kedua.
3. Karyawan dapat merasakan manfaat penggunaan metode praktek dalam melakukan pembuatan desain sablon, pemateri dan tim merasa lebih mudah dalam memberikan ilmu serta mengembangkan potensi desain sablon.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kementerian Riset dan Teknologi Perguruan Tinggi yang telah mendanai penuh dalam pengabdian ini melalui Hibah Program Kemitraan Masyarakat pelaksanaan tahun 2019.

DAFTAR PUSTAKA

Buchari, Alma. 2005. *Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta.

Depdikbud. 2001. *Konsep program pendidikan keterampilan pada SLTP*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kejuruan. 2003. *Konsep Pendidikan Kecakapan Hidup*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Departemen Pendidikan Nasional. DP2M Dikti. 2013. *Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Edisi IX*. Jakarta: Ditjen Dikti Depdiknas.

Nusantara, Guntur. 2008. *Panduan Praktis Cetak Sablon*. Jakarta: Kawan Pustaka

Rangkuti, Freddy. 1997. *Riset Pemasaran*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Risnaningsih, Suhendri H. 2015. Pelatihan dan Pendampingan Usaha Mikro Dhi Sablon dan Printing dan The Jokers Sablon dan Offset Malang. *Jurnal Dedikasi* 12 (1): 8-13.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Timpe, A. D. (Ed). 1992. *Kreativitas. Seri manajemen sumber daya manusia. Terjemahan oleh Sofyan Cikmat*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Tim Indocamp. 2010. *Peluang Usaha dan Teknik Bisnis Sablon*. Jakarta: Bentara Cipta Prima.