



Pelatihan Sablon Digital untuk Peningkatan Keterampilan Wirausaha pada Peserta GHS

(Digital Screen Printing Training for Enhancing Entrepreneurial Skills Among GHS Participants)

Robby Mukhtar*

Institut Teknologi dan Bisnis Pelita Raya, Indonesia

Email: robbymukhtar@ipr.ac.id *

Article History:

Received: Desember 17,2024;

Revised: Desember 31,2024;

Accepted: Januari 24,2025;

Online Available: Januari 30,2025;

Keywords: Training, screen printing, digital skills, entrepreneurship

Abstract: Digital screen printing training is a strategic step to address the need for enhancing entrepreneurial skills in an increasingly competitive digital era. This program is conducted intensively, with a primary focus on providing knowledge and practical skills in digital screen printing techniques. The training is designed to include brief theoretical sessions, in-depth hands-on practice, and intensive mentoring to ensure participants can produce high-quality screen printing products ready for the market. The participants consist of 25 individuals from Gentala Hospitality School who aim to build or develop creative businesses in the field of digital screen printing. The results of the training show a significant improvement in mastering digital screen printing techniques, skills in using design software, and the ability to create marketable products. This training is expected to help participants start professional digital screen printing businesses and support the growth of the creative economy in Jambi.

Abstrak

Pelatihan sablon digital merupakan langkah strategis untuk menjawab kebutuhan dalam meningkatkan keterampilan wirausaha di era digital yang semakin kompetitif. Kegiatan ini dilaksanakan secara intensif, dengan fokus utama yaitu pemberian pengetahuan dan keterampilan praktis dalam teknik sablon berbasis teknologi digital. Pelatihan dirancang mencakup sesi teori singkat, praktik langsung yang mendalam, serta pendampingan intensif untuk memastikan peserta mampu menghasilkan produk sablon berkualitas tinggi yang siap dipasarkan. Peserta terdiri dari 25 orang peserta dari Gentala Hospitality School yang ingin membangun atau mengembangkan usaha kreatif di bidang sablon digital. Dari hasil pelatihan yang diberikan menunjukkan peningkatan signifikan pada penguasaan teknik sablon digital, keterampilan penggunaan perangkat lunak desain, dan kemampuan menciptakan produk bernilai jual tinggi. Dari pelatihan ini diharapkan dapat membantu peserta memulai usaha sablon digital secara profesional dan mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif di Jambi..

Kata Kunci: Pelatihan, Sablon, Digital, Keterampilan, Wirausaha

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, keterampilan wirausaha yang didukung oleh teknologi modern sangat penting untuk menciptakan peluang baru, terutama di bidang ekonomi kreatif (Febrianty 2023), (Hisyam et al. 2024). Salah satu bidang yang semakin populer adalah sablon digital, yang menggabungkan teknik sablon tradisional dengan teknologi digital untuk menghasilkan produk yang lebih efisien dan berkualitas tinggi (Oktavianti and Nuraldy 2024), (Wilona, Darmawan, and Ganiadi 2024). Namun, meskipun ada banyak potensi dalam bidang ini, banyak individu yang belum memiliki keterampilan yang memadai untuk

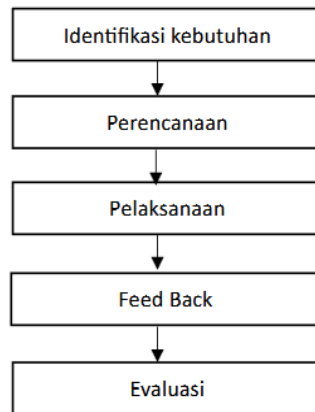
memanfaatkan peluang tersebut.

Meskipun bidang sablon digital memiliki potensi yang besar, banyak individu, terutama yang baru memulai usaha, belum memiliki keterampilan yang memadai untuk memanfaatkan peluang tersebut. Keterbatasan pengetahuan mengenai teknik sablon digital dan penggunaan perangkat lunak desain yang relevan menjadi hambatan utama bagi mereka yang ingin mengembangkan usaha di sektor ini (Fathoni and Khoiriyah 2023). Oleh karena itu, pelatihan yang fokus pada penguasaan sablon digital sangat penting untuk mengisi kekosongan keterampilan dan memberikan bekal yang dibutuhkan agar individu dapat memulai dan mengembangkan usaha berbasis teknologi secara efektif (Tobroni 2019). Oleh karena itu, pelatihan sablon digital untuk meningkatkan keterampilan wirausaha pada peserta GHS (Gentala Hospitality School) di Jambi menjadi penting, guna membantu mereka mengembangkan usaha kreatif yang berbasis teknologi.

GHS merupakan institusi pendidikan yang berfokus pada pengembangan keterampilan di bidang hospitality, namun banyak dari peserta didiknya yang memiliki minat dalam bidang usaha kreatif, termasuk sablon digital. Secara objektif, kondisi peserta GHS menunjukkan kebutuhan yang besar untuk memperoleh keterampilan praktis yang relevan dengan industri digital, terutama dalam hal produksi desain grafis dan sablon. Berdasarkan survei yang dilakukan, sekitar 70% peserta GHS menunjukkan minat yang tinggi terhadap bidang sablon digital dan berharap dapat memanfaatkannya untuk membuka usaha sendiri. Masalah yang dihadapi oleh peserta GHS adalah kurangnya keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain dan alat sablon digital yang efisien. Meskipun mereka memiliki semangat untuk berwirausaha, keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam teknik sablon digital menjadi penghalang untuk memulai usaha yang berbasis pada teknologi. Oleh karena itu, pengabdian ini difokuskan pada pemberian pelatihan intensif dalam sablon digital, dengan tujuan untuk mengisi kekosongan keterampilan yang ada dan memberikan peserta alat yang diperlukan untuk memulai atau mengembangkan usaha kreatif mereka.

2. METODE

Dalam pelatihan sablon digital ini, dirancang beberapa tahapan secara sistematis untuk memastikan keberhasilan kegiatan, tahapan kegiatan dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian

1. Identifikasi Kebutuhan

Tahap awal ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan. Kegiatan yang dilakukan meliputi survei untuk memahami minat peserta dan analisis keterampilan yang ada,

2. Perencanaan

Setelah kebutuhan diidentifikasi, selanjutnya tahap perencanaan yaitu modul dan metode pelaksanaan kegiatan, pada tahapan ini persiapan bahan sablon digital, penjadwalan, peserta dan instruktur pelatihan

3. Pelaksanaan

Tahapan inti kegiatan yaitu penyampaian materi pelatihan kepada peserta dan praktik langsung menggunakan perangkat lunak desain serta alat sablon digital, pada tahapan ini peserta dilibatkan secara aktif untuk memastikan pemahaman dan penguasaan materi

4. Feed Back

Selama pelatihan berlangsung, dilakukan pemantauan terhadap keterlibatan peserta, baik secara teori ataupun praktik

5. Evaluasi

Setelah pelatihan selesai dilaksanakan, dilakukan penilaian terhadap keterampilan peserta, baik secara teori ataupun praktik yaitu pendampingan usaha kreatif agar peserta dapat memanfaatkan keterampilan baru mereka secara optimal

3. HASIL

Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu pelatihan sablon digital untuk peningkatan keterampilan wirausaha pada peserta GHS jambi telah dilakukan untuk membantu

permasalahan keterbatasan keterampilan dan komunitas peserta. Berikut adalah dokumentasi pelaksanaan kegiatan Sablon Digital .



Gambar 2 : Pelatihan Sablon Digital



Gambar 3: foto bersama peserta

4. DISKUSI

Pelaksanaan pelatihan sablon digital untuk peserta Gentala Hospitality School (GHS) di Jambi menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan keterampilan teknis peserta dan mendorong semangat wirausaha di kalangan mereka. Dari hasil evaluasi, sekitar 80% peserta berhasil menguasai dasar-dasar penggunaan perangkat lunak desain grafis dan teknik pengoperasian alat sablon digital. Selain itu, sebagian peserta telah mulai menerapkan keterampilan yang diperoleh dengan menghasilkan produk sablon yang bernilai jual, seperti kaos, tote bag, dan merchandise lainnya.

5. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu pelatihan berbasis teknologi, seperti sablon digital, dapat menjadi instrumen efektif untuk pemberdayaan masyarakat. Tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga menciptakan dampak sosial yang lebih luas, seperti peningkatan kepercayaan diri, jejaring usaha, dan kontribusi pada ekonomi lokal.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terima kasih kepada terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pimpinan dan staf Gentala Hospitality School (GHS) atas dukungan dan fasilitas yang diberikan, para peserta pelatihan yang antusias, serta Institut Teknologi dan Bisnis Pelita Raya yang turut membantu mendukung keberhasilan kegiatan ini . Semoga pelatihan ini memberikan manfaat jangka panjang bagi peserta dan berkontribusi pada perkembangan ekonomi kreatif di Jambi.

DAFTAR REFERENSI

- Fathoni, M. Ivan Ariful, and Siti Khoiriyah. 2023. "Pemanfaatan Media Digital Dalam Pengembangan Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah Desa Prayungan Dengan Metode ABCD (Asset Based Community Development)." *Jurnal SOLMA* 12 (3): 1237–46. <https://doi.org/10.22236/solma.v12i3.12846>.
- Febrianty. 2023. "Transformasi Pembelajaran Kewirausahaan."
- Hisyam, Ciek Julyati, Annisa Intan Maharani, Istiharoh Istiharoh, and Pramasheila Arinda Putri. 2024. "Analisis Peluang Wirausaha Mahasiswa Di Tengah Perkembangan Ekonomi Era Digital." *Journal of Creative Student Research* 2 (3): 116–34.
- Oktavianti, Nopi, and Hafis Laksmana Nuraldy. 2024. "Pelatihan Pembuatan Kaos Sablon Digital Menuju Generasi Muda Yang Mandiri , Kreatif Dan Inovatif Pada Warga Jl . Edelwis." *Amanah Mengabdi* 1 (1): 1–5.

- Tobroni, Muhammad Imam. 2019. “TEKNIK SABLON SEBAGAI MEDIA APRESIASI KARYA DESAIN PADA TSHIRT Komunikasi Sejarah Cetak Saring.” *Humaniora* 2 (9): 169–81.
- Wilona, Dhea Faustine, Dadan Darmawan, and Mochamad Ganiadi. 2024. “Manajemen Pelatihan Sablon Digital Di PKBM Maju Bersama Pandeglang.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9 (2): 679–84. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2140>.