

Keterampilan Cetak Sablon Bagi Kelompok Pemuda Mandar Hero di Majene Sulawesi Barat

Nurlina Syahrir¹, Alimuddin²

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Makassar, Indonesia^{1,2}

Email: nurlina.syahrir@unm.ac.id¹

Abstrak. Mitra dalam Program Kemitraan Masyarakat (PKM) adalah Kelompok Pemuda Mandar Hero di Kabupaten Majene Sulawesi Barat. Masalah pada mitra antara lain: (1) kurangnya akses dan media bagi pemuda dalam mengembangkan dirinya terutama dalam bidang kewirausahaan, (2) kurangnya kemampuan dan keterampilan dari pemuda dalam mendesain dan menyablon baju kaos sebagai kompetensi kewirausahaan. Pada pelaksanaan kegiatan diterapkan prinsip-prinsip metode tutorial agar penyelenggaraannya lebih efektif, yakni: 1) Interaksi tutorial pada tingkat metakognitif, suatu tingkat berpikir yang menekankan pada pembentukan keterampilan “*learning how to learn*” atau “*think how to think*” (mengapa demikian, bagaimana hal itu bisa terjadi, dsb); 2) Langkah proses belajar yang dijalani oleh *tutee*; 3) Mendorong *tutee* sampai pada taraf pengertian (*understanding* = C2) yang mendalam sehingga mampu menghasilkan pengetahuan (*create* = C6) yang tahan lama; 4) Keputusan dalam tutorial diambil melalui proses dinamika kelompok, setiap *tutee* dalam kelompok memberikan sumbang pikirannya; dan 5) Membuat variasi stimulasi/rangsangan untuk belajar, sehingga *tutee* tidak merasa bosan, jenuh, dan/atau putus asa. Hasil capaian yang diperoleh bahwa: kelompok pemuda mandar hero dapat menambah pengetahuan, wawasan dan keterampilan sehingga mampu merubah mindset untuk menghasilkan karya dan berwirausaha untuk memanfaatkan potensi lokal yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini. Juga tampak dalam kegiatan bahwa partisipasi peserta pelatihan cetak sablon sangat baik berdasarkan indikator yang ditentukan serta hasil produk luaran yang dihasilkan.

Kata Kunci; Kewirausahaan, Cetak Sablon, Pemuda Mandar

Abstract. Partners in the Community Partnership Program (PKM) are the Mandar Hero Youth Group in Majene District, West Sulawesi. Problems with partners include: (1) lack of access and media for youth in developing themselves, especially in the field of entrepreneurship, (2) lack of ability and skills from youth in designing and printing t-shirts as entrepreneurial competence. In the implementation of activities, the principles of the tutorial method are applied so that the implementation is more effective, namely: 1) Tutorial interaction at the metacognitive level, a level of thinking that emphasizes the formation of skills “*learning how to learn*” or “*think how to think*”; 2) Steps of the learning process undertaken by the *tutee*; 3) Pushing the *tutee* to a deep level of understanding (*understanding* = C2) so as to be able to produce long-lasting knowledge (*create* = C6); 4) Decisions in the tutorial are taken through a group dynamics process, each *tutee* in the group contributes their thoughts; and 5) Make variations of stimulation/stimulation for learning, so that the *tutee* doesn't feel bored, bored, and/or hopeless. The results obtained were that: the Mandar Hero youth group can add knowledge, insight and skills so that they are able to change their mindset to produce work and entrepreneurship to take advantage of local potential that is adapted to current technological developments. It was also seen in the activity that the participation of the screen printing training participants was very good based on the indicators determined and the resulting output products.

Keywords: *entrepreneurship, screen printing, Mandar Youth*

I. PENDAHULUAN

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang dilakukan Pemuda Mandar Hero merupakan peningkatan sumber daya manusia (SDM) yang mendukung semua kegiatan organisasi sekaligus merupakan objek pembinaan kader yang utama. Mereka dibina secara bertahap dan berkesinambungan, sehingga diharapkan mampu memiliki keterampilan yang dapat diandalkan. Kontribusi pemuda sebagai bagian dari generasi

bangsa adalah sumbangsih terbesar dalam pelaksanaan pembangunan bangsa. Pemuda pada usia 15-18 yang masuk kategori usia produktif (Lavina: 2016). Di usia yang produktif ini, memang seharusnya menghasilkan karya hingga menghasilkan uang (*profit oriented*). Kegiatan-kegiatan pemuda bermanfaat tidak hanya untuk kepentingan mereka sendiri, tetapi juga untuk kepentingan pemuda umumnya & masyarakat luas. Di dalam masyarakat, pemuda mempunyai kedudukan yang khas, sebuah status dengan

harapan mereka mampu menjaga citra daerah serta nama baik komunitas masyarakat di sekitarnya.

Realita yang terjadi saat ini adalah masih banyaknya organisasi maupun perkumpulan pemuda yang ada, belum mampu mengembangkan kegiatan-kegiatan mereka kearah produktif yang menghasilkan secara ekonomi. Umumnya kegiatan mereka akan nampak ketika akan menjelang peringatan hari-hari besar saja. Oleh karena itu, yang perlu diperhatikan adalah bagaimana meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) khususnya kelompok pemuda mandar. Salah satu cara dalam rangka pengembangan SDM adalah melalui kegiatan pelatihan keterampilan cetak sablon baju bagi kelompok pemuda Mandar Hero. Hal ini bertujuan untuk menciptakan generasi muda yang kreatif dan inovatif, berwawasan kebangsaan, cerdas, sehat, berdisiplin, bertanggung jawab, berketerampilan serta menguasai IPTEK dalam rangka mengembangkan potensi ekonomi lokal dan kualitas manusia Indonesia. Keterampilan dalam berwirausaha merupakan salah satu keterampilan yang sangat bermanfaat bagi masa depan para pemuda. Kemampuan berwirausaha ini akan muncul jika para pemuda memiliki kemampuan dibidang tertentu, salah satunya adalah bidang desain dan sablon baju. Dengan keterlibatan kelompok pemuda ke dalam kegiatan-kegiatan pelatihan ini secara tidak langsung akan memberikan dampak positif disertai pengalaman yg dapat dijadikan sebagai acuan mereka nantinya. Sebab, kegiatan pelatihan seperti ini dapat bertumbuh & berkembang pada ranah ketrampilan, kreatifitas, & produktifitas pemuda saat ini. Mengacu pada analisa situasi di atas, tentunya dapat diuraikan beberapa permasalahan yg dialami oleh kelompok pemuda mandar hero antara lain:

1. Kurangnya akses dan media bagi pemuda mandar dalam pengembangan diri terutama dalam bidang kewirausahaan.
2. Kurangnya kemampuan dan keterampilan pemuda mandar dalam mendesain dan sablon baju kaos.

II. METODE PELATIHAN

Metode yang digunakan dalam proses pelatihan ini adalah menganut sistem tutorial (bimbingan langsung) dan tetap mempertimbangkan tingkat kemampuan setiap guru. Tutorial (*tutoring*) adalah bantuan atau bimbingan belajar yang bersifat akademik oleh

tutor kepada siswa (*tutee*) untuk membantu kelancaran proses belajar mandiri peserta didik secara perorangan atau kelompok berkaitan dengan materi ajar. Tutor adalah orang yang memberikan ilmu kepada anak didik secara langsung, siswa lebih memahami konsep dan praktek pendidikan non formal yang lebih baik. Tutorial dilaksanakan secara tatap muka atau jarak jauh berdasarkan konsep belajar mandiri. Berikut metode-metode dalam pelaksanaan pelatihan: 1) Interaksi tutorial berlangsung pada tingkat metakognitif yaitu tingkatan berpikir dengan fokus penekanan pada pembentukan keterampilan "*learning how to learn*" atau "*think how to think*" (mengapa demikian, bagaimana hal itu bisa terjadi, dsb), 2) Tutorial harus memiliki langkah-langkah dalam proses belajar yang akan dijalani, 3) Tutorial harus mampu memberi penjelasan dan pengertian yang mendalam sehingga mampu menghasilkan bentuk pengetahuan cetak yang tahan lama, 4) Segala keputusan dalam tutorial sebaiknya diambil melalui proses dinamika kelompok di mana setiap *tutee* dalam kelompok memberikan sumbang pikirannya, dan 5) Tutorial harus mampu membuat variasi stimulasi/rangsangan untuk belajar, sehingga peserta tidak merasa bosan, jenuh, dan/atau putus asa.

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

Setiap peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mencetak sablon setelah pelatihan dilaksanakan, atau setidaknya memiliki satu keahlian keterampilan khusus dari bagian mencetak sablon yang dapat berguna untuk ditransferkan atau ditularkan kepada anggota masyarakat lainnya.

Prosedur pelaksanaan kegiatan diawali tahapan observasi permasalahan dan pemetaan pengetahuan dan karakteristik mitra sebelum melakukan pelatihan. Selanjutnya tim melakukan koordinasi dengan mitra dan menyiapkan materi serta perlengkapan yang diperlukan. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan pelatihan yang merujuk dari permasalahan mitra atas hasil observasi yang telah dilakukan. Kemudian tahap pelatihan ini dimulai dengan pembukaan kegiatan dan dilanjutkan penyampaian materi secara teoretik dengan metode ceramah dan tahap praktek kerja. Tahapan terakhir kegiatan pelatihan adalah evaluasi atau

penilaian hasil praktek dan produk karya masing-masing peserta.

Mengingat karakteristik dari Kelompok Pemuda Mandar Hero memiliki kompetensi aplikasi seni, kerajinan dan teknologi yang minim, maka kegiatan pelatihan yang dilakukan di Kab. Polewali Mandar secara terpadu dan terpusan di SMPN 3 Majene, Sulawesi Barat yang berlangsung kurang lebih 7 (tujuh) bulan, dilaksanakan secara berkesinambungan oleh pihak LPM. Berdasarkan beberapa uraian di atas terkait dengan pelatihan tersebut, tentunya kompetensi yang sangat dibutuhkan adalah kompetensi di bidang seni rupa terkhusus pada kompetensi cetak saring/sablon seperti:

1. Kompetensi dalam bidang cetak sablon (Dosen Seni Rupa). Pada bidang ini tentunya dituntut kemampuan dalam mengolah visual dan estetika sehingga pada pelatihan pembuatan berbagai desain berbasis komputer berlangsung berdasarkan karakter Kelompok Pemuda Mandar Hero.
2. Kompetensi dalam bidang desain (Dosen Desain Komunikasi Visual). Pada bidang ini juga dituntut suatu kompetensi yang membidangi desain. Materi yang diberikan juga terkait pengetahuan dasar-dasar desain, seperti konsep desain yang di dalamnya terdapat beberapa prinsip yang menjadi dasar dalam membuat sebuah desain yang baik, yaitu prinsip: a) keseimbangan, b) kesatuan, c) kesatuan, d) rime/irama, dan e) hirarki visual. Disamping pengetahuan dasar desain, juga diajarkan pengetahuan tata *layout*, mengolah tipografi, mengolah *image visual* dan pengetahuan separasi dan cara *print* untuk kebutuhan afdruck.
3. Kompetensi pengetahuan dan keterampilan cetak sablon dibawakan langsung oleh Dr. Alimudin, M.Sn dan Drs. Lanta, M.Pd. Metode yang digunakan adalah metode tutorial dengan pendekatan ceramah yang berisi uraian pengantar umum pengetahuan dan pendekatan demonstrasi tentang keterampilan teknik cetak sablon. Adapun materinya antara lain: a) *Screen* (pengenalan *Screen*, Raket dan lainnya), b) Pengenalan: pigmen/tinta pewarna, dan *additive*, c) *Afdruck* (pengenalan *emulsi/centitizer* dan proses *afdruck*), d) Teknik cetak sablon (praktek sablon dan perawatan *screen*), dan e) *Finishing* yakni: pengeringan dan penyelesaian.



Gambar 1. Peralatan Cetak Sablon
(Atas kiri dan searah jarum jam: Alat *Screen*, Raket, *Hair dryer* dan Semprotan air)



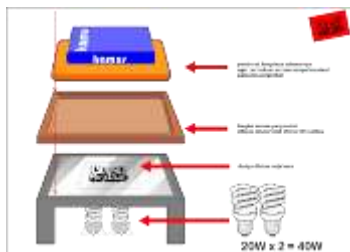
Gambar 2. Bahan-bahan Cetak Sablon
(Atas kiri dan searah jarum jam: pasta/tinta pewarna, zat pengantar warna, penutup *screen*: *emulsi/centitizer*, pengencer *additive* dan pembuka penutup *screen*: *remover*)

Adapun kegiatan pembelajaran dalam pelatihan ini adalah:

1. Pembagian materi/modul dan penyajian pengantar terkait dengan pelaksanaan cetak sablon
2. Pembelajaran dilakukan dengan cara pembimbingan langsung kepada Kelompok Pemuda Mandar Hero
3. Pengantar secara umum tentang manfaat program yang dilatihkan
4. Mengajarkan berbagai teknik pembuatan desain sablon berbasis komputer.
5. Memberikan contoh tugas kepada peserta pelatihan
6. Pemberian tugas latihan setiap peserta secara individu (berbasis contoh).

Proses kegiatan pada sesi ini dapat dilihat pada beberapa dokumen foto berikut ini:

1. Pemaparan pemahaman pengetahuan cetak sablon dengan materi yang dipaparkan adalah pengetahuan dasar-dasar teknik sablon dan manfaat dalam penguasaan keterampilan cetak sablon.



Gambar 3. Salah Satu Materi Proses yang Disajikan Secara Infografis (Proses Afdruk)

2. Pemaparan pengenalan alat dan bahan; menjelaskan alat-alat, bahan-bahan dan spesifikasi peruntukan yang dibutuhkan dalam mencetak sablon.



Gambar 4. Pengenalan Alat & Bahan

3. Menunjukkan hasil desain sederhana yang dibuat melalui komputer sebagai contoh klise dan siap diaplikasikan ke cetak sablon.



Gambar 5. Pengenalan Alat & Bahan

4. Proses afdruk adalah proses pembuatan klise dari hasil *print* ke *screen* menggunakan kotak afdruk (hasil rancangan tim). Kertas hasil *print* diletakkan di atas permukaan kaca lalu dilumuri minyak goreng (pengantar) sehingga kertas menjadi transparan menyisakan

blocking tinta sebagai perintang. Berikut di bawah ini foto proses afdruk atau pembuatan klise.



Gambar 6. Persiapan Mengafdruk Ke-Sreen (Melumurkan *emulsi* dan *centitizer* yang telah dicampur sebagai penutup *screen* secara merata)

5. Pemasangan klise (desain yang diterapkan) pada bagian punggung atau luar *screen* dan diletakkan secara terbalik sehingga tampak pada bagian dalam *screen* posisi desain yang dicetak tidak posisi yang terbalik. Hal ini dilakukan setelah *emulsi* dinyatakan kering dan juga proses ini masih merupakan bagian afdruk.



Gambar 7. Pemasangan Klise/Desain pada *Screen*

6. Melakukan latihan pencetakan sebagai tugas individu kepada peserta. Secara bergantian peserta melakukan mencetak sablon pada baju kous oblonnya (*T-shirti*) yang telah disiapkan. Pada pelatihan ini mencetak sablon hanya dapat dilakukan dengan satu jenis desain atas keterbatasan waktu pelaksanaan.



Gambar 8. Foto Bersama Peserta dengan Tampilan Baju Hasil Cetakan Sablon

7. Evaluasi hasil praktek; hasil praktek mencetak sablon peserta (sebagaimana gambar 8 di atas) pada umumnya masih belum sempurna, hal ini disebabkan tekanan ketika menarik rakel pada saat sablon lemah dan kekentalan tinta yang kurang merata. Namun secara umum, hasil praktek dinyatakan baik. Hasil yang diperoleh, kelompok pemuda Mandar Hero dapat menambah pengetahuan, wawasan dan keterampilan sehingga mampu merubah *mindset* untuk menghasilkan karya dan berwirausaha dengan memanfaatkan potensi lokal yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini. Setelah selesai pelatihan program Cetak Sablon (Cetak Saring), tentunya yang sangat diharapkan para pemuda dan tokoh masyarakat yang menjadi peserta dapat membuat karya seni rupa dalam bentuk cetak sablon/saring dan desain dibuat melalui proses kerja yang berbasis komputer.

IV. KESIMPULAN

Hasil pelaksanaan kegiatan PKM Keterampilan Cetak Sablon bagi Kelompok Pemuda Mandar Hero Di Majene Sulawesi Barat, secara umum dapat disimpulkan bahwa peserta merasakan manfaat luar biasa dan menyatakan kepuasan terkait materi yang diberikan. Hal ini ditunjukkan dengan apresiasi peserta yang menghadiri seluruh rangkaian proses kegiatan dari awal hingga akhir dengan penuh perhatian sebagaimana terlihat dari hasil praktek dengan hasil memuaskan sesuai karakteristik kebutuhan mereka secara nyata di lapangan. Sehingga kegiatan ini dianggap menjadi sebuah solusi dari beberapa permasalahan pada upaya-upaya pengembangan sumber daya manusia yang kreatif dan memiliki jiwa berwirausaha yang sejalan dengan salah satu visi Universitas Negeri Makassar yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor Universitas Negeri Makassar (UNM) atas arahan dan pembinaannya selama proses kegiatan PKM UNM Tahun Anggaran 2022 ini, sehingga dapat terlaksanakan dengan baik di Majene, Sulawesi Barat. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) karena telah melakukan monitoring serta mengevaluasi dan juga Pemerintah Kabupaten

Majene dan Provinsi Sulawesi Barat yang telah memberikan izin dan fasilitasnya pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) hingga selesai dan berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari. 2004. *Kewirausahaan*. Alfabeta: Bandung.
- Fitrihana Noor dan Widiastuti. Teknik Dasar Cetak Sablon. Materi Kuliah, spdmpd/sablon-bu-widi.pdf, diakses tanggal 12-10-2017.
- Prawirokusumo, Soeharto. 2001. *Ekonomi Rakyat (Konsep, Kebijakan, dan Strategi)*. Edisi Pertama. Yogyakarta: BPFE.
- Sabila, Lavina. 2016. *Artikel. Produktif Dan Berpenghasilan Di Usia Remaja*. <http://nad.bkkbn.go.id>.
- Subanar, Harimurti. 1995. *anajemen Usaha Kecil*. Edisi Pertama. Yogyakarta: BPFE

