

PELATIHAN MERANCANG GRAFIS DI T-SHIRT DENGAN TEKNIK DIGITAL

Oleh

Indro Moerdisuroso¹⁾, Eko Hadi Prayitno²⁾, Zaitun Y.A. Kherid³⁾

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni,

Universitas Negeri Jakarta^{1) 3)}

Politeknik LP3I Jakarta²⁾

Email: indro@unj.ac.id¹⁾ journalekohadi@gmail.com²⁾ eza_kherid@unj.ac.id³⁾

Abstract

The training of graphics design on t-shirt by digital technique for learners in Karya Ummat community learning center. This training is intended for participants of the Karya Ummat Community Learning Center (PKBM) in Cengkareng, West Jakarta. This PKBM organizes out-of-school education Package A, B and C. Specifically for Package B and C, they were accredited B in 2017. The target of this training is participants of Package C. Their age are generally older than formal education students, and most have permanent jobs already. The problems occur in a small number of participants who do not or do not have a permanent job yet. After having an equalization certificate, participants in their productive age do not have specific skills for certain types of work. The proposing team is a lecturer with a background in art, art education, and educational technology whose combination forms the representative competencies to train a creative industry-based basic skills, especially graphic design. In carrying out the training the team involved a number of UNJ students who have graphic design skills. By practicing basic skills, it can produce printed images on t-shirts that are needed by the industry and the public directly. To print by digital techniques is used the printing services that spread in many places. Armed with these skills participants can work in a graphic design services company or open an independent business. The training ended with on-line marketing assistance.

Keywords: graphic design, t-shirt, on-line marketing

Abstrak

Pelatihan Merancang Grafis di T-Shirt dengan Teknik Cetak Digital. Pelatihan merancang grafis pada T-shirt dengan teknik cetak digital ini ditujukan bagi peserta Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Karya Ummat Cengkareng Jakarta Barat. PKBM ini menyelenggarakan pendidikan luar sekolah Paket A, B, dan C. Khusus untuk Paket B dan C mendapat akreditasi B pada tahun 2017. Sasaran pelatihan ini peserta Paket C. Usia peserta umumnya lebih tua dibandingkan dengan siswa pendidikan formal, dan sebagian besar telah memiliki pekerjaan tetap. Permasalahan terdapat pada sebagian kecil peserta yang belum atau tidak memiliki pekerjaan tetap. Setelah memiliki ijazah penyetaraan, peserta kelompok ini dalam usia produktifnya belum memiliki keterampilan spesifik untuk jenis pekerjaan tertentu.

Tim PKM terdiri dari tiga dosen berlatar belakang seni rupa, pendidikan seni rupa, dan teknologi pendidikan yang kombinasinya membentuk kompetensi lengkap dalam melatih keterampilan berbasis industri kreatif, khususnya merancang grafis. Tim PKM dalam pelaksanaan pelatihan melibatkan enam mahasiswa UNJ yang memiliki keterampilan merancang grafis. Dengan melatih keterampilan dasar, dapat menghasilkan cetakan gambar di *t-shirt* yang dibutuhkan dunia industri dan masyarakat secara langsung. Pencetakannya memakai jasa cetak digital yang tersebar di banyak tempat. Berbekal keterampilan ini peserta dapat bekerja di perusahaan penyedia jasa rancangan grafis atau membuka usaha mandiri. Pelatihan diakhiri pendampingan pemasaran *on-line*.
Kata kunci: perancangan grafis, *t-shirt*, pemasaran *on-line*

I. PENDAHULUAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bersentuhan dengan masalah keterampilan kerja di wilayah DKI Jakarta. Tingkat Pengangguran Terbuka di Jakarta pada Februari 2019 sebesar 5,13% (BPS DKI Jakarta, 2019). Artinya sekitar 350 ribu warga Jakarta usia produktif tidak bekerja. Menurut rumusan Badan Pusat Statistik, angkatan kerja ialah penduduk berusia lebih dari 15 tahun yang meliputi tiga klasifikasi: bekerja, untuk sementara tidak bekerja, dan pengangguran.

Mitra PKM ini ialah PKBM Karya Ummat yang beralamat di Perumahan Interkota Indah Blok B2 No 27 R.T. 007 R.W. 09 Kelurahan Duri Kosambi, Kecamatan Cengkareng, Jakarta Barat. Keberadaan Karya Ummat telah berlangsung 12 tahun. Hal ini menunjukkan konsistensinya dalam menjalankan PKBM. Prasarana bangunan relatif luas, dan lokasinya di kompleks perumahan merupakan *asset* berharga. Karya Ummat sebagai lembaga pendidikan nonformal melaksanakan administrasi pendidikan yang memadai. Data peserta setiap angkatan diarsipkan. Pekerjaan, alamat, dan nomor kontak peserta baik yang sudah lulus maupun masih menjalani pembelajaran dicatat dengan baik, termasuk catatan peserta yang belum atau tidak memiliki pekerjaan tetap. Hal ini memperlihatkan Karya Ummat memiliki jaringan sumber daya tenaga kerja.

Berdasarkan karakteristik kegiatan yang telah berjalan, utamanya penyelenggaraan program pendidikan kesetaraan, Karya Ummat cenderung produktif secara ekonomi. Tujuan utama program ini memfasilitasi warga

belajar untuk mendapatkan ijazah kesetaraan. Berdasarkan *asset* dan jaringan yang dimiliki, pada dasarnya Karya Ummat berpotensi untuk dapat menambah nilai kontribusi kepada warga belajar agar produktif secara ekonomi, dengan cara memberikan pelatihan keterampilan khusus.

Warga belajar PKBM Karya Ummat umumnya merupakan individu putus sekolah dan sejumlah kecil anak-anak *home schooling*. Usia warga belajar umumnya lebih tua dibandingkan dengan siswa pendidikan formal pada tingkatan yang sama, dan sebagian telah memiliki pekerjaan tetap. Bagi yang belum bekerja atau sudah bekerja tetapi merasa tidak sejalan dengan bidang minatnya, berpotensi untuk dijadikan tenaga kerja terampil. Adapun alumni yang sudah bekerja mapan dapat berperan sebagai agen pemasaran atau konsumen dari produk hasil pelatihan.

Peluang usaha mitra dalam usulan ini dititikberatkan pada peserta PKBM, yaitu dengan pelatihan keterampilan spesifik dan praktis dalam penyediaan suatu produk berbasis industri kreatif untuk mengisi kebutuhan pasar yang harganya relatif terjangkau. Jenis produk yang dilatihkan harus dapat dicapai dengan prosedur yang relatif sederhana, dan dibutuhkan kelompok konsumen menengah-bawah. Pelatihan ini ditujukan bagi peserta PKBM yang belum memiliki pekerjaan tetap dan berminat terhadap perancangan grafis.

Fokus kegiatan PKBM Karya Ummat selama ini menyelenggarakan pendidikan kesetaraan dan kursus keterampilan menjahit. Manajemen PKBM dengan sendirinya terbatas pada pengelolaan sumber-sumber daya khusus untuk menunjang aktivitas ini.

Bisa dikatakan kegiatan di PKBM Karya Ummat sejauh ini tidak mengarah ke profit ekonomi. Selain itu, dari pihak warga belajar, keikutsertaannya di dalam kegiatan pembelajaran di PKBM ini cenderung hanya untuk memperoleh ijazah kesetaraan. Sebagaimana dalam pendidikan formal, setelah mendapatkan ijazah siswa meninggalkan sekolah. Ada yang melanjutkan studi, memasuki dunia kerja, dan ada yang tidak produktif.

Permasalahan dalam bingkai produktivitas ekonomi terdapat pada pihak institusi PKBM dan pihak warga belajar. Pada pihak pertama, masalah utamanya ialah mengingat ketiadaan pengalaman *profit taking*, bersediakah PKBM Karya Ummat menyelenggarakan kegiatan usaha yang berorientasi keuntungan ekonomi? Apabila bersedia, masalah selanjutnya adalah memilih jenis usaha kreatif yang terjangkau berdasarkan ketersediaan sumber daya. Masalah berikutnya bagaimana model pendampingan manajemen usahanya. Adapun apabila pihak ini tidak bersedia karena sumber dayanya tidak memungkinkan, masalah yang bisa diangkat ialah dukungan dalam aspek apa saja untuk membekali warga belajar yang akan mengembangkan usaha produktif.

Adapun masalah pada pihak kedua, terutama bagi yang belum atau tidak memiliki pekerjaan tetap, ialah bagaimana menjaring minat dan komitmen untuk memiliki suatu keterampilan spesifik. Masalah lainnya adalah bagaimana model pelatihan keterampilan spesifik yang berbasis industri kreatif. Selanjutnya memasuki masalah teknis, yaitu bagaimana luaran pelatihan dapat menghasilkan produk kreatif yang kompetitif. Selain itu juga terdapat masalah terkait pengelolaan usaha, antara lain bagaimana strategi

untuk memasarkan produk hasil pelatihan, pengelolaan distribusi, keuangan, dan produksi secara berkelanjutan. Apabila semua masalah ini sudah teratasi, masalah yang harus dipecahkan berikutnya ialah bagaimana meraih dan memelihara kepercayaan konsumen.

Berdasarkan peninjauan dengan pimpinan PKBM Karya Ummat, pihak mitra pada prinsipnya menyambut dengan baik usulan kegiatan pelatihan dan pelaksanaan usaha produktif ekonomi ini. Namun demikian pihak mitra mengakui tidak memiliki pengalaman, pengetahuan dan sumber daya manusia dalam aspek manajemennya. Pihak mitra membatasi dukungannya pada penyediaan sarana ruang, dan peserta. Untuk itu masalah dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditekankan pada penjaringan minat warga belajar, model pelatihan, produksi hasil pelatihan, dan pendampingan pemasaran.

II. SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Permasalahan dalam kegiatan ini secara umum ialah bagaimana menstimulasi warga belajar PKBM Karya Ummat agar dapat memasuki jalur ekonomi produktif. Solusi utamanya melaksanakan pelatihan *softskill* dalam bentuk keterampilan perancangan grafis dan produksi benda berbasis industri kreatif, yang dalam kegiatan ini difokuskan pada perancangan grafis di *t-shirt* dan diproduksi dengan teknik cetak digital. Tim Riset dan Pemetaan Industri Kreatif Departemen Perdagangan (2009) mengelompokkan industri kreatif terdiri dari 14 jenis industri. Produk *t-shirt* ini termasuk ke dalam katagori desain.

T-shirt atau kaos oblong merupakan salah satu jenis baju tidak resmi yang sangat lazim dipakai laki-laki dan perempuan di semua lapisan masyarakat. Jenis pakaian ini umumnya dihiasi gambar (visual) dan atau kata-kata (verbal), baik di bagian depan maupun belakang. *T-shirt* dalam perkembangannya bahkan dijadikan media untuk mengekspresikan sikap dan retorika (Odell and Katz, 2009) melalui gambar dan atau teks tertentu. Dalam fenomena demikian *t-shirt* merupakan praktik dari budaya visual. Istilah budaya visual (*visual culture*) dipahami sebagai pernyataan sikap atau pandangan melalui wujud visual (Diskovitskaya, 2006). Persoalan budaya visual, dalam bahasa Mirzoeff (1998), bukan pada gambar, tetapi sikap pemakai gambar. Perlakuan terhadap *t-shirt* seperti ini menimbulkan kebanggaan tersendiri bagi pemakainya. Seiring dengan perkembangan teknologi cetak, produksi teks dan gambar pada *t-shirt* yang sebelumnya hanya dapat dicapai melalui teknik cetak saring (sablon), kini telah dapat diproduksi dengan teknik cetak digital (*print to clothes-PTC/direct to garment-DTG*). Penetapan jenis keterampilan ini dilanjutkan dengan solusi dalam hal penjangkaran, model pelatihan, produksi hasil pelatihan, dan bantuan pemasaran.

Luaran dari rangkaian proses pelatihan tersebut terdiri dari materi pelatihan, rancangan grafis tahap pertama, rancangan grafis final dan halaman pemasaran *on-line*. Selain itu juga luaran berupa dokumentasi video rangkaian kegiatan pelatihan, dan pemuatan artikel kegiatan pelatihan di media massa.

III. METODE PELAKSANAAN

A. Tahapan Kegiatan

Kegiatan pelatihan ini dirancang dan dilaksanakan dengan melibatkan enam mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNJ peminat Desain Komunikasi Visual. Metode pelaksanaan pelatihan tahap demi tahap direncanakan seperti berikut. Untuk penjangkaran dilakukan melalui studi data pribadi dan wawancara. Adapun untuk model pelatihan diawali dengan mendorong peserta melakukan studi *trend* jenis rancangan melalui internet, dilanjutkan dengan eksplorasi gagasan. Setelah itu dilakukan sesi pengenalan desain grafis, pengoperasian *software* grafis, dan teknik cetak digital. Selanjutnya dilaksanakan latihan mewujudkan gagasan menggunakan *software* grafis. Hasilnya kemudian dicetak menjadi *sampel*. Hasil ujicoba selanjutnya dievaluasi dan direvisi. Berikutnya dilakukan pendampingan dalam proses pencetakan digital. Sebagai tahap akhir dari pelatihan ialah dilakukan pendampingan dalam memasarkan produk melalui media *on-line*.

B. Metode Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan ini diawali pembentukan tim kerja bersama mahasiswa. Peran mahasiswa utamanya sebagai pendamping peserta (tutor). Bersama tim tutor kemudian dirancang rangkaian kegiatan pelatihan dengan sejumlah metode sebagai berikut:

1. Wawancara dilakukan dalam proses seleksi, ditujukan untuk menjangkaran minat peserta.
2. *Brainstorming* dilaksanakan dalam proses penyusunan kerangka materi pelatihan.
3. Presentasi digunakan dalam proses pengenalan pengetahuan desain grafis, pengoperasian *software*, dan teknik cetak digital.

4. *On-line browsing* dipraktikkan dalam proses pengenalan trend gaya desain ilustrasi *t-shirt*.
5. Latihan dalam proses pengenalan *software* grafis dan perancangan grafis di *t-shirt*.
6. Observasi dalam proses pengenalan karakteristik material *t-shirt* dan cetak digital langsung di kain (*direct to garment*).
7. *On-line* media dalam pendampingan pemasaran.

C. Rencana Evaluasi Pelaksanaan Program

Program pelatihan dilaksanakan pada hari Sabtu mengingat ketersediaan waktu Tim PKM, Tim Tutor, dan sebagian peserta yang memiliki kesibukan di hari kerja. Adapun evaluasi pelaksanaan ditempuh melalui pengamatan animo peserta selama proses pelatihan, dan testimoni kepada peserta serta pihak mitra PKBM Karya Ummat.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pelatihan terdiri dari tiga tahap utama, yaitu: 1) pendahuluan; 2) pelatihan; 3) pendampingan pemasaran on-line. Persentase kerja tahap pertama lebih kurang 20%, kedua 60%, dan terakhir sebesar 20%.

A. Hasil Pelatihan

Tahap Pendahuluan

Tahap ini diawali dengan kegiatan pembentukan tim kerja dengan melibatkan enam mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS-UNJ, terdiri dari: Agung Mashudi (2014), Siti Nurmalena (2016), Adam M. Ilham (2015), Louisiana Wattimena (2015), Rahel Rosellin (2015), dan R. Aditias

Chandra (2015). Selain berperan sebagai tutor, mahasiswa juga bertugas sebagai tim dokumentasi dan membantu administrasi serta perlengkapan. Setelah tim kerja terbentuk, selanjutnya dilakukan kegiatan penyusunan strategi dan materi pelatihan oleh tim dosen bersama mahasiswa. Materi pelatihan terdiri dari wawasan rancangan grafis di *t-shirt*, pengenalan desain grafis, pengenalan dan pengoperasian *software* grafis, proses cetak digital, dan prosedur pemasaran *on-line*.

Tahap pendahuluan juga diisi kegiatan penjarangan calon peserta pelatihan. Melalui wawancara yang dibantu Penanggungjawab PKBM Karya Ummat Dra. Nurhikmah, terjaring tiga belas peserta yang keseluruhannya merupakan warga belajar Paket C PKBM Karya Ummat. Peserta terdiri dari tiga perempuan dan sepuluh laki-laki, dengan rentang usia antara 18-28 tahun. Dari seluruh peserta, dua peserta telah bekerja tetap, dan selebihnya bekerja paruh waktu serta belum bekerja.

Tahap Pelatihan

Lima kegiatan utama terdapat dalam tahap ini, yaitu: eksplorasi gagasan dan studi tren, pengenalan desain grafis dan *software* grafis, latihan pengoperasian *software* grafis, latihan merancang grafis di *t-shirt*, dan pengenalan proses cetak digital. Presentasi kegiatan ini dilakukan oleh dosen dan mahasiswa dengan media proyektor. Dalam kegiatan eksplorasi gagasan dan studi *trend* diperkenalkan desain *t-shirt* dari berbagai gaya, antara lain: *The Darkness*, *Thats so Metal*, *Inked*, *Neo Geo*, *Moto Logos*, *Mary Jane*, *Wrap Speed*, *Optics*, *Colour Field*, *Dada*, *Product Pattern*, *Moving Mail*, *Cut Up*, *Apothecary*, *By The Number*.

Dalam kegiatan pengenalan desain grafis dan *software* grafis dipresentasikan pengetahuan dasar tentang elemen dan komposisi desain grafis. *Software* grafis yang diperkenalkan dibatasi pada fungsi-fungsi paling sederhana, yaitu pengolahan teks dan kombinasinya dengan gambar. Setelah kegiatan pengenalan dilanjutkan berlatih mengoperasikan *software*. Dalam kegiatan ini peserta dibagi menjadi empat kelompok atau tiga peserta per kelompok. Setiap kelompok disediakan satu unit *laptop* dan didampingi satu tutor. Pelatihan dalam kelompok ini berlanjut sampai setiap peserta menghasilkan satu rancangan yang siap dicetak di *t-shirt*.

Kegiatan berikutnya peserta diperkenalkan dengan proses cetak digital. Sebagai tahap uji coba, pencetakan dilakukan dengan media *transfer paper*. Dalam pelatihan ini disediakan *printer* dan *transfer paper*. Kepada setiap peserta diberikan satu *t-shirt* polos, dan secara bergiliran hasil rancangannya dicetak di *t-shirt* ini. Proses pencetakannya dua tahap, pertama rancangan dicetak di media *transfer paper*, selanjutnya hasil cetak diterapkan di *t-shirt* melalui proses pemanasan dengan setrika. Rancangan setelah uji coba cetak diperbaiki secara mandiri dan siap diproses cetak di penyedia jasa cetak digital di kain (cetak *PTC/DTG*). Penyedia jasa cetak jenis ini tersebar di banyak tempat dengan kualitas cetak dan harga bervariasi.

Tahap Pendampingan Pemasaran On-line

Dalam proses pelatihan dilaksanakan satu sesi khusus tentang prosedur memasarkan produk melalui toko *on-line*. Diawali penjelasan profil pengguna media ini dan mekanisme transaksinya, selanjutnya melalui

projektor seluruh peserta dipandu dalam menjalani langkah-langkah membuka *account*. Berikutnya peserta dibimbing dalam mengikuti prosedur untuk menempatkan barang dagangan sesuai tahapan yang disediakan toko ini. Sesi ini diakhiri dengan penjelasan cara menangani transaksi dan pengiriman barang.

B. Pembahasan

Komunitas *Rewo-rewo* merupakan kumpulan perancang grafis otodidak yang berada di pelosok desa Kaliabu, kecamatan Salaman, Magelang, Jawa Tengah. Komunitas ini beranggotakan ratusan warga desa yang sebagian besar berprofesi tetap sebagai sopir angkutan umum, buruh tani, pekerja bangunan, tukang kayu, dan juga pengangguran. Abdul Bar, penggagas kegiatan ini, sebelumnya bekerja sebagai sopir bis malam. Ia mengumpulkan anggota atas dasar minat yang sama, yaitu merancang logo. Rancangan logo dilombakan secara berkelanjutan yang diselenggarakan di internet oleh *99designs*, dan berhadiah uang tunai. Unikinya banyak warga yang berhasil memenangkan lomba. Dari aktivitas ini telah mampu meningkatkan ekonomi-sosial bukan hanya warga secara perorangan, tetapi juga desa setempat. Berlangsung sejak 2012 kini wajah desa terpencil ini berubah menjadi kampung desain. Gejala serupa juga terjadi di desa Salaman (Rina, 2016; Swartiningsih, 2016).

Fenomena kampung desain tersebut memperlihatkan pada dasarnya keterampilan merancang grafis dapat dilatihkan kepada orang awam. Dalam hal ini keterampilan (*skill*) secara konsep dibedakan dari kemampuan (*ability*). Keterampilan dapat diperoleh lebih cepat daripada kemampuan, dan

lebih bisa ditingkatkan melalui pelatihan, sedangkan kemampuan mengandung aspek lebih luas sehingga penguasaannya membutuhkan waktu lebih lama (Peterson dalam Jeffries, 2017). Perbedaan ini menerangkan penyebab warga di desa Salaman mampu memenangkan kontes logo berskala internasional, walaupun tidak menguasai kemampuan perancangan grafis secara mendalam.

Keterampilan dengan batasan seperti di atas dipraktikkan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di PKBM Karya Ummat. Berdasarkan hasil seleksi, seluruh peserta pelatihan awam dalam keterampilan perancangan grafis. Peserta bersedia mengikuti pelatihan karena tertarik dengan bentuk-bentuk grafis di t-shirt, sebagaimana disukai masyarakat umum, dan ingin tahu cara membuatnya.

Ketertarikan tersebut tampak dalam kegiatan studi *trend*. Peran tutor dalam pelatihan ini lebih dominan dari pada dosen sehingga kesebayaan usianya dapat membantu proses interaksi lebih cair. Berbagai bentuk gambar dan teks di *t-shirt* yang ditayangkan tutor melalui proyektor diperhatikan peserta dengan ekspresi riang, sembari berkomentar suka dan tidak suka. Berbeda suasana ketika memasuki kegiatan latihan pengoperasian *software*, ekspresi peserta secara umum terlihat tegang. Namun lambat laun peserta mampu menyesuaikan diri dengan *mouse* dan berbagai *tools software*, sehingga mampu mengolah bentuk yang relatif sederhana seperti mengubah ukuran dan posisi huruf. Ketika memasuki kegiatan latihan merancang grafis sebagian peserta memilih untuk memodifikasi rancangan yang diunduh dari internet. Hal ini menunjukkan sungguhpun yang dilatihkan hanya

aspek keterampilan, dibutuhkan waktu intensif untuk melakukan serangkaian pengulangan agar terbentuk penyesuaian diri. Aspek intensitas untuk menjalani pengulangan keterampilan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas hasil pelatihan.

Aneka ragam gambar dan teks dirancang peserta dan diujicoba cetak di *t-shirt*. Ada peserta yang menghasilkan kutipan ayat suci, nama grup band favorit, seruan bantuan ke negara tertentu, gambar alat olah raga, wajah artis pujaan. Walaupun dirancang dengan keterampilan terbatas, semua peserta memperlihatkan ekspresi riang ketika mengenakan *t-shirt* berisi tulisan dan gambar hasil rancangan masing-masing. Hasil rancangan yang bukan sekedar ilustrasi, tetapi bentuk pernyataan diri. Dalam kalimat Moerdisuroso (2014) pernyataan diri sebagai wahana visual yang mencerminkan pilihan sikap dan aktivitas sosialnya. Dalam batasan menyatakan diri ini peserta mendapatkan kegembiraan mengikuti pelatihan. Dapat dinyatakan motif menyatakan diri merupakan salah satu faktor yang mendorong semangat peserta dalam mengikuti pelatihan.

Proses pencetakan uji coba menggunakan *transfer paper* berlangsung dengan lancar. Gambar di kertas dapat dipindahkan semua peserta ke permukaan *t-shirt* dengan alat pemanas seterika. Proses kerja ini pada prinsipnya sama dengan pencetakan langsung di kain (DTG). Dalam cetak DTG, pencetakan di media perantara (*pre-treatment*) digunakan media sejenis plastik dan mesin cetak resolusi tinggi dengan tinta khusus, sehingga dihasilkan warna kaya dan tajam. Selain itu dalam proses pemindahan gambar ke permukaan kain digunakan peralatan pemanas (*heat transfer*)

bersuhu tinggi, sehingga gambar melekat di kain dengan daya tahan lama. Pengalaman peserta dalam proses cetak dengan *transfer paper* merupakan simulasi dari proses cetak DTG. Adapun dalam praktik pemesanan di penyedia jasa cetak DTG proses ini tidak dilakukan pemesan. Prosedurnya rancangan diserahkan dan pemesan menerima hasil cetak dalam 1-2 hari.

Sebagian besar peserta juga awam dalam praktik belanja *on-line*. Berbagai situs dan aplikasi belanja *on-line* sudah dikenali, namun tidak dipraktikkan. Hal ini terdeteksi dari respon peserta dalam sesi kegiatan pendampingan pemasaran *on-line*. Rekening bank sebagai persyaratan utama belanja *on-line* hanya dimiliki tiga peserta. Walaupun demikian tidak mengurangi animo seluruh peserta dalam mempelajari prosedur jual-beli *on-line*. Oleh karena itu pembukaan toko *on-line* tidak dilakukan perorangan, tetapi secara kolektif, dan dikelola oleh tutor. Aspek latar belakang ekonomi tampak menjadi faktor kendala bagi peserta dalam mengelola toko *on-line* secara mandiri.

C. Evaluasi Pelaksanaan Program

Pengamatan animo peserta selama mengikuti kegiatan pelatihan merupakan salah satu aspek dalam pengevaluasian pelaksanaan program. Seluruh peserta secara umum memperlihatkan antusiasme. Mereka memperlihatkan ekspresi gembira ketika mengenakan *t-shirt* hasil karyanya.

“Senang sekali, tidak terbayang sebelumnya saya bisa membuat gambar kaos sendiri, ternyata tidak susah,” ucap Ali, salah satu peserta, dengan mata berbinar-binar. Peserta paling pemalu, Eko, yang memakai kaos bertuliskan nama grup musik lokal

berujar sambil menunduk: “Teman-teman saya banyak yang jadi penggemar grup ini. Kalau saya kasih lihat kaos ini mereka pastinya mau beli, asal murah.” Tampaknya Eko menyadari kegunaan keterampilan yang baru mereka pelajari.

Nurhikmah mengungkapkan kebahagiaannya sebagai penanggung-jawab PKBM dapat memberikan keterampilan untuk warga belajar Paket C. Namun karena keterbatasan sumber daya, pelaksanaannya tidak dapat secara berkelanjutan. Harus bersabar dan berikhtiar mencari bantuan sosial dan kerja sama seperti dengan UNJ ini.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penjangkaran minat warga belajar, seluruh peserta pelatihan awam dalam kemampuan dan keterampilan perancangan grafis. Peserta bersedia mengikuti pelatihan karena tertarik dengan bentuk-bentuk grafis di *t-shirt*.
2. Terdapat kenyataan masyarakat awam dapat merancang grafis melalui kegiatan penyesuaian diri yang intensif. Model pelatihan merancang grafis di PKBM Karya Ummat sesuai untuk melatih keterampilan bagi masyarakat awam, yang dimotivasi oleh kebutuhan menyatakan diri melalui rancangan grafis di *t-shirt*.
3. Aspek intensitas untuk menjalani pengulangan keterampilan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas hasil pelatihan.
4. Keterbatasan ekonomi tidak menyurutkan semangat peserta untuk mempelajari prosedur jual-beli *on-line*, walaupun belum dapat mengelola secara mandiri.

B. Saran

1. Bagi institusi mitra Karya Ummat perlu memelihara komunikasi kepada peserta pelatihan, utamanya mendorong agar memanfaatkan hasil pelatihan semaksimal mungkin sehingga peningkatan produktif ekonomi dapat dicapai, khususnya melalui toko *on-line* yang telah diaktifkan.
2. Bagi Tim PKM perlu menyempurnakan model pelatihan merancang grafis bagi masyarakat awam dengan penekanan pada intensitas penggunaan *software* agar penyesuaian diri lebih cepat tercapai, dan hasil rancangan lebih optimal.
3. Bagi institusi penyedia hibah pengabdian masyarakat perlu mengintensifkan skema hibah kemitraan kepada pusat-pusat kegiatan belajar masyarakat dengan keterbatasan sumber daya, namun mengelola jaringan dan komitmen dalam membantu peningkatan kemampuan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. Tingkat Pengangguran Terbuka Provinsi DKI Jakarta. Diakses 2 September 2019 dari <https://jakarta.bps.go.id/pressrelease/2019/05/06/347/tingkat-pengangguran-terbuka--tpt--dki-jakarta-februari-2019-sebesar-5-13-persen-.html>

Badan Pusat Statistik. Tenaga Kerja. Diakses 2 September 2019 dari <https://www.bps.go.id/subject/6/tenaga-kerja.html>

Dikovitskaya, Margaret. (2006). *Visual Culture, The Study of Visual After*

Cultural Turn. Cambridge, MITT Press.

Jeffries, Karl K. (2017). Skills for Creativity in Graphic Design: Testing the relationship between visualisation, written comprehension, and graphic design creativity. *PhD thesis* The Open University. Diunduh pada 3 September 2019 dari https://oro.open.ac.uk/50274/1/Karl%20K%20Jeffries_2017_Skills%20for%20Creativity%20in%20Graphic%20Design.pdf

Mirzoeff, Nicholas. (1998). What is Visual Culture?. In Nicholas Mirzoeff, (ed.). *The Visual Culture Reader*. London, Routledge.

Moerdisuroso, Indro. (2014). Social Semiotics and Visual Grammar: A Contemporary Approach to Visual Text Research. *IJCAS Journal Vol. 1 No. 1 June 2014:80-91*. https://www.researchgate.net/publication/323396576_Social_Semiotics_and_Visual_Grammar_A_Contemporary_Approach_to_Visual_Text_Research

Odell, Lee and Susan M. Katz. (2009). "Yes a t-shirt: Assessing visual composition in the writing class". *Journal of College Composition and Communication Vol. 61 No. 1. September 2009 hh.197-216*. National Council of Teachers of English. Diakses 3 September 2019 dari <https://www.ncte.org/library/NCTEFiles/Resources/Journals/CCC/0611-sep09/CCC0611Yes.pdf>

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81 Tahun 2013 Tentang Pendirian Satuan Pendidikan Nonformal.

http://www.infokursus.net/download/0801140948Permendikbud_no_81_tahun_2013.pdf

- Rina, R. C. (2016). Kaliabu dan Salaman, Ketika Internet Telah Menjamahmu: Cerita Tentang Desainer Kampung di Indonesia. *PORTAL Journal of Multidisciplinary International Studies*, 13:2, 1-5.
<http://dx.doi.org/10.5130/portal.v13i2.5025>.
- Swartiningsih, Nunuk. (2016). Kampung Desain dan Perubahan Sosial Ekonomi di Desa Kaliabu Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Tim Riset dan Pemetaan Industri Kreatif Departemen Perdagangan. 2009. *Studi Industri Kreatif Indonesia 2007*. Jakarta: Departemen Perdagangan Republik Indonesia