

**LOKAKARYA EKONOMI KREATIF CETAK SABLON SEBAGAI PENINGKATAN  
EKONOMI KELOMPOK PEMUDA PADUKUHAN PACARAN, DESA TLOBONG,  
DELANGGU, JAWA TENGAH**

**LAPORAN AKHIR  
PKM TEMATIK KEMITRAAN**



**Ketua**

Cerly Sudarta Martsidaun, S.Sn., M.Sn  
NIP 198803112022031003  
NIDN 0011038804

**Anggota**

**Dosen**

1. Yohanes De Britto Wirajati, S.S., M.Hum  
NIP 199002042022031007  
NIDN 0004029004

**Mahasiswa**

1. Raj Nabhany Aryaprima  
NIM 211491059
2. Aurelia Fitri Salsabila  
NIM 211471034

Dibiayai dari DIPA ISI Surakarta sesuai dengan Surat Perjanjian  
Penugasan Pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Tematik Kemitraan Tahun  
Anggaran 2024

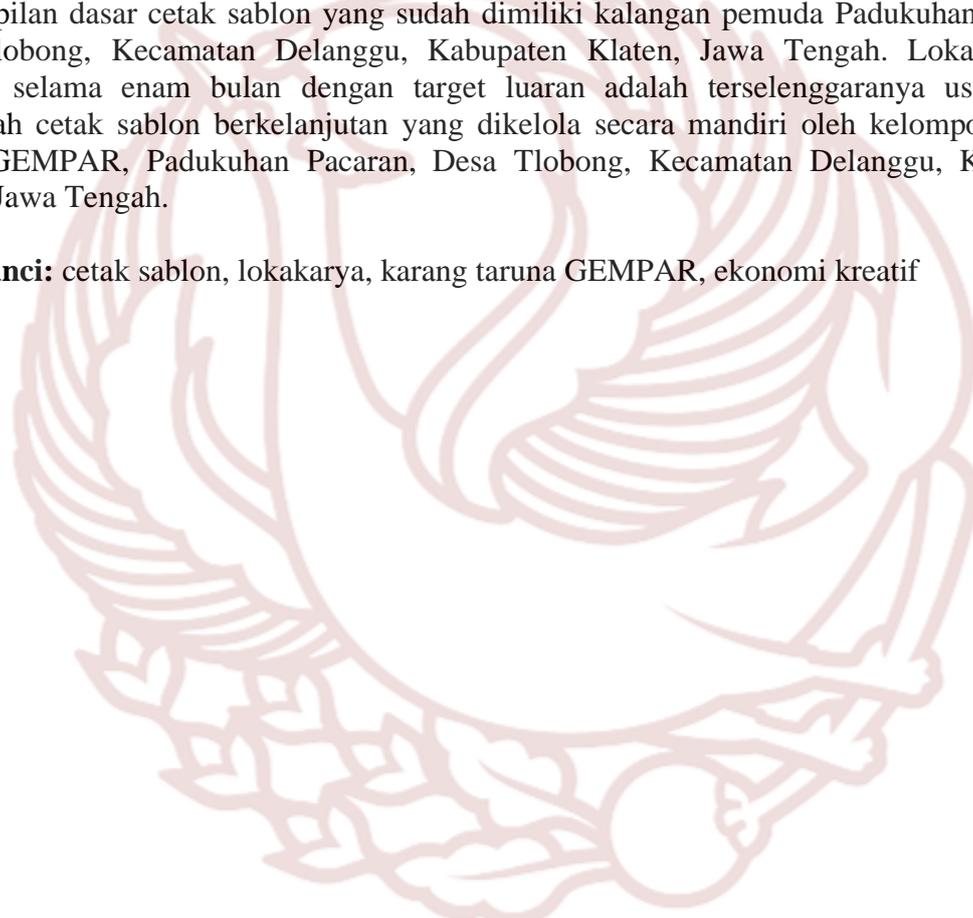
Nomor: 570/IT6.2/PM.03.03/2024 tanggal 1 April 2024

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA  
AGUSTUS 2024**

## ABSTRAK

Sablon merupakan teknik dasar yang berkaitan dengan tinta dan teknik sablon secara manual yang telah di rangkum, disusun untuk disampaikan ke khalayak umum. Adapun tujuan lokakarya yang diangkat oleh penulis antara lain untuk membekali mitra dalam pendesainan gambar dan pembuatan sablon kaos dan mug, untuk dapat kemudian dijual di toko *online* sebagai bekal untuk berwirausaha. Kegiatan lokakarya ini akan merespon isu pengembangan kapasitas ekonomi dari mitra, yaitu karang taruna GEMPAR, Padukuhan Pacaran, Desa Tlobong, Kecamatan Delanggu, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Pengembangan kapasitas ini akan mengambil bentuk kegiatan lokakarya cetak sablon dengan menggunakan desain kreatif karya pemuda Padukuhan Pacaran, Kelurahan Tlobong, Kecamatan Delanggu. Tujuan dari lokakarya ini adalah merespon permasalahan utama dari mitra yaitu minimnya lapangan pekerjaan akibat berkurangnya lahan garapan sawah dan belum optimalnya pengembangan keterampilan dasar cetak sablon yang sudah dimiliki kalangan pemuda Padukuhan Pacaran, Desa Tlobong, Kecamatan Delanggu, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Lokakarya ini berjalan selama enam bulan dengan target luaran adalah terselenggaranya usaha kecil menengah cetak sablon berkelanjutan yang dikelola secara mandiri oleh kelompok karang taruna GEMPAR, Padukuhan Pacaran, Desa Tlobong, Kecamatan Delanggu, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah.

**Kata kunci:** cetak sablon, lokakarya, karang taruna GEMPAR, ekonomi kreatif



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyusun Laporan Akhir PKM Tematik Kemitraan dengan judul: **LOKAKARYA EKONOMI KREATIF CETAK SABLON SEBAGAI PENINGKATAN EKONOMI KELOMPOK PEMUDA PADUKUHAN PACARAN, DESA TLOBONG, DELANGGU, JAWA TENGAH**. Laporan ini merupakan laporan akhir PKM yang ideal dengan menganalisis capaian hasil pelatihan dan analisis kendala-serta tantangan dalam pembinaan diversifikasi produk bagi pembatik di desa serenan. Penulis menyadari atas kekurangan penelitian ini. Maka besar harapan adanya kritik, saran, bahkan kolaborasi dari berbagai pihak agar laporan PKM ini lebih baik lagi serta dapat memiliki kontribusi pada ekonomi kreatif pemuda yang menjadi ujung tombak penggerak suatu desa. Sehubungan dengan akhir pelaksanaan PKM juga disampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, meluangkan waktu, dan memberi sumbangan baik secara fisik maupun non-fisik. Penulis menyadari bahwa laporan ini jauh dari kata lengkap dalam hal substansi dan kelemahan metodologi, namun demikian semoga seluruh perhatian yang telah tercurah dalam penulisan ini masih dapat bermanfaat bagi perkembangan ekonomi kreatif bagi kelompok pemuda dalam suatu desa.

Surakarta, 10 Agustus 2024

Tim PKM Tematik

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	1
ABSTRAK .....	2
KATA PENGANTAR .....	3
DAFTAR ISI.....	4
BAB I. PENDAHULUAN.....	5
A. Analisis Situasi .....	5
B. Permasalahan Mitra.....	9
C. Tujuan PKM Tematik Kemitraan .....	11
D. Manfaat PKM Tematik Kemitraan .....	11
BAB II. PERMASALAHAN DAN SOLUSI .....	12
A. Permasalahan Prioritas.....	12
B. Solusi Permasalahan .....	13
C. Target Luaran.....	15
BAB III. METODE PELAKSANAAN .....	16
A. Metode Pelaksanaan Kegiatan.....	16
B. Langkah-langkah Kegiatan .....	17
C. Partisipasi Mitra Dalam Pelaksanaan Program .....	18
D. Evaluasi Pelaksanaan dan Keberlanjutan Program.....	19
E. Peran dan Tugas Anggota Tim.....	20
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....	21
A. Pelaksanaan Kegiatan .....	21
B. Rekapitulasi Anggaran.....	38
C. Justifikasi Anggaran PKM.....	40
DAFTAR PUSTAKA .....	42
LAMPIRAN.....	43
Lampiran 1. Peta lokasi wilayah mitra .....	43
Lampiran 2. Biodata Tim Pelaksana (Ketua dan Anggota).....	44
Lampiran 3. Susunan Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas .....	51
Lampiran 4. Surat Pernyataan Orisinalitas PKM .....	52
Lampiran 5. Surat Pernyataan Kesediaan Bekerjasama dari Mitra .....	53
Lampiran 6. Surat Pernyataan Tanggung Jawab Belanja .....	54
Lampiran 7. Surat Keterangan Penerapan IPTEKS.....	55
Lampiran 8. Bukti Luaran yang Dihasilkan .....	56
Lampiran 9. Daftar Hadir Kegiatan PKM .....	57

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Analisis Situasi**

Cetak sablon adalah teknik mencetak gambar atau desain pada berbagai jenis permukaan datar, seperti kain, kertas, plastik, atau bahan lainnya dengan menggunakan media screen (kain kasa halus) yang dibentuk sesuai pola gambar. Proses tersebut melibatkan pemindahan tinta melalui screen yang telah dilubangi sesuai dengan pola desain, sehingga tinta yang kemudian ditekan melalui screen dengan bantuan alat penggaruk (raket) melewati bagian yang telah diberi pola dan tercetak pada media yang akan disablon. Teknik cetak sablon sangat populer karena fleksibilitasnya dalam mencetak pada berbagai jenis material dan kemampuan mencetak desain yang detail dengan warna yang tahan lama. Teknik ini sering digunakan dalam pembuatan kaos, poster, stiker, dan berbagai produk lainnya.

Cetak sablon memiliki akar sejarah yang panjang, dimulai dari Tiongkok dan menyebar ke berbagai belahan dunia sebelum akhirnya berkembang menjadi industri yang maju. Di Indonesia, teknik sablon mulai dikenal pada awal abad ke-20. Sejarah perkembangan cetak sablon di Indonesia terkait erat dengan industri tekstil dan garmen yang berkembang pesat. Seiring perkembangan zaman, cetak sablon tetap menjadi bagian penting dari industri kreatif di Indonesia, meskipun kini bersaing dengan teknologi digital printing yang lebih cepat dan efisien. Banyak pengusaha lokal yang tetap mempertahankan teknik sablon tradisional karena hasil cetaknya yang lebih berkualitas dan tahan lama. Di Indonesia, sablon tidak hanya digunakan untuk tekstil, tetapi juga untuk produk-produk seperti stiker, poster, dan aksesoris promosi.

Cetak sablon memiliki sejarah yang panjang sejak pertama kali ditemukan di Asia Timur dan berkembang hingga menjadi salah satu metode pencetakan paling populer di dunia, termasuk di Indonesia. Di Indonesia, cetak sablon telah menjadi bagian penting dari industri kreatif dan tekstil, serta menjadi simbol industri kecil dan menengah yang terus berkembang dari masa ke masa.

Teknik sablon dapat dikategorikan ke dalam tiga jenis utama, yaitu sablon manual, sablon digital, dan sablon kombinasi. Masing-masing jenis memiliki kelebihan dan kekurangan, yang memengaruhi hasil cetakan, biaya produksi, dan jenis material yang dapat digunakan.

**Tabel 1. Perbandingan Kelebihan dan Kekurangan Jenis Sablon**

<b>Jenis Sablon</b>	<b>Kelebihan</b>	<b>Kekurangan</b>
<b>Sablon Manual</b>	Tahan lama, cocok untuk produksi massal	Proses lama, sulit untuk desain detail
<b>Sablon Digital</b>	Cepat, detail tinggi, ekonomis untuk jumlah kecil	Tidak tahan lama, biaya tinggi untuk produksi besar
<b>Sablon Kombinasi</b>	Gabungan kecepatan dan ketahanan	Proses rumit, biaya lebih tinggi

Pada era globalisasi saat ini, kreativitas dan inovasi memegang peran penting dalam mendorong perekonomian suatu daerah, terutama bagi masyarakat pedesaan yang umumnya memiliki sumber daya ekonomi terbatas. Salah satu sektor yang sedang berkembang dan menjadi perhatian utama dalam pembangunan ekonomi adalah sektor ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif melibatkan aktivitas berbasis kreativitas, keterampilan, dan bakat individu atau kelompok yang memiliki nilai tambah dan menghasilkan produk atau jasa yang unik. Di Indonesia, sektor ini menjadi perhatian dalam upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat dengan menciptakan lapangan kerja baru, meningkatkan daya saing produk lokal, serta mengurangi ketergantungan pada sektor pertanian dan industri primer.

Padukuhan Pacaran, yang terletak di Desa Tlobong, Kecamatan Delanggu, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah, merupakan salah satu wilayah yang memiliki potensi besar dalam pengembangan ekonomi kreatif. Meski begitu, sebagian besar penduduknya masih menggantungkan perekonomian mereka pada sektor pertanian dan pekerjaan informal. Kondisi ini menyebabkan keterbatasan peluang kerja, terutama bagi para pemuda di Padukuhan Pacaran. Tingkat pengangguran yang relatif tinggi di kalangan pemuda serta kurangnya akses ke lapangan pekerjaan yang stabil menjadi tantangan utama dalam peningkatan kesejahteraan ekonomi masyarakat di wilayah ini.

Ekonomi kreatif merupakan bidang yang tengah menjanjikan peluang usaha baru di era digital ini. Seperti dikutip dari laman web *sibakul.jogjaprovo.go.id*, ekonomi kreatif mengedepankan kemampuan manusia untuk menciptakan, berinovasi, dan menghasilkan nilai tambah yang signifikan (1). Adapun kelebihan dari ekonomi kreatif adalah:

*membuka lapangan pekerjaan baru, mendorong masyarakat untuk lebih kreatif,*

*meningkatkan inovasi di berbagai bidang, menciptakan kompetisi bisnis yang sehat, mengurangi angka pengangguran, menjadi katalisator utama dalam merangsang perkembangan berkelanjutan dalam berbagai sektor industri. (1)*

Berangkat dari pemahaman ini, maka tidak heran jika hari ini banyak kalangan muda yang memilih untuk menggeluti dunia ekonomi kreatif sebagai lapangan kerjanya (2). Ekonomi kreatif yang mengandalkan aspek kreativitas sangat kompatibel dengan karakter anak muda. Dengan jumlah pemuda berumur 15-29 tahun sekitar 64 juta jiwa di Indonesia, maka pemuda adalah potensi besar dari penggerak ekonomi kreatif.

Sebagai salah satu bentuk ekonomi kreatif, cetak sablon atau disebut juga cetak saring memiliki cirinya yang sangat khas, dari aspek teknis atau aspek usaha. Secara teknis, cetak sablon dapat dikatakan praktis dan sederhana terkait pengaplikasiannya. Sedangkan dari aspek usaha, cetak sablon tidak memerlukan modal tinggi. Dengan kualitas dan mutu yang baik bermodalkan keterampilan cetak sablon yang mumpuni, usaha ini dapat bertahan ditengah persaingan industri percetakan, oleh karena itu prospek usaha sablon masih cerah dan mampu terus bertahan ditengah kompetisi pasar kreatif saat ini (3).

Pada sisi lain, aspek *craftmanship* dalam diri pekerja pada sektor industri kreatif perlu memiliki ditempa secara khusus melalui model pembelajaran yang berbeda dengan jalur pendidikan formal (4). Pembelajaran dan aktualisasi keterampilan ini diperoleh melalui pelatihan secara langsung sambil bekerja agar kemampuan setiap pekerja kreatif dapat berada pada satu frekuensi yang sama. Oleh sebab kondisi yang sedemikian rupa, faktor *craftmanship* pekerja di usaha kecil menjadi aspek yang penting dan memiliki urgensi untuk selalu ditingkatkan.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) hadir sebagai inisiatif dalam pemberdayaan ekonomi lokal melalui lokakarya ekonomi kreatif di bidang cetak sablon. Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pemuda di Padukuhan Pacaran dalam produksi cetak sablon sebagai salah satu alternatif usaha mandiri yang menjanjikan. Cetak sablon merupakan kegiatan ekonomi yang tergolong sederhana namun memiliki potensi keuntungan yang cukup tinggi. Selain itu, kegiatan ini tidak membutuhkan modal awal yang besar dan dapat dijalankan dengan fleksibilitas waktu sehingga cocok sebagai usaha sampingan atau utama, terutama bagi mereka yang belum memiliki pekerjaan tetap.

Melalui lokakarya ini, pemuda Padukuhan Pacaran diharapkan dapat memiliki keterampilan yang diperlukan untuk memproduksi berbagai produk sablon, seperti kaos, mug, dan berbagai produk kreatif lainnya. Produk sablon ini tidak hanya memiliki pangsa

pasar lokal tetapi juga dapat dipasarkan ke wilayah yang lebih luas dengan memanfaatkan media *online* dan *platform e-commerce*. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan mampu membuka peluang usaha baru, meningkatkan keterampilan pemuda setempat, serta mendukung perekonomian Padukuhan Pacaran secara berkelanjutan.

Lokakarya ini juga memberikan pengetahuan tentang pemasaran digital, yang menjadi kunci dalam pemasaran produk di era digital saat ini. Para pemuda diajarkan untuk memanfaatkan media sosial, *platform e-commerce*, dan berbagai aplikasi digital lainnya untuk mempromosikan produk mereka ke pasar yang lebih luas. Dengan adanya strategi pemasaran digital, diharapkan produk sablon hasil karya pemuda Padukuhan Pacaran dapat dikenal oleh khalayak yang lebih luas dan memiliki daya saing dengan produk-produk dari daerah lain. Hal ini juga diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri para peserta dalam bersaing di pasar global, serta memberikan pengalaman langsung dalam beradaptasi dengan perubahan dan perkembangan teknologi.

Program PKM ini didorong oleh adanya harapan bahwa keterampilan yang diberikan kepada pemuda setempat dapat mengurangi tingkat pengangguran, meningkatkan pendapatan, dan secara tidak langsung mendorong pembangunan ekonomi di Padukuhan Pacaran. Dengan terbentuknya kelompok usaha sablon, pemuda dapat berkontribusi dalam meningkatkan ekonomi keluarga maupun ekonomi masyarakat secara umum. Selain itu, pengembangan usaha sablon ini juga diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi warga lainnya untuk turut serta dalam memajukan ekonomi kreatif di wilayah Desa Tlobong.

Secara keseluruhan, PKM ini mengusung konsep pemberdayaan ekonomi masyarakat melalui pendekatan yang praktis dan aplikatif dengan melibatkan langsung pemuda sebagai pelaku utama. Lokakarya ini bukan hanya memberikan pelatihan teknis semata, namun juga membangun semangat kemandirian ekonomi di kalangan pemuda agar dapat menciptakan peluang usaha baru dan mengurangi ketergantungan pada sektor pekerjaan konvensional. Dengan demikian, lokakarya ini diharapkan dapat menjadi awal yang baik untuk mengembangkan ekonomi kreatif sebagai motor penggerak pertumbuhan ekonomi di Padukuhan Pacaran, Desa Tlobong, Kecamatan Delanggu, Jawa Tengah.

Pada akhirnya, keberhasilan lokakarya ini diharapkan dapat membuka peluang baru dan memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kesejahteraan masyarakat. Pemuda yang telah dibekali keterampilan dan kemampuan dalam bidang cetak sablon memiliki potensi besar untuk mengembangkan usaha mereka secara mandiri. Dengan semakin banyaknya pemuda yang berperan aktif dalam kegiatan ekonomi kreatif, diharapkan terjadi perubahan positif pada struktur perekonomian lokal.

## B. Permasalahan Mitra

Karang Taruna GEMPAR terletak di Jl. Timur Stasiun Delanggu, Dk. Pacaran RT.01/RW.07, Desa Tlobong, Kec, Delanggu, Kab. Klaten, Jawa Tengah. Sebagai sebuah lokasi, Karang Taruna GEMPAR terletak di sebuah area dengan identitas karakter yang berlapis. Sebagai bagian dari wilayah Kecamatan Delanggu, area Dukuh Pacaran mewarisi identitas mengenai kejayaan komoditi beras Delanggu. Namun seiring berjalannya waktu, label Delanggu sebagai penghasil beras kualitas tinggi memudar.



**Gambar 1.** Dokumentasi survei tim PKM ke tempat kerja pemuda buruh sablon

*Sumber: Tim PKM/2024*

Kanal berita Solopos mencatat bahwa saat ini, beras asli Delanggu sudah langka. Para petani di Delanggu dan wilayah-wilayah di sekelilingnya beranjak berpaling dari tanaman padi raja lele akibat durasi penanamannya yang butuh waktu lama (5). Selain itu, alasan mulai ditinggalkannya ekonomi pertanian di wilayah Delanggu adalah potensi gagal panen yang luar biasa besar akibat faktor cuaca dan alam.



**Gambar 2.** Dokumentasi pemuda buruh sablon saat bekerja

*Sumber: Tim PKM/2024*

Alasan lain dari kondisi berpalingnya masyarakat Delanggu dari ekonomi pertanian adalah rekayasa pasar yang menyebabkan petani beras asli Delanggu kehilangan segmentasinya. Dalam laman web *mojok.co* dituliskan bahwa:

*Beras ini tak hanya berasal dari Klaten, bisa saja berasal dari daerah lain macam Pacitan, Klaten, bahkan bisa saja berasal dari Sukoharjo sendiri. [...] Selain itu, mereka mengakalinya dengan mencampurkan beras dari daerah lain seperti Boyolali, Sukoharjo, Sragen lalu diberi label Delanggu. Oleh karena itu, secara tidak langsung Delanggu hanya berupa nama brand saja. Hal ini dilakukan sebagai taktik marketing para pemilik toko beras agar berasnya laku. Maka dari itu, beras Delanggu hanya tinggal nama saja dan bukan lagi mewakili kualitas beras yang sebenarnya. (6)*

Pada lapisan identitas yang lain, sebagai bagian dari wilayah Desa Tlobong, potensi berupa *craftmanship* juga menjadi salah satu identitasnya. Dalam laman web resmi Desa Tlobong, dicantumkan potensi warga masyarakat dalam bidang *craftmanship* yaitu barang kerajinan berupa pelampung pancing (7). Namun, sangat disayangkan, pengelolaannya masih belum optimal dan *branding*-nya juga tidak menarik.

Kedua hal ini menjadi pangkal masalah dari mitra PKM ini, yaitu Karang Taruna GEMPAR, Padukuhan Pacaran, Desa Tlobong, Kecamatan Delanggu. Permasalahan ini terkait dengan pergeseran aktivitas ekonomi dan belum optimalnya pemasaran potensi desa yang dimiliki. Selain itu, masyarakat pemuda Padukuhan Pacaran juga memiliki aspirasi yang masih belum bisa dijalankan, yaitu menghimpun usaha kecil menengah di bidang ekonomi kreatif cetak sablon. Aspirasi ini belum bisa dijalankan karena keterbatasan pengetahuan tentang proses produksi cetak sablon.



**Gambar 3.** Dokumentasi tim di lokasi tempat kerja pemuda buruh sablon

*Sumber: Tim PKM/2024*

### **C. Tujuan PKM Tematik Kemitraan**

1. Memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar kepada kelompok pemuda di Padukuhan Pacaran tentang teknik cetak sablon yang berkualitas dan menarik untuk pemasaran.
2. Mengembangkan kemampuan pemuda untuk menghasilkan produk yang dapat dipasarkan, sehingga menciptakan peluang usaha mandiri yang berkelanjutan.
3. Membantu peningkatan ekonomi komunitas melalui pemberdayaan pemuda dengan keterampilan yang relevan, sehingga dapat memberikan dampak positif bagi pendapatan mereka dan lingkungan sekitar.

### **D. Manfaat PKM Tematik Kemitraan**

1. Lokakarya ini bermanfaat dalam menambah keterampilan bagi pemuda, khususnya dalam bidang cetak sablon, yang dapat meningkatkan daya saing mereka di dunia kerja maupun dalam berwirausaha.
2. Dengan kemampuan baru dalam produksi sablon, pemuda dapat membuat produk lokal yang mampu mendatangkan penghasilan tambahan, yang pada gilirannya membantu peningkatan ekonomi komunitas di Padukuhan Pacaran.
3. Memberikan pemahaman kepada pemuda akan pentingnya jiwa wirausaha dalam mengembangkan ide kreatif dan melihat peluang usaha, sehingga mereka lebih mandiri dan produktif.
4. Lokakarya ini dapat bermanfaat dalam membuka akses pasar bagi hasil produk sablon yang dihasilkan, serta meningkatkan citra produk lokal di masyarakat.

## BAB II

### PERMASALAHAN DAN SOLUSI

#### A. Permasalahan Prioritas

Peluang usaha cetak sablon di pasar lokal Indonesia sangat menjanjikan, terutama dengan berkembangnya industri *fashion*, produk *custom*, dan kebutuhan promosi. Permintaan dari kalangan individu, komunitas, hingga perusahaan terus meningkat, khususnya untuk produk seperti kaos, *tote bag*, dan *merchandise* acara. Kebutuhan konsumen bervariasi, mulai dari desain personal yang unik hingga pesanan massal untuk acara atau promosi bisnis. Banyak UKM, instansi, dan komunitas membutuhkan produk sablon untuk kebutuhan branding atau merchandise, sehingga menciptakan pasar yang stabil dan luas. Peluang keuntungan dalam usaha cetak sablon juga tinggi. Dengan modal yang relatif terjangkau, terutama pada sablon manual, pengusaha bisa mendapatkan margin keuntungan yang signifikan, terutama jika produksi dilakukan dalam jumlah besar. Sablon digital pun menawarkan kelebihan pada desain kompleks dan pesanan kecil yang memberikan fleksibilitas dalam melayani berbagai jenis konsumen.

Dengan strategi pemasaran yang baik, seperti Memanfaatkan media sosial dan e-commerce untuk memperluas jangkauan pasar. Dengan platform online, produk dapat dijual tidak hanya di kota tempat usaha berada, tetapi juga ke seluruh Indonesia. Potensi usaha cetak sablon untuk terus tumbuh sangat besar, menjadikannya peluang bisnis yang layak dipertimbangkan.

Seperti yang telah disampaikan pada penutup bagian sebelumnya, permasalahan prioritas dari mitra PKM terdiri dari dua hal. **Pertama, permasalahannya adalah lahan pekerjaan di wilayah mitra yang semakin terbatas karena ekonomi pertanian yang mulai ditinggalkan.** Kondisi ini dianggap menjadi permasalahan prioritas karena beberapa alasan. Alasan pertama berkaitan dengan pembukaan inisiatif lapangan kerja baru di bidang ekonomi kreatif, khususnya area Delanggu. Alasan kedua berkaitan dengan pengembangan potensi desa yang belum optimal, khususnya di bidang *craftmanship* sehingga ekonomi kreatif belum dipandang menjanjikan. Permasalahan ini sangat berimbas pada perkembangan perekonomian sektoral di wilayah Padukuhan Pacaran, Desa Tlobong, Kecamatan Delanggu, Jawa Tengah karena banyak potensi ekonomi kreatif yang tidak tergarap baik.

**Permasalahan kedua adalah kurangnya pemahaman dan penguasaan**

## **keterampilan untuk merealisasikan aspirasi pembentukan usaha kecil cetak sablon.**

Pada era digital hari ini, cetak sablon jadi salah satu usaha yang laku di pasaran karena sifatnya yang praktis, sederhana namun menjanjikan profit yang stabil karena permintaan pasar yang selalu ada. Sehingga, aspirasi ini perlu diperkuat dengan pelatihan lokakarya cetak sablon secara komprehensif, mulai dari hulu sampai hilir aktivitas ekonomi produksinya.

Kedua permasalahan ini menjadi masalah prioritas yang harus segera direspon. Upaya merespon kedua permasalahan ini dapat berkontribusi positif terhadap keberlanjutan dan pengembangan perekonomian kreatif, utamanya usaha kecil menengah di wilayah Padukuhan Pacaran, Desa Tlobong, Kecamatan Delanggu, Klaten, Jawa Tengah.

### **B. Solusi yang Ditawarkan**

Merujuk pada permasalahan prioritas mitra PKM di atas, maka solusi permasalahan yang akan digagas terdiri dari kegiatan lokakarya, monitoring dan evaluasi. Kegiatan lokakarya yang akan digagas adalah:

#### **1. Lokakarya Produksi Cetak Sablon**

Dalam lokakarya ini, seluruh peserta akan diberikan materi tentang proses produksi cetak sablon. Materi ini terdiri dari:

- a. Materi Pengantar Cetak Sablon Berbagai Media
- b. Praktik Cetak Sablon Media Kaos
- c. Materi Ragam Cetak Sablon Terapan
- d. Praktik Cetak Sablon Media Keramik

Tujuan dari lokakarya ini adalah meningkatkan kompetensi dari para anggota karang taruna GEMPAR dalam bidang ekonomi kreatif cetak sablon. Indikator luarannya adalah terselenggaranya satu kali pertemuan materi pengantar secara tatap muka, dua kali pelatihan praktik, dan hasil karya cetak sablon dari dua kali pelatihan praktik serta pemanfaatan *platform e-commerce* dalam pemasaran hasil produk sablon yang dihasilkan saat lokakarya.

#### **2. Lokakarya Pemasaran Melalui Media Sosial**

Dalam lokakarya ini peserta akan mempelajari prinsip-prinsip pengelolaan postingan media sosial secara optimal. Lokakarya ini akan dilakukan dalam dua kali pertemuan, di mana pertemuan pertama akan membahas materi algoritma dasar media sosial, riset tema postingan yang mendukung *branding* kelompok dan penulisan *caption* postingan yang menarik dan dapat dibaca cepat. Tujuan dari lokakarya ini adalah meningkatkan kompetensi peserta dalam menggunakan media sosial sebagai alat

pemasaran yang efektif.

Pada pertemuan ketiga, materi yang diberikan adalah metode evaluasi *engagement* media sosial untuk menemukan strategi pengelolaan yang tepat. Dalam lokakarya ini, peserta akan diperkenalkan dengan berbagai metode evaluasi untuk mengukur efektivitas strategi postingan media sosial yang diterapkan. Metode yang akan diperkenalkan beragam, mulai dari pengamatan menggunakan *search engine* sampai dengan metode survei daring. Tujuan dari pemberian materi ini adalah meningkatkan kemampuan anggota Karang Taruna GEMPAR dalam mengevaluasi strategi pengelolaan media sosialnya agar lebih efektif dari waktu ke waktu.

Rangkaian lokakarya Pemasaran Melalui Media Sosial ini memiliki beberapa indikator luaran yaitu terselenggaranya satu kali pertemuan tatap muka dan dokumen evaluasi kegiatan.

**Tabel 2. Solusi Permasalahan dan Target Luaran/Capaian**

No.	Kegiatan Solusi Permasalahan yang Dilaksanakan	Target Luaran/Capaian
1.	Lokakarya Produksi Cetak Sablon	Satu kali pertemuan materi pengantar secara tatap muka, dua kali pelatihan praktik, dan hasil karya cetak sablon dari dua kali pelatihan praktik.
2.	Lokakarya Pemasaran Melalui Media Sosial	Satu kali pertemuan tatap muka dan dokumen evaluasi kegiatan.

Berkaitan dengan kegiatan yang akan diselenggarakan dan target luaran yang ingin dicapai, maka perlu ditinjau hasil riset dan penelitian tim pelaksana yang dapat mendukung keberhasilan rangkaian program PKM ini. Sebagai Ketua Pelaksana, Cerly Sudarta Martsidaun, S.Sn., M.Sn. berpengalaman melakukan kegiatan penguatan ekonomi kreatif desa. Hal ini dibuktikan dengan keterlibatannya pada PKM berikut:

PEMANFAATAN LIMBAH KAYU DAN APLIKASI RESIN DENGAN LOGAM SEBAGAI SOUVENIR KHAS BERBASIS EKONOMI KREATIF MENUJU MANGGUNG SEBAGAI DESA WISATA

Leader : Cerly Sudarta Martsidaun HIBAH PENGABDIAN DIPA ISI SURAKARTA ( KARYA SENI )

Personils : Kusmadi, M.sn; Ari Supriyanto;

Selain itu, dalam bidang penelitian komunikasi visual untuk *branding*, Cerly Sudarta

Martsidaun, S.Sn., M.Sn. pernah menyusun sebuah artikel penelitian yang berjudul *Karya Seni Rupa Kontemporer Sunaryo, Tisna Sanjaya, Dolorosa, S. Teddy, Dan Bayu Aji Dalam Kajian Semiotika Komunikasi Visual* (2015).

Posisi Cerly Sudarta Martsidaun, S.Sn., M.Sn. yang merupakan Sarjana Seni Konsentrasi Seni Grafis dan Magister Seni pada konsentrasi yang sama juga menjadi satu legitimasi tersendiri untuk menyelenggarakan lokakarya cetak sablon. Bidang pengajarannya di Jurusan Kriya FSRD ISI Surakarta juga menjadi nilai tambah, dimana beliau dapat memberi *insight* kepada mitra terkait dengan *craftmanship*.

Sebagai Anggota, Yohanes De Britto Wirajati, S.S., M.Hum. juga memiliki berbagai pengalaman dan kompetensi yang relevan dengan PKM yang diusulkan. PKM yang pernah diikuti oleh dosen Jurusan Seni Murni ISI Surakarta ini adalah *PENDAMPINGAN PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS CETAK SARING BERBASIS FOTO KESENIAN TRADISIONAL BANYUMAS PADA SISWA SMA NEGERI 2 PURWOKERTO* (2023). Selain itu dalam bidang seni cetak grafis, penelitian yang pernah dilakukan adalah *ETNOGRAFI KOLEKTIF SENI CETAK GRAFIS DI YOGYAKARTA: KAJIAN TEORITIS SENI DAN MASYARAKAT* (2023). Kedua pengalaman ini menunjukkan kompetensi anggota untuk menjalankan PKM ini.

### **C. Target Luaran**

1. Naskah Jurnal/Publikasi Ilmiah di jurnal terindeks Sinta
2. Laporan hasil dan presentasi hasil PKM Tematik Kemitraan
3. Akun penjualan *platform e-commerce*
4. Karya sablon hasil pelatihan

## **BAB III**

### **METODE PELAKSANAAN**

#### **A. Metode Pelaksanaan Kegiatan**

Dalam pelaksanaan lokakarya ekonomi kreatif ini, beberapa metode utama digunakan untuk memastikan kegiatan berjalan dengan efektif dan dapat mencapai tujuan, yaitu meningkatkan keterampilan pemuda setempat dalam teknik cetak sablon guna membuka peluang usaha dan meningkatkan ekonomi masyarakat. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah sebagai berikut:

##### **1. Pendekatan Partisipatif dan Kolaboratif**

Kegiatan ini melibatkan pemuda setempat sebagai partisipan utama, dengan pendekatan partisipatif dimana mereka tidak hanya menjadi peserta pasif tetapi juga berperan aktif dalam diskusi, pengambilan keputusan, dan implementasi pelatihan. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun rasa kepemilikan (*sense of ownership*) terhadap program, sehingga pelatihan ini dapat dilanjutkan secara mandiri oleh mereka di masa depan.

##### **2. Metode Pelatihan Berbasis Demonstrasi dan Praktik Langsung**

Metode utama dalam kegiatan ini adalah pelatihan berbasis demonstrasi, dimana instruktur menunjukkan secara langsung teknik cetak sablon mulai dari pembuatan desain hingga proses pencetakan. Setelah demonstrasi, peserta akan langsung mempraktikkan teknik yang telah dipelajari di bawah bimbingan para instruktur. Metode ini digunakan untuk memastikan pemahaman yang mendalam melalui pengalaman langsung.

##### **3. Pendampingan Intensif**

Setelah praktik langsung, peserta diberikan pendampingan intensif dalam beberapa hari untuk menyempurnakan keterampilan mereka. Instruktur akan memberikan koreksi, saran, dan tips yang diperlukan agar setiap peserta dapat melakukan teknik sablon dengan lebih baik dan mandiri.

##### **4. Pengadaan Peralatan dan Perlengkapan**

Metode kegiatan pengadaan barang dan perlengkapan untuk mendukung lokakarya cetak sablon dilakukan melalui beberapa tahapan strategis guna memastikan kelancaran pelatihan. Pertama, dilakukan identifikasi kebutuhan berdasarkan jenis perlengkapan yang diperlukan, seperti *screen* sablon, rakel, tinta, meja sablon, serta bahan tekstil (kaos atau

kain). Setelah itu, proses pengadaan dilakukan melalui survei pemasok lokal dan *online* untuk memastikan barang yang dibeli berkualitas baik dengan harga yang terjangkau. Semua barang yang diperoleh kemudian diperiksa dan diuji sebelum digunakan dalam pelatihan, untuk memastikan fungsinya optimal selama praktik sablon. Terakhir, distribusi perlengkapan dilakukan sesuai dengan jadwal pelatihan, sehingga setiap kelompok peserta mendapatkan alat yang memadai untuk mendukung aktivitas praktik langsung.

#### **5. Evaluasi dan *Monitoring***

Untuk mengetahui efektivitas pelatihan, dilakukan evaluasi melalui pengamatan hasil praktik peserta dan diskusi evaluatif. Peserta diminta memberikan *feedback* terhadap metode pelatihan serta menyampaikan kesulitan yang dialami. *Monitoring* juga dilakukan setelah pelatihan untuk mengetahui dampak jangka panjang dari program ini, khususnya dalam penerapan keterampilan sablon di usaha mereka.

#### **6. Penyediaan Akses Informasi dan Jaringan Usaha**

Sebagai bagian dari metode pengembangan ekonomi kreatif, peserta juga diberikan informasi terkait pemasaran produk hasil sablon, akses ke jaringan usaha, serta tips dan trik untuk mengembangkan usaha cetak sablon secara berkelanjutan.

### **B. Langkah-Langkah Kegiatan**

Pelaksanaan kegiatan lokakarya ekonomi kreatif cetak sablon ini dilaksanakan dalam beberapa langkah atau tahapan sebagai berikut:

#### **1. Pembukaan dan Sosialisasi Program**

- a. Kegiatan dibuka dengan pengantar dari tim pelaksana dan sambutan dari perwakilan kelompok pemuda.
- b. Sosialisasi tentang tujuan lokakarya, manfaat ekonomi kreatif, dan potensi usaha sablon dalam meningkatkan pendapatan masyarakat lokal.
- c. Diskusi awal untuk mengetahui ekspektasi dan tujuan peserta terhadap kegiatan ini.

#### **2. Persiapan Kegiatan**

##### **a. Identifikasi Kebutuhan dan Potensi**

Dilakukan survei terhadap kelompok pemuda Padukuhan Pacaran untuk mengetahui tingkat pengetahuan, minat, dan potensi mereka dalam bidang ekonomi kreatif, khususnya sablon.

##### **b. Koordinasi dengan Kelompok Pemuda**

Tim pelaksana berkoordinasi dengan kelompok pemuda Padukuhan Pacaran untuk memastikan dukungan dan keterlibatan dalam program PKM ini.

**c. Persiapan Bahan dan Alat**

Persiapan peralatan sablon seperti *screen*, rakel, tinta sablon, meja sablon, kain, dan desain yang akan digunakan. Selain itu, materi pelatihan juga disiapkan dalam bentuk modul dan presentasi.

**3. Pengenalan dan Teori Dasar Teknik Sablon**

- a. Instruktur memberikan pengantar tentang teori dasar teknik sablon, jenis-jenis sablon (manual dan digital), serta aplikasinya dalam industri kreatif.
- b. Peserta diajarkan mengenai alat dan bahan yang digunakan dalam proses sablon serta bagaimana memilih bahan berkualitas.
- c. Diskusi mengenai ide desain dan cara mempersiapkan desain yang siap untuk disablon.

**4. Demonstrasi Proses Sablon dan Praktik Langsung Peserta**

- a. Instruktur melakukan demonstrasi tahap demi tahap teknik sablon, mulai dari persiapan *screen*, pemindahan desain ke *screen*, proses cetak hingga pengeringan.
- b. Peserta diajak untuk memperhatikan dengan cermat setiap detail proses dan mencatat langkah-langkah penting yang harus diperhatikan.
- c. Peserta dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mulai melakukan praktik langsung teknik sablon di bawah bimbingan instruktur.
- d. Setiap kelompok diminta untuk membuat desain sendiri dan mencetaknya pada kain atau kaos.
- e. Setelah praktik, dilakukan evaluasi hasil cetakan setiap kelompok, di mana instruktur memberikan *feedback* dan saran perbaikan.

**5. Penutupan dan Diskusi Peluang Usaha**

- a. Kegiatan diakhiri dengan sesi diskusi mengenai peluang usaha cetak sablon, tips pemasaran produk hasil sablon, serta pengelolaan usaha sablon dalam skala kecil.

**C. Partisipasi Mitra Dalam Pelaksanaan Program**

Pelaksanaan program PKM ini dilakukan sepenuhnya oleh tim PKM bersama para pemuda Padukuhan Pacaran. Partisipasi ini meliputi masa persiapan, masa pelaksanaan, dan masa evaluasi program. Tim PKM akan berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan dorongan dan dukungan sehingga program ini dapat selesai dengan baik dan mencapai tujuan

yang diharapkan serta memperoleh kemanfaatan yang diinginkan. Berikut adalah beberapa bentuk partisipasi mitra dalam pelaksanaan program cetak sablon guna meningkatkan ekonomi kreatif pemuda Padukuhan Pacaran:

1. Konsultasi dan Perencanaan

Mitra, dalam hal ini pemuda Padukuhan Pacaran, dapat berperan dalam tahap perencanaan program. Mereka dapat memberikan masukan dan saran terkait dengan kebutuhan, harapan, dan tantangan yang dihadapi dalam cetak sablon. Keterlibatan mitra dalam tahap ini penting untuk memastikan bahwa program sesuai dengan kebutuhan dan konteks lokal.

2. Pelatihan dan Kapasitas

Mitra dapat menjadi peserta dalam pelatihan dan kapasitas terkait dengan cetak sablon. Mereka dapat dilatih dalam penggunaan teknologi untuk membuat desain, teknik cetak sablon, serta cara mengaplikasikan desain dengan tepat pada objek sablon. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mitra dalam cetak sablon yang berkualitas dan bernilai jual tinggi.

3. Pengembangan Desain

Mitra dapat berperan dalam pengembangan desain sablon yang akan diaplikasikan pada objek sablon, baik pada kaos, mug, atau yang lainnya. Mereka dapat berkreasi untuk menciptakan desain-desain yang unik dan menarik, sesuai dengan selera dan kebutuhan pasar.

4. Pembuatan Produk

Mitra dapat berperan dalam pembuatan produk dengan menggunakan teknik cetak sablon. Mereka dapat terlibat dalam proses pendesainan, pencetakan, serta pemasaran. Keterlibatan mitra dalam pembuatan produk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi standar kualitas yang ditetapkan.

#### **D. Evaluasi Pelaksanaan dan Keberlanjutan Program**

Evaluasi pelaksanaan program PKM ini menggunakan teknik evaluasi formatif, dimana penilaian dilakukan sepanjang proses pelatihan, yaitu dimulai dari memantau kinerja peserta pelatihan, memperbaiki produk yang dibuat oleh peserta pelatihan, sekaligus mengevaluasi ketercapaian tujuan kegiatan pelatihan dimana proses pelatihan sepenuhnya didampingi oleh fasilitator yang mumpuni di bidangnya. Penilaian formatif dilakukan sebagai proses kontrol terhadap ketercapaian pelatihan. Selama proses pelatihan, fasilitator mencatat poin-poin yang perlu dilakukan guna tindak lanjut kedepannya. Fasilitator perlu menganalisa

ketercapaian program pelatihan dan mendiskusikannya dengan mitra. Mitra dapat berperan dalam proses evaluasi dan umpan balik terkait dengan pelaksanaan program. Mereka dapat memberikan masukan dan saran terkait dengan keberhasilan program, serta area-area yang perlu ditingkatkan atau diperbaiki di masa mendatang. Evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa program mencapai tujuan yang diinginkan dan memberikan manfaat yang maksimal bagi semua pihak terlibat, sehingga terjadi umpan balik positif demi pengembangan kegiatan pelatihan ke depannya. Dengan partisipasi aktif dan kolaboratif mitra, pelaksanaan program cetak sablon dapat menjadi lebih efektif dan berhasil dalam mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan.

Terkait dengan upaya evaluasi program yang dilaksanakan, telah dirancang metode evaluasi yaitu:

1. Pengukuran partisipasi peserta dengan data berupa daftar presensi di setiap kegiatan.
2. Pengukuran capaian luaran kegiatan dengan data berupa ketersediaan lima dokumen rancangan teks kuratorial, lima dokumen teks pengantar pameran, lima dokumen artikel jurnalistik seni rupa, satu dokumen *content planning*, satu dokumen data evaluasi *engagement* media sosial dan satu folder google drive yang berisi tautan postingan media sosial hasil lokakarya.
3. Pengukuran kelancaran penyelenggaraan melalui *feedback* peserta dengan metode pengisian survei di akhir pelaksanaan PKM.

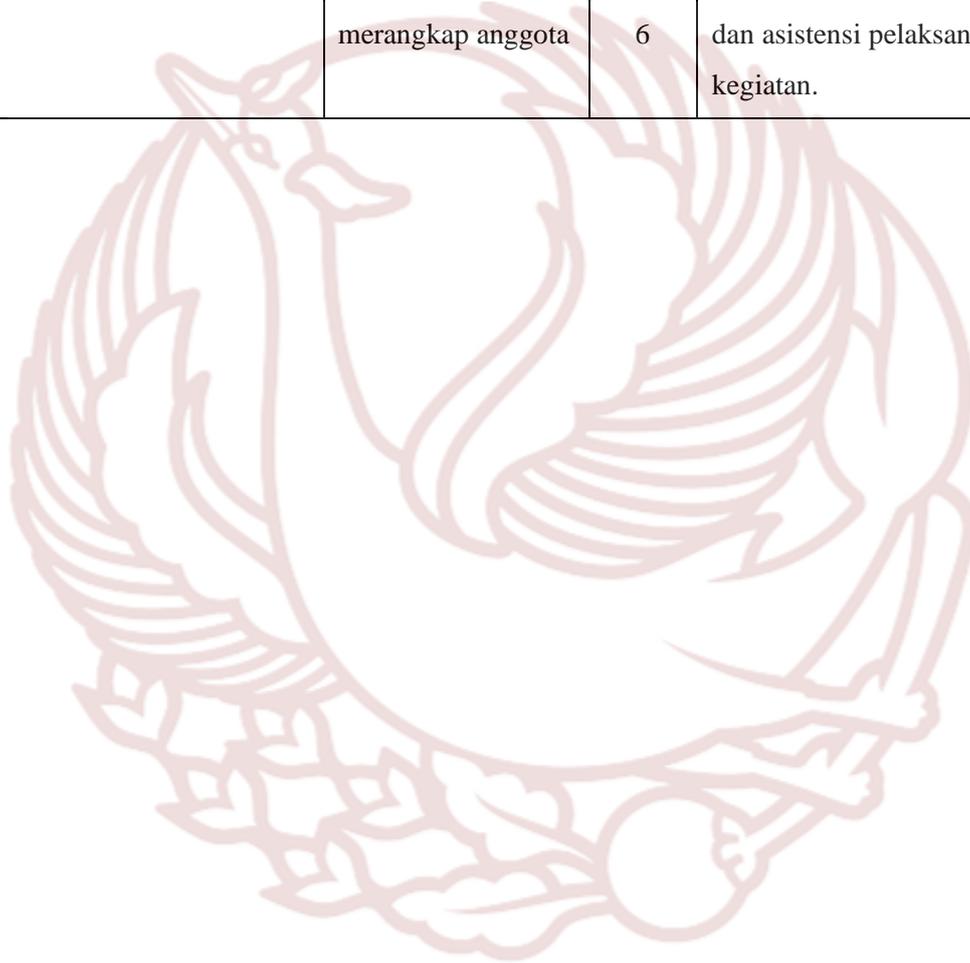
#### E. Peran dan Tugas Anggota Tim

Peran dan tugas tim pelaksana PKM adalah memastikan perencanaan, proses, dan tujuan pelatihan dapat terlaksana secara optimal sehingga mendapatkan luaran yang diharapkan. Masing-masing anggota tim bekerjasama bersama mitra untuk mensukseskan kegiatan PKM ini. Peran dan tugas masing-masing anggota tim secara lengkap dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3. Peran dan Tugas Anggota Tim**

No.	Nama	Peran	Jam/ Mgg	Tugas
1	2	3	4	5
a.	Cerly Sudarta Martsidaun, S.Sn., M.Sn.	Ketua merangkap anggota	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjadi koordinator pelaksanaan kegiatan</li> <li>• Menjadi fasilitator lokakarya penulisan kreatif</li> </ul>

b.	Yohanes De Britto Wirajati, S.S., M.Hum.	Bendahara merangkap anggota	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang persiapan teknis kegiatan</li> <li>• Menjadi fasilitator lokakarya media social dan produksi konten</li> </ul>
c.	Raj Nabhany Aryaprima	Sekretaris merangkap anggota	6	Melakukan asistensi kerja administrasi dan penyusunan laporan.
d.	Aurelia Fitri Salsabila	Dokumentasi merangkap anggota	6	Mendokumentasikan kegiatan, dan asistensi pelaksanaan kegiatan.



## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pelaksanaan Kegiatan

Lokakarya Ekonomi Kreatif Cetak Sablon yang diselenggarakan bagi kelompok pemuda di Padukuhan Pacaran, Desa Tlobong, Delanggu, Jawa Tengah, merupakan langkah strategis untuk memberdayakan pemuda melalui keterampilan yang relevan dengan kebutuhan pasar. Kegiatan ini berangkat dari kesadaran bahwa pemuda setempat memiliki potensi besar untuk berkontribusi pada peningkatan ekonomi lokal jika dibekali dengan keterampilan yang tepat, terutama di bidang ekonomi kreatif. Cetak sablon dipilih sebagai fokus karena keterampilannya relatif mudah dikuasai dalam waktu singkat dan memiliki peluang pasar yang baik. Melalui lokakarya ini, para peserta, sebagian besar merupakan pemuda yang belum memiliki pengalaman dalam cetak sablon, diperkenalkan pada berbagai teknik dasar sablon, mulai dari pemilihan bahan hingga proses akhir pencetakan. Mereka juga diajarkan cara menyesuaikan desain dengan selera pasar untuk menghasilkan produk yang dapat bersaing secara komersial.

Karang Taruna GEMPAR (Gerakan Muda Mudi Pacaran), Padukuhan Pacaran, Desa Tlobong, Delanggu, Jawa Tengah saat kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dijalankan tengah memiliki anggota aktif 14 orang dengan struktur sebagai berikut.



**Gambar 4.** Struktur Organisasi Karang Taruna GEMPAR

*Sumber: Dokumen Karang Taruna GEMPAR/2024*

Kegiatan PKM Lokakarya Ekonomi Kreatif Cetak Sablon sebagai Peningkatan Ekonomi Kelompok Pemuda Padukuhan Pacaran, Desa Tlobong, Delanggu, Jawa Tengah ini kemudian disambut antusias oleh para anggota Karang Taruna GEMPAR. Sejak dilaksanakan pada bulan Juli 2024, anggota Karang Taruna GEMPAR mengikuti berbagai rangkaian kegiatan secara bersemangat. Berikut adalah langkah-langkah sistematis untuk kegiatan koordinasi lokakarya sablon dengan peserta dari Karang Taruna GEMPAR Delanggu dan fasilitator tim PKM.

Lokakarya *Ekonomi Kreatif Cetak Sablon* yang diselenggarakan di Padukuhan Pacaran, Desa Tlobong, Delanggu, Jawa Tengah, bertujuan untuk memberdayakan pemuda setempat melalui keterampilan sablon sebagai bentuk ekonomi kreatif. Berikut ini adalah hasil dan pembahasan yang dirinci berdasarkan tahap-tahap pelaksanaan kegiatan.

### **1. Pembukaan dan Sosialisasi Program**

Lokakarya dimulai dengan pembukaan yang dihadiri oleh tim pelaksana dan kelompok pemuda Padukuhan Pacaran. Acara dibuka dengan sambutan dari perwakilan tim pelaksana, yang menjelaskan latar belakang dan tujuan utama program pengabdian ini, yaitu untuk memberikan keterampilan praktis di bidang cetak sablon kepada pemuda agar dapat meningkatkan ekonomi mereka secara mandiri. Setelah sambutan dari tim pelaksana, perwakilan kelompok pemuda menyampaikan harapan mereka agar program ini mampu menciptakan peluang usaha yang berkelanjutan.



**Gambar 5.** Dokumentasi Sosialisasi Program oleh Ketua Pelaksana  
*Sumber: Tim PKM/2024*

Selanjutnya, tim pelaksana melakukan sosialisasi tentang ekonomi kreatif dan potensi besar usaha cetak sablon dalam meningkatkan pendapatan masyarakat lokal. Penjelasan ini mencakup potensi sablon dalam memenuhi kebutuhan pasar, terutama

dalam bentuk produk *custom* seperti kaos, mug, dan *merchandise* yang bernilai tinggi. Selain itu, dijelaskan pula bahwa cetak sablon adalah keterampilan yang relatif mudah dipelajari dan tidak membutuhkan peralatan yang sangat mahal, sehingga cocok sebagai pilihan usaha pemula.

Untuk memastikan keterlibatan aktif peserta, sesi diskusi diadakan untuk menggali ekspektasi dan tujuan dari para pemuda yang mengikuti kegiatan ini. Melalui diskusi ini, diketahui bahwa sebagian besar peserta berharap untuk bisa mendapatkan keterampilan praktis dalam sablon dan memahami bagaimana mengelola usaha skala kecil secara mandiri. Sosialisasi ini berhasil menciptakan antusiasme di kalangan peserta, yang sangat termotivasi untuk mengikuti setiap sesi lokakarya dengan maksimal.

## **2. Persiapan Kegiatan**

Lokakarya ini didahului dengan serangkaian persiapan yang terstruktur untuk memastikan kelancaran proses belajar dan praktik sablon.

### **a. Identifikasi Kebutuhan dan Potensi**

Sebagai langkah awal, dilakukan survei dan wawancara kepada kelompok pemuda untuk memahami tingkat pengetahuan mereka tentang teknik sablon serta minat mereka terhadap kegiatan ini. Dari survei ini ditemukan bahwa sebagian besar pemuda belum memiliki pengalaman dalam sablon, namun tertarik untuk mempelajarinya sebagai salah satu alternatif untuk menghasilkan pendapatan tambahan. Selain itu, melalui survei ini tim pelaksana mendapatkan data mengenai jenis produk yang diminati oleh masyarakat lokal, seperti kaos dan tote bag, yang kemudian menjadi acuan dalam penyusunan modul pelatihan.

### **b. Koordinasi dengan Kelompok Pemuda**

Tim pelaksana melakukan koordinasi dengan ketua kelompok pemuda Padukuhan Pacaran untuk memastikan dukungan penuh dari mereka. Koordinasi ini meliputi penentuan jadwal, penyiapan lokasi, serta penyiapan kebutuhan teknis lainnya yang diperlukan dalam lokakarya. Kerja sama yang baik dengan kelompok pemuda sangat membantu dalam memaksimalkan efektivitas pelaksanaan program.



**Gambar 6.** Dokumentasi Koordinasi dengan peserta lokakarya Karang Taruna GEMPAR

*Sumber: Tim PKM/2024*

### c. **Persiapan Bahan dan Alat**

Persiapan peralatan sablon dilakukan untuk memastikan kelengkapan alat yang akan digunakan dalam praktik langsung. Peralatan yang dipersiapkan meliputi *screen* sablon, rakel, tinta sablon, meja sablon, serta kain dan kaos sebagai media cetak. Selain itu, tim pelaksana juga menyiapkan bahan pelatihan dalam bentuk modul yang memuat penjelasan tentang teknik sablon dan langkah-langkah dalam pembuatan desain yang siap cetak.



**Gambar 7.** Dokumentasi salah satu material dan alat yang akan digunakan untuk lokakarya

*Sumber: Tim PKM/2024*

## 3. **Pengenalan dan Teori Dasar Teknik Sablon**

Pada tahap ini, fasilitator memberikan pengantar teori tentang teknik dasar sablon untuk memberikan pemahaman awal kepada peserta sebelum praktik langsung dimulai.

### a. **Pengenalan Teknik Dasar**

Fasilitator menjelaskan prinsip-prinsip dasar dalam teknik sablon, mencakup metode

manual dan digital. Penjelasan ini memberikan gambaran tentang perbedaan keduanya, termasuk kelebihan dan kekurangan masing-masing teknik dalam konteks ekonomi kreatif. Dan berikut materi yang disampaikan oleh fasilitator.

### **Teori Cetak Sablon**

Cetak sablon adalah teknik mencetak gambar atau desain pada berbagai jenis permukaan datar, seperti kain, kertas, plastik, atau bahan lainnya dengan menggunakan media screen (kain kasa halus) yang dibentuk sesuai pola gambar. Proses tersebut melibatkan pemindahan tinta melalui screen yang telah dilubangi sesuai dengan pola desain, sehingga tinta yang kemudian ditekan melalui screen dengan bantuan alat penggaruk (raket) melewati bagian yang telah diberi pola dan tercetak pada media yang akan disablon. Teknik cetak sablon sangat populer karena fleksibilitasnya dalam mencetak pada berbagai jenis material dan kemampuan mencetak desain yang detail dengan warna yang tahan lama. Teknik ini sering digunakan dalam pembuatan kaos, poster, stiker, dan berbagai produk lainnya.

Cetak sablon memiliki akar sejarah yang panjang, dimulai dari Tiongkok dan menyebar ke berbagai belahan dunia sebelum akhirnya berkembang menjadi industri yang maju. Di Indonesia, teknik sablon mulai dikenal pada awal abad ke-20. Sejarah perkembangan cetak sablon di Indonesia terkait erat dengan industri tekstil dan garmen yang berkembang pesat. Seiring perkembangan zaman, cetak sablon tetap menjadi bagian penting dari industri kreatif di Indonesia, meskipun kini bersaing dengan teknologi digital printing yang lebih cepat dan efisien. Banyak pengusaha lokal yang tetap mempertahankan teknik sablon tradisional karena hasil cetaknya yang lebih berkualitas dan tahan lama. Di Indonesia, sablon tidak hanya digunakan untuk tekstil, tetapi juga untuk produk-produk seperti stiker, poster, dan aksesoris promosi.

Cetak sablon memiliki sejarah yang panjang sejak pertama kali ditemukan di Asia Timur dan berkembang hingga menjadi salah satu metode pencetakan paling populer di dunia, termasuk di Indonesia. Di Indonesia, cetak sablon telah menjadi bagian penting dari industri kreatif dan tekstil, serta menjadi simbol industri kecil dan menengah yang terus berkembang dari masa ke masa.

Teknik sablon dapat dikategorikan ke dalam tiga jenis utama, yaitu sablon manual, sablon digital, dan sablon kombinasi. Masing-masing jenis memiliki kelebihan dan kekurangan, yang memengaruhi hasil cetakan, biaya produksi, dan jenis material yang dapat digunakan.

**Tabel 4. Perbandingan Kelebihan dan Kekurangan Jenis Sablon**

<b>Jenis Sablon</b>	<b>Kelebihan</b>	<b>Kekurangan</b>
<b>Sablon Manual</b>	Tahan lama, cocok untuk produksi massal	Proses lama, sulit untuk desain detail
<b>Sablon Digital</b>	Cepat, detail tinggi, ekonomis untuk jumlah kecil	Tidak tahan lama, biaya tinggi untuk produksi besar
<b>Sablon Kombinasi</b>	Gabungan kecepatan dan ketahanan	Proses rumit, biaya lebih tinggi

### **Peluang Usaha Cetak Sablon**

Peluang usaha cetak sablon di pasar lokal Indonesia sangat menjanjikan, terutama dengan berkembangnya industri *fashion*, produk *custom*, dan kebutuhan promosi. Permintaan dari kalangan individu, komunitas, hingga perusahaan terus meningkat, khususnya untuk produk seperti kaos, *tote bag*, dan *merchandise* acara. Kebutuhan konsumen bervariasi, mulai dari desain personal yang unik hingga pesanan massal untuk acara atau promosi bisnis. Banyak UKM, instansi, dan komunitas membutuhkan produk sablon untuk kebutuhan branding atau merchandise, sehingga menciptakan pasar yang stabil dan luas. Peluang keuntungan dalam usaha cetak sablon juga tinggi. Dengan modal yang relatif terjangkau, terutama pada sablon manual, pengusaha bisa mendapatkan margin keuntungan yang signifikan, terutama jika produksi dilakukan dalam jumlah besar. Sablon digital pun menawarkan kelebihan pada desain kompleks dan pesanan kecil yang memberikan fleksibilitas dalam melayani berbagai jenis konsumen.

Dengan strategi pemasaran yang baik, seperti Memanfaatkan media sosial dan *e-commerce* untuk memperluas jangkauan pasar. Dengan platform online, produk dapat dijual tidak hanya di kota tempat usaha berada, tetapi juga ke seluruh Indonesia. Potensi usaha cetak sablon untuk terus tumbuh sangat besar, menjadikannya peluang bisnis yang layak dipertimbangkan.

#### **b. Alat dan Bahan yang Digunakan**

Peserta diajak untuk mengenali alat dan bahan yang digunakan dalam proses sablon, seperti *screen* sablon, tinta, dan raket. Penjelasan ini juga meliputi cara memilih bahan berkualitas, yang sangat berpengaruh terhadap hasil cetakan sablon. Fasilitator

menekankan pentingnya menggunakan bahan yang tepat untuk memastikan daya tahan dan kualitas cetakan produk. Dan berikut alat dan bahan yang dikenalkan pada peserta.

1. Raket (penyapu tinta)



**Gambar 8.** Contoh Raket

*Sumber:* Google

Raket berfungsi untuk menekan dan meratakan tinta sehingga dapat melewati bagian screen yang terbuka (sesuai desain) dan menciptakan cetakan pada permukaan bahan. Penggunaan raket yang tepat sangat mempengaruhi hasil sablon, mulai dari ketajaman gambar hingga ketebalan tinta yang diaplikasikan.

2. *Screen* (kain saring)



**Gambar 9.** Contoh *Screen*

*Sumber:* Google

Berdasarkan kerapatannya, screen sablon terbagi menjadi 3 jenis yang digolongkan dari penggunaan dengan pembagian ukuran nomor kerapatan. Berikut di antaranya.

a) *Screen* Kasar

*Screen* kasar merupakan jenis *screen* berukuran 61T - 90T. Jenis *screen* ini umumnya digunakan untuk mencetak benda-benda yang menyerap cat, seperti

handuk, sprei, selimut, dan karung.

b) *Screen* Sedang

*Screen* sedang merupakan jenis screen berukuran 120T - 150T. *Screen* sedang biasanya digunakan untuk mencetak benda-benda sedang atau setengah menyerap cat, antara lain untuk mencetak kertas karton, kulit imitasi, mika, kayu, serta logam halus.

c) *Screen* Halus

*Screen* halus merupakan jenis *screen* berukuran 165T - 200S. *Screen* halus banyak digunakan untuk mencetak benda-benda yang tidak menyerap cat, seperti kaca, plastik, dan logam.

3. Meja sablon



**Gambar 10.** Contoh Meja Sablon

*Sumber:* Google

Meja sablon adalah peralatan penting yang digunakan dalam proses cetak sablon manual. Meja ini berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan bahan yang akan disablon, seperti kaos, kertas, atau bahan lain, serta untuk menahan screen agar tetap stabil selama proses penyablonan. Meja sablon memastikan posisi bahan dan screen tetap di tempatnya sehingga hasil cetakan presisi dan konsisten.

4. Bahan tinta sablon (plastisol, water-based, rubber)



**Gambar 11.** Contoh Tinta Sablon Plastisol

*Sumber:* Google

a) Tinta sablon plastisol

**Tinta sablon plastisol** adalah jenis tinta yang paling umum digunakan dalam industri sablon, khususnya untuk mencetak pada bahan tekstil. Tinta ini terbuat dari campuran resin PVC (polivinil klorida) dan minyak



**Gambar 12.** Contoh Tinta Sablon Plastisol

*Sumber:* Google

b) Tinta sablon waterbase

**Tinta sablon rubber waterbase** adalah jenis tinta yang berbasis air dan digunakan dalam proses sablon, terutama pada kain. Tinta ini terbuat dari bahan dasar air, pigmen, dan bahan tambahan lainnya yang memberikan sifat elastis dan fleksibilitas pada hasil cetakan. Tinta rubber waterbase semakin populer karena ramah lingkungan dan memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan tinta plastisol.

### c. Proses Persiapan Desain Sablon

Selain pengenalan alat, sesi ini diisi dengan diskusi mengenai cara menyiapkan desain yang menarik dan sesuai dengan tren pasar. Peserta diperkenalkan pada konsep dasar desain grafis dan penggunaan perangkat lunak sederhana untuk membuat desain sablon. Diskusi ini diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas peserta dalam menciptakan produk yang unik dan menarik.



**Gambar 13.** Pengarahan Fasilitator tentang perancangan gambar untuk sablon

*Sumber: Tim PKM/2024*

Proses persiapan desain sablon adalah langkah krusial dalam mencapai hasil cetakan yang berkualitas. Pertama, desainer akan membuat konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan klien atau target pasar. Desain ini biasanya dibuat menggunakan perangkat lunak grafis seperti Adobe Illustrator atau CorelDRAW, di mana desainer dapat menambahkan elemen warna, teks, dan gambar sesuai keinginan. Setelah desain selesai, langkah selanjutnya adalah mempersiapkan file untuk dicetak pada film transparan. Ini penting untuk membuat film yang akan digunakan dalam proses penyablonan. Film harus dicetak dengan resolusi tinggi untuk memastikan detail desain terlihat jelas saat dipindahkan ke screen. Selanjutnya, screen akan dilapisi dengan emulsi sensitif cahaya, yang kemudian akan terpapar cahaya untuk memindahkan desain dari film ke screen. Proses ini menentukan ketajaman dan keakuratan cetakan akhir, sehingga sangat penting untuk dilakukan dengan cermat dan teliti agar hasil sablon memenuhi harapan.

## 4. Demonstrasi Proses Sablon dan Praktik Langsung Peserta

### a. Demonstrasi oleh Fasilitator

Tahapan ini diawali dengan demonstrasi dari fasilitator mengenai proses sablon dari

awal hingga selesai. Demonstrasi meliputi persiapan screen, pemindahan desain ke screen, proses pencetakan hingga pengeringan. Dengan memperhatikan setiap tahap proses secara langsung, peserta diharapkan dapat memahami setiap detail yang harus diperhatikan dalam menghasilkan cetakan sablon berkualitas.



**Gambar 14.** Demonstrasi Fasilitator langkah awal sablon

*Sumber: Tim PKM/2024*

#### **b. Praktik Langsung**

Setelah demonstrasi, peserta dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk melakukan praktik sablon. Setiap kelompok dibimbing oleh fasilitator, memastikan mereka mengikuti langkah-langkah dengan benar. Peserta juga diberi kesempatan untuk membuat desain sendiri yang akan dicetak pada media kain atau kaos. Dengan demikian, mereka mendapatkan pengalaman langsung dalam seluruh proses sablon, mulai dari persiapan hingga hasil akhir cetakan.



## Gambar 15. Persiapan *screen* sablon

Sumber: Tim PKM/2024

### 1) Pembuatan Film Sablon

Membuat film (negatif/desain) yang akan digunakan pada *screen* sablon adalah langkah penting dalam proses penyablonan yang mempengaruhi kualitas hasil cetakan. Proses ini dimulai dengan menyiapkan desain menggunakan perangkat lunak grafis seperti Adobe Illustrator atau CorelDRAW. Pastikan desain dibuat dalam format vektor untuk menjaga ketajaman saat diperbesar. Setelah desain selesai, ubah mode warna ke CMYK agar warna hasil cetakan lebih akurat. Selanjutnya, cetak desain pada film transparan menggunakan printer inkjet yang memiliki tinta pigmen. Pastikan untuk mencetak dengan resolusi minimal 300 dpi agar detail terlihat jelas dan bagian hitam cukup tebal untuk memblokir cahaya saat proses *exposure*.

Setelah mencetak, periksa film transparan untuk memastikan bahwa semua elemen desain terlihat jelas dan tidak ada cacat. Untuk pencetakan film sablon, beberapa peralatan yang dibutuhkan meliputi printer inkjet berkualitas tinggi, film transparan, komputer dengan perangkat lunak desain grafis, dan pengatur warna.



Gambar 16. Persiapan *screen* sablon

Sumber: Tim PKM/2024



**Gambar 17.** Proses transfer gambar ke *screen* sablon

*Sumber: Tim PKM/2024*



**Gambar 18.** Proses afdruck *screen* sablon

*Sumber: Tim PKM/2024*

## 2) Tahap Pembuatan Screen

Mempersiapkan screen sablon dimulai dengan memilih screen yang sesuai dan membersihkannya dari debu atau kotoran. Setelah itu, lapisi screen dengan emulsi sensitif cahaya secara merata menggunakan rakel. Biarkan emulsi mengering dalam ruangan gelap agar tidak terpapar cahaya. Selanjutnya, tempatkan film negatif di atas screen dan paparkan ke sumber cahaya sesuai waktu yang ditentukan. Terakhir, bilas screen dengan air untuk menghilangkan emulsi yang tidak terpapar, sehingga desain siap digunakan.



**Gambar 19.** Proses pengeringan *screen*

*Sumber: Tim PKM/2024*

### **3) Penyablonan Film ke Screen**

Teknik mengoleskan obat afdruk dimulai dengan menyiapkan screen sablon yang bersih dan kering. Pertama, pastikan tidak ada debu atau kotoran yang menempel pada permukaan screen. Selanjutnya, gunakan rakel yang bersih untuk mengambil emulsi sensitif cahaya dan oleskan secara merata pada kedua sisi screen. Arahkan rakel dengan sudut 45 derajat dan tekan perlahan saat menggesekkan emulsi agar lapisannya tipis dan merata. Ulangi proses ini jika perlu, namun pastikan lapisan tidak terlalu tebal. Setelah selesai, biarkan screen mengering di tempat gelap selama waktu yang ditentukan agar emulsi tidak terpapar cahaya, sehingga siap untuk proses *exposure*.



**Gambar 20.** Proses penyablonan kaos

*Sumber: Tim PKM/2024*



**Gambar 21.** Proses penyablonan mug

*Sumber: Tim PKM/2024*

Setelah scene siap untuk di afdruck kemudian dilakukan, proses pencahayaan untuk afdruck desain dimulai setelah screen sablon dilapisi emulsi sensitif cahaya dan mengering dengan baik. Tempatkan film transparan yang berisi desain di atas screen, pastikan posisinya tepat. Selanjutnya, letakkan screen di bawah sumber cahaya UV, seperti lampu exposure, dengan jarak yang sesuai. Atur waktu pencahayaan sesuai dengan rekomendasi emulsi yang digunakan, biasanya antara 30 detik hingga beberapa menit. Setelah waktu pencahayaan berakhir, angkat film transparan dan segera bilas screen dengan air untuk menghilangkan emulsi yang tidak terpapar cahaya. Screen yang sudah terafdruck

kini siap digunakan untuk proses penyablonan, menghasilkan cetakan yang tajam dan akurat.

### c. Evaluasi Hasil

Setelah praktik, dilakukan evaluasi hasil cetakan dari setiap kelompok. Fasilitator memberikan umpan balik mengenai kelebihan dan kekurangan dari hasil cetakan, serta memberikan saran perbaikan untuk hasil yang lebih baik di masa mendatang. Melalui evaluasi ini, peserta dapat lebih memahami aspek teknis yang perlu diperhatikan dalam proses sablon untuk menghasilkan produk yang berkualitas.

## 5. Penutupan dan Diskusi Peluang Usaha

Pada sesi penutupan, dilakukan diskusi mengenai peluang usaha cetak sablon di pasar lokal. Fasilitator memberikan beberapa tips praktis untuk memasarkan produk hasil sablon, termasuk penggunaan media sosial sebagai platform pemasaran yang efektif. Peserta diajarkan cara membangun branding produk sederhana yang dapat menarik minat pembeli. Diskusi ini juga mencakup cara mengelola usaha sablon dalam skala kecil, termasuk penentuan harga dan pengelolaan modal usaha.



**Gambar 22.** Dokumentasi Hasil Produk Sablon **Gambar 23.** Dokumentasi Foto Bersama

*Sumber: Tim PKM/2024*

Lokakarya ini berhasil memberikan keterampilan praktis kepada pemuda Padukuhan Pacaran dalam bidang cetak sablon. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta, mulai dari teknik dasar hingga praktik langsung. Dukungan dari pemerintah desa dan penyerahan alat sablon sebagai modal awal semakin memperkuat potensi usaha ini untuk berkembang menjadi sumber pendapatan bagi pemuda setempat. Lokakarya ini diharapkan menjadi awal bagi keberlanjutan usaha ekonomi kreatif di Padukuhan Pacaran yang dapat membantu meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

**B. Laporan Penggunaan Rekapitulasi Anggaran**

<b>Honor</b>					
No	Jenis Pengeluaran	Honor/Jam (Rp)	Waktu jam/minggu	Jumlah minggu	Honor per tahun (Rp)
1.	Narasumber I	512.500	2 Jam/Minggu	1	1.025.000
2.	Narasumber II	512.500	2 Jam/Minggu	1	1.025.000
3.	Tenaga Teknis (Dokumentasi)	78.125	1 Jam/Minggu	16	1.250.000
4.	Tenaga Teknis (Penyelia Data)	78.125	1 Jam/Minggu	16	1.250.000
5.	Asisten Peneliti	78.125	1 Jam/Minggu	16	1.250.000
6.	Asisten Peneliti	78.125	1 Jam/Minggu	16	1.250.000
<b>Sub Total (Rp)</b>					<b>7.050.000</b>
<b>Bahan habis pakai</b>					
No	Nama Bahan	Justifikasi	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga (Rp)
1.	Kertas A4 80 gram	Perlengkapan Kegiatan	3 rim	60.000/rim	180.000
2.	Pulpen BIC 2 warna	Perlengkapan Kegiatan	5 buah	20.000/buah	100.000
3.	Kuota Internet	Perlengkapan Kegiatan	6 bulan	200.000/bulan	400.000
4.	Fotokopi Kuesioner	Perlengkapan Kegiatan	600 lembar	250/lembar	150.000
5.	Tinta printer Epson L3110	Perlengkapan Kegiatan	2 set	250.000/set	500.000
6.	Masker N95	Perlengkapan Kegiatan	2 box	150.000	300.000
7.	Hand Sanitizer 250 ml	Perlengkapan Kegiatan	8 buah	15.000/buah	120.000
8.	Sewa <i>Coworking Space</i>	Perlengkapan Kegiatan	10 jam	75.000/jam	750.000
9.	Cat akrilik	Peralatan Kegiatan	5 pcs	200.000/buah	1.000.000
10.	Cup plastik	Peralatan Kegiatan	2 pack	100.000/kali	400.000
11.	Screen sablon	Perlengkapan Kegiatan	3 buah	400.000/buah	1.200.000

12.	Mug polos	Perlengkapan Kegiatan	2 lusin	370.000/lusin	740.000
13.	Konsumsi lokakarya	Konsumsi Kegiatan	15 orang 7 pertemuan	30.000/orang/pertemuan	3.150.000
14.	Kertas sticker	Perlengkapan Kegiatan	2 rim	55.000/rim	110.000
<b>Sub Total (Rp)</b>					<b>9.400.000</b>
<b>Perjalanan</b>					
No	Tujuan	Keperluan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga (Rp)
1.	Tiket KRL Jogja-DelangguPP selama 6 Bulan	Kontrol program harian	1 orang/120 kali	16.000	1.920.000
2.	Bensin fasilitator ke lokasi workshop	Lokakarya	1 orang/7 kali	50.000	350.000
3.	Bensin narasumber Delanggu-Solo PP	Fasilitasi Lokakarya	2 Orang/2 Kali	100.000	400.000
4.	Penginapan narasumber 2 Orang untuk 2 Malam	Fasilitasi Lokakarya	2 Orang/2 Malam	213.750	855.000
<b>Sub Total (Rp)</b>					<b>3.525.000</b>
<b>Biaya Lain-lain</b>					
No	Kegiatan	Keperluan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga (Rp)
1.	Publikasi Seminar Hasil PKM	Cetak Booklet	50 Eks	20.000	1.000.000
2.	Seminar Hasil	Konsumsi	50 Orang	30.500	1.525.000
3.	Publikasi Hasil Lokakarya 50 Eks	Cetak Booklet	50 Eks	20.000	1.000.000
<b>Sub Total (Rp)</b>					<b>3.525.000</b>
<b>Total (Rp)</b>					<b>23.500.000</b>

### C. Justifikasi Anggaran PKM Tematik Kemitraan 2024

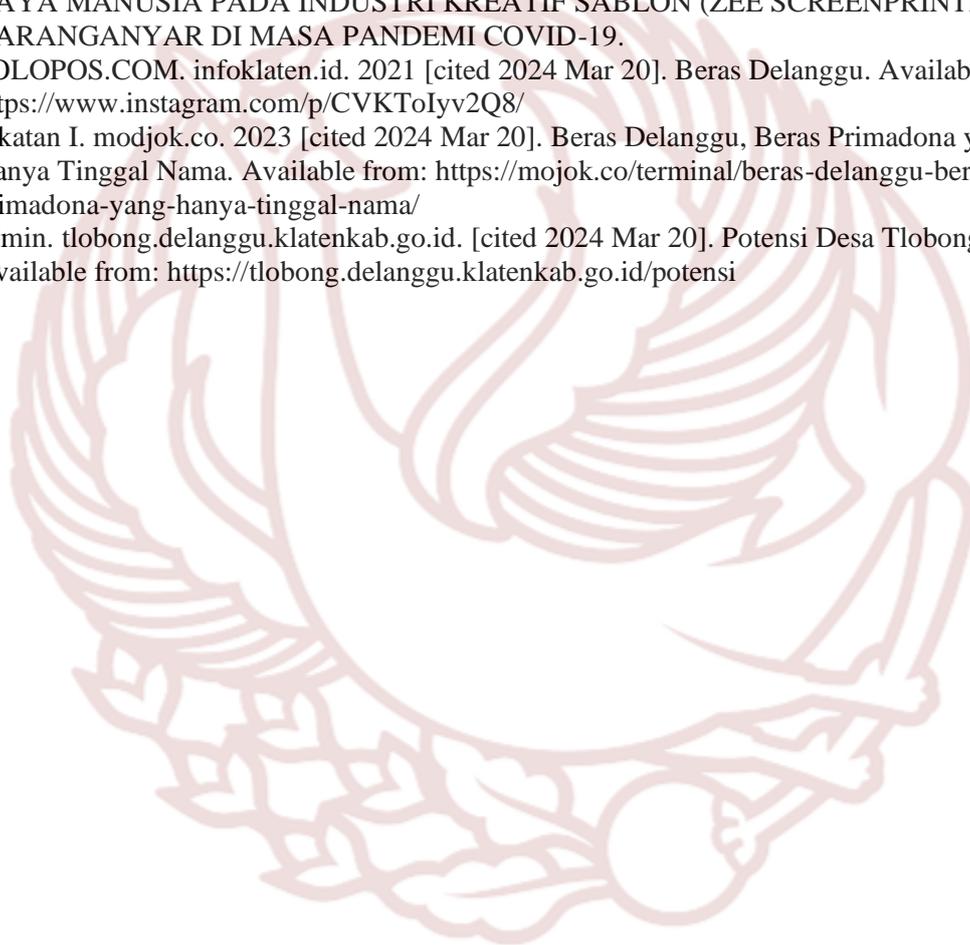
No.	Jenis Pengeluaran	Volume	Biaya yang Diusulkan (Rp)
1.	Honor Maksimal 30 %	Narasumber 2 Orang/2 Jam/Minggu	<b>2.050.000</b>
		Tenaga teknis 2 Orang/2 Jam/Minggu	<b>2.500.000</b>
		Asisten peneliti 2 Orang/2 Jam/Minggu	<b>2.500.000</b>
2.	Bahan habis pakai dan peralatan (sebutkan setiap item) 40 %	Kertas A4 80 gram 3 Rim	<b>180.000</b>
		Pulpen BIC 2 warna 5 buah	<b>100.000</b>
		Kuota Internet 6 bulan	<b>1.200.000</b>
		Fotokopi Kuesioner 600 lembar	<b>150.000</b>
		Tinta printer Epson L3110 2 set	<b>500.000</b>
		Masker N95 2 box	<b>300.000</b>
		Hand Sanitizer 250 ml 8 buah	<b>120.000</b>
		Sewa <i>Coworking Space</i> 10 jam	<b>750.000</b>
		Cat akrilik	<b>1.000.000</b>
		Cup plastik	<b>1.200.000</b>
		Screen sablon	<b>740.000</b>
		Mug polos	<b>3.150.000</b>
		Konsumsi lokakarya	<b>110.000</b>
3.	Perjalanan 15 %	Tiket KRL Jogja-DelangguPP selama 6 Bulan	<b>1.920.000</b>
		Bensin fasilitator ke lokasi workshop	<b>350.000</b>
		Bensin narasumber Delanggu-Solo PP	<b>400.000</b>
		Penginapan narasumber 2 Orang untuk 2 Malam	<b>855.000</b>
4.	Lain-lain (publikasi, seminar,	Cetak Booklet Publikasi	<b>1.000.000</b>

	atau yang lain) Maksimal 15 %	Seminar Hasil PKM 50 Eks	
		Cetak Booklet Publikasi Hasil Lokakarya 50 Eks	<b>1.000.000</b>
		Konsumsi Seminar Hasil 50 Orang	<b>1.525.000</b>
<b>Jumlah</b>			<b>23.500.000</b>

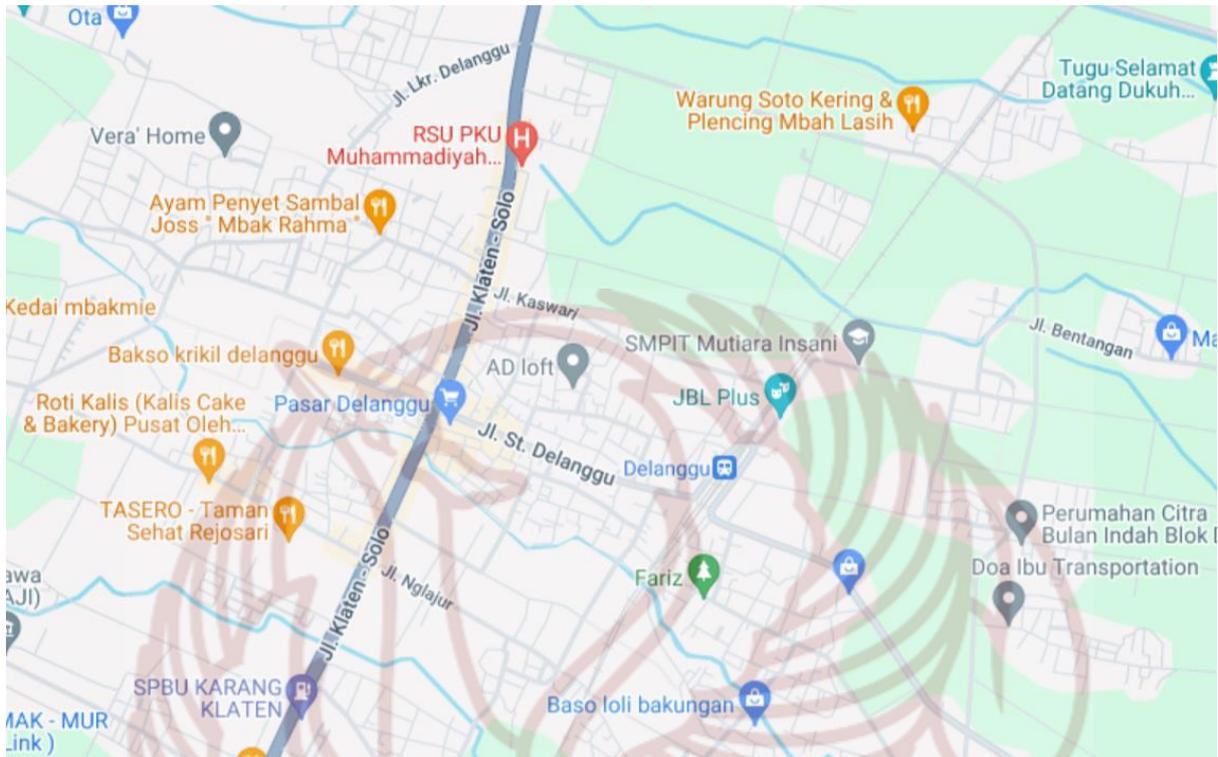


## DAFTAR PUSTAKA

1. sibakul. sibakuljogja.jogjaprov.go.id. [cited 2024 Mar 20]. 8 Contoh Ekonomi Kreatif yang Menjanjikan di Indonesia. Available from: <https://sibakuljogja.jogjaprov.go.id/blog/pasarkotagedeyia/8-contoh-ekonomi-kreatif-yang-menjanjikan-di-indonesia/>
2. Finaka AW. indonesiabaik.id. 2018 [cited 2024 Mar 20]. Yang Muda, Yang Kreatif. Available from: <https://indonesiabaik.id/infografis/yang-muda-yang-kreatif-1>
3. Purnamasari I, Adhi Prasetyo S. PKM INDUSTRI KREATIF SABLON KAOS: PENGEMBANGAN EDUPRENEURSHIP SISWA SMP PGRI CANDIROTO TEMANGGUNG. Vol. 1. 2022.
4. Wijastuti S, Dwanita Widodo Z, Sumber P, Darmaningrum K. PENGELOLAAN SUMBER DAYA MANUSIA PADA INDUSTRI KREATIF SABLON (ZEE SCREENPRINTING) KARANGANYAR DI MASA PANDEMI COVID-19.
5. SOLOPOS.COM. infoklaten.id. 2021 [cited 2024 Mar 20]. Beras Delanggu. Available from: <https://www.instagram.com/p/CVKToIyv2Q8/>
6. Pikatan I. modjok.co. 2023 [cited 2024 Mar 20]. Beras Delanggu, Beras Primadona yang Hanya Tinggal Nama. Available from: <https://mojok.co/terminal/beras-delanggu-beras-primadona-yang-hanya-tinggal-nama/>
7. admin. tlobong.delanggu.klatenkab.go.id. [cited 2024 Mar 20]. Potensi Desa Tlobong. Available from: <https://tlobong.delanggu.klatenkab.go.id/potensi>



Lampiran 1. Peta Wilayah Mitra



Peta Wilayah Padukuhan Pacaran, Desa Toblong, Kecamatan Delanggu, Klaten, Jawa Tengah