

SABLON SOLUTIF UNTUK INDUSTRI KREATIF; MENINGKATKAN KETERAMPILAN DAN KREATIFITAS MELALUI *WORKSHOP* CETAK SARING

Widiyanto Satrio Aji¹, Roseilda Regita², Prakastria³

Fakultas Industri Kreatif, Departemen Desain Komunikasi Visual^{1,2,3}

Universitas Teknologi Bandung, Jl Soekarno Hatta No. 378, Kota Bandung^{1,2,3}

wsatrioadjie@gmail.com¹, roseildasinaga@gmail.com², prakastriaaay@gmail.com³

Abstrak

Industri kreatif di Indonesia menunjukkan perkembangan yang pesat dan menjadi salah satu sektor strategis dalam menyerap tenaga kerja, mendorong pertumbuhan ekonomi, serta memperkuat identitas budaya lokal. Salah satu bidang yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan adalah teknik cetak saring atau sablon, mengingat penggunaannya yang luas pada produk fesyen, *merchandise*, karya seni, dan media promosi. Artikel ini membahas pelaksanaan *workshop* cetak saring sebagai solusi alternatif dalam meningkatkan keterampilan praktis sekaligus kreativitas masyarakat, khususnya kalangan pelajar dan mahasiswa. Metode yang digunakan meliputi pendekatan partisipatif melalui sesi pelatihan langsung, praktik lapangan, serta pendampingan intensif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memperoleh pemahaman teknis mengenai tahapan proses sablon manual, mulai dari perancangan desain, pemindahan pola ke layar cetak, pengaturan komposisi warna, hingga teknik pencetakan pada berbagai media. Lebih jauh, peserta juga terdorong untuk mengembangkan ide-ide visual yang inovatif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan pasar. Temuan ini menegaskan bahwa *workshop* sablon tidak hanya berperan dalam memberikan keterampilan teknis, tetapi juga berfungsi sebagai sarana ekspresi seni yang memperkuat daya imajinasi kreatif. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan nilai tambah produk lokal, penciptaan peluang usaha mandiri, serta penguatan daya saing di sektor industri kreatif. Sablon, pada akhirnya, dapat dipandang sebagai keterampilan solutif yang mendukung pengembangan kreativitas sekaligus kemandirian ekonomi masyarakat.

Kata kunci : Industri kreatif, sablon, cetak saring, keterampilan, kewirausahaan.

Abstract

The creative industry in Indonesia has shown rapid growth and has become one of the strategic sectors in generating employment, driving economic development, and strengthening local cultural identity. One promising field within this sector is screen-printing, considering its wide application in fashion products, merchandise, artworks, and promotional media. This article discusses the implementation of a screen-printing workshop as an alternative solution to enhance practical skills as well as creativity, particularly among students and young learners. The method employed includes a participatory approach through direct training sessions, hands-on practice, and intensive mentoring. The results indicate that participants gained technical understanding of the manual screen-printing process, starting from design creation, pattern transfer onto the screen, color composition adjustment, to the printing techniques on various media. Moreover, participants were encouraged to develop innovative and contextual visual ideas that respond to market demands. These findings emphasize that screen-printing workshops not only serve as a medium for transferring technical skills but also function as an artistic expression that strengthens creative imagination. Therefore, such activities significantly contribute to increasing the added value of local products, fostering entrepreneurial opportunities, and enhancing competitiveness in the

creative industry sector. Ultimately, screen-printing can be regarded as a solution-oriented skill that supports the development of creativity as well as community economic independence.

Keywords: Creative industry, screen printing, silkscreen, skills, entrepreneurship.

I. PENDAHULUAN

Teknik sablon, atau dikenal juga dengan sebutan cetak saring, telah menorehkan jejak panjang dalam sejarah peradaban manusia. Lebih dari sekadar metode mencetak gambar atau tulisan, sablon adalah medium ekspresi kreatif dan solusi praktis untuk memproduksi massal dengan sentuhan artistik. Akar sejarah sablon diperkirakan bersemi sejak masa Dinasti Song di Tiongkok (960–1279 M) [1]. Jejak awal juga ditemukan dalam tradisi Jepang melalui Teknik Katazome, serta di Eropa abad ke-18 untuk mencetak *wallpaper* dan kartu bermain [2]. Titik balik signifikan muncul pada awal abad ke-20 melalui penggunaan kain kasa (*screen*) yang dilapisi emulsi peka cahaya sehingga memungkinkan pencetakan desain lebih detail [3]. Inovasi tinta berbasis air, plastisol, serta teknologi Afdruck modern menjadikan sablon mampu diaplikasikan ke berbagai media, mulai dari tekstil hingga keramik [4]. Lebih dari sekadar teknik industri, sablon menjelma menjadi bagian penting dari budaya populer dan industri kreatif. Dari kaos band ikonik, desain grafis pada merchandise, hingga karya seni rupa yang unik, sablon memberikan ruang bagi ekspresi individual dan kolektif. *Workshop-workshop* sablon tumbuh subur, menjadi wadah bagi para kreator untuk mempelajari keterampilan, berbagi ide, dan menghasilkan karya-karya inovatif.

Di era digital, sablon tetap relevan berkat fleksibilitas dan potensinya sebagai kombinasi antara tradisi manual dengan teknologi digital, sehingga mampu membuka peluang bisnis kreatif baru [5]. Sablon tidak hanya menjadi solusi untuk produksi massal yang terjangkau, tetapi juga menjadi medium yang memungkinkan sentuhan personal dan artistik dalam setiap karyanya. Dengan sejarah yang kaya dan potensi yang tak terbatas, sablon akan terus mewarnai dan memperkaya lanskap industri kreatif di masa depan. Industri kreatif berkembang pesat sebagai sektor ekonomi yang menjanjikan. Salah satu keterampilan dasar yang masih relevan dan bernilai ekonomi adalah teknik cetak saring (sablon). Sablon bukan hanya sekadar proses mencetak gambar di media kaos atau kain, tetapi juga menjadi media ekspresi seni dan peluang usaha.

Workshop sablon menjadi ruang pembelajaran terbuka yang mendorong peserta untuk belajar sambil praktik. Di tengah keterbatasan akses terhadap pelatihan formal, kegiatan seperti ini menjadi solusi alternatif pengembangan keterampilan. Tujuan diselenggarakannya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah :

- a. Peningkatan Keterampilan; Meningkatkan keterampilan masyarakat dalam mencetak desain atau gambar pada berbagai media, baik untuk keperluan pribadi, komersial, atau sebagai alat promosi.
- b. Meningkatkan Kreativitas; Membantu peserta untuk mengembangkan kreativitas mereka, baik dalam desain maupun dalam memanfaatkan bahan-bahan lokal yang tersedia.
- c. Pemberdayaan Ekonomi; Memberikan keterampilan praktis yang dapat digunakan untuk membuka usaha kecil, seperti usaha sablon kaos, tas, atau produk lainnya.

Sementara itu manfaat dari diselenggarakannya Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah :

- a. Peningkatan Keterampilan; Masyarakat akan mendapatkan keterampilan baru yang dapat digunakan untuk membuka peluang usaha atau memperluas lapangan pekerjaan.
- b. Pemberdayaan Ekonomi; Masyarakat, terutama kelompok yang belum memiliki pekerjaan tetap, dapat memanfaatkan keterampilan sablon untuk mendirikan usaha kecil, baik secara individu maupun dalam kelompok.
- c. Pengembangan Kreativitas; Peserta bisa mengembangkan kreativitas mereka dengan mendesain produk yang menarik dan bernilai jual tinggi.
- d. Penguatan Ekonomi Lokal; Produk sablon buatan masyarakat lokal dapat dipasarkan di pasar lokal secara *offline* maupun *online*, yang berpotensi meningkatkan pendapatan keluarga

II. METODE PELAKSANAAN

Metode yang dilakukan selama kegiatan ini berupa Penyampaian Materi Teknis Sablon (Diskusi dan Tanya Jawab) kemudian dilanjutkan dengan Praktek Sablon secara langsung dan interaktif dengan peserta, dengan tahapan dan detail sebagai berikut :

a. Penyampaian Materi

Materi yang disampaikan oleh Dosen 1 mengenai Pengetahuan Umum dan Teknis Cetak Saring atau Sablon. Materi disampaikan secara bertahap, mulai dari dasar hingga teknik lanjutan, dengan penjelasan yang mudah dipahami.

b. Diskusi dan Tanya Jawab:

Memberi kesempatan kepada audiens untuk bertanya dan kepada Dosen 1 sebagai pemateri, selanjutnya pertanyaan-pertanyaan tersebut diangkat menjadi diskusi secara terbuka dan dipandu oleh Dosen 2 sebagai moderator.

c. Praktek Langsung:

Untuk mempermudah audiens memahami dan menguasai teknik sablon, maka dilakukan Praktek Sablon secara langsung yang dipraktikkan oleh Narasumber. Praktek ini dipandu oleh Dosen 3 sebagai moderator. Masing-masing peserta disediakan *totebag* dan diberi kesempatan untuk melakukan teknik sablon pada *totebag*-nya.

d. Resume Kegiatan :

Ringkasan atau laporan singkat yang menggambarkan Kegiatan Diskusi dan Praktek Sablon yang telah dilaksanakan, mencakup informasi mengenai tujuan, proses, hasil, dan evaluasi dari kegiatan tersebut. Disampaikan oleh Dosen 1 selaku pemateri sekaligus koordinator acara.

III. HASIL PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang diselenggarakan di Universitas Teknologi Bandung pada tanggal 28 Desember 2024 dirancang dengan tujuan untuk memberikan pengalaman praktis sekaligus meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam bidang keterampilan kreatif. Peserta, yang terdiri dari mahasiswa berbagai jurusan di Bandung, memperoleh pengetahuan teoritis dan praktik langsung mengenai teknik cetak saring (sablon). Proses pembelajaran ini dianalisis sebagai strategi untuk menjembatani kesenjangan antara dunia akademik dengan kebutuhan industri kreatif [7]. Yang selanjutnya menuntut keterampilan teknis sekaligus kemampuan berinovasi.



Gambar 1. Penyampaian Materi Cetak Saring/Sablon



Gambar 2. Diskusi dan Tanya Jawab

Pada sesi pertama dosen 1 sebagai pemateri memberikan pemaparan teori dan penjelasan mengenai tahapan teknis cetak saring yang menjadi fokus utama *workshop*. Kemudian dilanjutkan dengan sesi kedua yaitu diskusi interaktif yang dipandu oleh dosen 2 sebagai moderator diskusi, ditandai banyaknya peserta yang secara aktif mengangkat tangan untuk bertanya maupun memberikan tanggapan. Hal tersebut menunjukkan adanya keterlibatan partisipatif yang cukup

signifikan sekaligus memperlihatkan bahwa *workshop* berfungsi tidak hanya sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai ruang dialog dan pembelajaran kolaboratif.



Gambar 3. Peserta Praktek Mencampur dan Menggunakan Cat Sablon



Gambar 4. Peserta Praktek Menyablon Dipandu Oleh Narasumber

Antusiasme peserta terlihat dari keterlibatan aktif mereka pada setiap tahapan kegiatan khususnya di sesi ketiga yang dipandu langsung oleh narasumber dan dosen 3 sebagai moderator praktek. Analisis menunjukkan bahwa pendekatan praktek langsung tidak hanya efektif dalam mempercepat pemahaman teknis, tetapi juga mendorong munculnya ide-ide baru yang lebih inovatif. Melalui pengalaman empiris, peserta belajar bagaimana menghasilkan produk yang memiliki nilai estetis sekaligus nilai ekonomi. Produk hasil *workshop*, seperti *totebag*, *t-shirt*, dan poster dengan desain orisinal, menjadi bukti nyata bahwa proses pelatihan mampu menstimulasi daya cipta sekaligus melatih keterampilan teknis peserta

Hasil *resume* dan evaluasi memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta, yang sebelumnya belum memahami dasar-dasar sablon, mampu menguasai tahapan penting mulai dari perancangan desain, persiapan alat dan bahan, hingga eksekusi sablon dengan hasil yang rapi dan kreatif. Analisis terhadap capaian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis partisipatif lebih efektif dibandingkan model instruksional konvensional. Selain itu, munculnya minat peserta untuk mengembangkan usaha sablon skala kecil, dengan sistem *pre-order* maupun *custom design*, Hal ini memperlihatkan bahwa *workshop* dapat berfungsi sebagai inkubator kewirausahaan kreatif [7].



Gambar 4. Foto bersama peserta *workshop*

Dengan demikian kegiatan *workshop* sablon tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga berperan sebagai sarana pemberdayaan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja kreatif. Analisis menunjukkan bahwa integrasi keterampilan, kreativitas, dan kewirausahaan merupakan komponen utama dalam perancangan program pelatihan berkelanjutan [6] [8].

IV. KESIMPULAN

Workshop sablon yang dilaksanakan di Universitas Teknologi Bandung bersama praktisi Gudang Grafika menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan kapasitas teknis dan nonteknis peserta, khususnya mahasiswa yang sebelumnya belum memiliki pengalaman dalam bidang sablon. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis praktik langsung, peserta tidak hanya menguasai keterampilan esensial, mulai dari perancangan desain, persiapan screen dan tinta, hingga proses pencetakan yang rapi dan estetis, tetapi juga memperoleh dampak psikologis berupa peningkatan rasa percaya diri, motivasi untuk berkarya, serta kesadaran terhadap peluang kewirausahaan. Keberhasilan ini dibuktikan melalui produk *tote bag* dengan desain orisinal sebagai representasi nyata keterampilan yang diperoleh, sekaligus memperlihatkan bahwa integrasi aspek teknis, kreativitas, dan kewirausahaan dapat menjadi formula yang relevan untuk menjadikan sablon sebagai bagian strategis dari industri kreatif kontemporer.

Lebih lanjut, temuan penelitian menegaskan bahwa keberlanjutan dampak *workshop* memerlukan strategi pengembangan materi ke arah yang lebih komprehensif, termasuk pengenalan teknik lanjutan seperti cetak multi-warna, penggunaan tinta khusus, eksplorasi media nonkonvensional, serta integrasi dengan teknologi digital yang mencakup perangkat lunak desain, pemotong pola otomatis, maupun teknik cetak *hybrid*. Selain itu, penguatan jejaring kolaboratif melalui komunitas sablon dan pemanfaatan *platform* digital sebagai sarana promosi, pengelolaan bisnis, dan perluasan pasar juga dipandang strategis dalam menciptakan ekosistem kewirausahaan kreatif yang lebih berdaya saing. Dengan demikian, sablon dapat dipahami tidak hanya sebagai keterampilan teknis semata, melainkan sebagai instrumen pemberdayaan masyarakat yang memiliki potensi untuk memberikan kontribusi berkelanjutan terhadap pertumbuhan ekonomi, penguatan nilai sosial, serta pelestarian budaya lokal dalam kerangka ekonomi kreatif Indonesia.

REFERENSI

- [1] Fairbank JK, Goldman M. *China: A New History*. Cambridge: Harvard University Press; 2006.
- [2] Hunter GC. *A History of Industrial Design*. London: Thames & Hudson; 2015.
- [3] Kuhn A. Screen printing innovations in the 20th century. *Journal of Printmaking History*. 2019;8(2):77–89.
- [4] Brown T. Development of eco-friendly screen printing inks. *International Journal of Sustainable Design*. 2021;9(1):14–28.
- [5] Smith J. Hybrid techniques in screen and digital printing. *Journal of Visual Communication*. 2022;18(3):201–214.
- [6] Dewi S. Model pelatihan berbasis industri kreatif untuk masyarakat lokal. *Jurnal Pendidikan Seni*. 2020;6(2):89–101.
- [7] Prasetyo D. Kolaborasi kampus dan industri kreatif melalui program pelatihan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 2021;7(1):55–66.
- [8] Lestari M. Dampak partisipasi pelatihan sablon terhadap kreativitas mahasiswa. *Jurnal Kreativitas dan Kewirausahaan*. 2022;10(2):144–153.