

## Penerapan *Digital Printing* dan Pemasaran *Online* pada Karangtaruna Bhakti Utama Lamperkidul

Rani Raharjanti<sup>1</sup>, Afiat Sadida<sup>2</sup>, Sri Murtini<sup>3</sup>, Mardinawati<sup>4</sup>, Sarana<sup>5</sup>, Eka Murtiasri<sup>6</sup>, Muhammad Noor Ardiansah<sup>7</sup>, Ulfah Hidayati<sup>8</sup>, Agus Suwondo<sup>9</sup>, Budhi Adhiani Christina<sup>10</sup>, Ahmad Wafa Mansur<sup>11</sup>, Prima Ayundyayasti<sup>12</sup>, Rangga Permana<sup>13</sup>, Humam Rosyadi<sup>14</sup>  
Politeknik Negeri Semarang, Indonesia

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received: 20 Juli 2025

Revised: 08 Agustus 2025

Accepted: 12 Agustus 2025

#### Keywords:

Tchnology,  
Packaging design,  
Online marketing

#### Published by

Medani: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Copyright © 2025 by the Author(s) | This is an open-access article distributed under the Creative Commons Attribution which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



### ABSTRACT

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk membantu mitra untuk memecahkan kendala dan permasalahan dalam proses produksi dan pemasaran. Karang Taruna "Bhakti Utomo" Desa LAMPERKIDUL merupakan salah satu Karangtaruna di daerah Lamper Kidul dengan 30 anggota dan bergerak di bidang Kerajinan Tangan, Sablon Kaos, Oleh-oleh Semarang. Sablon kaos belum memenuhi pangsa pasar karena masih banyak kekurangan, dan hasilnya kurang menarik. Masalah lainnya adalah kurangnya pengalaman dan pengetahuan tentang teknologi digital printing untuk sablon T-shirt yang semakin maju dan tidak lagi manual. Masih menggunakan alat sablon manual, dan belum memiliki media sosial sebagai pemasaran produk anak muda sebagai media untuk meningkatkan pendapatan anak muda Hasil pengabdian masyarakat ini adalah desain sablon kaos yang telah dirancang oleh tim pengabdian masyarakat dan media sosial untuk pemasaran online

The purpose of this community service is to help partners to solve obstacles and problems in the production and marketing process. Karang Taruna "Bhakti Utomo" LAMPERKIDUL Village is one of the Karangtaruna in the Lamper Kidul area with 30 members and is engaged in Handicraft, T-shirt *Screen* Printing, Semarang souvenirs. T-shirt *screen* printing has not met the market share because there are still many shortcomings, and the results are less attractive. Another problem is the lack of experience and knowledge about digital printing technology for T-shirt *screen* printing which is increasingly advanced and no longer manual. Still using manual *screen* printing tools, and do not yet have social media as marketing for youth products as a medium to increase youth income The results of this community service are t-shirt *screen* printing designs that have been designed by the community service team and social media for *online* marketing

### Corresponding Author:

Afiat Sadida

Politeknik Negeri Semarang, Indonesia

Jl. Prof. Soedarto, Tembalang, Kec. Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah 50275

Email: [afiat.sadida@polines.ac.id](mailto:afiat.sadida@polines.ac.id)

## PENDAHULUAN

Kondisi kelurahan Lamperkidul berada di jantung kota Semarang. Sangat padat penduduk dan beragam profesi. Kelurahan Lamperkidul mempunyai Luas Wilayah : 0,75 km<sup>2</sup> dengan tipologi perkotaan. Batas-batas wilayah sebagai berikut, di sebelah utara yakni Kelurahan Lamper Lor/Peterongan, sebelah timur yakni Kelurahan Jomblang, sebelah barat yakni Kelurahan Candi dan di sebelah selatan yakni Kelurahan Lamper Tengah. Jumlah RT sebanyak 41 RT, jumlah RW sebanyak 6 RW.

Masyarakat Kelurahan Lamperkidul terutama ibu-ibunya banyak membuat olahan pangan. Seperti gerakan terintegrasi koperasi dan usaha mikro (Gerai Kopi dan Mi) merupakan sebuah program yang dicanangkan Pemkot Semarang dalam rangka meningkatkan perekonomian di Kota

Atlas tersebut. Salah satu yang coba untuk didorong yakni melalui pengenalan produk-produk dengan kualitas standar tinggi dari UMKM Kota Semarang.

Karangtaruna kelurahan Lamperkidul "Bahkti Utomo" telah mempunyai beberapa produk yang dijual secara umum atau saat ada *event-event* pameran di kecamatan atau di Mall yang ada di kota Semarang. Mempunyai 30 orang anggota anak-anak muda yang semangat berkreatifitas, maka dari pihak kelurahan Lamperkidul sangat mendukung kegiatan-kegiatan yang melibatkan para pemuda. Penerapan teknologi digital printing sablon kaos sebagai alternatif penerapan teknologi dan media sosial pemasaran *online* menjadi salah satu fokus pengembangan. Prodi ini memperhatikan kebutuhan masyarakat dan industri di sekitar Polines, termasuk para karangtaruna di Kota Semarang khususnya di kelurahan Lamperkidul, dan menciptakan program-program yang relevan dengan kebutuhan tersebut. Prodi ini juga memiliki sumber daya manusia yang berpengalaman dan ahli dalam bidang akuntansi, yang dapat memberikan pendampingan dan bimbingan kepada para pemuda dalam meningkatkan kreativitasnya [1], [2], [3], [4], [5], [6].

### **Permasalahan yang Dihadapi Mitra**

Dari sisi pengembangan inovasi sablon, kurangnya pengalaman dan pengetahuan tentang teknologi *digital printing* sablon kaos yang semakin maju dan tidak manual lagi. Masih menggunakan alat-alat sablon manual. Solusi : memberikan pelatihan dan pendampingan cara *digital printing* sablon kaos desain kaos dengan mengundang instruktur/ahli digital sablon kaos dari Semarang [1], [2], [3], [5].

Dari sisi pemasaran dan promosi, belum memiliki media sosial sebagai pemasaran produk karangtaruna sebagai media untuk meningkatkan pendapatan karangtaruna. Solusi: memberikan pendampingan pembuatan media sosial sebagai sarana pemasaran *online* bagi karangtaruna [4], [6], [7], [8].

### **Tujuan Pengabdian Masyarakat**

Adapun tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah membantu mitra untuk memecahkan kendala dan masalah di dalam proses produksi dan pemasaran memberikan bantuan alat kepada mitra sehingga mempunyai desain sablon kaos *modern*. Mampu memasarkan produk hasil sablon kaos dengan menggunakan media *online*.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut Pertama, memberikan pelatihan dan pendampingan cara *digital printing* sablon kaos desain kaos dengan mengundang instruktur/ahli digital sablon kaos dari Semarang, langkah-langkah yang ditempuh antara lain Koordinasi dengan mitra untuk menyiapkan berbagai dukungan data tentang desain sablon kaos yang diinginkan, pemberian materi tambahan kompetensi Desain Kaos yang menarik. Pelatihan Digital Sablon kaos, serta Evaluasi Program bersama mitra. Penerapan pelatihan Desain Sablon Kaos. Kedua, Media Sosial sebagai sarana Pemasaran *Online* dengan langkah-langkah sebagai berikut, (i) Koordinasi dengan mitra untuk menyiapkan berbagai dukungan data tentang desain sablon kaos yang diinginkan, (ii) Pemberian materi tambahan kompetensi tentang pemasaran dan penjualan *online*, (iii) Persiapan katalog yang akan dimuat, analisa dan desain media sosial pemasaran *online*, (iv) Pembuatan media sosial, *testing* media sosial, evaluasi media sosial beserta mitra, penerapan media sosial dan (v) Pendampingan terhadap mitra [1], [2], [3], [5].

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Sejarah dan Teknik Sablon Kaos

Sejarah teknik sablon pertama kali ditemukan di China, pada zaman Dinasti Song (960 – 1279M). Kemudian beberapa negara Asia seperti Jepang dan lainnya mengadopsi metode cetak baju kaos ini dan mengembangkannya dengan memadukannya dengan penggunaan teknik sablon atau cetak lainnya. Oleh karena itu di China lah sejarah sablon itu muncul.

### Teknik Sablon

Cetak sablon atau sejarah cetak saring telah lama dikenal dan digunakan oleh bangsa Jepang sejak tahun 1664, abad ke 17, ketika itu Yujensai Miyasaki dan Zisukeo mengembangkannya dengan menyablon kain kimono beraneka motif. Penyablonan kimono itu dilatarbelakangi oleh kaisar yang melarang menggunakan kimono bertulisan tangan. Pasalnya, Kaisar sangat prihatin karena tingginya harga kimono motif tulisan tangan yang beredar di pasar. Dengan keluarnya kebijakan tersebut permintaan kimono tulis tangan dapat ditekan, dan kimono motif sablon mulia banyak digunakan oleh masyarakat Jepang. Sejak itu teknik cetak sablon mulai merambah ke negara-negara sekitar akhir abad ke-18. Akan tetapi cetak sablon pada masa itu berkembang tidak terlalu baik, karena belum ditemukan penggunaan kain kasa atau *screen* untuk mencetak sablon.

### Teknik Sablon Otomatis

Proses teknik sablon ini secara garis besar hampir sama dengan sablon manual. Perbedaannya hanya terletak pada tangan yang mengerjakannya saja. Pada sablon ini tenaga manusia dalam proses gesut digantikan dengan mesin. Dengan teknik ini, kita dapat mengatur tekanan dan volume tinta yang tertuang di atas *screen* dengan mesin yang disebut *automatic press* ini. Warna dan kualitas sablon yang dihasilkan lebih presisi bila dibandingkan dengan sablon manual. Karena dikerjakan dengan mesin, kecepatan produksi *automatic press* jauh mengungguli tangan manusia. Apalagi jika desain gambar yang akan disablon terdiri dari banyak warna, sablon ini lebih bisa diandalkan. Permasalah sablon ini terletak pada harga mesin yang mahal. Tidak semua rumah produksi apparel mampu untuk membeli mesin ini. Biasanya mesin ini hanya dimiliki oleh pabrik konveksi besar.

### Teknik Sablon Digital

Teknik sablon digital ini tidak menggunakan *screen* sama sekali. Fungsi dari *screen* digantikan oleh mesin *printer*. Para pengrajin sablon yang menggunakan teknik ini pada dasarnya lebih sering duduk di depan komputer daripada berhadapan dengan tinta ataupun alat sablon. Sablon digital ini sendiri masih bisa dibagi dalam beberapa kategori. Sampai saat artikel ini ditulis, ada tiga jenis sablon digital yang umum digunakan dan mungkin akan bertambah seiring berjalannya waktu.

### Teknik Sablon Manual

Sablon manual adalah sablon yang menggunakan alat yang disebut layar (*screen*), yang tersedia dalam berbagai bentuk, ketebalan, ukuran dan juga jaring tipis dan tebal dari alat yang sesuai dengan kebutuhan.

Dimana *screen* itu memiliki lubang pori dalam jaringan yang cukup besar *screen* itu sendiri adalah alat yang umumnya memiliki bentuk persegi. Memiliki bingkai yang terbuat dari kayu atau aluminium. Dan di tengahnya ada jaring sutra dengan pori-pori yang kepadatannya berbeda. Teknik ini membutuhkan waktu dan tenaga yang cukup besar dalam produksi. Belum lagi tekanan pada saat menggesut tinta bisa berbeda-beda pada setiap gesutan. Hal ini dapat menyebabkan ketebalan tinta yang menempel pada kain menjadi berbeda. Oleh karena itu, kualitas yang dihasilkan oleh teknik sablon ini sangat tergantung pada keahlian sang tukang gesut.

Tapi di samping itu, sablon manual juga memiliki beberapa keunggulan. Yang pertama adalah harganya yang murah. Inilah faktor utama yang menyebabkan jenis teknik sablon ini masih bertahan hingga sekarang. Yang kedua, di tangan seorang *crafter* yang ahli, gambar yang dicetak dengan teknik sablon ini bisa lebih awet. Hal ini disebabkan karena dalam setiap proses gesut para *crafter* yang ahli ini sekaligus melakukan *quality control* pada setiap karyanya.

### **Teknik Sablon *Polyflex***

Teknik sablon *polyflex* adalah *sticker* yang ditempelkan pada kain. Sablon *polyflex* menggunakan bahan sejenis *vinyl*. *Vinyl* inilah yang kemudian dipotong-potong dengan mesin *cutter*. Proses ini hampir sama dengan proses cutting *sticker* yang menempel pada mobil atau sepeda motor.

Potongan *vinyl* ini kemudian ditempelkan pada transfer paper. Setelah tertempel pada *transfer paper*, proses selanjutnya adalah menempelkan transfer tersebut pada kain dan memanasinya dengan *heat press*. Setelah dipanasi, *transfer paper* dicabut secara perlahan. *Vinyl* yang semula tertempel pada *transfer paper* kini menempel erat pada kain.

Teknik sablon ini sering digunakan pada *jersey* sepak bola karena mudah dilakukan oleh orang awam sekalipun. Biasanya, distributor *jersey* akan menjual *jersey* polos dan nama atau nomor pemain secara terpisah. Sistem ini juga memungkinkan pembeli untuk membuat nomor dan nama *custom*.

### **Teknik Sablon *Direct-to-Garment***

Teknik sablon DTG ini memungkinkan kita untuk langsung mencetak di atas kain. Prinsip teknik sablon ini hampir sama jika kita ingin mencetak di atas kertas dengan menggunakan *printer inkjet*. Warna sablon yang dihasilkan dengan teknik ini sangat detail, hampir menyerupai dengan warna pada desain kita. Teknik ini juga memungkinkan kita untuk mencetak foto dengan resolusi tinggi di atas kain. Teknik sablon ini sering digunakan oleh orang yang tidak ingin apparel yang dipakai memiliki desain yang sama dengan orang lain.

Yang menjadi kelemahan teknik ini adalah harga produksinya yang mahal untuk setiap potong apparel. Dan jika kita butuh kuantitas yang sangat banyak, produksi apparel dengan menggunakan teknik ini bahkan membutuhkan waktu yang lebih lama dari sablon manual sekalipun.

### **Teknik Sablon *Dye-Sublimation***

Teknik sablon ini juga menggunakan *transfer paper*. Bedanya dengan teknik sablon *polyflex* adalah *transfer paper* yang digunakan dalam teknik sablon ini sebelumnya dicetak dengan printer khusus.

Setelah tercetak, *transfer paper* tersebut ditempelkan pada kain yang akan disablon dan dipanasi dengan mesin *heat press* sama seperti sablon *polyflex*. Tinta yang sebelumnya tertempel pada *transfer paper* akan diserap oleh kain.

Keawetan sablon dengan teknik ini lebih rendah bila dibandingkan dengan teknik lain. Kita harus memperhatikan cara pencucian jika ingin apparel yang didekor dengan teknik ini bertahan lama.

Setelah pelaksanaan pengabdian masyarakat telah selesai, kami dari tim pengabdian masyarakat akan menyajikan laporan dokumentasi kegaitan pengabdian masyarakat, sebagai berikut:



(a)

(b)

Gambar 1 Foto bersama mitra dan peserta pelatihan



Gambar 2 Serah terima desain kemasan produk ke ketua UMKM



(a)

(b)

Gambar 3 Pendampingan materi

### KESIMPULAN

Dari pengabdian yang sudah kami laksanakan, dapat kami ambil kesimpulan sebagai berikut: bahwa jumlah tim pengabdian sebanyak 10 dosen dan 2 (dua) mahasiswa, Jumlah anggota Karangtaruna yang ikut serta 10 orang, Peserta sangat antusias mengikuti kegiatan dari awal hingga selesai. Sangat antusias dengan praktek yang dilakukan, Pengabdian masyarakat berjalan lancar, dilaksanakan dari pukul 08.00 – 14.00 WIB dengan lokasi di rumah salah satu dosen pengabdian. Materi sangat mendukung dalam peningkatan produksi dan pemasaran [4], [6].

## REFERENSI

- [1] A. Santoso, R. Fitriani, and P. Wicaksono, 'Pelatihan Digital Printing untuk Peningkatan Kualitas Produk UMKM', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, vol. 7, no. 2, pp. 123–130, 2022.
- [2] A. H. Putra and F. Mulyono, 'Pemanfaatan Teknologi Digital Printing dalam Industri Kreatif', *Jurnal Teknologi dan Bisnis*, vol. 3, no. 2, pp. 78–85, 2021.
- [3] M. R. Yuliana and N. Astuti, 'Pelatihan Pembuatan Desain Kaos menggunakan Aplikasi Canva dan Teknik Sablon', *Jurnal Abdi Kreatif*, vol. 2, no. 1, pp. 67–73, 2023.
- [4] D. S. Prabowo and H. Kurniawan, 'Pemberdayaan Karang Taruna dalam Meningkatkan Kewirausahaan Berbasis Digital', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, vol. 4, no. 3, pp. 198–205, 2020.
- [5] N. Hasanah, E. Widodo, and L. M. Sari, 'Pelatihan Sablon Kaos Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Remaja Karang Taruna', *Jurnal Mitra Pengabdian Masyarakat (JMPPM)*, vol. 1, no. 2, pp. 90–96, 2023.
- [6] A. Rachman, 'Transformasi UMKM di Era Digital: Peran Komunitas Pemuda', *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 5, no. 2, pp. 155–162, 2021.
- [7] L. S. Wulandari and M. R. Hidayat, 'Peningkatan Daya Saing UMKM melalui Digital Marketing', *Jurnal Abdi Masyarakat*, vol. 5, no. 1, pp. 45–52, 2021.
- [8] S. N. Dewi and R. P. Lestari, 'Digital Marketing untuk Pemula: Pendampingan UMKM melalui Instagram dan Marketplace', *Jurnal ABDIMAS*, vol. 6, no. 1, pp. 134–141, 2022.