

## Empowerment of Youth in Pintu Pohan Village Youth Organization through Entrepreneurship Training in Digital Printing Screen Printing

Nicholas Marpaung<sup>1\*</sup>, Onan Marakali Siregar<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Business Administration Science, Faculty of Social and Political Sciences  
University of Northern Sumatra

\*Email: [Nicholasmarpaung@rocketmail.com](mailto:Nicholasmarpaung@rocketmail.com)

### Abstract

Fashion as a part of the creative economy today can not only be worked on by people who live in urban areas, but also people who live in villages, especially with the distribution and growth of information technology in the country. People who live in the village do not always have to be farmers or workers in the agrarian sector, but must also have job options that can be a lifestyle to continue to show their existence even though from the village, especially young people who choose to stay in the village. Through this service, we provide screen printing and digital printing training, and provide all the information about the potential and opportunities of this kind of business to the young people in Pintupohan Village, Pintupohan Meranti District, Toba Samosir Regency. By understanding the digital printing technique, it is hoped that it will be able to facilitate printing efforts in larger quantities, and of course provide better economic benefits as well. We also involve speakers and business actors who have been successful in this screen printing business so that participants can face-to-face with business actors and gain more in-depth experience and training. In the future, further dedication is needed which will be focused on a better marketing strategy to continue to support this service activity which is sustainable and effective.

**Keyword: Empowerment, Youth, Entrepreneurship, Digital Printing**

### Abstrak

Fashion sebagai salah satu bagian dari ekonomi kreatif saat ini tidak hanya dapat digarap oleh masyarakat yang tinggal di perkotaan saja melainkan masyarakat yang tinggal di Desa terlebih dengan telah meratanya persebaran dan pertumbuhan teknologi informasi di tanah air. Masyarakat yang tinggal di Desa tidak selamanya harus menjadi petani atau pekerja di sektor agraris, tetapi juga harus memiliki opsi pekerjaan yang dapat menjadi gaya hidup untuk tetap menunjukkan eksistensinya meskipun dari Desa khususnya Pemuda-pemudi yang memilih untuk tetap tinggal di Desa. Melalui Pengabdian ini, kami memberikan pelatihan Sablon dan Digital Printing, serta memberi segala informasi mengenai potensi dan peluang dari usaha seperti ini kepada Pemuda-Pemudi yang ada di Desa Pintupohan Kecamatan Pintupohan Meranti, Kabupaten Toba Samosir. Dengan memahami teknik penyablonan secara digital, diharapkan mampu mempermudah upaya pencetakan dalam jumlah yang lebih banyak, dan tentu memberikan manfaat ekonomis yang lebih baik juga. Pembicara dan pelaku usaha yang telah berhasil dalam usaha sablon ini juga kami libatkan dalam pengabdian ini agar peserta dapat secara langsung berhadapan dengan pelaku usaha dan mendapat pengalaman dan pelatihan yang lebih mendalam. Kedepannya diperlukan pengabdian lanjutan yang akan di fokuskan dengan strategi pemasaran yang lebih baik untuk tetap mendukung kegiatan pengabdian ini berjalan Sustainable dan tepat guna.

**Kata Kunci : Pemberdayaan, Pemuda, Kewirausahaan, Digital Printing**

## 1. PENDAHULUAN

Pengangguran merupakan masalah serius di Indonesia. Berbagai program telah dirancang oleh pemerintah untuk mengatasi pengangguran atau setidaknya meminimalisir jumlah pengangguran. Program kewirausahaan di buat untuk meminimalisir jumlah pengangguran yang semakin hari semakin bertambah dan justru di Dominasi oleh kelompok usia yang sangat produktif. Kreatifitas merupakan hal yang sangat dekat dengan kewirausahaan dan menjadi jawaban atas pengangguran yang semakin massive. Kreatifitas tidak hanya dapat dilakukan pada

sektor seni dan budaya melainkan seluruh sektor penopang ekonomi dan kehidupan termasuk kreatifitas di Bidang Fashion yang merupakan salah satu sub sektor ekonomi kreatif yang di dukung pemerintah.

Kreatifitas di Bidang fashion dapat ditemukan pada para pelaku usaha Sablon yang menggunakan ide dan inovasi untuk membuat nilai tambah pada sebuah produk yakni dengan melakukan diversifikasi pada bentuk, ukuran, harga dan lain-lain. Dengan diversifikasi tersebut akan tidak hanya memberikan kenaikan pendapatan pada pelakunya tetapi juga menjanjikan sebuah sistem bisnis yang berkelanjutan di masa yang akan datang.

Saat ini banyak orang yang menganggap Desa masih identik dengan pekerjaan tradisional seperti petani dan pekerjaan yang dianggap kurang menjanjikan. Hal tersebut tentu sebuah kekeliruan mengingat pada beberapa waktu terakhir ini pemerintah sangat fokus menaikkan pertumbuhan ekonomi di Indonesia dengan perbaikan dan pembangunan ekonomi di desa terlebih dahulu. Selain membangun fasilitas di Desa, masih terdapat beberapa hal yang perlu di bangun dan justru perannya sebenarnya sangat strategis yaitu semangat dan keinginan berwirausaha bagi masyarakat desa khususnya mereka yang masih produktif.

Desa Pintupohan Kecamatan Pintupohan Meranti adalah salah satu wilayah desa di Kabupaten Toba Samosir yang identik dengan komoditas pertanian seperti Padi dan Tanaman Perkebunan lainnya. Desa ini sebagian besar dihuni oleh kelompok usia yang sudah tua dan yang sudah memasuki sisa-sisa usia produktif, orang tua yang menyekolahkan anaknya ke luar kota, dan hanya sedikit pemuda-pemudi yang bertahan di Desa ini. Hal tersebut mengindikasikan banyak hal dan salah satunya adalah ketidakpastian ekonomi di desa. Desa ini sebenarnya memiliki potensi yang bagus mengingat desa ini berada di wilayah wilayah perusahaan besar seperti PT. Inalum, Bajra Daya Sentra Nusa (Anak Usaha PJB). Dan PT. Asahan III (Anak Usaha PLN Persero). Potensi tersebut seharusnya dapat memicu keinginan berwirausaha sebab dengan keadaan seperti itu, perusahaan tersebut sejatinya dapat menjadi pasar bagi usaha-usaha rintisan di desa Pintupohan.

Kenyataannya, pemuda dengan tingkat pendidikan yang tidak tinggi lebih memilih menjadi pekerja harian di perusahaan tersebut dengan upah pas-pasan dibanding menjadi pewirausaha. Motivasi pemuda yang masih kurang berminat untuk menggarap bisnis yang mereka belum pahami atau bahkan tidak pernah terpikirkan namun sebenarnya dapat memberikan potensi keuntungan dan tetap dianggap sebagai bisnis yang mengikuti jaman seperti usaha Sablon. Selama ini bidang usaha seperti ini hanya dilakukan di perkotaan, padahal dengan jumlah investasi yang tidak besar masyarakat desa sebenarnya dapat mengolah bidang usaha seperti ini di Desa dengan pasar yang masih berpeluang besar untuk terus berkembang khususnya dari desa ke desa di wilayah Kecamatan Pintupohan Meranti yang menjadi perbatasan Kabupaten Toba Samosir dengan Kabupaten Asahan.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Dalam pelaksanaan kegiatan ini diperlukan metode yang dapat mempermudah prosesnya. Metode yang digunakan dalam melaksanakan pengabdian masyarakat ini yaitu mencakup ; Penyuluhan atau Sosialisasi Sablon dan Digital Printing, Diskusi Interaktif Praktikum Sederhana mengenai bahan-bahan yang digunakan serta langkah-langkah dalam membuat desain motif pada computer untuk siap diaplikasikan pada mediamya yaitu pakaian. Selain itu, kegiatan ini selain praktikum juga akan menyediakan sesi Tanya jawab kepada pemuda-pemudi agar lebih membuat mereka paham dengan materi dan tujuan kegiatan ini.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan pada hari sabtu, 16 September. Pelatihan kewirausahaan sablon digital printing diikuti oleh 15 orang pemuda karang taruna beserta perangkat desa

Pintupohan Kecamatan Pintupohan meranti. Kegiatan pelatihan dilakukan di Balai Desa Pintupohan Meranti dilaksanakan mulai pukul 10.00-14.00 Wib dan dibuka oleh ketua pelaksana pengabdian masyarakat dengan memberikan selang pandang mengenai program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan. Kegiatan pelatihan di bagi kedalam 2 sesi, dimana sesi I penyampaian materi berkaitan mengenai berwirausaha bagi para peserta dan ide-ide bisnis fashion terutama desain-desain kedaerahan yang dapat diangkat menjadi motif kaos untuk diperjualbelikan. Materi tersebut diharapkan dapat membuka pemahaman peserta sehingga mendorong tumbuhnya minat untuk berwirausaha sablon digital printing..



Gambar 3.1. Penyampaian atau penyuluhan Materi Pengabdian

Kemudian dilanjutkan pada sesi II yaitu pembuatan kaos dengan metode sablon berbasis desain digital dan melakukan pengepresan pada media kaos yang sudah disediakan. Metode yang digunakan pada sesi ini adalah praktek langsung bersama peserta pelatihan yang disesuaikan dengan tingkat pengetahuan para peserta. Pada sesi ini peserta di beri pelatihan mengenai teknik desain untuk membuat desain pada kaos dan alat yang akan digunakan untuk membuat pengepresan. Setelah itu, peserta diminta untuk menempelkan pada media kaos dengan menggunakan alat bantu agar lebih presisi dan rapi serta mengukur seberapa besar bidang yang akan digunakan. Kemudian Peserta secara langsung melakukan pengepresan media kertas sublim yang sudah didesain dan direkatkan pada media kaos, dan hasil akhirnya adalah media kertas sublim akan merekat permanen pada pakaian sesuai dengan desain yang diharapkan.



Gambar 3.2. Peserta melakukan praktek penataan media sablon

Selanjutnya peserta melakukan praktek pengpresan kertas sublim sebagai media desain pada kaos yang akan di press. Hal ini dilakukan karena gambar desain tersebut menempel pada kertas

sublime dan perlu dilakukan pengepresan agar gambar yang telah di desain dapat merekat pada kaos dan memisahkan kertas dengan desain yang sudah dibuat.



Gambar 3.3 Peserta melakukan praktek pengepresan kertas sublime pada kaos dengan mesin pressing

Kemudian tahap akhirnya adalah menarik plastik pada kertas sublime yang bertindak sebagai pemisah antara kertas sublime dengan desain gambar agar lebih mudah melepaskannya pada media kaos yang telah disablon. Pada bagian ini juga dilakukan praktek langsung dan peserta dapat menanyakan terkait hal yang tidak dimengerti dan diharapkan juga pada kegiatan ini dapat berlangsung *act learning by doing*.



Gambar 3.4 Peserta dengan hasil praktek yaitu kaos yang digunakan

Dari kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, adapun output yang didapat dari kegiatan pengabdian masyarakat ini diantaranya adalah :

1. Dari hasil praktek dan sesi tanya jawab, peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan dan terlihat tumbuh minat untuk mengaplikasikan ilmu yang mereka dapat, baik mendesain kaos untuk keperluan pribadi ataupun untuk dijual dan menjadikan skill ini untuk mendapatkan nilai ekonomis.
2. Peserta diberikan ilmu mengenai cara mendesain yang benar sehingga tidak memakan bidang yang terlalu luas pada kaos dan tidak membuat biaya yang lebih besar
3. Peserta diberikan ilmu mengenai kewirausahaan, cara memulai bisnis dengan memanfaatkan media sosial.

#### 4. KESIMPULAN

1. Peserta pelatihan di Desa Pintupohan telah menguasai teknologi dan desain digital serta penyablonan menggunakan mesin pressing
2. Peserta pelatihan di Desa Pintupohan telah memiliki pengetahuan dan ketertarikan untuk membuat desain terbaru yang disukai oleh pasar khususnya pasar yang menyukai etnik lokal
3. Peserta pelatihan di Desa Pintupohan telah memiliki pengetahuan dan ketertarikan untuk memasarkan kaos hasil sablonan lokal dengan memanfaatkan pemasaran melalui media sosial.

#### 5. UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan pengabdian ini merupakan Pengabdian Kepada Masyarakat skema Dosen Muda yang didanai oleh Universitas Sumatera Utara melalui LPPM Universitas Sumatera Utara tahun Anggaran 2020.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abas Sunarya, Sudaryono dan Asep Saefullah, 2011. Judul : *KEWIRAUSAHAAN*. Penerbit CV Andi Offset : Yogyakarta.
- Ketaren, Nurlela. 2015. “Analisis Kewirausahaan dan Kelayakan Finansial Pedagang Kaki Lima (Studi Kasus di Sekitar Universitas Sumatera Utara , Jalan Jamin Ginting, Jalan Dr Mansyur, dan Setia Budi, Medan”
- Mudjiarto, Wahid aliaras.2006.”*Membangun Karakter dan Kepribadian Kewirausahaan*”.Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suryana. 2006. “*Kewirausahaan-Pedoman Praktis : Kiat dan Proses Menuju Sukses*”.Bandung : Salemba Empat.