

IBM KELOMPOK USAHA SOUVENIR SABLON DIGITAL

Maria Krisnawati, Wulansari Prasetyaningtyas, Mujiyono

Jurusan Teknologi Jasa dan Produksi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang
Email: Marykrisna@yahoo.com.au

Abstract. Targets to be achieved through IbM is on aspects of production and management. Aspects of the production which increased the production technology of making souvenirs, increasing capacity in the field of design through the program Corel Draw and Adobe Photoshop as well as consolidation of production procedures with due regard to health and safety work management. Management aspects namely on financial management, financial management hold good with regular bookkeeping, through marketing management produces forms of promotion through various media. Market network expansion and facilitate consumer access to order products. Through HR management can improve the training of human resources, the provision of entrepreneurial motivation and self empowerment. IbM implemented through phases 1) Preparation ; 2) Stage Assessment ; 3) The Plan or Program Activity; 4) Phase Action Plan ; 5) Implementation Phase or activity ; and 6) Evaluation Phase . It is expected to be implemented through the stages can help solve problems and realize the needs of partners .

Keywords: *IbM, training, coaching, mentoring, souvenirs, and digital printing*

Abstrak. Target yang akan dicapai melalui IbM adalah pada aspek produksi dan manajemen. Aspek produksi, yaitu meningkatnya teknologi produksi pembuatan souvenir, meningkatnya kemampuan dalam bidang desain melalui program corel draw dan Adobe photoshop serta pemantapan prosedur produksi dengan memperhatikan kesehatan dan keselamatan kerja. Aspek manajemen, yaitu pada manajemen keuangan, mengadakan pengelolaan keuangan yang baik dengan pembukuan yang teratur, melalui manajemen pemasaran menghasilkan bentuk-bentuk promosi melalui berbagai media, perluasan jaringan pasar dan mempermudah akses konsumen memesan produk. Melalui manajemen SDM dapat meningkatkan kemampuan SDM dengan pelatihan, pemberian motivasi wirausaha dan pemberdayaan diri. Kegiatan IbM dilaksanakan melalui tahapan 1) Tahap Persiapan; 2) Tahap Assesment; 3) Tahap Perencanaan Program atau Kegiatan; 4) Tahap Pemformulasian Rencana Aksi; 5) Tahap Pelaksanaan (Implementasi) Program atau Kegiatan; serta 6) Tahap Evaluasi. Diharapkan melalui tahapan yang akan dilaksanakan dapat membantu menyelesaikan permasalahan dan memenuhi kebutuhan mitra.

Kata Kunci: *IbM, pelatihan, pembinaan, pendampingan, souvenir, sablon digital*

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh terhadap segala bidang kehidupan masyarakat, baik masyarakat industri maupun masyarakat pada umumnya. Hal tersebut juga memberikan dampak pada pengembangan kewirausahaan. Pengembangan sumber daya manusia untuk menimbulkan jiwa wirausaha ditempuh melalui pendidikan. Pendidikan yang ada pada saat ini belum mendukung dalam menciptakan wirausahawan baru, atau dalam membangun kemandirian melalui kegiatan wirausaha. Pemerintah telah mengupayakan pemberdayaan kewirausahaan masyarakat dengan melibatkan berbagai pihak, namun yang lebih diperhatikan adalah bagaimana kelompok-kelompok masyarakat memiliki inisiatif untuk mengembangkan kemandiriannya melalui kegiatan usaha yang produktif.

Upaya untuk memberdayakan diri dirasakan perlu oleh kelompok pemuda di Desa Karanglo dan Desa Sidodadi Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar. Inisiatif untuk membuka usaha juga untuk mengatasi tidak berjalannya organisasi Karang Taruna yang notabene satu-satunya organisasi kepemudaan juga tidak berjalan secara efektif, oleh sebab itu dirasa perlu untuk membentuk suatu wadah berupa kelompok yang dapat memfasilitasi pemuda-pemudi yang tidak memiliki rutinitas pekerjaan, untuk belajar bersama, dengan berorientasi pada dunia kerja dan dunia usaha sehingga menjadi manusia yang produktif, kreatif dan inovatif. Maka pada tanggal 5 Juli 2012 dibentuklah kelompok pemuda yang memulai kegiatan usaha bidang sablon. Hasil kerajinan dan souvenir dapat dipasarkan dikalangan individual, kelompok sampai instansi pemerintah serta lokasi-lokasi pariwisata yang strategis.

Seiring dengan perkembangannya, telah dilakukan pengembangan usaha pada bidang

lainnya. Dan sampai saat ini kelompok usaha tersebut berhasil mengembangkan usaha pada bidang sablon digital seperti; pembuatan kaos sablon, gantungan kunci sablon, kipas sablon, dan lain-lain yang dalam pengerjaannya masih dilakukan secara manual dengan fasilitas seadanya. Sedangkan prospek dari usaha itu sendiri sangat menjanjikan, karena lokasi tempat usaha mereka masuk di Kabupaten Karanganyar dapat dikatakan sebagai daerah yang memiliki banyak daerah wisata yang banyak dikunjungi oleh wisatawan.

Tingkat pendidikan para anggota kelompok usaha souvenir ini rata-rata lulusan SLTP dan SMA, keterampilan yang dimiliki oleh personil kelompok usaha juga belum mencukupi untuk pengembangan yang lebih kepada usaha bisnis yang lebih besar. Permasalahan yang sering muncul adalah yang berkaitan dengan aspek usaha seperti manajemen bisnis yang masih tradisional dan lemahnya permodalan yang kurang, aspek non bisnis, seperti masih belum kuatnya jiwa wirausaha dari para personil, aspek produksi seperti pengembangan desain dan teknik produksi sablon, serta aspek pemasaran yang kurang maksimal. Pengembangan teknik pemasaran pada usaha souvenir dengan sentuhan teknologi dan desain menonjolkan ciri khas daerah, serta pemantapan manajemen dan jiwa wirausaha menjadi penting untuk diusahakan.

Target yang akan dicapai melalui tahapan pelaksanaan Ipteks bagi Masyarakat (IbM) kelompok usaha sablon digital ini adalah: (a) Aspek produksi, yaitu meningkatnya teknologi produksi pembuatan souvenir, meningkatnya kemampuan dalam bidang desain melalui program *corel draw* dan *photoshop* serta pemantapan prosedur produksi dengan memperhatikan kesehatan dan keselamatan kerja; (b) Aspek manajemen, yaitu pada manajemen keuangan, mengadakan pengelolaan keuangan yang baik dengan pembukuan

yang teratur, melalui manajemen pemasaran menghasilkan bentuk-bentuk promosi melalui berbagai media, perluasan jaringan pasar dan mempermudah akses konsumen memesan produk. Melalui manajemen SDM dapat meningkatkan kemampuan SDM dengan pelatihan, pemberian motivasi wirausaha dan pemberdayaan diri.

Luaran yang akan dihasilkan melalui pelaksanaan Ipteks bagi Masyarakat kelompok usaha sablon digital ini adalah: (a) Berbagai produk dengan sentuhan desain yang menarik dan teknologi. Produk berupa kaos sablon, gantungan kunci sablon, kipas sablon dan mug sablon; (b) Label dan Merk untuk *branding* produk-produk yang dihasilkan; (c) *Leaflet* untuk promosi produk; (d) Plastik dan dos kemasan produk ; (e) Tas Kertas untuk kemasan luar ; (f) Pameran produk; (g) Pembuatan web untuk promosi produk ; dan (f) Munculnya wirausaha baru.

METODE

Melalui kegiatan IbM ini akan ditawarkan solusi bagi permasalahan-permasalahan yang telah dirumuskan di atas. Pendekatan yang ditawarkan bagi realisasi program IbM ini adalah model pemberdayaan dengan langkah-langkah sebagai berikut : 1) Tahap Persiapan; 2) Tahap *Assesment*; 3) Tahap Perencanaan Program atau Kegiatan; 4) Tahap Pemformulasian Rencana Aksi; 5) Tahap Pelaksanaan (*Implementasi*) Program atau Kegiatan; serta 6) Tahap Evaluasi.

Program IbM ini akan dilaksanakan sebagai upaya pemberdayaan kelompok pemuda dalam bidang kewirausahaan melalui kegiatan pelatihan kewirausahaan yang menitikberatkan kepada pengembangan usaha. Metode pelaksanaan program yang akan dilakukan adalah : (1) pelatihan manajemen usaha, (2) Pelatihan produksi, (3) pelatihan administrasi dan (4) pendampingan. Semua metode ini merupakan satu kesatuan

dari program IbM ini.

Pelatihan *Entrepreneurship Motivation*

Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk pelatihan motivasi wirausaha dan tukar pengalaman dengan usahawan muda yang sukses untuk meningkatkan gairah wirausaha mitra. Pemateri yang akan diundang pada kegiatan ini adalah seorang Pengusana Muda yang memiliki usaha dalam bidang digital sablon di daerah Surakarta. Kegiatan ini untuk semua personil mitra dan pihak usaha pemuda yang berada di daerah setempat. Kegiatan ini diarahkan untuk membangun *mindset* wirausaha bagi mitra usaha sehingga dapat menumbuhkan motivasi wirausaha dan pengembangan usaha mitra. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk diskusi interaktif untuk mengungkap permasalahan dan potensi usaha yang dapat dikembangkan oleh mitra.

Pelatihan manajemen usaha

Kegiatan ini dilakukan dalam rangkaian kegiatan *Enterpreneurship Motivation*. Fokus dari materi ini adalah menambahnya wawasan tentang strategi merintis dan mengembangkan usaha bagi para kelompok usaha baik secara umum maupun secara khusus yang berkaitan dengan jenis usaha souvenir sablon digital yang sedang digeluti.

Company visit

Kegiatan kunjungan industri akan dilakukan ke lokasi usaha sablon dan toko-toko yang memasarkan produk-produk tersebut. Melalui kegiatan ini akan diperoleh informasi berkaitan dengan teknis produksi dan strategi usaha yang dapat menambah wawasan dan keterampilan mitra dalam mengembangkan usaha.

Pendampingan penyusunan rencana bisnis

Rencana bisnis merupakan bagian penting dari upaya pengembangan bisnis. Sebagian wirausaha menganggap rencana bisnis tidaklah terlalu penting sepanjang kita tidak memerlukan sumber pendanaan dari pihak lain. Pelatihan dan pendampingan

pembuatan rencana bisnis difokuskan untuk memberikan wawasan pengembangan bisnis serta dapat menghasilkan rencana bisnis bagi bisnis yang sedang dikembangkan. Rencana bisnis akan digunakan untuk mengakses sumber pendanaan baik dari bank maupun non bank.

Pendampingan manajemen keuangan

Kemampuan kelompok wirausaha dalam merancang laporan keuangan sangat diperlukan agar proses pelaksanaan bisnis bisa sberjalan dengan efektif. Laporan keuangan dengan standar akuntansi mungkin tidak terlalu mendesak diperlukan bagi wirausahawaan pemula. Tetapi kemampuan pengelolaan keuangan sangat diperlukan dalam kegiatan bisnis paling tidak dapat mencatat arus kas dari proses usaha. Kegiatan ini dilaksanakan untuk dapat membina dan membekali kelompok usaha agar mampu mengelola keuangan.

Pelatihan penguasaan perangkat lunak untuk proses disain kreatif

Pelatihan perangkat lunak untuk disain kreatif diarahkan untuk meningkatkan kemampuan personil bisnis dalam membuat disain untuk keperluan desain cetak *transfer paper* dan disain sablon. Software yang diprioritaskan untuk di latihkankan adalah seperti Corel Draw dan Adobe Photoshop untuk disain kreatif serta serta Blog untuk website. Sementara personil yang menjadi target peningkatan kemampuan software adalah personil yang telah mengetahui dasar-dasar computer serta disain dasar. Untuk meningkatkan kemampuan disain, personil mengembangkan kemampuannya dengan kolaborasi dalam tim yang terdiri dari dua orang personil yang menjadi fokus.

Pelatihan dan workshop teknik-teknik produksi

Pelatihan teknik produksi untuk personil dilakukan di likasi yang akan disediakan dan di tempat industry souvenir sablon digital. Mereka akandikenalkan dan dilatih tentang model produksi yang lebih canggih dibanding

dengan teknik produksi yang telah biasa mereka lakukan. Mereka akan memperoleh pengetahuan tentang teknik produksi yang baik dan berkualitas dari mulai rancangan disain sampai finishing produksi. Dasar-dasar produksi yang telah mereka miliki dijadikan dasar penguasaan teknik produksi yang lebih tinggi. Para personil juga dilatih tentang kesadaran mengenai kesehatan dan keselamatan kerja selama menggunakan alat-alat produksi.

Pelatihan dan pendampingan strategi marketing dan promosi

Marketing merupakan aspek bisnis yang sangat penting. Aspek ini meliputi branding, differentiation, promotion dan positioning. Namun, marketing yang biasa dilakukan masih defensive artinya hanya mengandalkan promosi dari mulut ke mulut. Kegiatan yang dilakukan bersama tim, dalam bentuk pendampingan terhadap proses marketing serta konsultasi terhadap setiap masalah yang dihadapi selama proses marketing. Pengembangan media promosi dilakukan untuk kepentingan promosi usaha secara lebih luas. Promosi juga akan dilakukan melalui pembuatan kemasan yang baik dan penyebaran *leaflet*.

Pengembangan uji coba produk baru mulai dari desain rancangan sampai pemasaran

Untuk meningkatkan kemampuan produksi yang telah diperoleh, maka dilakukan latihan teknik produksi mulai dari tahap disain sampai finishing model kaos, gantungan kunci, kipas dan mug. Pada kegiatan ini diikuti seluruh personil yang ada serta mahasiswa.

Pengembangan *networking* baik untuk kepentingan pendanaan maupun pemasaran

Networking diperlukan untuk kepentingan ekspansi usaha. Melalui jejaring usaha yang dimiliki akan membantu proses promosi dan pemasaran. Kelompok usaha yang terbangun di sekitar kelompok usaha sangat kondusif meski menuntut persaingan. Untuk mengembangkan jaringan *networking*

yang lebih luas, kelompok usaha direncanakan mengadakan acara pameran pada even pameran UMKM di tingkat Kabupaten, yang biasa dilaksanakan menjelang tanggal 17 Agustus.

Evaluasi produk

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan mulai dari tahap perencanaan sampai pada pengemasan dan pemasaran hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Evaluasi program dan umpan balik, dilakukan terhadap keseluruhan pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat. Untuk mendapatkan data evaluasi yang akurat, evaluasi program dan umpan balik dilakukan juga melalui wawancara dan observasi pada peserta program pengabdian kepada masyarakat.

Melalui informasi, bimbingan dan pelatihan tentang manajemen dan produksi, diharapkan para pesonil dalam kelompok usaha souvenir sablon ini dapat memanfaatkannya untuk mencapai produktivitas usaha yang lebih tinggi. Rencana kegiatan yang disampaikan kepada para personil diharapkan dapat memberikan kontribusi lebih jauh pada usaha pembuatan souvenir sablon digital.

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, kelompok-kelompok usaha souvenir sablon digital di Desa Sidodadi dan Karanglo, akan berpartisipasi terhadap rencana kegiatan dan tahapan-tahapan pelatihan serta ikut melaksanakan mulai dari perancangan produk, pembuatan produk, pengemasan sampai pemasaran. Pada proses pelaksanaan tahapan pengabdian masyarakat ini para personil akan saling bertukar informasi dengan sesama anggota dan saling memberikan tutorial (Tutor-Sebaya).

Monitoring akan dilakukan oleh tim pengabdian untuk melihat keberlanjutan program dan evaluasi hasil program yang telah berjalan. Untuk mengetahui keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan dilakukan terhadap 3 bentuk kegiatan,

yaitu: pelatihan, pembuatan produk sampai pada pameran produk kerajinan, serta evaluasi produk. Evaluasi dilakukan selama kegiatan berlangsung, pada akhir pelaksanaan dan pada pasca program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai selama pelaksanaan pengabdian adalah:

Pelatihan tentang Motivasi wirausaha

Motivasi umum yang dimiliki oleh kelompok usaha souvenir dan sablon digital adalah ingin memiliki penghasilan. Berawal dari kumpulan pemuda terbentuklah kelompok usaha PETA (Pemuda Tawangmangu) yang awalnya bergerak pada bidang pembuatan souvenir serta barang-barang kerajinan cinderamata. Untuk menjadikan usaha yang lebih matang dan besar tidak hanya cukup memiliki motif untuk memperoleh penghasilan karena itu akan menjebak kelompok usaha dalam putaran bisnis yang tidak berkembang.

Kegiatan awal yang dilakukan untuk menyentuh aspek motivasi usaha yang dilakukan adalah kegiatan *training* wirausaha untuk materi motivasi wirausaha. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Senin 21 Juli 2014 di Tawangmangu. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk pelatihan motivasi wirausaha dalam bentuk tukar pengalaman dengan usahawan muda yang sukses untuk meningkatkan gairah wirausaha pemuda mitra.

Pelatihan Manajemen Usaha

Ketrampilan managerial usaha yang dimiliki oleh kelompok PETA setelah dilakukan pelatihan dianggap cukup menunjang dalam keberhasilan usaha yang dilakukan. Pelatihan manajemen usaha ini diikuti oleh semua pemuda yang tergabung dalam kelompok PETA. Pemateri pelatihan ini adalah Maria Krisnawati yang merupakan ketua pengabdian Masyarakat Kelompok Usaha Souvenir Sablon Digital. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Selasa 22 Juli 2014 di Tawangmangu.

Pelatihan Teknologi Produksi

Keterampilan produksi yang dimiliki oleh pemuda yang tergabung dalam kelompok PETA dianggap cukup menunjang terhadap proses produksi souvenir sablon digital. Keterampilan tersebut diperoleh secara otodidak yang dikembangkan secara bertahap oleh kelompok PETA. Semua personil dapat melakukan proses produksi kecuali kemampuan disain perancangan produk yang hanya dimiliki oleh dua orang. Alat dan bahan produksi tidak menjadi masalah karena akses terhadap barang dan alat produksi sudah dapat di akses di Tawangmangu bahkan jika diperlukan dari Solo. Hanya saja sering terjadi kesulitan jika alat-alat utama tidak bekerja dengan baik seperti komputer dan printer untuk perancangan atau desain produk. Teknik produksi dasar sudah dikuasai oleh semua personil yang ada. Namun hal ini belumlah dianggap cukup untuk pengembangan kualitas produk yang lebih baik dengan standar pasar yang lebih tinggi. Salah satu kegiatan untuk meningkatkan kemampuan teknik produksi personil adalah mengunjungi beberapa sentra produksi cetak sablon yang merupakan sentra produksi sablon dengan kelas Distro di Solo pada tanggal 18 Agustus 2014. Selama melakukan kunjungan di Solo mereka memperoleh pengetahuan tentang teknik produksi yang berkualitas, baik untuk pekerjaan kecil maupun pekerjaan partai.

Pelatihan Pembuatan Desain

Pelatihan pembuatan desain dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2014 di Tawangmangu. Pada awalnya kelompok usaha ini hanya menerima pesanan yang desainnya diperoleh dari konsumen. Setelah diadakan pelatihan pembuatan desain ini, peserta dapat mengeksplorasi ide yang dapat digunakan untuk mengembangkan desain kreatif dan inovatif. Souvenir dengan desain yang kreatif dan inovatif dengan tema pariwisata Tawangmangu mengambil ciri khas tempat wisata grojogan sewu Tawangmangu, selain

dapat lebih mengenalkan tempat pariwisata yang ada di Tawangmangu juga dapat meningkatkan penghasilan anggota PETA.

Pelatihan Teknik Pemasaran

Selama kegiatan IbM, kelompok usaha bisnis telah didorong untuk mulai membuka diri untuk melakukan promosi lebih intensif dengan mengembangkan media promosi seperti pembuatan facebook dengan nama PETA, brosur yang disebar kepada target pelanggan seperti instansi, sekolah atau melalui pelanggan yang telah ada. Untuk pemasaran produk sablon dan percetakan dianggap sudah cukup baik karena telah lama dikenal sebagai sentra percetakan dan sablon. Namun untuk produk handycraft, pemasaran dianggap belum berjalan dengan baik. Sehingga dalam beberapa tahun ini, proses pemasaran handycraft lebih diarahkan untuk pemenuhan kebutuhan souvenir yang berupa jam meja, kaos, pin, gantungan kunci yang disablon dengan proses digital.

Pendampingan Manajemen keuangan

Berkaitan dengan manajemen keuangan, ada empat aspek yang perlu diperhatikan yaitu sumber pendanaan, perencanaan keuangan, manajemen pemasukan dan pengeluaran. Pengembangan manajemen keuangan diarahkan agar agar kelompok usaha memiliki sistem pengelolaan keuangan yang standar sehingga bisa dijadikan dasar pendanaan kepada pihak lain.

Selama ini, sumber pendanaan yang digunakan dalam proses produksi berasal dari dana mandiri/sendiri dan laporan keuangan belum sistematis. Selama kegiatan IbM, mereka dilatih untuk dapat meningkatkan kemampuan manajemen keuangan dengan tujuan agar manajemen keuangan yang baik dapat menunjang produktivitas usaha.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan kegiatan yang telah dilakukan, berikut ini simpulan

yang dihasilkan adalah : kegiatan pelatihan motivasi wirausaha mampu meningkatkan jiwa *entrepreneurship* para pemuda sebagai upaya menunjang kegiatan pengembangan kelompok PETA bidang usaha souvenir sablon digital. Kegiatan pendampingan untuk membuat perencanaan bisnis kelompok PETA telah mampu mengembangkan kemampuan mereka untuk melakukan perencanaan bisnis tersebut. Kegiatan IbM meliputi pelatihan dan pendampingan telah meningkatkan kemampuan kelompok PETA dalam melakukan operasional bisnisnya sesuai dengan jenis usaha yang dijalankan. Kegiatan pendampingan dalam mengelola keuangan telah meningkatkan kualitas pengelolaan keuangan. Kegiatan promosi dan pengembangan jaringan pemasaran telah dijadikan sebagai strategi pemasaran untuk meningkatkan volume produksi kelompok PETA. Pengembangan networking dengan pihak lain untuk membangun kerjasama bisnis telah dilakukan untuk peningkatan pemasaran dan pendanaan. Pelatihan produksi melalui kunjungan ke sentra-sentra produksi di percetakan dan kaos di Solo telah mampu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan teknik produksi yang lebih baik. Model kelompok PETA dapat dijadikan sebagai model pengembangan wirausaha pemuda yang berbasis pemberdayaan masyarakat.

Kegiatan IbM ini telah mampu meningkatkan partisipasi dosen dan mahasiswa Unnes dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud. (2001). *Konsep program pendidikan keterampilan pada SLTP*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Depdikbud
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah – Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kejuruan. (2003). *Konsep Pendidikan Kecakapan Hidup*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- DP2M Dikti. (2013). *Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Edisi IX*. Jakarta : Ditjen Dikti Depdiknas.
- Michalko, M. (2005). CQ: *Apakah anda kreatif? Cara meningkatkan kecerdasan anda*. Copyright Michael Michalko 2003. Diterjemahkan oleh Rekha Trimaryoan. Jakarta: Prestasi Pustakaraya Publisher
- Timpe, A. D. (Ed). (1992). *Kreativitas. Seri manajemen sumber daya manusia*. Terjemahan oleh Sofyan Cikmat. Jakarta: Elex Media Komputindo.