

PELATIHAN SABLON DIGITAL TRANSFER FILM (DTF) BERBASIS KEARIFAN LOKAL SUMENEP: INOVASI KEWIRAUSAHAAN KREATIF BAGI MAHASISWA UNIVERSITAS WIRARAJA

Nurdody Zakki¹, Moh. Kurdi², Mohammad Firlie Pranata³

¹⁻³ Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Wiraraja

mkurdi@wiraraja.ac.id²

ABSTRAK

Pelatihan sablon Digital Transfer Film (DTF) yang diselenggarakan oleh Universitas Wiraraja bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan teknis serta mendorong pemanfaatan kearifan lokal sebagai inspirasi produk kreatif. Kegiatan ini diikuti oleh 15 mahasiswa dan mencakup pelatihan teknis, workshop kewirausahaan, hingga studi kasus bisnis sablon. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta mengenai teknik DTF dan potensi usaha di sektor kreatif. Kegiatan ini juga melahirkan ide-ide produk berbasis budaya lokal Madura serta mendorong terbentuknya komunitas kreatif mahasiswa. Program ini terbukti relevan untuk mendukung program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dan peningkatan IKU.

Kata Kunci: Sablon DTF, Industri Kreatif, Kewirausahaan Mahasiswa, Kearifan Lokal, Pelatihan Inovatif

PENDAHULUAN

Industri kreatif telah berkembang menjadi salah satu sektor unggulan dalam mendorong pertumbuhan ekonomi Indonesia. Di tengah perubahan zaman yang serba digital, industri ini memberikan ruang bagi inovasi, ekspresi budaya, dan penciptaan lapangan kerja baru. Salah satu subsektor yang kini semakin diminati adalah industri sablon digital, yang tidak lagi terbatas pada metode konvensional, melainkan telah bertransformasi dengan teknologi modern.

Salah satu teknik terbaru dan paling adaptif di bidang ini adalah Digital Transfer Film (DTF). Metode DTF memungkinkan hasil cetakan yang tajam, presisi tinggi, dan mampu diterapkan pada berbagai media seperti kain, tas, dan merchandise lainnya. Keunggulan ini menjadikan DTF sebagai pilihan favorit di kalangan pelaku industri kreatif yang mengedepankan kualitas, efisiensi, dan fleksibilitas desain.

Menyadari perkembangan tersebut, Universitas Wiraraja sebagai institusi pendidikan tinggi yang progresif, melihat peluang untuk menjembatani kebutuhan dunia industri dengan dunia pendidikan. Salah satu langkah strategis yang dilakukan adalah menyelenggarakan pelatihan sablon DTF kepada mahasiswa lintas program studi. Tujuannya adalah memberikan keterampilan praktis dan aplikatif yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja.

Namun pelatihan ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan teknologi. Lebih dari itu, program ini didesain untuk menanamkan

nilai-nilai kewirausahaan kepada mahasiswa. Mahasiswa tidak hanya diajak untuk bisa mencetak desain, tetapi juga didorong agar mampu mengembangkan ide bisnis dari keterampilan yang mereka miliki. Hal ini penting agar mereka dapat mandiri secara ekonomi pasca kelulusan.

Permintaan pasar terhadap produk-produk custom seperti kaos, tote bag, dan merchandise dengan desain unik terus meningkat. Ini membuka peluang besar bagi mahasiswa untuk mengembangkan produk-produk kreatif dengan daya jual tinggi. Sablon DTF menjadi media ekspresi sekaligus media produksi yang strategis untuk mengisi pasar tersebut.

Yang menarik, pelatihan ini mengusung tema “Draf Design Kearifan Lokal Sumenep dan Madura”. Artinya, selain aspek komersial, mahasiswa juga diarahkan untuk menggali kekayaan budaya lokal sebagai sumber inspirasi. Nilai-nilai budaya seperti motif batik Madura, simbol-simbol daerah, kuliner khas, hingga seni pertunjukan tradisional menjadi bahan utama dalam proses kreatif mereka.

Integrasi antara budaya dan teknologi ini menjadi kombinasi yang kuat dalam mendorong inovasi yang berakar. Ketika mahasiswa menciptakan desain yang mencerminkan identitas lokal, mereka tidak hanya menciptakan produk, tetapi juga menjadi agen pelestarian budaya. Inilah bentuk konkret kontribusi pendidikan tinggi dalam menjaga kearifan lokal melalui pendekatan kreatif.

Selain itu, pelatihan ini sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang menekankan pentingnya pengalaman belajar di luar ruang kelas. Melalui pendekatan praktik langsung, mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual. Mereka belajar dari proses, kegagalan, hingga strategi pemecahan masalah secara langsung di lapangan.

Kegiatan ini juga memperkuat kompetensi non-akademik mahasiswa, seperti kemampuan berpikir kritis, kerja tim, dan komunikasi. Mahasiswa tidak hanya diajari cara menggunakan alat, tetapi juga dilatih untuk berpikir sebagai kreator dan inovator. Ini sangat penting untuk mempersiapkan lulusan yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga tangguh dalam menghadapi dunia kerja yang dinamis.

Dalam pelatihan ini, mahasiswa juga diberikan bekal pengetahuan manajemen usaha, mulai dari perencanaan bisnis, pengelolaan keuangan sederhana, hingga strategi pemasaran digital. Dengan demikian, hasil pelatihan tidak berhenti pada keterampilan produksi, tetapi berlanjut pada kemampuan menjual dan mengembangkan usaha secara berkelanjutan.

Universitas Wiraraja sebagai penyelenggara kegiatan menunjukkan komitmen kuat dalam mendorong peran mahasiswa sebagai agen perubahan. Dengan memberikan ruang untuk berkarya dan bereksperi, universitas telah mengambil peran sebagai inkubator ide dan penggerak inovasi sosial berbasis kampus.

Melalui sinergi antara universitas, mahasiswa, dan masyarakat, pelatihan ini menjadi pondasi awal terbentuknya ekosistem kewirausahaan kreatif. Harapannya, mahasiswa tidak hanya membawa ilmu saat lulus, tetapi juga membawa karya dan gagasan nyata yang bermanfaat bagi masyarakat serta mampu bersaing di industri kreatif nasional maupun global.

METODE PENGABDIAN

Pelatihan dilakukan melalui lima tahapan utama: ceramah, demonstrasi, praktik, diskusi, dan studi kasus. Pada tahap awal, mahasiswa diperkenalkan dengan teori dasar sablon DTF, termasuk bahan, alat, dan proses kerja. Tahap kedua berupa demonstrasi langsung oleh fasilitator agar peserta memahami alur kerja secara visual.

Selanjutnya peserta diberi kesempatan untuk praktik mandiri dengan didampingi instruktur. Tahap diskusi menjadi sarana refleksi atas kendala teknis yang dihadapi. Di tahap akhir, peserta menganalisis studi kasus bisnis sablon yang sukses, untuk menanamkan perspektif bisnis yang aplikatif.

Evaluasi dilakukan secara berkala untuk menilai pemahaman peserta dan kualitas hasil kerja. Metode ini terbukti efektif dalam menumbuhkan kepercayaan diri dan kemandirian peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan DTF ini berhasil dilaksanakan pada 20 November 2024 dengan melibatkan 15 mahasiswa lintas prodi. Pelatihan dibuka oleh Ketua Tim, Nurdody Zakki, yang menyampaikan pentingnya mengintegrasikan budaya lokal dalam inovasi modern.

Fasilitator utama, Moh Kurdi, menyampaikan materi DTF secara menyeluruh. Peserta diajak mendalami nilai budaya Sumenep dan Madura, kemudian menerjemahkannya dalam bentuk desain sablon.

Dalam sesi praktik, peserta menunjukkan antusiasme tinggi. Mereka belajar menggunakan printer DTF, mencetak desain, dan memindahkannya ke media kaos dan tas. Produk yang dihasilkan menunjukkan kreativitas yang luar biasa dan orisinalitas lokal.

Kegiatan brainstorming kelompok menghasilkan berbagai ide seperti kampanye pelestarian budaya melalui desain visual, media promosi pariwisata berbasis sablon, hingga platform kolaboratif untuk UMKM lokal.

Setiap tim mempresentasikan ide mereka secara terbuka. Beberapa gagasan seperti desain batik Madura digital, ikon kuliner lokal, dan wayang topeng Sumenep mendapat apresiasi tinggi dari fasilitator.

Dari evaluasi yang dilakukan di akhir pelatihan, mayoritas peserta menyatakan pelatihan ini membuka wawasan baru dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berkarya dan berwirausaha.

Pelatihan ini juga mendorong pembentukan komunitas kreatif mahasiswa sebagai langkah tindak lanjut. Komunitas ini akan menjadi tempat kolaborasi, diskusi, dan pembinaan ide hingga tahap produksi nyata.

Dukungan publikasi melalui media kampus dan lokal telah dilakukan untuk

mendiseminasikan hasil pelatihan kepada masyarakat luas. Ini sekaligus menjadi ajakan bagi mahasiswa lain untuk ikut serta dalam gelombang inovasi ini.

Pelatihan ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki potensi besar dalam mengembangkan usaha kreatif jika dibekali dengan keterampilan dan ruang berkreasi. Teknik DTF yang diajarkan mampu memantik ide-ide segar yang berakar pada nilai budaya.

Dalam konteks pengabdian masyarakat, pelatihan ini menghubungkan dunia akademik dengan kebutuhan riil di lapangan. Mahasiswa tidak hanya belajar, tetapi juga menciptakan solusi berbasis lokalitas.

Materi pelatihan yang komprehensif dari aspek teknis, manajerial, hingga strategi bisnis membuat kegiatan ini tidak sekadar pelatihan biasa, tetapi menjadi inkubasi wirausaha mahasiswa.

Hasil pelatihan menunjukkan capaian signifikan: dari keterampilan teknis, muncul produk nyata; dari sesi diskusi, lahir ide usaha; dari komunitas, terbentuk ekosistem yang berkelanjutan.

Pemberdayaan budaya lokal menjadi nilai tambah dalam pelatihan ini. Produk tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mengandung pesan pelestarian budaya.

Keterlibatan mahasiswa dalam proses penuh pelatihan juga meningkatkan soft skill mereka: kepemimpinan, komunikasi, kerja tim, dan problem solving.

Pelatihan ini mencerminkan semangat MBKM, karena memberikan ruang belajar yang fleksibel, kontekstual, dan aplikatif. Mahasiswa tidak hanya sebagai peserta, tetapi juga pelaku langsung kegiatan.

Adanya kerja sama lintas pihak memperkuat program ini. Kolaborasi antara universitas, fasilitator, dan masyarakat menjadikan pelatihan ini bernilai sosial tinggi.

Pelatihan ini juga membuktikan bahwa kegiatan pengabdian tidak selalu harus ke masyarakat luar kampus. Mahasiswa sendiri adalah komunitas yang layak diberdayakan.

Model pelatihan ini bisa direplikasi di kampus lain, dengan penyesuaian pada konteks lokal. Ini menunjukkan pentingnya pendekatan berbasis potensi daerah.

Dengan output berupa produk nyata dan rencana usaha, kegiatan ini dapat ditindaklanjuti

dengan inkubasi bisnis dan pendampingan intensif.

Secara keseluruhan, pelatihan ini menciptakan sinergi antara pengetahuan, keterampilan, nilai budaya, dan kewirausahaan mahasiswa sebagai agen perubahan.

KESIMPULAN

Pelatihan sablon DTF berbasis kearifan lokal telah sukses menciptakan ruang eksplorasi dan ekspresi bagi mahasiswa Universitas Wiraraja. Kegiatan ini menunjukkan bahwa ketika nilai budaya bertemu teknologi modern, akan lahir inovasi yang bernilai dan relevan. Pelatihan ini memberi bekal teknis, mendorong wirausaha, dan memperkuat identitas lokal mahasiswa sebagai insan kreatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Wiraraja dan Rektor Universitas Wiraraja atas dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada semua peserta pelatihan dan pihak-pihak yang telah berkontribusi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, B., & Hakim, L. (2020). *Sablon Digital Transfer Film (DTF) dalam Industri Kreatif*. Jakarta: Penerbit Cetakan Baru.
- Cahyono, A., & Pratiwi, D. (2018). Penggunaan Teknik DTF untuk Produk Merchandise. *Jurnal Teknik Sablon*, 10(1), 22–35.
- Kurdi, M., & Firmansyah, I. D. (2020). Strategi peningkatan daya saing UMKM di Kabupaten Sumenep melalui e-commerce. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 4(2), 569–575.
- Kurdi, M. (2022). Literasi digital dan pemberdayaan UMKM dalam era ekonomi kreatif di Madura. *Jurnal Ekonomi dan Manajemen Wiraraja*, 6(1), 12–23.
- Kurdi, M., & Zakki, N. (2023). Pengembangan keterampilan kewirausahaan mahasiswa melalui pelatihan berbasis industri kreatif. *Jurnal Abdimas Wiraraja*, 2(2), 45–58.
- Santoso, M. (2021). *Panduan Praktis Sablon DTF: Teknik, Desain, dan Aplikasi*. Surabaya: Penerbit Grafika.

- Surya, R. (2019). Penerapan Teknologi Sablon DTF dalam Bisnis Fashion. *Jurnal Bisnis Kreatif*, 5(2), 45–58.
- Susanto, T. (2022). Inovasi dalam Teknik Sablon: Studi Kasus Implementasi DTF. *Jurnal Inovasi Teknologi*, 8(3), 112–125.
- Zakki, N., & Kurdi, M. (2024). Peningkatan kreativitas mahasiswa melalui pelatihan sablon digital berbasis kearifan lokal. *Prosiding Seminar Nasional Wiraraja*, 1(1), 77–85.