

**LAPORAN HIBAH INTERNAL
KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT**



**PELATIHAN CETAK DIGITAL
DI KAMPUNG TAHU TINALAN KEDIRI**

Oleh:

**Srikalimah, SE, MM
Agus Athori, SE.,MM**

**NIDN: 0727058201
NIDN : 0719088503**

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS ISLAM KADIRI**

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul PKM : Pelatihan Cetak Digital Di Kampung Tahu Tinalan Kediri

Peneliti/Pelaksana

Nama Lengkap : **SRIKALIMAH, S.E.,M.M.**
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Kediri
NIDN : 0727058201
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Program Studi : Akuntansi
Nomor HP : 085645722658
Alamat surel (e-mail) : srikalimah@uniska-kediri.ac.id

Anggota (1)

Nama Lengkap : **AGUS ATHORI, SE.,MM**
NIDN : 0719088503
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Kediri
Institusi Mitra (jika ada)
Nama Institusi Mitra : -
Alamat : -
Penanggung Jawab : -
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun
Biaya Keseluruhan : Rp 1,500,000

Mengetahui,
Ketua LPPM

Kediri, 12-02-2020
Ketua,

Dr. Ir. DIDIK RUDIONO,M.S
NIP/NIK.1960071920170803.1.70488

SRIKALIMAH, SE.,MM
NIDN.0727058201

DAFTAR ISI

ISI	HAL
HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	ii
ABSTRAK	iii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1. Analisis Situasi	1
1.2. Permasalahan Mitra	2
1.3. Tujuan	3
BAB 2. SOLUSI DAN TARGET LUARAN	
2.1. Target	3
2.2. Luaran	4
BAB 3. METODE PELAKSANAAN	4
3.1. Metode	4
3.2. Jadwal Kegiatan	4
3.3. Tahapan Kegiatan Pengabdian	4
3.4. Metode Kegiatan Pengabdian	6
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	7
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	11
DAFTAR PUSTAKA	12
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

PELATIHAN CETAK DIGITAL SEBAGAI PELUANG USAHA DI WISATA

EDUKASI KAMPUNG TAHU KEDIRI

Srikalimah¹⁾, Agus Athori²⁾

Fakultas Ekonomi Prodi Akuntansi Universitas Islam Kediri

Jln. Sersan Suharmadji No. 38 Kota Kediri

E-mail: [1srikalimah@uniska-kediri.ac.id](mailto:srikalimah@uniska-kediri.ac.id), [2athoriagus@gmail.com](mailto:athoriagus@gmail.com)

Abstrak

Wisata Edukasi Kampung Tahu merupakan sentra industri pengolahan tahu di Tinalan Kota Kediri yang memiliki pengrajin tahu sebanyak 30. Tujuan diadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pemberian pelatihan desain mug, pin dan gantungan kunci agar tumbuh jiwa entrepreneur khususnya pemuda pengangguran di wilayah kampung tahu serta dapat melihat potensi yang ada karena wilayah tersebut menjadi destinasi wisata edukasi, selain itu menambah wawasan dan pengetahuan cara membuat souvenir berupa mug, pin dan gantungan kunci. Kegiatan pengabdian dilakukan pada tanggal 19 Mei 2019 dengan metode ceramah dan praktik langsung. Dengan pengetahuan yang di dapat diharapkan dapat meningkatkan pendapatan dari sektor non produksi tahu. Peserta setelah mengetahui cara membuat desain langsung mempraktekannya. Hasil dari kegiatan berupa mug, pin dan gantungan kunci yang di desain menarik serta dapat mempromosikan melalui sosial media seperti facebook, instagram maupun sosmed yang lain. Peserta memahami perlunya industri kreatif ini untuk mendongkrak ekonomi masyarakat. Peserta berharap kegiatan pengabdian ini terus dilaksanakan

Kata Kunci : *desain digital, industri kreatif, , kampung tahu*

Abstract

Educational Tourism Kampung Tahu is a tofu processing center in the City of Kediri which has 30 tofu craftsmen. The aim of community service activities is in the form of providing design of mugs, pins and key chains in order to grow the spirit of entrepreneurship, especially unemployed youth in the kampung tahu area and can see the potential there because the region is an educational tourism destination, in addition to add insight and knowledge on how to make souvenirs like mugs, pins and key chains. Community service activities were carried out on May 19, 2019 using the sharing knowledge method and direct practice. With the knowledge, it can be expected to increase income from the non-tahu production sector . Participants after knowing how to make designs immediately practiced it. The results of the activities in the form of mugs, pins and key chains are designed to be interesting and can be promoted through social media such as Facebook, Instagram and other social media. Participants understand the need for this creative industry to boost the community's economy. Participants hope that this community service activity sustainable.

Keywords : *creative industry, digital design, kampung tahu*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Kreativitas sumber daya manusia Indonesia saat ini merupakan aset penting dalam perkembangan ekonomi di Indonesia yang kaya akan kekayaan alam dan budaya, tidak terkecuali dengan sumber dayanya. Hal tersebut dapat dilihat dengan munculnya industri baru di Indonesia dalam banyak bidang yang memiliki potensi menambah pendapatan masyarakat yang secara tidak langsung akan menambah pendapatan negara. Potensi inilah yang mendorong pemerintah Indonesia untuk memberdayakan potensi yang ada guna meningkatkan ekonomi Indonesia. Buku "Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025"(Indonesia, 2008) merupakan salah satu bukti perhatian pemerintah terhadap ekonomi kreatif.

Menurut (Departemen Perdagangan Republik Indonesia, 2009) Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan memberdayakan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Beberapa sektor industri yang berbasis kreativitas adalah : periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, *fashion*, video, film, dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan piranti lunak, televisi dan radio, riset dan pengembangan.(Erna Dwi Astuti, 2016)

Jika kita amati, bisnis kreatif usaha digital merupakan peluang usaha yang menjanjikan apalagi di era digital revolusi industri 4.0 saat ini. Usaha digital ini dapat dikatakan bermodal relatif murah sehingga usaha ini dapat dilakukan dalam industri skala rumah (*home Industry*). Penggunaan perangkat komputer untuk menghasilkan desain grafis lebih efisiensi waktu karena lebih cepat dari manual sehingga konsumen dapat

terpuaskan dengan tidak menunggu hasil proses cetak terlalu Proses pembuatan cetak secara digital ini terbilang sangat sederhana, dengan mengandalkan kreativitas pembuatan desain gambar yang akan dicetak.

1.2. Permasalahan Mitra

Kampung tahu yang ada di Desa Tinalan Kota Kediri dikenal sebagai desa sentra industri tahu. Ada sekitar 30 pengusaha tahu baik yang memproduksi sendiri maupun usaha pengemasan olahan tahu. Kelemahan dari masyarakat kampung tahu ini adalah kurangnya kesadaran dan kreatifitas untuk mengembangkan kawasan ini menjadi suatu kampung wisata. Untuk menunjang kampung ini supaya dikenal oleh khalayak umum yaitu kesadaran masyarakat akan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), maka diperlukan suatu motivasi yang berasal dari luar masyarakat tersebut yaitu dorongan dari kelurahan maupun dinas pariwisata. Dari segi sumber daya sebenarnya masyarakat desa Tinalan termasuk golongan berpendidikan tetapi motivasi dan minimnya kemampuan untuk memanfaatkan peluang dalam dunia usaha digital yang terkait industri kecil dan menengah.

Rendahnya kesadaran masyarakat khususnya pemuda di desa Tinalan akan potensi di daerahnya untuk memaksimalkan kampung tersebut menjadi kawasan wisata. Motivasi dan kesadaran masyarakat untuk mengembangkan potensi kampung tahu menjadi kawasan wisata merupakan faktor penghambat utama dalam pengembangan desa tersebut. Tanpa adanya kesadaran mustahil cita-cita tersebut dapat tercapai. Oleh sebab itu, kami dari Universitas Islam Kadiri ingin memberikan pelatihan kepada pemuda setempat untuk membuat kreatifitas digital sehingga menghasilkan souvenir seperti mug dengan gambar identitas kampung tahu atau industri digital lainnya. Keberlanjutan pengembangan potensi daerah tersebut dan proses pengenalan digitalisasi secara bertahap dapat menciptakan banyak peluang lapangan kerja sehingga

menimbulkan efek *multiplier* serta dapat meningkatkan akselerasi pertumbuhan ekonomi di kampung tahu Tinalan Kota Kediri sehingga meningkatkan taraf ekonomi masyarakat secara signifikan.

1.3. Tujuan

Dengan Program Pengabdian Masyarakat ini diharapkan :

- a. Memperoleh ilmu pengetahuan digital seperti cara membuat mug, pin dengan desain gambar-gambar menarik sehingga dapat menarik pengunjung untuk bersedia datang ke sentra industri tahu
- b. Meningkatkan dan mengembangkan ekonomi kreatif melalui digital
- c. Memanfaatkan sosial media sebagai sarana promosi
- d. Meningkatkan pendapatan masyarakat khususnya desa Tinalan gang 4 dan masyarakat kota Kediri pada umumnya.

BAB 2

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1 Solusi dan Target

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra, berikut ini solusi dan target luaran yang ditawarkan terkait dengan permasalahan mitra.

1. Memberikan pembinaan, pelatihan, pendampingan ketrampilan agar terampil menggunakan alat *digital print* untuk menghasilkan mug dan pin.
2. Memberikan saran untuk melakukan inovasi produk khususnya dalam hal desain agar menghasilkan gambar yang baik dan tidak
3. Memberikan pelatihan dan pengetahuan strategi pemasaran yang tepat. Tidak hanya offline melainkan menggunakan online dengan memakai sosial media maupun marketplace yang semakin berkembang.

4. Dapat meningkatkan pendapatan masyarakat selain dari produksi tahu tetapi juga digital print melalui kreatifitas pemudanya

2.2 Luaran

Target Luaran :

1. Menghasilkan desain yang menarik
2. Peningkatan kemampuan bagi pemuda desa Tinalan dalam memanfaatkan alat desain
3. Produk yang dihasilkan tidak hanya mencetak gambar dalam mug tetapi juga membuat pin maupun sovenir lain..
4. Publikasi ilmiah di jurnal nasional

BAB 3

METODE PELAKSANAAN

3.1. Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini ini dilakukan dengan menggunakan metode partisipatif, penyuluhan, pendampingan, dan pelatihan di lokasi kampung tahu di Desa Tinalan gang IV Kecamatan Pesantren Kota Kediri.

3.2. Jadwal Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada Minggu tanggal 19 Mei 2019 bertempat di tahu dan stik 99 panitia dari kegiatan tersebut yaitu Dosen Akuntansi dan dibantu 2 mahasiswa jurusan akuntansi dengan peserta yang terdiri dari warga kampung tahu non pengrajin tahu sesuai dengan kesepakatan antara pemateri dan masyarakat non pengrajin tahu.

3.3.Tahapan Kegiatan Pengadain

Tahapan dalam kegiatan pelatihan dan workshop desain mug, pin dan gantungan kunci sebagai berikut :

- a. Tahap persiapan kegiatan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah

1. Sosialisasi kepada warga non pengrajin tahu bahwa akan ada pelatihan dan workshop pembuatan desain mug, pin dan gantungan kunci
2. Memberikan undangan ke RT untuk dibagikan ke warga yang mempunyai keinginan untuk mengikuti kegiatan ini
3. Target peserta sebanyak 10-20 orang
4. Menyusun bahan pelatihan dan workshop kegiatan pengabdian masyarakat ini
5. Mempersiapkan pelaksanaan pelatihan dan workshop dengan membeli bahan pelatihan
6. Menghubungi pihak narasumber yang kompeten dalam pembuatan desain mug, pin dan gantungan kunci
7. Memastikan alat yang dipakai pada waktu pelatihan siap digunakan

b. Tahap pelaksanaan kegiatan

1. Kegiatan pelatihan dan workshop ini dilaksanakan dengan metode pelatihan, praktek dipandu oleh seorang instruktur selama satu hari serta diskusi untuk membuat desain yang menarik untuk dicetak diatas mug, pin maupun gantungan kunci
2. Kegiatan pengabdian Pelatihan dan workshop kepada warga non pengrajin tahu di kampung tahu untuk meningkatkan pendapatan serta mendukung dikenalnya kampung tahu menjadi destinasi wisata edukasi
3. Kegiatan pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan pada hari Minggu tanggal 19 Mei 2019 bertempat di tahu dan stik 99 panitia dari kegiatan tersebut yaitu Dosen Akuntansi dan dibantu 2 mahasiswa jurusan akuntansi dengan peserta yang terdiri dari warga kampung tahu non pengrajin tahu
4. Target dari pelatihan ini adalah membekali para pemuda setempat yang masih menganggur agar memiliki skil desain mug, pin dan gantungan kunci agar memiliki peluang akan potensi kampung tahu dijadikan potensi wisata edukasi.
5. Panitia membuat daftar hadir, berita acara dan dokumentasi selama berlangsungnya pelaksanaan kegiatan

c. Tahap evaluasi dan laporan kegiatan

Mengevaluasi seluruh kegiatan dari awal persiapan, pelaksanaan sampai dengan akhir kegiatan dengan membuat laporan akhir kegiatan. Dalam sesi ini peserta dimintai masukan dan pendapatnya terkait pelaksanaan kegiatan tersebut.

3.4. Metode Kegiatan Pengaduan

Metode kegiatan yang digunakan terdiri dari :

1. Metode pelatihan (dalam bentuk ceramah)

Dalam sesi ini instruktur memberikan materi kepada peserta pelatihan (1) cara pembuatan desain mug, pin dan gantungan kunci, (2) strategi pemasaran, (3) Penggunaan sosial media seperti facebook, instagram dan sosmed lainnya untuk mempromosikan hasil desain dan produk jadi berupa mug, pin dan gantungan kunci dengan gambar yang menarik.

2. Metode praktik langsung

Setelah materi disampaikan, instruktur meminta peserta untuk langsung mempraktekkan materi tersebut dengan mengaplikasikan desain yang sudah dibuat ke atas mug, pin dan gantungan kunci yang kosong.

3. Follow up kegiatan

Setelah selesai kegiatan, peserta memberikan pendapatnya tentang kegiatan pelatihan dan workshop tersebut serta memberi masukan kepada panitia kekurangan kegiatan tersebut untuk perbaikan ke depannya.

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dan workshop yang berjudul “Pelatihan Desain Souvenir Mug, Pin dan Gantungan Kunci” diselenggarakan oleh Dosen Penerima hibah internal 2019 Universitas Islam Kadiri. Kegiatan pelatihan ini diberikan kepada warga khususnya pemuda kampung tahu yang masih menganggur untuk melihat potensi di kampungnya yang menjadi kawasan wisata edukasi Kampung tahu Tinalan Kota Kediri. Pelatihan ini diselenggarakan pada hari Minggu tanggal 19 Mei 2019. Kegiatan ini dilaksanakan di rumah Toko Tahu dan Stik 99 Tinalan Gang IV Barat Kota Kediri. Peserta yang datang mengisi daftar hadir, setelah peserta berkumpul kegiatan tersebut dimulai. Pelaksanaan kegiatan ini dibantu oleh 2 orang mahasiswa yang membantu mempersiapkan sarana prasarana penunjang kesuksesan kegiatan tersebut berlangsung. Materi disampaikan oleh instruktur pelatihan dan workshop desain mug, pin dan gantungan kunci.



Gambar 1.

Penyampaian Materi oleh Instruktur



Gambar 2.

Instruktur memberikan Contoh Pengaplikasian Desain

Setelah instruktur selesai menyampaikan materi, peserta langsung mempraktekkan ilmu yang sudah didapat dengan mengaplikasikan desain gambar yang sudah dibuat di atas mug, pin maupun gantungan kunci yang masih kosong dengan alat yang disediakan oleh pihak instruktur. Berikut ini proses pembuatan mug :



Gambar 3 :

Desain Gambar Yang Akan diCetak di Corel draw / Photoshop



Gambar 4 :

Print Desain Menggunakan Print Epson dengan Tinta Sublim Posisi Miror

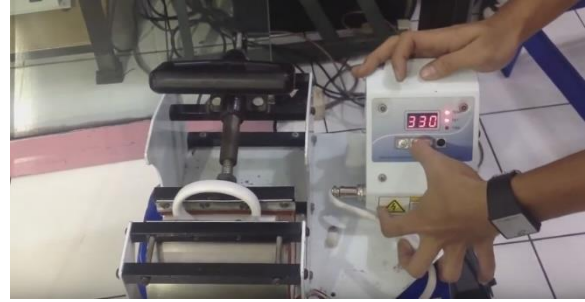


Gambar 5 :

Gunting dan Pasang Desain Mug pada Mug, Rekatkan dengan Sticker Label



Gambar 6 :
Masukkan Mug Kedalam Mesin Press Mug



Gambar 7 :
Atur Waktu Proses Pengepresan



Gambar 8 :
Selesai Mengepress, Lepas Desan Dari Mug



Gambar 9 :
Hasil Cetakan Mug yang Selesai Di Press

Sedangkan proses pembuatan pin maupun gantungan kunci pada dasarnya langkahnya sama yang membedakan adalah pada gantungan kunci. Berikut proses pembuatan pin dan gantungan kunci :



Gambar 10 :
Desain Pin Sesuai Ukuran di Corel Draw



Gambar 11 :
Cetak Desain Pin menggunakan Printer Epson dengan tinta ink jet



Gambar 12 :
Gunting Lalu Pasang di Alat Press Pin lalu di cetak



Gambar 13 :
Hasil Pin Setelah di Cetak



Gambar 14.
Peserta Praktek Mencetak Mug, Pin Dan Gantungan Kunci



Gambar 15. Hasil Cetak Mug, Pin Dan Gantungan Kunci

Acara pelatihan Desain mug, pin dan gantungan kunci ini selesai jam 17.00. Peserta pelatihan sangat senang dan antusias dengan pembekalan pelatihan ini, peserta pulang membawa hasil yang sudah dipraktekkan sendiri. Dari hasil wawancara langsung dengan peserta di dapat bahwa kendala terbesar yaitu pada modal untuk pembelian alat pembuatan mug, pin dan gantungan kunci karena terbilang lumayan mahal bagi warga kampung tahu. Melalui Prodama (Program Dana Masyarakat) yang didapat dari pemerintah kota Kediri diharapkan dapat merencanakan pembelian alat pembuatan mug, pin dan gantungan kunci.

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini, peserta diharapkan dapat menangkap peluang yang ada, mempraktekkan dan menjual hasil pembuatan mug, pin maupun gantungan kunci melalui media sosial yang ada seperti facebook, instagram, dan sosmed lainnya, selain itu secara tidak langsung mempromosikan potensi wisata edukasi kampung tahu. Dengan dikenalnya kampung tahu menjadi destinasi wisata bisnis pembuatan souvenir akan menampilkan hasilnya yaitu omzet penjualan meningkat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung serta membantu pelaksanaan kegiatan pelatihan dan workshop desain mug, pin dan gantungan kunci terutama Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Islam Kediri serta seluruh peserta dan panitia kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen, & Indonesia., P. R. (2009). *Studi Industri Kreatif Indonesia 2009*. Jakarta: Departemen Perdagangan Republik Indonesia.
- Erna Dwi Astuti, S. H. (2016). PELATIHAN DESAIN GRAFIS & CETAK DIGITAL DI LINGKUNGAN PONDOK PESANTREN. *ISSN : 1907-426X*, 11(1), 36–48.
- Indonesia, D. P. R. (2008). *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025 (Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009 - 2015)*. Jakarta: Departemen Perdagangan Republik Indonesia.
- Indonesia, P. I. (2018). NDUSTRI KREATIF Tumpuan Pertumbuhan Ekonomi Baru. Retrieved from <https://indonesia.go.id/narasi/indonesia-dalam-angka/ekonomi/tumpuan-pertumbuhan-ekonomi-baru>
- Kreatif, B. E. (2018). *Ekonomi Kreatif Indonesia Mencapai Rp 1.200 Triliun Pada 2019*. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/12/11/ekonomi-kreatif-indonesia-mencapai-rp-1200-triliun-pada-2019>
- Or-coy dan Katamsi, Y. (2008). *Digital printing: Panduan Teknik Cetak Cepat di Aneka Media*. Kawan Pustaka.

LAMPIRAN :

PROSES CETAK PIN



Gambar 1 :
Desain Pin Sesuai Ukuran di Corel Draw



Gambar 2 :
Cetak Desain Pin menggunakan Printer Epson dengan tinta ink jet



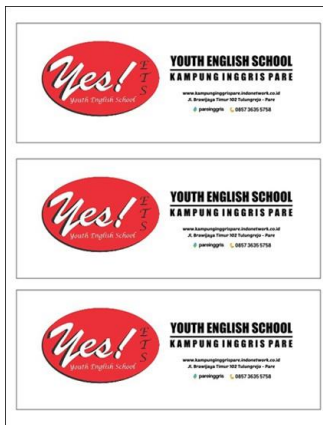
Gambar 3 :
Gunting Lalu Pasang di Alat Press Pin lalu di cetak



Gambar 4 :
Hasil Pin Setelah di Cetak



PROSES CETAK MUG



Gambar 1 :
Desain Gambar Yang Akan
diCetak di Corel draw /
Photoshop



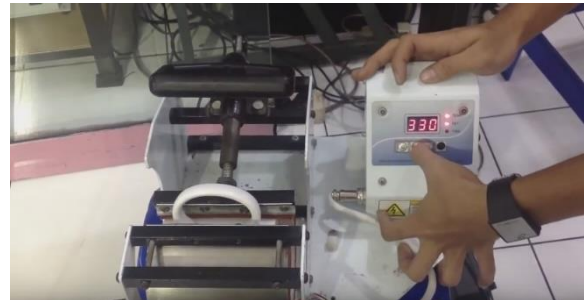
Gambar 2 :
Print Desain Menggunakan Print
Epson dengan Tinta Sublim Posisi
Miror



Gambar 3 :
Gunting dan Pasang Desain
Mug pada Mug dan Rekatkan
dengan Sticker Label



Gambar 4 :
Masukkan Mug Kedalam Mesin Press Mug



Gambar 5 :
Atur Waktu Proses Pengepresan



Gambar 6 :
Selesai Mengepress, Lepas Desain Dari Mug



Gambar 7 :
Hasil Cetakan Mug yang Selesai Di Press