

PELATIHAN SABLON BAJU DIGITAL KARANG TARUNA PEMUDA KAMPUNG BAGAN KOTA BATAM SEBAGAI FONDASI PERTUMBUHAN EKONOMI DAN KEBERLANJUTAN BUDAYA

*Digital Clothing Screen Printing Training
At The Youth Community of Bagan Kampung, Batam City as A
Foundation for Economic Growth and Cultural Sustainability*

Ellbert Hutabri

Universitas Putera Batam (UPB), Batam, Indonesia
e-mail: ellbert.hutabri@gmail.com

Robby Satria

Universitas Putera Batam (UPB), Batam, Indonesia
e-mail: robmandala@gmail.com

Erlin Elisa

Universitas Putera Batam (UPB), Batam, Indonesia
e-mail: elin210110@gmail.com

Alfannisa Annurrallah Fajrin

Universitas Putera Batam (UPB), Batam, Indonesia
e-mail: asykharit1302@gmail.com

Abstract

Kampung Bagan, an old Malay village on the coast of Tanjung Piayu, Batam City, has great cultural and economic potential but faces challenges in maintaining its cultural identity and competitiveness in the era of globalization. The youth of Kampung Bagan, most of whom work as factory workers, fishermen and traders, have creativity that has not yet been fully explored. Karang Taruna Kampung Bagan plays an important role in social and cultural activities. To empower youth, digital clothing screen printing training was carried out which integrated Malay cultural motifs into clothing designs. This training aims to improve skills, empower the local economy, preserve culture, and encourage creativity and innovation. This program involves team formation, needs analysis, and impact evaluation using guided training methods. The results show an increase in youth skills and income as well as an increase in community solidarity. Challenges such as limited resources and participation need to overcome poverty programs. It is hoped that the revitalization of the creativity of the Kampung Bagan Youth Youth Organization through digital clothing screen printing training will be able to provide a solid foundation for economic growth and cultural prosperity, making youth better prepared to face global challenges and increasing community competitiveness.

Keyword: youth organizations, digital screen printing, economy, culture

1. PENDAHULUAN

Kampung bagan merupakan salah satu kampung tua melayu yang berada dipelembok pantai tanjung piayu Kota Batam dengan jumlah penduduk 25.442 jiwa (BKKB, 2020), pemuda Kampung Bagan adalah pekerja pabrik yang berada pada kawasan industri Batamindo, selain itu berprofesi sebagai nelayan, pedagang dan pekerja paruh waktu pada restoran seafood yang ada di Tanjung Piayu Kota Batam. Kampung Bagan, kaya akan potensi dan budaya lokal seperti seni musik, tari, pantun, ukiran dan kuliner yang enak dengan ciri khas masakan melayu (Rohman, 2021). Kampung Bagan memiliki Karang Taruna yang menjadi tulang punggung aktivitas pemuda di wilayah tersebut. Namun, dalam era globalisasi ini, tantangan pemuda Kampung Bagan untuk tetap berdaya saing dan mempertahankan identitas budaya khas mereka semakin kompleks terutama dengan banyaknya budaya asing yang masuk ke Kepulauan Riau terutama Kota Batam yang berbatasan langsung dengan Singapura dan Malaysia (Fitriasari, 2022).

Selain itu, perkembangan teknologi dan perubahan tren *fashion* juga menjadi tantangan tersendiri bagi pemuda Kampung Bagan, dimana sudah tidak banyak lagi kalangan muda Kampung Bagan yang menggunakan baju melayu selain saat perayaan hari sebenar seperti lebaran. Untuk mengatasi ini Dinas Kebudayaan Provinsi Kepulauan Riau dan Kota Batam sering melakukan seminar budaya (Mediacenter, 2023) pentas seni Melayu atau bazar makanan dan penggunaan ornamen khas melayu pada bangunan pemerintahan (Satrio, 2018).

Kegiatan karang taruna Kampung Bagan cukup aktif dengan seringnya diadakan kegiatan pengajian, gotong royong dan keikutsertaan dalam berbagai event kebudayaan yang diadakan oleh Pemko Batam. Banyaknya kegiatan yang diadakan oleh karang taruna tentu memerlukan biaya, biasanya dilakukan pengutipan dana sumbangan kepada pemuda atau pelaku usaha yang ada di wilayah tersebut untuk setiap kegiatan yang akan dilaksanakan. Melihat aktifnya karang taruna ini tim pengabdian tertarik untuk memberikan sablon baju digital kepada karang taruna untuk meningkatkan kreativitas dan menjadikan kegiatan ini sebagai sumber pendapatan bagi individu ataupun karang taruna kampung bagan.

Pemuda Kampung Bagan memiliki potensi kreativitas yang belum sepenuhnya tergali. Untuk mengatasi hal ini, muncul inisiatif untuk melakukan pelatihan sablon baju digital dengan ciri khas kebudayaan melayu sebagai ciri khas produk desain baju yang diproduksi memiliki nilai lokal seperti menggunakan pola seni ukir, tarian, maupun rumah adat yang diharapkan menjadi nilai jual jika dijadikan sebagai unit usaha bagi karang taruna Kampung Bagan. Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi jembatan untuk menghubungkan tradisi lokal dengan teknologi modern, menciptakan harmoni antara nilai-nilai lama dan tren kontemporer.

Dengan melibatkan Karang Taruna, pelatihan sablon baju digital tidak hanya menjadi wadah untuk meningkatkan keterampilan praktis pemuda Kampung Bagan tetapi juga sebagai sarana membangun semangat kolaboratif dan solidaritas di antara mereka (Putri & Yanuartuti, 2020). Dengan demikian, revitalisasi kreativitas melalui pelatihan sablon baju digital diharapkan dapat mengangkat potensi ekonomi lokal sambil melestarikan warisan budaya dan menciptakan identitas yang kuat (Sampurna et al., 2020) bagi Karang Taruna Pemuda Kampung Bagan.

Pelatihan sablon baju digital merupakan program yang bertujuan untuk mengajarkan teknik dan keterampilan dalam mencetak desain pada baju

menggunakan metode sablon digital (Muzaki et al., 2021). Revitalisasi kreativitas Karang Taruna Pemuda Kampung Bagan melalui pelatihan sablon baju digital memberikan berbagai manfaat yang dapat dirasakan oleh komunitas dan pemuda setempat. Beberapa manfaat utamanya meliputi:

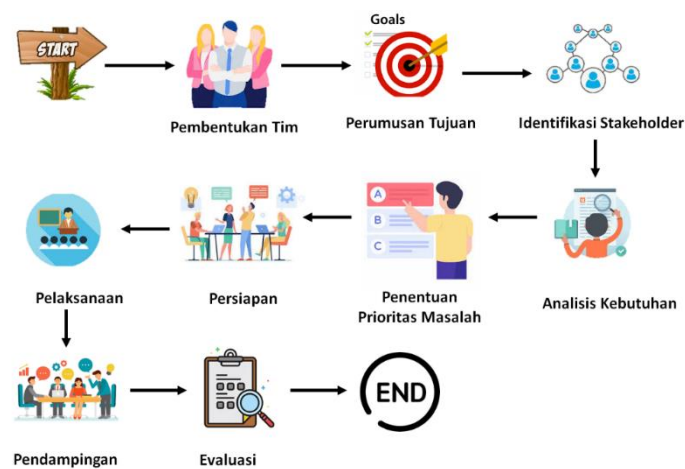
1. **Pemberdayaan Ekonomi Lokal**
Pelatihan sablon baju digital membuka peluang baru bagi karang taruna dan pemuda Kampung Bagan untuk menciptakan produk-produk yang dapat dijual, meningkatkan penghasilan, dan memberdayakan ekonomi lokal.
2. **Peningkatan Keterampilan**
Para peserta pelatihan mendapatkan keterampilan praktis dalam dunia sablon baju digital seperti penggunaan perangkat lunak desain grafis, penggunaan alat cetak desain, kesesuaian kertas dan tinta, serta pengetahuan tentang tekstil, yang dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan usaha kecil atau bahkan koperasi di bidang tekstil. Keterampilan ini juga dapat membuka pintu bagi peluang kerja di sektor kreatif.
3. **Pelestarian Budaya Lokal**
Integrasi teknologi modern dengan tradisi lokal membantu mempertahankan dan melestarikan warisan budaya Kampung Bagan. Desain yang dihasilkan melalui sablon baju digital dapat mencerminkan motif dan cerita-cerita lokal, menjadikan produk tersebut identik dengan keunikan kampung.
4. **Stimulasi Kreativitas dan Inovasi**
Pelatihan ini merangsang kreativitas pemuda dalam menciptakan desain baru dan unik. Inovasi ini dapat menciptakan ciri khas kampung yang dapat diapresiasi oleh masyarakat lebih luas.
5. **Penguatan Jejaring dan Solidaritas**
Proses kolaboratif dalam pelatihan menciptakan ikatan yang erat antara pemuda Karang Taruna. Solidaritas dan saling mendukung yang terbentuk dapat menjadi dasar bagi kegiatan-kegiatan berkelanjutan dalam komunitas.
6. **Pendidikan dan Pengembangan Pemuda**
Pelatihan memberikan akses pendidikan dan pengembangan keterampilan kepada pemuda, membuka wawasan mereka terhadap tren teknologi dan industri kreatif. Ini membantu menciptakan generasi yang lebih siap menghadapi tantangan masa depan.
7. **Diversifikasi Ekonomi**
Pemuda yang telah menguasai keterampilan sablon baju digital dapat mendiversifikasi pilihan karir dan usaha mereka, mengurangi ketergantungan pada sektor tertentu dan meningkatkan ketahanan ekonomi komunitas.

Melalui serangkaian manfaat ini, revitalisasi kreativitas Karang Taruna Pemuda Kampung Bagan melalui pelatihan sablon baju digital dapat menjadi landasan untuk pembangunan komunitas yang berkelanjutan, berdaya saing, dan tetap mengakar pada nilai-nilai tradisional. Dengan demikian, revitalisasi kreativitas Karang Taruna Pemuda Kampung Bagan melalui pelatihan sablon baju digital bukan hanya tentang pengembangan keterampilan praktis, tetapi juga mengenai membangun fondasi yang kokoh untuk pertumbuhan ekonomi dan keberlanjutan budaya di masa depan.

Dalam jangka panjang, hasil dari pelatihan sablon baju digital ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pemberdayaan ekonomi masyarakat Kampung Bagan secara keseluruhan. Dengan adanya keterampilan sablon baju digital, pemuda Karang Taruna dapat menciptakan produk-produk yang unik dan berkualitas, menarik minat pasar lokal maupun regional. Hal ini membuka peluang untuk memasuki pasar fashion yang lebih luas dan meningkatkan pendapatan bagi para pelaku usaha.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan PkM dilakukan dalam beberapa tahapan, adapun tahapan kegiatan ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Tahap pertama dimulai dengan pembentukan tim PKM yang terdiri dari empat orang dosen 3 orang dosen bidang komputer dan 1 orang bidang sastra yang membantu pemuda karang taruna kampung bagan menemukan ide kreatif yang akan dituangkan kedalam desain. Tahap kedua yaitu merumuskan tujuan pelaksanaan kegiatan yang dapat mengatasi permasalahan dan bersifat sustainable. Tahap ketiga adalah menentukan stakeholder atau mitra PKM. Tahap kelima melakukan analisis kebutuhan mitra yaitu dengan mengatasi permasalahan yang ada dengan kegiatan yang berkelanjutan yang dapat dilakukan secara mandiri nantinya oleh mitra. Tahap keenam menentukan prioritas masalah yang dihadapi mitra yaitu mulai tergerusnya budaya melayu dan memanfaatkan teknologi sebagai salah satu cara untuk merevitalisasi kebudayaan lokal dalam bentuk pelatihan sablon baju yang mempunyai nilai jual dan memberikan dampak perekonomian pemuda kampung bagan. Tahap ketujuh melakukan persiapan kegiatan dengan mempersiapkan materi dan peralatan yang akan digunakan selama pelaksanaan kegiatan PKM. Tahap kedelapan yaitu pelaksanaan kegiatan yang akan diikuti oleh pemuda karang taruna Kampung Bagan Tanjung Piayu Kota Batam. Tahap kesembilan, melakukan pendampingan terhadap karang taruna kampung badan dalam menjalankan kegiatan produksi sablon baju digital dan pemasarannya pada berbagai media sosial serta ecommerce. Tahap kesepuluh, melakukan evaluasi

terdapat kegiatan yang telah dilakukan untuk melihat dampak dan keberlanjutannya.

Metode yang digunakan dalam pelatihan sablon baju digital adalah latihan terbimbing, yaitu kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memastikan materi yang dibagikan oleh tim pengabdian mampu dikuasai oleh peserta (Merta, 2022). Menurut Lismawati (Lismawati, 2018) tahapan pelatihan terbimbing adalah sebagai berikut:

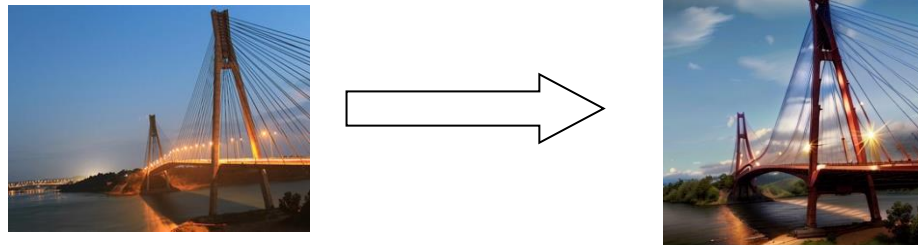
a. Pendahuluan

Pemateri menjelaskan gambaran umum pelaksanaan kegiatan meliputi tujuan kegiatan dilaksanakan dan apa yang hendak dicapai selama kegiatan pengabdian berlangsung.

b. Pembahasan Teori

Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, yaitu:

1. Melatih kemampuan berfikir kreatif dan kritis dengan melakukan brainstorming dan merangsang rasa ingin tahu peserta kegiatan pengabdian.
2. Menjelaskan tentang sablon digital dan peralatan yang dibutuhkan untuk memproduksinya.
3. Memberikan pelatihan penggunaan *software* desain grafis canva sebagai alat bantu dalam membuat desain. Selama pelaksanaan kegiatan dipinjamkan beberapa buah laptop untuk kelancaran kegiatan, tetapi ada juga peserta yang menggunakan smartphone. Selain itu, agar desain menjadi lebih realistis pemuda Kampung Bagan juga diajarkan menggunakan *artificial inteligent* yang terdapat pada canva untuk mengkonversi hasil foto yang diambil menjadi gambar animasi. Hasilnya adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Konversi Foto Menjadi Animasi

4. Memberikan pelatihan pencetakan desain yang telah dibuat pada transfer paper yang sesuai dengan jenis dan warna pakaian yang akan disablon.



Gambar 3. Proses Pemindahan Desain Dari *Transfer Paper* ke Baju Menggunakan Setrika



Gambar 4. Proses Pelepasan Transfer Paper dari Baju



Gambar 5. Hasil Akhir Sablon Baju

5. Pelatihan pemasaran produk yang telah dibuat melalui media sosial dan pembuatan akun ecommerce agar dapat memasarkan produk lebih luas.

- c. Latihan
Tahapan ini peserta pengabdian mencoba membuat desain yang akan diimplemenasikan pada pakaian, dimana desain yang dihasilkan memiliki unsur buda melayu.
- d. Pendampingan
Tim pengabdian melakukan pendampingan dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan baik dalam merancang, proses pencetakan, penyablonan dan pemasaran produk.
- e. Assessment
Tim pengabdian melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan guna keberlanjutan usaha sablon baju karang taruna Kampung Bagan, Kota Batam.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Temuan dan Evaluasi

Meskipun upaya revitalisasi kreativitas Karang Taruna Pemuda Kampung Bagan melalui pelatihan sablon baju digital memiliki banyak manfaat, namun juga dihadapkan pada beberapa permasalahan yang perlu diatasi:

1. Kampung Bagan memiliki keterbatasan sumber daya, fasilitas, atau peralatan yang diperlukan selama pelaksanaan pelatihan sablon baju digital.
2. Tidak semua pemuda memiliki minat atau kesempatan untuk mengikuti pelatihan sablon baju digital. Tingkat partisipasi yang rendah dapat membatasi dampak positif yang dapat dicapai oleh program ini.
3. Pengenalan teknologi digital dalam sablon baju memerlukan akses terhadap peralatan dan perangkat lunak yang modern. Tantangan ini muncul ketika terdapat peserta yang belum lancar mengoperasikan komputer.
4. Meskipun pemuda mungkin dapat menciptakan desain yang unik, tantangan pemasaran dan distribusi produk-produk sablon baju dapat menjadi hambatan. Dibutuhkan strategi pemasaran yang efektif untuk mencapai pasar yang lebih luas.
5. Program pelatihan ini perlu dirancang dengan cara yang memastikan keberlanjutan jangka panjang. Ini termasuk memastikan bahwa peserta dapat terus mengembangkan keterampilan mereka setelah pelatihan selesai dan bahwa program dapat diintegrasikan ke dalam kehidupan sehari-hari pemuda.
6. Dunia fashion seringkali berubah dengan cepat, dan apa yang tren saat ini mungkin tidak lagi diminati dalam beberapa waktu ke depan. Pemuda perlu dibekali dengan keterampilan fleksibel dan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan tren.

3.2. Pembahasan

Revitalisasi kreativitas Karang Taruna Pemuda Kampung Bagan melalui pelatihan sablon baju digital bukan hanya menghadirkan peluang ekonomi, tetapi juga menciptakan fondasi yang kokoh untuk pertumbuhan komunitas yang berkelanjutan, inovatif, dan berdaya saing di era modern ini. Dengan sinergi antara tradisi lokal dan teknologi, mereka dapat melangkah maju dengan keyakinan dan melestarikan identitas mereka di tengah arus globalisasi.

Dalam perjalanan menuju revitalisasi kreativitas Karang Taruna Pemuda Kampung Bagan, kolaborasi lintas-generasi menjadi kunci penting, agar keberlanjutan program PkM yang telah dilaksanakan dapat terus berlanjut. Selain itu, proses pelatihan ini juga menciptakan platform bagi pertukaran pengetahuan dan keterampilan antaranggota Karang Taruna. Hal ini dapat memperkuat solidaritas dan meningkatkan kualitas kehidupan bersosial di komunitas. Dengan menerapkan pendekatan partisipatif, setiap anggota merasa memiliki kontribusi yang berarti dalam upaya revitalisasi ini.

Dalam pelatihan ini juga terdapat aspek pendidikan dan pengembangan keterampilan sehingga membuka akses lebih luas bagi pemuda Kampung Bagan untuk mengikuti tren teknologi dan industri kreatif. Dengan demikian, Karang Taruna dapat lebih siap menghadapi tantangan global dan meningkatkan daya saing komunitas mereka dalam skala yang lebih besar. Kesuksesan kegiatan PkM ini juga memerlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah setempat, lembaga swadaya masyarakat, dan sektor swasta. Dukungan ini dapat berupa bantuan finansial, fasilitas, serta promosi produk-produk lokal yang dihasilkan melalui pelatihan ini. Diharapkan bahwa pelatihan sablon baju digital tidak hanya menjadi kegiatan sekali waktu, tetapi menjadi bagian integral dari upaya berkelanjutan untuk mengangkat potensi dan kreativitas Karang Taruna Pemuda Kampung Bagan. Melalui perpaduan inovasi, kolaborasi, dan pelestarian nilai-nilai tradisional, mereka dapat membentuk masa depan yang lebih cerah dan berdaya saing bagi generasi mendatang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Karang Taruna Kampung Bagan merupakan dapat menjadi sarana pembinaan dan pemberdayaan bagi anggotanya melalui kegiatan yang positif. Tetapi belum mempunyai unit kegiatan usaha yang dapat memberikan profit bagi anggotanya.
2. Kegiatan pelatihan sablon digital diharapkan mampu sebagai sarana revitalisasi kreativitas Karang Taruna Pemuda Kampung Bagan melalui pelatihan sablon baju digital bukan hanya tentang pengembangan keterampilan praktis, tetapi juga mengenai membangun fondasi yang kokoh untuk pertumbuhan ekonomi dan keberlanjutan budaya di masa depan.
3. Pelatihan sablon baju digital ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pemberdayaan ekonomi pemuda Kampung Bagan. Dengan adanya keterampilan sablon baju digital, pemuda Karang Taruna dapat menciptakan produk-produk yang unik dan berkualitas, menarik minat pasar lokal maupun regional. Hal ini membuka peluang untuk memasuki pasar fashion yang lebih luas dan meningkatkan pendapatan pemuda maupun Karang Taruna.

5. SARAN

Berdasarkan kegiatan PkM Pelatihan Sablon Baju Digital pada Karang Taruna Kampung Bagan maka dapat diberikan saran berupa:

1. Perlu dilaksanakan kegiatan serupa guna meningkatkan kreativitas dan peluang usaha bagi Pemuda Kampung Bagan.

2. Adanya unit usaha dalam organisasi Karang Taruna Kampung Bagan sebagai sarana untuk memasarkan produk lokal, pemberdayaan dan pengembangan anggota serta sebagai sumber dana untuk menunjang kegiatan karang taruna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terimakasih kepada LPPM Universitas Putera Batam, Pengurus Karang Taruna dan Ketua RT/RW Kampung Bagan dan seluruh anggota karang taruna yang telah mengikuti kegiatan PkM.

DAFTAR PUSTAKA

- BKKBN. (2020). *Profile KB Kampung Bagan Tanjung Piayu*.
- Fitriasari, E. T. (2022). the Urgency of Cultural Revitalization in the Indonesia-Malaysia Border Region. *International Journal of Social Science*, 1(5), 569–574. <https://doi.org/10.53625/ijss.v1i5.1296>
- Lismawati. (2018). Penggunaan Metode Latihan Terbimbing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gerak Pada Tumbuhan Di Kelas VIII-1 Di MTS Negeri Langsa. *At-Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Kebudayaan*, 5(2), 36–50.
- Mediacenter. (2023). *Bangkitkan Nilai Budaya Melayu Pada Generasi Muda, Pemko Batam Gelar Seminar Budaya*. Dinas Komunikasi & Informatika Kota Batam. <https://mediacenter.batam.go.id/2023/05/19/bangkitkan-nilai-budaya-melayu-pada-generasi-muda-pemko-batam-gelar-seminar-budaya/>
- Merta, N. L. S. (2022). Penerapan Latihan Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Siswa. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 333–340.
- Muzaki, M., Yuniarti, N. H., & Hermawati, H. (2021). Model Pelatihan Teknologi Sablon Digital Guna Meningkatkan Kreatifitas Kepada Karang Taruna Maero Kabupaten Jeneponto. *UNM Environmental Journals*, 5(1), 07. <https://doi.org/10.26858/uej.v5i1.34415>
- Putri, G. Y., & Yanuartuti, S. (2020). Revitalisasi Budaya Melalui Permainan Angklung Untuk Menunjang Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(1), 82–91.
- Rohman, S. M. (2021, November 17). Wisata Batam Kampung Tua di Kepri, Khas Suasana Alami Kental Budaya Melayu. *Tribun Batam*, 1.
- Sampurna, B., Hufad, A., & Komariah, S. (2020). *Impact of Revitalization of Social Cultural Changes in Culture*. 2.
- Satrio, F. A. (2018, December 8). Ini Upaya Melestarikan Budaya Melayu di Kota Batam. *Times Indonesia*, 1.

