
PELATIHAN DESAIN KAOS DENGAN KONSEP *UNIQUE SELLING PROPOSITION* GUNA MENGENALKAN BUDAYA DAN WISATA KALIMANTAN BAGI PEMUDA KELURAHAN BUKUAN SAMARINDA

T-SHIRT DESIGN TRAINING WITH THE CONCEPT OF UNIQUE SELLING PROPOSITION TO INTRODUCE THE CULTURE AND TOURISM OF KALIMANTAN FOR YOUTH OF BUKUAN VILLAGE SAMARINDA

Dwi Cahyadi¹, Etwan Fibrianie S.²

^{1,2}Jurusan Desain, Politeknik Negeri Samarinda, Samarinda

E-mail correspondence: dwicahyadi@polnes.ac.id

Article History:

Received: 01.04.2021

Revised: 11.04.2021

Accepted: 12.04.2021

Abstract: Semakin banyaknya industri kreatif di bidang kaos merupakan wadah aspirasi masyarakat dalam mengungkapkan simbol-simbol sosial yang ada di masyarakat. Salah satunya adalah desain kaos produksi Dagadu Djogja yang menjual *contain* Yogyakarta yang sarat akan simbol-simbol sosial. Diakui bahwa adanya kaos Dagadu Djogja mampu meningkatkan pariwisata juga meningkatkan kesejahteraan masyarakat Yogyakarta. Kalimantan khususnya Samarinda belum banyak usaha kreatif serupa, sehingga dapat mengenalkan budaya dan wisata lokal Kalimantan. Mengadopsi konsep *Unique Selling Proposition* dalam desain kaos yang mengangkat budaya Kalimantan, maka diadakan pelatihan pengembangan desain kaos bagi masyarakat khususnya bagi remaja yang putus sekolah.

Kata Kunci: Desain, Industri Kreatif, Wisata, Budaya, Kalimantan

Abstract: *The increasing number of creative industries in the field of t-shirts is a forum for people's aspirations in expressing social symbols that exist in society. One of them is a t-shirt design produced by Dagadu Djogja which sells contain Yogyakarta which is full of social symbols. It admitted that the existence of the Dagadu Djogja shirt was able to increase tourism as well as improve the welfare of the people of Yogyakarta. Kalimantan, especially Samarinda, has not had many similar creative efforts, so that it can introduce Kalimantan's local culture and tourism. Adopting the Unique Selling Proposition concept in t-shirt design that elevates the culture of Kalimantan, a t-shirt design development training was held for the community, especially for teenagers who dropped out of school.*

Keywords: *Development, Creative Industry, Tourism, Culture, Kalimantan*

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat diharapkan menjadi suatu upaya alih teknologi kepada masyarakat. Target yang diharapkan pada kegiatan ini adalah masyarakat non produktif. Masyarakat non produktif bisa terjadi karena lapangan kerja yang sedikit, ataupun

masih sebagai lulusan sekolah menengah atas yang tidak melanjutkan ke pendidikan tinggi tetapi belum memiliki pekerjaan. Target kelompok pelatihan pada kegiatan ini adalah perkumpulan pemuda yang memiliki pendidikan minimal SMA atau sederajat di RT 09 Bukuan, Palaran, Samarinda Seberang.

Kelompok Remaja RT 09 Bukuan, Palaran Samarinda merupakan suatu perkumpulan yang berkumpul tidak hanya aktif dalam kegiatan keagamaan pada langgar Al- Ikhlas, namun mereka pun aktif dalam kegiatan kegiatan sosial kemasyarakatan. Kelompok Remaja RT 09 Bukuan, Palaran Samarind ini terdiri dari pemuda-pemuda setempat yang sebagian anggotanya terdiri dari akan telah selesai menempuh pendidikan SMU/sederajat, namun tidak melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, dan ada beberapa yang belum bekerja dikarenakan sangat susah mencari lapangan kerja. Keberadaan kelompok perkumpulan pemuda ini sangat aktif, karena hampir sebagian besar kegiatan kepemudaan di daerah tersebut ditangani olehnya. Perkumpulan pemuda ini bekeinginan kuat agar ada suatu kegiatan pembinaan *skill* dan kewirausahaan, sehingga mereka selain mendapatkan ilmu, juga dapat menciptakan peluang usaha guna meningkatkan kesejahteraan hidup mereka dan sekitarnya.



Gambar 1 Salah Satu Kegiatan Pemuda Bukuan

Permasalahan Mitra

Seperti pemaparan di atas, kelompok mitra ini adalah kelompok pemuda yang tidak melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi dikarenakan faktor biaya dan juga belum memiliki pekerjaan tetap. Kelompok pemuda ini aktif dalam kegiatan positif dalam kemasyarakatan dan olahraga. Susahnya mencari lapangan kerja saat ini terlebih dengan

modal ijazah SMA/ sederajat menyebabkan mereka mengisi waktu mereka pada hal-hal positif, antara lain berkecimpung di kegiatan kemasyarakatan.

Kelompok masyarakat ini berkeinginan agar bisa menciptakan lapangan usaha sendiri. Modal yang terbatas, kemampuan- skill- ilmu yang terbatas menyebabkan hal tersebut sukar terealisasi. Dengan adanya program Ipteks bagi Masyarakat diharapkan dapat tambahan ilmu dan skill bagi kelompok-kelompok tersebut untuk mencapai penghidupan yang lebih layak dan sejahtera.

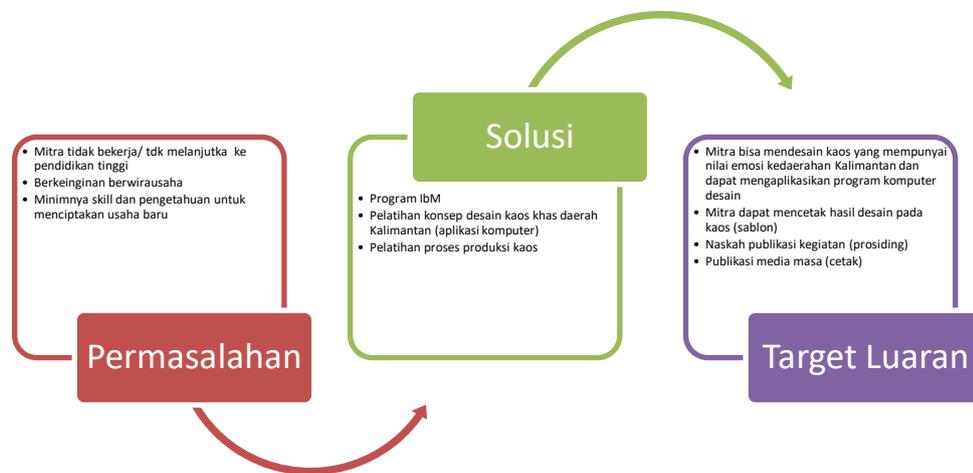
Solusi dan Target

Melihat saat ini industri kreatif berkembang pesat, juga Politeknik Negeri Samarinda Jurusan Desain Prodi Desain Produk adalah berkecimpung di bidang kreatifitas, maka dirasa perlu untuk melakukan suatu program transfer ilmu dan teknologi kepada masyarakat melalui program pengabdian masyarakat tentang proses desain dan produksi pada industri kreatif. Industri kreatif berbasis pada sumber daya yang terbarukan, menciptakan inovasi, dan kreativitas yang merupakan keunggulan kompetitif suatu bangsa serta memberikan dampak sosial yang positif. Industri kreatif yang memanfaatkan media kaos untuk menyampaikan simbol-simbol sosial yang dibalut dengan unsur gambar, warna, dan tulisan yang dirancang oleh para pendesain. Termasuk dalam kelompok industri kreatif desain, karena didalamnya terdapat suatu kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain grafis.

Seperti halnya Dagadu Djokdja memiliki strategi desain yang spesifik sebagai *Unique Selling Propositions* (USP) produk kaos/ merchandise Dagadu Djokdja. Desain-desain yang dirilis memiliki karakteristik antara lain fokus pada contain Ngayogyakarta Hadiningrat, fenomena yang terjadi di Yogyakarta, khasanah budaya Jawa, mengangkat romantisme kota Yogyakarta, menampilkan hal-hal keseharian yang bersahaja, merangsang syaraf humor, syaraf logika, dan menertawakan diri sendiri kalau perlu. Dari *Unique Selling Proposition* itulah kaos/ merchandise daerah "DAGADU" mampu memberikan *brand image* tersendiri pada produknya. Hampir keseluruhan desain kaos/ merchandise DAGADU. Sama halnya dengan kaos/ merchandise daerah "Joger" cenderung berkata-kata vulgar, "Dadung" lebih mencerminkan dari pada kata-kata "nyengit" (menyebalkan) dan "nyelekit" (menyakitkan), maka "Dagadu Djokdja" lebih banyak menjual contain Yogyakarta yang sarat akan simbol-simbol sosial.

Saat ini ada industri kaos kreatif di daerah Samarinda, seperti kaos "Jukut", kaos "Wada'Leh", dan kaos "Ngerampus". Namun ketiganya belum se-tenar kaos/ merchandise dari Jogjakarta, Surabaya, Bandung, dan pastinya Jakarta. Banyak hal yang mempengaruhi

ketenaran kaos daerah lokal Kalimantan Timur ini antara lain jumlah desainer yang kurang, kurangnya kemampuan dan skill desainer dalam menuangkan ide dan gagasan kreatifnya dalam grafis kaos, kurang tereksplorasiya kebudayaan lokal Samarinda, desain kurang menarik pasar, juga desain kurang beremosi (emotional design). Dari pemaparan tersebut diatas dapat disimpulkan tentang permasalahan, solusi dan target luaran yang diharapkan dari kegiatan Ipteks bagi Masyarakat (IbM) ini (Gambar 2).



Gambar 2 Permasalahan – Solusi – Target Luaran

Target dari pengabdian ini adalah peningkatan pemahaman dan keterampilan masyarakat. Selain itu adanya luaran berupa produk yang dihasilkan.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Merchandise kedaerahan merupakan salah satu cara untuk memajukan dan menarik bagi sektor pariwisata. Sebagai contoh kaos/merhandise DAGADU Jogjakarta, juga produk JOGER Bali berhasil meningkatkan pendapatan daerah secara umum, dan mampu mengenalkan juga menaikkan minat masyarakat terhadap pariwisatanya. Berdasarkan pendekatan studi literatur dan pengamatan terhadap beberapa daerah di Indonesia, maka dirasa perlu untuk mengambil langkah yang serupa untuk mengenalkan dan meningkatkan pariwisata Kalimantan khususnya di daerah Samarinda.

Proses pendekatan studi literatur dan pengamatan langsung, menghasilkan hipotesa permasalahan yang ada dalam perancangan desain kaos/merchandise kedaerahan di Samarinda yang nantinya diharapkan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini

dapat memberikan solusi pemecahan atas permasalahan yang ada. Persoalan-persoalan tersebut membutuhkan pendekatan-pendekatan yang sederhana, efisien dan mudah diterima oleh masyarakat secara umum. Metode pendekatan yang dilakukan adalah :

1. Ceramah dan Penyuluhan

Metode ini digunakan untuk menyampaikan materi , teori dan prinsip yang sangat penting untuk dimengerti dan dikuasai oleh peserta pelatihan.

2. Workshop/Pelatihan

Metode ini untuk menunjukkan dan mempraktekan secara langsung proses-proses secara sistematis, mudah dikerjakan dan diikuti oleh peserta pelatihan. Mulai dari tahap konsep desain, sketsa desain secara manual dan pelatihan desain dengan komputer, juga pelatihan cetak desain yang telah di buat pada media kaos.

3. Metode Evaluasi Hasil

Metode ini ditujukan kepada peserta pelatihan guna mengetahui hasil pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan juga menilai tingkat kreativitas paserta dalam membuat konsep, mendesain, juga mencetak kaos yang mempunyai nilai emosi kedaerahan Kalimantan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan tema Pelatihan desain kaos dengan konsep *unique selling* yang mengangkat budaya kedaerahan Kalimantan Timur ini dilaksanakan dengan baik dan lancar serta sesuai dengan rencana. Sasaran peserta pada pelatihan ini adalah remaja Kelurahan Bukuan Samarinda.

Apresiasi yang sangat luar biasa dari pihak Kelurahan Bukuan dengan adanya pelatihan ini, ditunjukkan oleh dibuatkannya iklan secara langsung oleh pihak Kelurahan. Dan apresiasi yang luar biasa juga oleh warga yang sangat banyak ikut pelatihan. Namun terbatasnya peserta yang ditentukan oleh panitia menyebabkan banyak peserta yang harus di sisihkan. Seleksi dilakukan berdasarkan pada pemerataan masyarakat di tiap RT.

Tujuan dari pelatihan ini adalah memberikan pengetahuan dasar kepada peserta tentang proses perancangan desain kaos. Perancangan desain kaos diawali dengan mendesain (grafis) kaos dengan menggunakan komputer menggunakan program Corel Draw, hingga proses sablon manual hasil desain pada kaos. Peserta adalah berusia maksimal 35 tahun dan minimal mereka telah mengetahui pengetahuan dasar penggunaan komputer/laptop.

Peserta diberikan materi dan praktek secara langsung. Berbekal program 15 unit laptop yang disediakan panitia dan program Corel Draw 13, peserta di ajarkan ilmu grafis guna mendesain kaos sesuai keinginan peserta dengan tema *unique selling* mengangkat budaya Kalimantan Timur. Budaya Kalimantan Timur yang diangkat dalam pelatihan ini adalah gaya bahasa suku Banjar. Proses perancangan selanjutnya adalah proses pencetakan pada kaos kosong (polos). Dikarenakan terbatasnya alat dan bahan, maka pencetakan dilakukan dengan metode sablon manual dua warna atau lebih.

Panitia pelatihan terdiri dari tim pelaksana kegiatan, teknisi dan beberapa mahasiswa Jurusan Desain yang dilibatkan dalam kegiatan ini. Selain sebagai panitia, tim panitia yang ada juga melaksanakan kegiatan sebagai narasumber dan pelatih yang memberikan pelatihan desain spanduk dan brosur.

Hasil dari pelatihan ini diharapkan pada remaja Kelurahan Bukuan Samarinda ini dapat mengembangkan ilmu yang telah sedikit diberikan hingga nantinya dapat membuka peluang usaha bagi mereka di kemudian hari. Harapan besar kepada mereka adalah dapat berdikari untuk kesejahteraan hidup mereka juga untuk kesejahteraan daerah Bukuan secara umum.

Materi dan Metode Pengajaran

Materi pembelajaran yang diberikan adalah aplikasi Corel Draw. Aplikasi dari software ini diberikan kepada para peserta dan dimanfaatkan untuk desain kaos. Selain mempraktekkan ilmu desain dengan Corel Draw, peserta diajarkan pula teknik dan cara menyablon kaos dengan desain yang telah dibuat sebelumnya di Corel Draw.



Gambar 3. Materi aplikasi software desain kaos



Gambar 4. Aplikasi proses sablon pada kaos

Metode pengajaran yang diberikan (gambar 3 dan gambar 4) berupa 5% teori dan 95% praktek. Teori yang diberikan adalah teori mengenai fungsi dari aplikasi dan penjelasan teknis corel draw. Materi praktek adalah melaksanakan kegiatan gambar dan tulisan menggunakan corel draw serta aplikasi secara langsung dari peserta untuk membuat desain kaos serta bergambar hasil karya mereka sendiri. Begitu pula dengan teori dan praktek menyablon. Dalam pelaksanaan pelatihan peserta dibantu oleh mahasiswa, teknis dan instruktur yang memerlukan bantuan pada saat kesulitan menerima materi selama 2 hari.

Evaluasi Pelatihan

Evaluasi hasil pelatihan meliputi penilaian kriteria dasar hasil pelatihan berupa ujian praktek bagi para peserta serta tahapan pendampingan setelah pelatihan. Tolak ukur keberhasilannya adalah meningkatnya kualitas dan jumlah dari variasi hasil desain grafis yang dihasilkan dalam pembelajaran. Pelaksanaan evaluasi berupa ujian ini dilaksanakan selama 1 jam pada hari terakhir kegiatan. Pada gambar 5 terlihat salah satu hasil kegiatan berupa kaos yang sudah disablon dengan desain yang dibuat sendiri oleh peserta.



Gambar 5. Salah satu hasil kreasi sablon kaos dari peserta

Setelah pelatihan selesai dilakukan pendampingan peserta selama 1 minggu untuk memberikan arahan dan bantuan setelah pelatihan berakhir terkait masalah desain dan pembuatan desain dan penyablonan kaos. Pendampingan ini berupa konsultasi dan bimbingan pasca pelatihan mengenai aplikasi corel draw dan sablon.

SIMPULAN

Pada kegiatan pengabdian yang telah dilakukan ini dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Setelah para peserta mengikuti kegiatan pengabdian peserta mendapatkan pengetahuan dan keterampilan mengenai komputer desain grafis dasar program corel draw yang bisa digunakan untuk mendesain kaos.
2. Peningkatan kemampuan dan wawasan para remaja Kelurahan Bukuan Samarinda dalam meningkatkan kompetensi keilmuan di bidang desain grafis pada kaos dan pemanfaatan teknologi komputer dan sablon.
3. Meningkatkan kemandirian remaja Kelurahan Bukuan Samarinda untuk dapat melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan komputer desain kaos dan sablon.

Untuk lebih mengefektifkan kegiatan pengabdian terutama yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi desain grafis dan keefektifan pelatihan maka hendaknya dilakukan :

1. Tersedianya kelengkapan software corel draw pada komputer yang peserta miliki.

2. Perlunya dukungan sarana dan pra sarana yang memadai dari tempat pelatihan seperti ruangan yang lebih besar untuk memudahkan akses tutor dalam membimbing peserta secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakhtin, Mikhail. 1981. *The Dialogic Imagination*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Eco, Umberto. 1976. *Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Barthes, Roland. 1974. *S/Z*. New York: Hill & Wang.
- Fitria, A. 2015. Representasi Budaya Kutai pada Desain Kaos Jukut. *e-journal.ilkom.fisip-unmul.ac.id*
- Herusatoto, Budiono. 2001. *Simbolisme Dalam Budaya Jawa*. Yogyakarta. PT. Hanindita Graha Widia.
- Rangga Ferry S. 2015. *Dagadu Djogja : Dari Kaki Lima Menjadi Retail 1994 – 2004*. Skripsi. Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.
- Tinarbuko, Sumbo (Institut Seni Indonesia, Yogyakarta). 2008. *Semiotika Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual*.
http://puslit.petra.ac.id/search_engine/cache/DKV/DKV030501/DKV030501_03.txt. tanggal diakses 30 Juni 2016.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta. Jalasutra.
- Tinarbuko, Sumbo. 2006. Semiotika Desain Oblong Dagadu Djogja. *Jurnal Ilmu Komunikasi* Vo.3 Nomor 1, Juni 2006. Hal 79-94.
- Tourism, Art and Culture Office Yogyakarta City. 2006. *Obyek Dan Daya Tarik Wisata Kota Yogyakarta*. Yogyakarta. Tourism, Art and Culture Office Yogyakarta City.
- Wibowo, Eko Julianto. 2019. *Penggunaan alat sablon manual untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan membuat media gambar fauna Styrofoam siswa tunagrahita*. JPK (Jurnal Pendidikan Khusus), 15 (2), 79-85.