

PELATIHAN METODE GRAFIKA DALAM DESAIN VISUAL BAGI KARYAWAN MAGANG DALAM MENCIPTAKAN PRODUK BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Ria Sapitri¹, Widiya Lestari Harahap², Assaidatul Husna³, Hendri Kremer⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Batam
sapitiria91@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 08 September 2025
Disetujui : 27 September 2025

Kata Kunci :

Kreativitas, Produk kreatif,
Workshop Keterampilan Desain

ABSTRAK

Usaha meningkatkan keterampilan, inovasi, dan kreativitas karyawan magang dalam menciptakan produk kreatif berbasis lokal, yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada perkembangan industri kreatif dan penguatan identitas budaya lokal. Workshop yang dilaksanakan akan memberikan pengetahuan dan keterampilan komprehensif kepada karyawan magang, meliputi berbagai aspek mulai dari dasar-dasar teori hingga aplikasi praktis dalam teknik cetak grafika. Metode pelatihan yang dilakukan berupa transfer of *knowledge* melalui workshop dan sosialisasi untuk karyawan magang di perusahaan. Selain itu, workshop menggunakan metode survei, wawancara, diskusi, praktiku dan demonstrasi. Memberikan peluang yang lebih besar untuk menciptakan karya visual yang lebih dinamis, interaktif, dan atraktif. Selain itu, untuk menghasilkan karya desain yang tidak hanya estetis tetapi memiliki nilai fungsional dan komunikatif.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 08 September 2025
Accepted : 27 September 2025

Keywords:

Creativity, Local-Based Products,
Design Workshop

ABSTRACT

This study aims to enhance the skills, innovation, and creativity of internship employees in producing locally based creative products, which in turn contribute to the growth of the creative industry and the strengthening of local cultural identity. A structured workshop program was designed to provide comprehensive knowledge and practical skills, particularly in graphic printing techniques. The training methods employed include knowledge transfer through workshops and socialization, as well as surveys, interviews, discussions, hands-on practice, and demonstrations. These methods offer greater opportunities for interns to develop dynamic, interactive, and visually engaging design works. The outcomes are expected to yield design products that are not only aesthetically appealing but also functional and communicative, supporting the broader objectives of local creative industry development.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi berlangsung dengan sangat cepat. Semua sektor, termasuk dunia usaha, telah mengadopsi kemajuan teknologi untuk mempermudah pekerjaan mereka. Dengan kecanggihan teknologi, semua keterbatasan sarana, jarak dan waktu menjadi sebuah masalah yang tidak sulit sendiri, industri penerbitan tumbuh menjadi 14,9% diikuti dengan pertumbuhan industri packaging yang naik 13,2% dan industri periklanan 12,1% (Margomo, 2018). Media cetak seperti Print UV, laser cutting, digital printing kini sedang menjadi trend khususnya untuk kepentingan promosi perusahaan. Disamping itu permintaan akan produk promosi seperti souvenir, marchandise, seminar kits, dan lain sebagainya yang terus meningkat seiring dengan banyaknya Perusahaan Digital Printing baru. Sehingga Persaingan dibidang printing semakin ketat karena teknologi pendukung pasar digital printing terbuka untuk dikuasai dan diimplementasikan (Yuniarti & Mauliana, n.d.)

Salah satu aspek krusial dalam industri ini adalah kemampuan untuk menciptakan desain visual yang inovatif dan menarik. Teknik cetak grafika menjadi salah satu metode yang esensial dalam menghasilkan karya desain yang berkualitas tinggi. Di Indonesia, potensi kearifan lokal dan budaya daerah yang kaya merupakan sumber daya yang belum dimanfaatkan sepenuhnya dalam produksi kreatif. Menggabungkan teknik cetak grafika dengan elemen-elemen lokal dapat menghasilkan produk yang tidak hanya unik dan berkualitas, tetapi juga memiliki nilai jual tinggi di pasar domestik dan internasional (Nyoman et al., n.d.).

Akan tetapi, banyak karyawan magang yang memasuki industri kreatif dengan keterampilan yang belum memadai dalam teknik cetak grafika. Mereka sering kali tidak memiliki kesempatan untuk belajar dan mengembangkan kemampuan mereka dalam lingkungan yang terstruktur dan mendukung. Padahal, karyawan magang yang terampil dan kreatif sangat dibutuhkan untuk menghasilkan produk-produk inovatif yang dapat bersaing di pasar global. Melalui pelatihan metode grafika yang komprehensif dan aplikatif dapat menjadi solusi

untuk masalah ini dengan membekali karyawan magang dengan pengetahuan dan keterampilan dalam teknik cetak grafika, mereka akan mampu mengoptimalkan potensi kreatif mereka.

Pelatihan ini tidak hanya akan memberikan dasar teori yang kuat, tetapi juga aplikasi praktis yang memungkinkan peserta untuk langsung menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam proyek-proyek nyata. Dengan demikian, mereka dapat menciptakan produk kreatif berbasis lokal yang memiliki kualitas tinggi dan daya tarik estetika yang kuat.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang akan dilaksanakan mulai bulan Juli 2024 di Kota Batam, Kepulauan Riau, Indonesia, akan melibatkan salah satu perusahaan percetakan lokal bernama Sabila Craft Batam. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dihadiri oleh 5 karyawan Sabila Craft Batam adapun diadakan kegiatan ini dimaksudkan untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan teknis karyawan magang dalam metode cetak grafika, Mendorong inovasi dan kreativitas dalam desain visual produk serta menghasilkan produk kreatif yang berbasis pada kearifan lokal dan budaya setempat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi dan kreativitas dalam desain visual sangat penting dalam pelatihan metode grafika produksi karena keduanya menjadi kunci dalam menciptakan hasil karya yang tidak hanya estetis, tetapi juga memiliki nilai fungsional dan komunikatif yang tinggi. Menggunakan teknologi digital dalam kegiatan bisnis kini bukan lagi sekadar pilihan, melainkan suatu keharusan untuk bertahan dan berhasil di pasar yang modern (Nofiansyah et al., 2025).

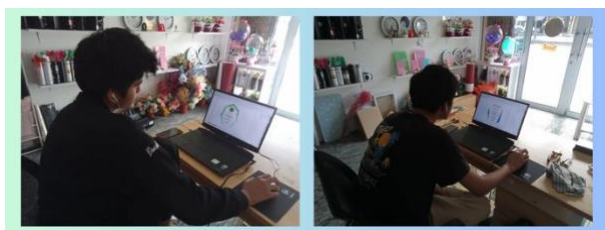
Pelatihan ini bertujuan untuk menumbuhkan kedua aspek tersebut agar peserta mampu bersaing dan berkontribusi dalam industri kreatif yang terus berkembang. Dalam pelatihan metode grafika produksi, peserta didorong untuk memahami teknik dan alat-alat desain yang ada, namun lebih dari itu, mereka juga diharapkan untuk mengembangkan kemampuan berinovasi dan berkreasi dalam penggunaannya. Misalnya,

teknologi desain grafis yang terus berkembang seperti perangkat lunak desain (Adobe Illustrator, CorelDRAW, Photoshop, dan lainnya) memberikan peluang yang lebih besar untuk menciptakan karya visual yang lebih dinamis, interaktif, dan atraktif.

Sedangkan utk software cetak peserta menggunakan software print dream UV Print & RDWorksv8 (utk mesin laser cutting). Pelatihan ini juga menekankan pada pentingnya eksplorasi elemen-elemen desain, seperti warna, bentuk, komposisi, dan tipografi, serta bagaimana elemen-elemen tersebut dapat dikombinasikan secara inovatif untuk mencapai hasil yang memuaskan. Peserta akan belajar bagaimana mengintegrasikan prinsip-prinsip desain tradisional dengan teknologi digital mutakhir guna menciptakan solusi grafika yang unik dan relevan dengan kebutuhan pasar.

3.1. Proses Desain

Dalam rangka meningkatkan kualitas hasil produksi dan mencegah terjadinya kesalahan yang berdampak signifikan terhadap mutu produk akhir, dilakukan kegiatan evaluasi terhadap hasil desain yang telah dibuat oleh karyawan. Evaluasi pada pelatihan ini bertujuan untuk memberikan masukan yang konstruktif terkait penerapan prinsip-prinsip dasar desain yang wajib dipahami dan diimplementasikan oleh seluruh karyawan, khususnya yang terlibat langsung dalam proses kreatif dan produksi. Dengan pemahaman prinsip desain yang baik, diharapkan setiap karyawan mampu menghasilkan produk yang tidak hanya memiliki nilai estetika tinggi, tetapi juga fungsional dan sesuai dengan kebutuhan pasar.

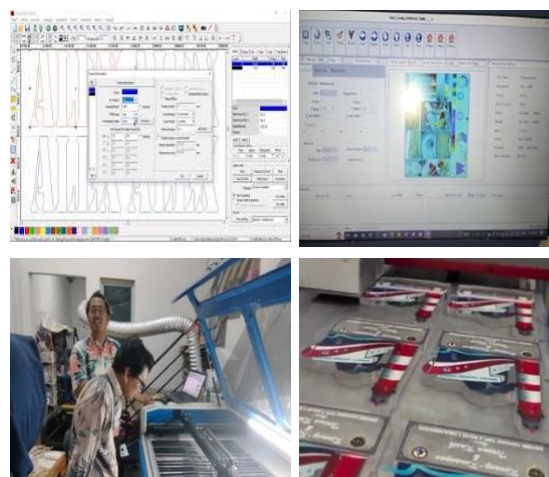


Gambar 1. Hasil Proses Desain

3.2. Proses Produksi

Tahap selanjut pengabdian ini lanjut ke proses produksi dengan memberikan mereka

arahan terkait metode grafika yang diterapkan oleh toko Sabila Craft Batam. Proses produksi ini didampingi mentor yang pakar di bidang produksi dan selanjutnya diarahkan oleh pakar yang disampaikan oleh Ibu Ria Sapitri, M.Sn. Materi yang disampaikan terkait cara mengekspor file hasil desain ke mesin operator dan mempraktekkan langsung cara kerja mesin. Dalam pengabdian ini, pemateri juga menyampaikan tips dan trik agar proses cutting



tidak ada kendala sama selama proses cutting berjalan.

Gambar 2. mengekspor file hasil desain ke mesin operator

Tahapan selanjutnya dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini berfokus pada proses produksi, di mana para peserta diberikan arahan teknis mengenai penerapan metode cetak grafika yang digunakan oleh Sabila Craft Batam dalam aktivitas produksinya. Selama proses ini, peserta didampingi langsung oleh mentor yang merupakan pakar di bidang produksi grafika, guna memastikan pemahaman dan keterampilan teknis dapat tersampaikan secara optimal. Materi pelatihan mencakup cara mengekspor file hasil desain ke mesin produksi serta praktik langsung pengoperasian mesin oleh peserta.

Selain itu, pemateri juga memberikan berbagai tips dan trik untuk menghindari kendala yang sering terjadi selama proses pemotongan (cutting), sehingga dapat meminimalkan risiko kegagalan produksi. Dengan adanya pendampingan ini, diharapkan peserta dapat meningkatkan kompetensi teknis mereka dalam mengelola tahapan produksi secara efisien dan profesional, yang pada akhirnya akan

berkontribusi terhadap peningkatan kualitas produk dan efisiensi kerja di lingkungan usaha.

3.3. Cetak UV Print



Gambar 3. mengeksport file hasil desain ke mesin operator

Setelah tahap pemotongan akrilik selesai dilakukan, proses produksi dilanjutkan pada tahap pencetakan menggunakan mesin UV print. Pada tahapan ini, pemateri memberikan pengarahan teknis kepada peserta, khususnya karyawan magang, terkait persiapan file desain yang akan digunakan dalam proses pencetakan. Penekanan diberikan pada pentingnya pengaturan file desain, seperti konversi warna ke mode CMYK untuk menjamin akurasi warna dalam hasil cetak, serta penataan layout cetak yang presisi agar sesuai dengan ukuran dan posisi material cetak. Melalui pelatihan ini, peserta diharapkan mampu memahami standar teknis pencetakan UV dan menerapkannya secara mandiri dalam proses produksi sehari-hari.

3.4 Evaluasi Hasil Kegiatan

Evaluasi kegiatan merupakan hal yang sangat penting sebagai pengawasan serta tolak ukur dari keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Evaluasi dilaksanakan dengan pengontrolan secara FGD, pemberian kuisioner dan pengontrolan, yaitu:

1. Pemahaman awal mengenai pentingnya pemahaman dan ketrampilan dalam proses cetak dengan teknik print UV dan laser cutting.
2. Pemahaman pengetahuan print UV dan laser cutting.
3. Pemahaman dalam menghasilkan produk

kreatif berbasis lokal.

4. Evaluasi dilakukan dengan melihat hasil survei pre-test dan post-test terkait materi dan kuesioner evaluasi kegiatan dan instruktur terkait penyajian materi dan pelaksanaan kegiatan sosialisasi.

3.5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan Pelatihan Metode Grafika: Inovasi dan Kreativitas dalam Desain Visual bagi Karyawan Magang. Ucapan terima kasih khusus disampaikan tim Sabila Craft Batam yang telah memberikan fasilitas, waktu, dan kesempatan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi peningkatan kompetensi sumber daya manusia di bidang industri kreatif.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Pelatihan metode grafika yang dilaksanakan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kapasitas karyawan magang, sehingga peserta penguasaan teknik pencetakan menggunakan mesin UV print. Melalui pendekatan praktik langsung dan pendampingan dari narasumber yang berkompeten, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong tumbuhnya inovasi dan kreativitas dalam menciptakan produk yang berkualitas dan bernilai jual.

4.2. Saran

Ke depan, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas, seperti teknik finishing dan packaging produk, serta dilengkapi dengan evaluasi hasil kerja peserta dan kolaborasi lintas bidang dengan para profesional industri kreatif guna memperkuat kompetensi dan daya saing peserta di dunia kerja.

5. DAFTAR PUSTAKA

Fadilah Fatma, N., Ponda, H., & As'seghaf, N. (2023). Usaha Pengoptimalan Efektivitas Proses produksi Percetakan Produk Pada Divisi Offset Di PT. Citra Sastra Grafika

- Business. *Journal Industrial Manufacturing*, 8(1), 79–88.
- Guntoro, G., Lisnawita, L., & Sadar, M. (2019). Pelatihan Internet Sehat dan Aman bagi Siswa SMK Masmur Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 223–230.
<https://doi.org/10.30653/002.201942.105>
- Margomo, K. (2018). Formulasi strategi bersaing perusahaan digital printing (Vol. 6, Issue 2).
- Nofiansyah, D., Satria, C., Sandika, S., & Sulistiawati, T. (2025). *Penguatan branding digital UMKM Pekka (Studi Kasus LPP-Pekka Yayasan Masjid Agung Palembang)*.
- Nyoman, N., Witari, S., & Suryana, J. (n.d.). *PELATIHAN CETAK STENSIL UNTUK MENGASAH KREATIVITAS REMAJA DI PANTI ASUHAN/LKSA WIDHYA ASIH, SINGARAJA*. <https://kbbi.we.id>
- Sains, F., & Teknologi, D. (2023). Sistem Informasi Pemesanan Produk Percetakan Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall Agung Izulhaq *, Uce Indahyanti, Ika Ratna Indra Astutik. *Media Online*, 4(1), 486–496.
<https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1146>
- Septiara, V., Ambarwati, A., & Nugroho, A. (n.d.). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Pemeliharaan Mesin Percetakan Digital Printing Berbasis Desktop Menggunakan Vb.Net (Studi Kasus: Cv. Wujud Unggul).
- Yudistira, B. (2020). (media cetak) Sistem Informasi Pemesanan Rumah Makan Dapur Eladhia Berbasis Web. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 2(1), 63–69.
- Yuniarti, Y., & Mauliana, D. S. (n.d.). Strategi Pemasaran Produk Digital Printing Pada Cv. Fnb Digital Jambi (*Marketing Strategy of Digital Printing Product on CV. FNB Digital Jambi*). www.id.wikipedia.org/wiki/Seni_grafis