

# **Pelatihan dan Pendampingan Teknik Sablon Sederhana Berbasis Desain Grafis Digital pada Media Tote Bag di SMAN 3 Luwu**

**Haspidawati Nur <sup>1\*</sup>, Rosmalah Yanti <sup>2</sup>, Erni <sup>3</sup>, Sunardin <sup>4</sup>, Ulfah Zakiyah<sup>5</sup>, Eka Pratiwi <sup>6</sup>, Tenriawaru <sup>7</sup>, Fajar novriansyah <sup>8</sup>**

<sup>1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8</sup> Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

\* [rosmalahy@gmail.com](mailto:rosmalahy@gmail.com)

## **Abstrak**

Kebutuhan peningkatan keterampilan praktis siswa dalam bidang desain grafis digital dan teknik sablon manual, yang menjadi salah satu kompetensi penting dalam mendukung kreativitas serta potensi kewirausahaan di kalangan pelajar. Mitra kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini adalah SMAN 3 Luwu, sebuah sekolah menengah atas di Kabupaten Luwu yang menghadapi tantangan dalam pengembangan keterampilan desain grafis digital dan teknik sablon sederhana bagi siswanya. Permasalahan utama yang dihadapi mitra seperti, minimnya keterampilan siswa dalam desain grafis digital, belum tersedianya pelatihan teknik sablon manual yang aplikatif di lingkungan sekolah, dan tidak adanya media praktik untuk mengintegrasikan desain digital ke dalam produk nyata. Menanggapi permasalahan tersebut, tim PKM bersama pihak sekolah merancang program pelatihan terintegrasi yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu: pelatihan desain grafis digital menggunakan aplikasi Canva dan CorelDraw dasar, pelatihan serta pendampingan teknik sablon manual berbasis screen printing sederhana, dan implementasi hasil desain dalam bentuk produk tote bag. Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan praktik langsung dan pendampingan intensif, melibatkan 30 siswa yang memiliki minat dalam bidang desain dan kewirausahaan. Pelatihan dilakukan secara bertahap dan kontekstual, mulai dari pembuatan desain, pemindahan ke media sablon, hingga pencetakan produk tote bag secara mandiri oleh peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta berhasil menghasilkan desain grafis digital yang layak cetak, memahami proses sablon manual, dan mampu mencetak produk tote bag dengan tingkat kerapian dan estetika yang memadai. Lebih dari itu, siswa menunjukkan peningkatan kreativitas, kepercayaan diri, kemampuan berpikir kritis, serta kesadaran akan peluang usaha berbasis produk kreatif. Program ini terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi teknis dan soft skill siswa, sekaligus mendorong terbentuknya ekosistem kewirausahaan kecil di lingkungan sekolah. Kegiatan ini juga selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka Belajar yang menekankan pada proyek nyata, pembelajaran lintas disiplin, dan penguatan karakter siswa.

**Keywords:** *Pelatihan dan Pendampingan, Teknik Sablon, Desain Grafis, Media Digital, Tote Bag,*

## **Pendahuluan**

Era digital saat ini keterampilan desain grafis telah menjadi salah satu kompetensi yang sangat dibutuhkan di berbagai bidang, baik dalam konteks pendidikan, industri kreatif, maupun kewirausahaan (Rosadi et al., 2022). Kemampuan mengolah visual melalui perangkat lunak desain grafis tidak hanya mendukung proses komunikasi visual yang lebih efektif, tetapi juga membuka peluang ekonomi kreatif, khususnya di kalangan

generasi muda (Rusminati et al., 2025). Namun, realita di berbagai sekolah menengah atas, terutama di daerah non-perkotaan seperti Kabupaten Luwu, menunjukkan bahwa belum semua siswa memiliki akses dan keterampilan dasar dalam bidang ini. Di SMAN 3 Luwu, misalnya, minat siswa terhadap kreativitas visual cukup tinggi, tetapi tidak didukung dengan pelatihan atau penguasaan terhadap perangkat desain digital yang tepat dan ramah pengguna.

Permasalahan pertama yang diidentifikasi adalah minimnya keterampilan siswa dalam desain grafis digital, khususnya untuk keperluan produksi kreatif seperti sablon. Banyak siswa hanya mengenal desain secara intuitif, tanpa pemahaman yang terstruktur mengenai konsep dasar grafis, penggunaan software seperti Canva atau CorelDraw, serta pentingnya pemilihan warna, format vektor, dan komposisi visual (Tambunan et al., 2022). Padahal, penguasaan keterampilan ini sangat penting jika mereka ingin menghasilkan karya yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga siap digunakan dalam proses produksi sablon. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi minat dan kapasitas teknis yang dimiliki siswa, yang apabila tidak dijumpai, akan menghambat pengembangan kreativitas dan peluang usaha mereka ke depan (Safitri et al., 2024).

Permasalahan kedua adalah kurangnya akses terhadap teknik sablon manual sederhana yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah dengan biaya terjangkau dan peralatan yang mudah didapat. Teknik sablon screen printing, misalnya, merupakan metode sablon yang cukup populer dan bisa dipelajari secara praktis (Saharja et al., 2024). Namun di SMAN 3 Luwu, teknik ini belum pernah diajarkan secara langsung maupun didemonstrasikan dalam kegiatan pembelajaran atau ekstrakurikuler. Padahal, sablon sederhana bisa menjadi media pembelajaran keterampilan tangan yang aplikatif, sekaligus membuka wawasan siswa tentang potensi wirausaha berbasis keterampilan produksi (Mukhtar, 2025). Banyak dari siswa belum memahami bagaimana sablon dilakukan secara teknis, termasuk proses pemotongan film, penyapuan tinta sablon, pengeringan, hingga finishing produk (Riyanto & Farida, 2025).

Permasalahan ketiga yang muncul adalah tidak tersedianya media praktik yang memungkinkan integrasi antara hasil desain dengan produk nyata. Dalam konteks pendidikan, khususnya pendidikan karakter dan kewirausahaan, sangat penting untuk memberi pengalaman langsung kepada siswa agar mereka bisa merasakan dampak nyata dari keterampilan yang mereka pelajari (Lubis & Siregar, 2020). Sayangnya, kegiatan belajar di sekolah seringkali terbatas pada teori atau simulasi yang belum menyentuh implementasi nyata. Tote bag sebagai media sablon adalah contoh produk yang sederhana namun sangat relevan dengan gaya hidup remaja masa kini (Kuncoro, 2024). Namun, di SMAN 3 Luwu, siswa belum pernah melakukan praktik menyablon desain mereka sendiri ke dalam bentuk tote bag, sehingga potensi kreativitas tersebut belum berkembang menjadi produk nyata yang bisa dipamerkan, digunakan, atau bahkan dijual (Ragil et al., 2023).

Berdasarkan identifikasi tiga permasalahan utama tersebut, maka dirancanglah program pengabdian kepada masyarakat berupa “Pelatihan dan Pendampingan Teknik Sablon Sederhana Berbasis Desain Grafis Digital pada Media Tote Bag di SMAN 3 Luwu”. Program ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dasar siswa dalam desain grafis digital menggunakan perangkat lunak yang mudah diakses, kemudian menghubungkannya dengan pelatihan teknik sablon sederhana yang aplikatif. Lebih dari itu, kegiatan ini dirancang untuk menghasilkan produk nyata berupa tote bag hasil sablon karya siswa sendiri, sebagai bentuk apresiasi dan validasi terhadap keterampilan yang

telah mereka pelajari. Melalui proses ini, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga mengalami sendiri bagaimana kreativitas visual dapat diwujudkan menjadi produk yang memiliki nilai fungsi dan ekonomi (Khomariah & Primandari, 2021).

Program ini juga diharapkan mampu memupuk semangat wirausaha di kalangan siswa, yang dapat menjadi bekal penting dalam menghadapi dunia kerja dan pengembangan diri di masa depan (Suhardi & Gunawan, 2021). Dengan mengintegrasikan desain grafis dan keterampilan sablon, siswa diharapkan mampu mengenali potensi bisnis kecil berbasis produk kreatif. Tote bag hasil sablon bukan hanya menjadi media ekspresi diri, tetapi juga bisa dikembangkan sebagai produk yang memiliki nilai jual, baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat umum (Agustina & Suryadinata, 2024). Dalam jangka panjang, keterampilan ini dapat membuka peluang usaha kecil yang dikelola secara mandiri atau secara kelompok, yang mendukung penguatan ekonomi local (Martono et al., 2021). Selain itu, pelatihan ini menjadi langkah konkret dalam mendukung kurikulum merdeka belajar yang menekankan pada penguatan proyek nyata, keterlibatan aktif siswa, serta pembelajaran lintas disiplin. Kegiatan ini menggabungkan unsur teknologi, seni, keterampilan, dan kewirausahaan dalam satu rangkaian program yang holistic (Agtary et al., 2023). Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat menjadi dokumentasi ilmiah yang bermanfaat sebagai referensi kegiatan pengabdian yang kontekstual, berdampak langsung, serta dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain dengan kondisi serupa.

## **Metode**

Mitra dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini adalah SMAN 3 Luwu, yang merupakan salah satu sekolah menengah atas di Kabupaten Luwu dengan jumlah peserta yang dilibatkan sebanyak 30 siswa dari berbagai kelas. Para siswa yang mengikuti program ini merupakan siswa yang memiliki minat dalam bidang desain, seni rupa, dan kewirausahaan. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan interaktif dan pendampingan praktik selama beberapa sesi terjadwal.

### ***Persiapan***

Tahap persiapan merupakan fase awal yang bertujuan untuk memastikan kelancaran teknis dan substansi kegiatan. Beberapa kegiatan utama pada tahap ini meliputi koordinasi dengan pihak sekolah (kepala sekolah, guru pembimbing, dan staf kesiswaan) untuk penjadwalan kegiatan, pemilihan peserta, dan penyediaan ruang pelatihan, penyusunan modul pelatihan dan materi presentasi baik untuk desain grafis digital maupun teknik sablon sederhana, disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, penyediaan alat dan bahan pelatihan, seperti laptop, printer, screen sablon, rakel, tinta sablon, media tote bag polos, dan perlengkapan pelindung diri, dan imulasi teknis oleh tim pengabdian, untuk memastikan seluruh proses pelatihan dapat berjalan lancar dan sesuai target.

### ***Pelaksanaan***

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam tiga kegiatan yang disepakati bersama mitra yaitu (1) Pelatihan Desain Grafis Digital, (2) Pelatihan dan Pendampingan Teknik Sablon Sederhana, dan (3) Implementasi Teknik Sablon Sederhana pada Media Tote Bag. Setiap tahapan kegiatan, secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

#### **1. Pelatihan Desain Grafis Digital**

Pada tahap pertama ini, peserta diperkenalkan pada konsep dasar desain grafis yang dapat diterapkan dalam dunia produksi sablon. Materi yang diberikan mencakup: (1) Pengenalan aplikasi desain grafis sederhana seperti Canva dan pengenalan fungsi dasar CorelDraw untuk pembuatan desain vector, (2) Prinsip desain seperti komposisi, keseimbangan warna, tipografi, dan elemen visual, dan (3) Praktik langsung membuat desain yang akan digunakan sebagai template sablon tote bag. Kegiatan dilakukan secara hands-on dengan bimbingan langsung oleh tim pengabdian. Hasil dari pelatihan ini adalah masing-masing siswa mampu menghasilkan satu desain digital yang siap cetak.

## **2. Pelatihan dan Pendampingan Teknik Sablon Sederhana**

Tahap kedua adalah pelatihan teknik sablon manual menggunakan metode screen printing sederhana. Fokus utama dalam sesi ini meliputi: (1) Pengenalan alat dan bahan sablon manual yang terjangkau dan mudah diperoleh, (2) Demonstrasi proses pembuatan screen sablon dan pemindahan desain ke media screen, dan (3) Pendampingan teknis dalam proses pencetakan, mulai dari penempatan tote bag, pengolesan tinta, hingga pengeringan. Kegiatan ini tidak hanya bersifat pelatihan satu arah, tetapi lebih mengedepankan praktik kolaboratif dan pendampingan langsung. Siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk memaksimalkan pengalaman praktik.

## **3. Implementasi Teknik Sablon Sederhana pada Media Tote Bag**

Tahap ini merupakan integrasi hasil dari pelatihan desain grafis dan pelatihan teknik sablon. Setiap siswa melakukan: (1) Pencetakan desain yang telah mereka buat sebelumnya ke media tote bag masing-masing, (2) Proses ini mencakup: pemindahan desain ke screen, penyablonan, pengeringan, dan pengecekan kualitas hasil akhir. Selain sebagai praktik akhir, tahap ini juga menjadi ajang pembuktian bahwa siswa mampu menciptakan produk kreatif dari awal (desain) hingga jadi (produk fisik), yang memiliki potensi untuk dikembangkan secara ekonomi.

## ***Monitoring dan Evaluasi***

Monitoring dan evaluasi dilakukan secara menyeluruh selama proses pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung. Monitoring dilakukan melalui observasi langsung oleh tim pelaksana bersama guru pendamping di SMAN 3 Luwu, untuk memastikan bahwa seluruh rangkaian kegiatan berjalan sesuai dengan jadwal, tujuan, dan prosedur yang telah dirancang. Selama pelatihan dan pendampingan berlangsung, tim memantau tingkat partisipasi siswa, keterlibatan dalam diskusi, serta kemampuan mereka dalam memahami dan menerapkan materi yang diberikan, baik dalam sesi desain grafis digital maupun praktik sablon.

Evaluasi kegiatan dilakukan setelah seluruh tahapan pelaksanaan selesai guna mengetahui sejauh mana tujuan kegiatan telah tercapai. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen kualitatif dan kuantitatif berupa kuisioner, dokumentasi hasil karya, serta wawancara singkat dengan peserta dan guru pendamping. Aspek yang dievaluasi meliputi peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam desain grafis dan teknik sablon, kepuasan terhadap metode pelatihan, serta efektivitas kegiatan secara keseluruhan. Hasil karya siswa berupa tote bag hasil sablon juga dijadikan sebagai indikator utama keberhasilan implementasi kegiatan ini, karena mencerminkan kemampuan siswa dalam mengintegrasikan pengetahuan desain dan keterampilan teknis sablon menjadi produk nyata yang bernilai guna. Seluruh hasil monitoring dan evaluasi ini menjadi dasar refleksi untuk peningkatan program di masa mendatang, sekaligus sebagai bahan penyusunan laporan kegiatan yang akuntabel.

## Hasil dan Pembahasan

Setelah seluruh tahapan pelatihan dirancang dan disepakati bersama mitra, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMAN 3 Luwu dilaksanakan dalam tiga tahapan inti yang terstruktur, yaitu pelatihan desain grafis digital, pelatihan dan pendampingan teknik sablon sederhana, serta implementasi hasil desain pada media tote bag. Setiap tahapan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga untuk membangun pengalaman praktik yang holistik dan integratif dalam konteks pembelajaran berbasis proyek. Pada bagian ini, disajikan hasil dari masing-masing kegiatan secara berurutan, yang menggambarkan proses pelatihan, keterlibatan peserta, tantangan yang dihadapi, serta capaian yang diperoleh sebagai dampak dari program pengabdian.

### *Pelatihan Desain Grafis Digital*

Kegiatan pelatihan desain grafis digital yang menjadi tahap pertama dalam rangkaian program pengabdian ini dilaksanakan dengan pendekatan praktik langsung (*hands-on*) yang melibatkan seluruh peserta secara aktif. Siswa diperkenalkan terlebih dahulu pada dua aplikasi desain yang cukup populer dan mudah digunakan, yaitu *Canva* dan *CorelDraw* versi dasar. Penggunaan *Canva* dipilih karena antarmuka yang intuitif dan berbasis daring, sehingga memudahkan siswa yang belum memiliki latar belakang teknis dalam desain. Sementara itu, pengenalan *CorelDraw* digunakan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai konsep vektor yang sangat penting dalam proses pencetakan atau sablon. Hasil observasi selama pelatihan menunjukkan bahwa mayoritas siswa cukup antusias dan cepat beradaptasi, terutama dalam eksplorasi elemen desain seperti pemilihan warna, bentuk, dan tipografi.

Materi yang diberikan dalam pelatihan ini juga mencakup prinsip-prinsip dasar desain grafis, seperti komposisi visual, keseimbangan elemen, dan kesesuaian desain dengan media cetak. Tim pengabdian menggunakan metode demonstrasi langsung dan memberikan contoh-contoh desain yang telah diaplikasikan dalam produk tote bag, agar siswa dapat memahami konteks praktis dari desain yang mereka buat. Dalam sesi praktik, siswa diberi waktu untuk merancang satu desain secara mandiri, yang nantinya akan dijadikan template pada tahap sablon. Proses ini tidak hanya melatih kreativitas visual, tetapi juga meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi digital dalam konteks yang aplikatif. Siswa diajak untuk tidak hanya menciptakan desain yang menarik, tetapi juga mempertimbangkan aspek teknis seperti resolusi, ukuran file, dan warna cetak.



*Gambar 1. Pelatihan Membuat Desain Grafis*

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa seluruh peserta berhasil menghasilkan desain grafis digital secara mandiri, dengan kualitas yang cukup beragam namun menunjukkan

perkembangan signifikan dibandingkan dengan kemampuan awal. Beberapa desain siswa menampilkan kreativitas tinggi, dengan pemilihan warna yang harmonis dan pesan visual yang kuat. Guru pendamping juga menyampaikan bahwa kegiatan ini membuka wawasan baru bagi siswa mengenai potensi teknologi desain dalam dunia kerja dan usaha. Dari sisi tim pengabdian, kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung dan berbantuan teknologi sederhana sangat efektif untuk membangun keterampilan desain grafis dasar, khususnya di lingkungan sekolah yang sebelumnya belum memiliki kegiatan serupa. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berhasil meningkatkan kompetensi teknis siswa, tetapi juga membentuk fondasi penting untuk tahap lanjutan berupa teknik sablon (Solechan et al., 2023).

### ***Pelatihan dan Pendampingan Teknik Sablon Sederhana***

Pelatihan dan pendampingan teknik sablon sederhana dilaksanakan setelah siswa berhasil menyelesaikan desain grafis digital. Kegiatan ini menggunakan metode screen printing manual yang dinilai paling relevan dan mudah diterapkan di lingkungan sekolah dengan keterbatasan alat. Seluruh peserta diperkenalkan pada alat dan bahan sablon yang terjangkau, seperti screen sablon sederhana, rakel, meja sablon, tinta khusus sablon kain, serta media tote bag polos. Dalam tahap ini, siswa belajar mengenai fungsi dan cara penggunaan setiap alat secara langsung, sehingga tidak hanya mengenal secara teoretis, tetapi juga memahami alur teknis proses sablon dari awal hingga akhir (Suradji et al., 2024).



*Gambar 2. Foto Pengenalan Hasil Sablon Tote Bag*

Setelah sesi pengenalan alat, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi pembuatan screen sablon dan proses pemindahan desain ke screen menggunakan metode yang disesuaikan dengan kondisi sumber daya yang tersedia. Peserta terlihat antusias dan aktif bertanya ketika menyaksikan bagaimana desain hasil karya mereka diubah menjadi bentuk fisik yang siap untuk dicetak. Proses pencetakan dilakukan secara bergilir dalam kelompok kecil, dengan pendampingan intensif dari tim pengabdian. Setiap siswa mendapatkan kesempatan langsung untuk mencoba meletakkan tote bag pada meja sablon, menyapu tinta dengan rakel, dan melihat hasil cetakan mereka sendiri. Kegiatan ini sekaligus menjadi proses pembelajaran keterampilan motorik halus, ketelitian, dan konsistensi tekanan dalam menyablon.

Hasil dari kegiatan pelatihan ini menunjukkan bahwa siswa mampu memahami alur dasar sablon manual dan dapat melakukan proses pencetakan dengan bimbingan minimal. Beberapa tantangan yang muncul, seperti ketebalan tinta yang tidak merata atau posisi cetakan yang miring, menjadi bahan evaluasi langsung yang dibahas bersama dalam sesi refleksi di akhir kegiatan. Namun demikian, secara keseluruhan hasil praktik menunjukkan peningkatan kemampuan teknis siswa yang signifikan, ditunjukkan dengan

hasil sablon yang cukup presisi dan layak ditampilkan. Selain aspek teknis, kegiatan ini juga membentuk kerja sama kelompok dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mencoba keterampilan baru. Dari sisi pengabdian, tahap ini menjadi indikator penting bahwa keterampilan sablon manual dapat ditransfer secara efektif melalui pendekatan berbasis praktik langsung, meskipun dilakukan di lingkungan sekolah yang belum memiliki fasilitas produksi profesional (Azis et al., 2024).



*Gambar 3. Proses Pembuatan Sablon*

### ***Implementasi Teknik Sablon Sederhana pada Media Tote Bag***

Tahap implementasi teknik sablon pada media tote bag menjadi puncak dari rangkaian kegiatan pelatihan, sekaligus integrasi langsung antara keterampilan desain grafis digital dan keterampilan sablon manual yang telah diperoleh sebelumnya. Pada tahap ini, setiap siswa diberi tanggung jawab penuh untuk mencetak desain mereka sendiri ke dalam tote bag yang telah disiapkan. Proses ini dilakukan dengan mengikuti alur kerja yang telah diajarkan: pemindahan desain ke screen sablon, penempatan tote bag secara presisi, penyapuan tinta, serta pengeringan hasil sablon. Kegiatan ini dilaksanakan secara individu dengan pengawasan dan pendampingan teknis dari tim pengabdian guna memastikan bahwa setiap tahapan berjalan dengan baik dan hasil sablon sesuai dengan desain yang direncanakan.



*Gambar 4. Proses Sablon Pada Tote Bag*

Dalam pelaksanaannya, sebagian besar peserta mampu menyelesaikan proses pencetakan dengan baik. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis seperti kurangnya tekanan saat menarik rakel atau posisi desain yang sedikit meleset dari tengah tote bag, siswa menunjukkan kemampuan beradaptasi dan memperbaiki kesalahan secara mandiri setelah mendapatkan masukan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga membentuk keterampilan berpikir kritis dan evaluatif. Hasil cetak yang dihasilkan oleh peserta cukup beragam dari segi kompleksitas desain dan ketajaman warna, namun keseluruhannya menunjukkan keberhasilan siswa dalam memahami dan menerapkan seluruh rangkaian proses produksi sablon dari hulu ke hilir.



*Gambar 5. Foto Hasil Karya Prduk Tote Bag*

Produk tote bag hasil karya siswa kemudian dipresentasikan dan didokumentasikan sebagai bentuk capaian konkret kegiatan pengabdian. Para guru dan tim pengabdi menilai bahwa kegiatan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan teknis siswa, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan kebanggaan terhadap hasil karyanya (Fallo et al., 2024). Lebih dari itu, siswa mulai menyadari bahwa desain dan sablon dapat menjadi pintu masuk menuju peluang usaha kecil berbasis produk kreatif yang aplikatif dan bernilai jual. Dengan keberhasilan pada tahap ini, kegiatan pengabdian tidak hanya memenuhi target pembelajaran keterampilan, tetapi juga mendorong terbentuknya ekosistem kewirausahaan kecil di lingkungan sekolah, yang selaras dengan semangat kurikulum merdeka belajar dan penguatan karakter siswa (Lazuarni et al., 2022).

## Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan di SMAN 3 Luwu berhasil menjawab tiga permasalahan utama terkait kurangnya keterampilan desain grafis digital, belum tersedianya pelatihan teknik sablon sederhana, serta terbatasnya media praktik untuk integrasi hasil desain ke dalam produk nyata. Melalui pelatihan dan pendampingan secara terstruktur, program ini mampu memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh kepada peserta, mulai dari proses perancangan desain digital hingga pencetakan hasil desain pada media tote bag. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu menguasai dasar-dasar desain grafis menggunakan aplikasi seperti Canva dan CorelDraw, tetapi juga berhasil menerapkannya dalam proses sablon manual berbasis screen printing. Setiap siswa mampu menghasilkan satu desain siap cetak dan mewujudkannya dalam bentuk tote bag yang layak pakai. Kegiatan ini berdampak langsung terhadap peningkatan keterampilan teknis siswa, penguatan kerja sama kelompok, serta peningkatan rasa percaya diri terhadap hasil karya sendiri.

Lebih jauh, program ini juga memberikan stimulus awal bagi siswa untuk mengenali potensi kewirausahaan berbasis produk kreatif. Tote bag hasil karya mereka tidak hanya menjadi media ekspresi, tetapi juga membuka peluang pengembangan usaha kecil yang relevan dengan dunia remaja dan lingkungan sekolah. Keberhasilan kegiatan ini memperlihatkan bahwa pendekatan berbasis praktik langsung dan integratif dapat menjadi strategi efektif dalam membentuk keterampilan abad 21, sekaligus mendukung implementasi kurikulum merdeka belajar. Program ini juga memiliki potensi tinggi untuk direplikasi di sekolah lain sebagai model pelatihan vokasional berbasis kreatif yang kontekstual dan aplikatif.

## Acknowledgment

-

## Daftar Pustaka

- Agtary, R. P., Muthmainah, F. A., Shalihah, K. H., & Aini, A. N. (2023). Pelatihan Pembuatan Ecoprint Pada Tote Bag Di Rw 03 Kelurahan Pasar Kliwon. *SEMANGGI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(02), 40-47. <https://doi.org/10.38156/sjpm.v2i02.196>
- Agustina, R., ES, Y. R., & Suryadinata, N. (2024). Program Kreativitas Anak Menggunakan Media Totebag. *Ruang Pengabdian: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 56-65. <http://dx.doi.org/10.23960/E3I>
- Azis, Z., Harahap, T. H., & Dachi, S. W. (2022). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Perancah Interaktif Berbasis Web Dan Penerapannya Dalam Model Contextual Teaching And Learning Di Smp Muhammadiyah 01 MEDAN. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 604-608. <https://doi.org/10.31604/jpm.v5i2.604-608>
- Fallo, A., Goetha, S., Burin, S. N. B., & Mau, I. T. B. (2024). Transformasi Digital UMKM Desa Nitneo: Meningkatkan Keahlian Dengan Aplikasi Keuangan dan Desain Grafis. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(4), 2553-2559. <https://doi.org/10.31949/jb.v5i4.10449>
- Khomariah, N. E., & Primandari, P. N. (2021). Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi canva untuk pelaku usaha toko ikan" sub aquatic" sebagai strategi digital marketing. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 795-801. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i3.1393>
- Kuncoro, H. P., Pujiyani, D., Henvi, D. U., Pratiwi, O. Y. P., Fatchurrohman, M., & Sari, E. P. (2024). Strategi Pemasaran Dengan Media Sosial Marketing Pada Penjualan Produk Totebag Colour. Fun. *Jurnal Hilirisasi Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 20-24. <https://doi.org/10.29062/jihapenmas.v1i1.845>
- Lazuarni, S., Hendarmin, R. R., & Wulandari, T. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Bisnis Di Zaman Serba Digital Dan Visual Kepada Mahasiswa Kota Palembang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 524-529. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7909>
- Lubis, B. S., & Siregar, E. F. S. (2020). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 396-401. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3143>
- Martono, S., Budiardjo, H., Setyawan, H. B., Tjandrarini, A. B., & Adi, Y. A. (2021). Optimalisasi implementasi identitas visual melalui desain media promosi. *Ekobis Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 31-37. <https://doi.org/10.36456/ekobisabdimas.2.2.4850>
- Mukhtar, R. (2025). Pelatihan Sablon Digital untuk Peningkatan Keterampilan Wirausaha pada Peserta GHS. *Solusi Bersama: Jurnal Pengabdian dan Kesejahteraan Masyarakat*, 2(1), 24-29. <https://doi.org/10.62951/solusibersama.v2i1.1032>
- Ragil, S., Saptiono, H., Rahmawati, R., Nasirudin, M., Nasrulloh, M. F., Wafa, M. A., ... & Athoâ, S. (2023). Pelatihan Pembuatan Ecoprinted Totebag sebagai Materi Prakarya Ramah Lingkungan bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jumat Pendidikan: Jurnal*

- Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 61-65.  
<https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v4i2.3275>
- Riyanto, H., & Farida, I. (2025). Optimizing Production Through Screen Printing Machine Usage and Maintenance Training. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Tapis Berseri (JPMTB)*, 4(1), 13-22. <https://doi.org/10.36448/jpmtb.v4i1.126>
- Rosadi, A., Nur, R. A., Ridwan, D., & Apriandinata, I. (2022). Pelatihan penulisan dan publikasi artikel pengabdian kepada masyarakat pada mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(1), 125-130. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v3i1.297>
- Rusminati, S. H., Listyowati, A., Rosidah, C. T., Masruroh, R. R., Putri, N. F. G., & Evarini, A. Y. (2025). Penguatan Ekonomi Melalui Produksi Media Transisi Paud Ke Sd Creativity Board Sunkaber Dengan Optimalisasi Canva Di Tbm Jingga Desa Cinandang, Dawarblandong, Mojokerto. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 527-532.
- Safitri, R., Setianti, N., Purbasari, W., Sunaryono, S., Purnomo, J., & Hardjono, Y. (2024). Pelatihan Desain Grafis Untuk Perangkat Desa Guna Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 7(1), 12-20. <https://doi.org/10.30591/japhb.v7i1.6555>
- Saharja, K., Hutagalung, V. M., Fatmawati, D. F., Rajagukguk, G. F., Hasugian, G., Hutasoit, R. S., ... & Pelawi, Y. C. (2024). Pelatihan dan Praktik Pembuatan Sablon Konvensional Berbasis Desain Melalui Pemasaran Online Guna Meningkatkan Kreativitas dan Perekonomian Warga Desa Helvetia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 32-41. <https://doi.org/10.46961/jpk.v4i1.942>
- Solechan, S., Afif, Z. N. M., Sunardi, S., Masrufa, B., & Rofiq, A. (2023). Pelatihan dan pendampingan tentang strategi Kepala sekolah dalam meningkatkan kompetensi Guru bidang profesional Di SMA Primaganda Jombang. *An Naf'ah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 135-146. <https://doi.org/10.54437/annafah.v1i2.1269>
- Suhardi, M., & Gunawan, I. M. S. (2021). Pelatihan dan pendampingan penulisan karya tulis ilmiah untuk guru di Indonesia. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 67-73. <https://doi.org/10.51878/community.v1i1.556>
- Suradji, M., Shoimah, R. N., Arrasyidah, N., Pratomo, G. S., & Romadhoni, F. (2024). Pelatihan Dan Pendampingan Produktivitas Pertanian Melalui Hidroponik Di Desa Bronjong. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: BAKTI KITA*, 5(1), 82-90. <https://doi.org/10.52166/baktikita.v5i1.6303>
- Tambunan, L., Iqbal, M., Radillah, T., & Satria, B. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Digital Bagi Masyarakat Di Desa Buluh Apo Kecamatan Pinggir. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 514-521. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.1897>