Berdikari: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia
2019, Vol. 1, No. 3, 118 –124
http://dx.doi.org/10.11594/bjpmi.01.03.02

Research Article

Pemberdayaan Masyarakat Kepulauan Talango Kabupaten Sumenep Melalui Usaha Percetakan dan Sablon *Digital Printing*

Empowerment of the Talango Islands Community Sumenep Regency Through Digital Printing and Screen Printing Business

Budi Dwi Satoto [1)], Bain Khusnul Khotimah [2)]

Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

**Corresponding author:*
E-mail: budids@yahoo.com

Submission August 2018, Revised February 2019, Accepted March 2019

ABSTRAK

Peran pemuda dalam pembangunan sangat penting karena berada dalam usia produktif untuk menunjang berbagai aktivitas pembangunan di berbagai sektor. Sebagian pemuda diserap di pasar tenaga kerja, sebagian lagi tersisih dari persaingan dan menjadi kelompok statis. Tidak sedikit pula yang terjun dalam dunia Usaha Kecil Menengah Percetakan dan Sablon. Akan tetapi bentuk usahanya di kalangan pemuda sebagian besar masih menggunakan desain dan percetakan manual karena keterbatasan modal dan keahlian. Dengan kegiatan IbM ini mencoba memecahkannya dengan bekerja sama dengan mitra sentra Industri Percetakan Sablon yang berdomisili di desa Talango, kepulauan Talango, Sumenep, DISPERINDAG dan Koperasi setempat berupa kegiatan penerapan teknik cetak *digital printing*, pembuatan desain bertema gambar kearifan lokal Madura dengan warna *monocolor* maupun *multicolor* dan pelatihan kewirausahaan dan manajemen usaha. Kegiatan IbM ini dilakukan dalam bentuk pelatihan, pembinaan dan pendampingan pada kelompok usaha pemuda bidang sablon dan percetakan untuk suvenir dan kerajinan yang bertujuan untuk: 1) meningkatkan motivasi wirausaha mitra; 2) meningkatkan pemahaman mitra tentang perencanaan bisnis dan manajemen usaha; 3) meningkatkan kemampuan SDM dalam teknik produksi dan pemasaran; 4) mengembangkan jejaring kewirausahaan pemuda untuk menopang pengembangan ekonomi kreatif. Pemberdayaan pemuda diharapkan menghasilkan model kelompok usaha pemuda yang dapat dijadikan model pengembangan wirausaha pemuda yang berbasis pemberdayaan masyakarat.

Kata Kunci: *pelatihan, pembinaan, pendampingan, percetakan dan sablon, digital printing.*

ABSTRACT

The role of youth in development is very important because it is considered productive age to support various development activities in various sectors. Most youth can be absorbed in the labor market, and partly eliminated from the competition become static group. Not a few who engage in Small and Medium Enterprises such Silk Screen Printing. However, the form of efforts among youth most still use manual design and printing due to lack of capital and expertise. With this activity, try to solve them with IbM is working with partners Silk Screen Printing Industry centers in villages Talango, Talango islands, Sumenep, Disperindag and local cooperative activities such as application of digital printing printing techniques, the design theme of local wisdom Madura images with color or multicolor monocolor and entrepreneurship training and business management. IbM activity is done in the form of training, coaching and mentoring the youth group field of screen printing and printing for souvenirs and handicrafts which aims to: 1) increase the motivation of entrepreneurial partners; 2) improve the understanding of partner business planning and business management; 3) improve human resource capabilities in the production and marketing techniques; 4) develop a network to support youth entrepreneurship development of the creative economy. Youth empowerment group is expected to produce a model that can be used as a model youth entrepreneurial development youth empowerment-based society.

Keywords: training, coaching, mentoring, printing and screen printing, digital printing

How to cite:
Satoto BD, Khotimah BK (2019)Pemberdayaan Masyarakat KEpulaun Talango Kabupaten Sumenenp MElalui Usaha Percetakan dan Sablon Digital Printing. Berdikari:Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia1(3): 118 – 124. doi: 10.11594/bjpmi.01.03.02.

Pendahuluan

Industri tekstil dan produk tekstil (TPT) mempunyai peran penting dalam perekonomian Indonesia dan merupakan bagian dari IKM (Industri Kecil Menengah) atau disebut UKM (Usaha Kecil Menengah). Pemerintah menggalakkan IKM untuk mengurangi pengangguran, kemiskinan dan peningkatan pemerataan pendapatan, dan menggerakkan ekspor sebagai sumber investasi pembangunan ekonomi di daerah [1]. Peran pemuda dalam pembangunan sangat penting karena dianggap berada dalam usia yang produktif untuk menunjang berbagai aktivitas pembangunan di berbagai sektor. Dengan jumlah hampir 120 juta jiwa usia produktif di Indonesia, pemuda dapat menentukan arah kemajuan bangsa ke depan, sehingga berbagai kebijakan harus dapat menunjang pemberdayaan pemuda agar lebih produktif dalam berbagai bidang. Sebagian pemuda memiliki kesempatan untuk mengenyam pendidikan tinggi dan memperoleh bekal di masa depan, sebagian lagi menghadapi kenyataan tidak mengenyam pendidikan tinggi atau bahkan putus sekolah. Sebagian pemuda dapat diserap di pasar tenaga kerja, dan sebagian lagi tersisih dari persaingan dan menjadi kelompok yang statis. Tidak sedikit pula yang terjun dalam dunia usaha dari mulai yang kecil sampai besar. Pilihan untuk masuk tenaga kerja formal memiliki kecenderungan yang kuat, sementara yang terjun dalam bidang kewirausahaan masih sangat minim [3]. Kondisi ini mengakibatkan terjadinya kelompok pengangguran pada usia produktif. Sekarang ini pemerintah telah mengupayakan pemberdayaan kewirausahaan pemuda dengan melibatkan berbagai pihak seperti program PNPM, pihak Kementrian Pemuda dan Olahraga, Ditjen PNFI salah satunya melalui pameran UMKM, Perguruan Tinggi melalui program PPM (Program Pengabdian Masyarakat) termasuk BUMN juga memfasilitasi pelatihan dan pembiayaan.

Kabupaten Sumenep yang berada di daerah pesisir utara Madura dan terdiri dari banyak pulau dengan pemandangan indah merupakan salah satu daerah potensi wisata pantai, hal ini memicu bentuk usaha suvenir sebagai pusat oleh-oleh para wisatawan baik lokal maupun luar daerah. Desa Talango, Kecamatan Talango, Kabupaten Sumenep merupakan daerah kepulauan yang menjadi pusat lingkungan usaha percetakan dan sablon untuk suvenir pariwisata telah mempunyai identitas tersendiri yang dikenal dengan daerah percetakan dan sablon di wilayah pesisir kabupaten Sumenep. Salah satu bentuk usaha percetakan dan sablon di Sumenep sebagian besar masih menggunakan desain dan percetakan manual karena kendala terbatasnya kemampuan *skill* SDM, sarana dan prasarana serta pemasaran hasil produksi masih dalam area lokal seperti ditunjukkan pada Gambar 1.

Gambar 1. Proses produksi sablon tradisional

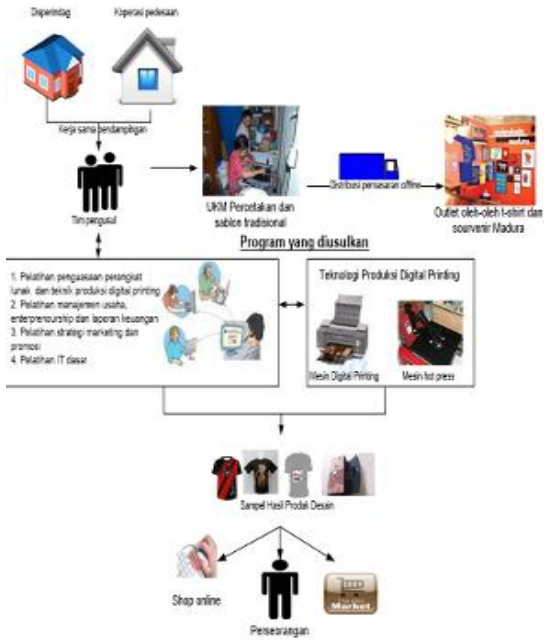
Industri sablon memerlukan inovasi diversifikasi produk dengan mengembangkan desain berbasis kebutuhan masyarakat yang menjadi perkembangan *fashion* terkini. Berdasarkan analisa distribusi rantai *markov* perkembangan motif *fashion* mengalami keadaan mantap tergantung dari tren pengaruh lingkungan dan siklus tersebut akan berulang tergantung dari pengaruh tokoh atau *brand image promotor* [4]. Oleh karena itu motif desain untuk UKM percetakan dan sablon di Madura memerlukan motif yang mempromosikan kekayaan budaya dan pariwisata berbasis kearifan lokal Madura sebagai pusat oleh-oleh dan promosi wisata Madura. Dengan kondisi usaha yang dialami kelompok usaha ini memerlukan sentuhan dari pihak lain agar terjadi pengembangan usaha yang signifikan.

Material dan Metode

Kegiatan pelatihan teknik *printing* dilaksanakan atas kerjasama Disperindag Kabupaten Sumenep, serta para pemuda Kepulauan Talango dengan Lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas Trunojoyo Madura. Pelatihan teknik *printing* dilaksanakan di masing-masing UKM selama empat kali pertemuan atau 32 jam yaitu dari bulan Mei - Juli 2014 untuk tahap I yang diikuti oleh 20 peserta.

Perkumpulan Industri Kecil Percetakan dan Sablon diharapkan dapat menjadi *agent of change* untuk transfer teknologi kepada mitra tidak langsung. Namun, mayoritas pengrajin sablon di Madura belum terbiasa menggunakan *software*. Sehingga diperlukan pelatihan dan arahan untuk meningkatkan *skill* dan wawasan tentang manfaat penggunaan teknologi. Sedangkan motif diarahkan keramahan lokal dan budaya Madura dengan paduan apik sains dengan teknologi akan membuka peluang perkembangan

desain percetakan yang senantiasa terus berkembang dengan konteks kekinian (modern) memasuki dunia cakrawala *fashion* misalnya Desain Fraktal. Konsep ini menjadi inovasi dan kreativitas pewaris bangsa masih dinanti demi bangkitnya ekonomi bangsa dan mengurangi pengangguran, konsep berfikir Program IPTEKS ditunjukkan Gambar 2. Dimana luaran yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa hasil yang diharapkan setelah implementasi program selesai. Secara umum target luaran tersebut adalah berupa pelatihan teknologi desain dan penggunaan peralatan cetak *digital printing*, penyuluhan distribusi produk melalui strategi pemasaran dan manajemen usaha serta pendampingan yang diimplementasikan dalam bentuk: *pertama*, peserta mampu menguasai dan membuat karya tekstil khususnya teknik desain penggunaan *software Corel Draw*, *Adobe Photoshop*. Dari hasil penguasaan *software* tersebut diharapkan kelompok pemuda mampu membuat kombinasi warna *monocolor* maupun *multicolor*, *layout* gambar batik dengan menggabungkan pemandangan dan aspek yang bercirikan budaya lainnya. Sedangkan penguasaan teknik *digital printing* berupa teknologi proses mulai dari awal sampai selesai. *Kedua*, manajemen distribusi produk melaui strategi pemasaran dan promosi untuk kepentingan promosi usaha secara lebih luas dan membangun *link* kerjasama pada distro pusat oleh-oleh Madura serta tempat wisata yang ada di Sumenep.



Gambar 2. Kerangka Berfikir Program IPTEKS IbM

Ada beberapa faktor penghambat dalam kegiatan ini, yaitu: (1) waktu pelaksanaan kegiatan dilakukan bertepatan dengan kegiatan masa perkuliahan, sehingga harus bisa menyesuaikan waktu untuk menjalankan kegiatan pelatihan teknik *printing* ini. Waktu pelaksanaan tersebut telah dibicarakan dan disepakati dengan pihak UKM dengan Anggota IbM Universitas Trunojoyo, (2) tempat kegiatan pelatihan yang kurang memadai karena dilakukan di rumah penduduk, karena semua peralatan sulit untuk dipindah. Namun tim pelaksana melakukan pendekatan dengan baik sehingga pelaksanaan kegiatan teknik *printing* dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana, (3) kegiatan pelatihan sering dilakukan tidak tepat pada waktu atau tidak sesuai jadwal yang disepakati oleh peserta, hal ini dikarenakan lokasi Kepulauan Talango yang mana lokasi program IbM ini sangat jauh dengan pihak Universitas dengan waktu tempuh sekitar 7 jam.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Kegiatan

Para peserta umumnya dari lulusan SMA dan beberapa lulusan S1 universitas Swasta di Madura, sehingga komunikasi dan kerjasama antara peserta dan tim pelaksana dapat berjalan dengan baik. Para peserta terkesan begitu antusias dalam mengikuti pelatihan ini, hal ini ditandai dengan banyaknya pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh peserta kepada tim pelaksana mengenai teknik desain grafis dan *digital printing*. Seperti halnya kelompok UKM, faktor individu masih dianggap menonjol dalam menentukan model kelembagaan dan pengaturan personalia karena latar belakang pendidikan mereka maksimal SMA sederajat. Walaupun jumlah personil ada 20 orang, tetapi hanya 4 orang dari kalangan pemuda yang ramah dan masih ada ikatan kekerabatan dianggap akan mampu mengembangkan desain dengan menggunakan komputer. Selama kegiatan IbM berlangsung, dilakukan rasionalisasi tugas dan tanggung jawab masing-masing personil agar proses pelatihan produksi pola bisa lebih baik. Hal ini penting dilakukan agar proses produksi terjamin kualitasnya.

Proses pendampingan ini dalam rencana bisnis merupakan bagian penting dari upaya pengembangan bisnis. Sebagian wirausaha menganggap rencana bisnis tidaklah terlalu penting karena ketidaktahuan wawasan dari para pembatik kare-

na mereka produksi semampu perekonomian mereka masing-masing dan usaha turun temurun. Pelatihan dan pendampingan pembuatan rencana bisnis difokuskan untuk memberikan wawasan pengembangan bisnis ke depan bagi bisnis yang sedang dikembangkan. Rencana bisnis digunakan untuk mengakses sumber pendanaan baik dari bank maupun non bank dalam rangka mengembangkan usaha jangka panjang.

Pelatihan Desain Grafis

Mengenai kemampuan dasar komputer ada sebagian dari mereka masih dalam taraf belajar dan mereka sangat *interest* serta semangat mau mengembangkan diri. Program pelatihan ini diharapkan mampu mengembangkan wawasan kearah perkembangan batik dalam jangka waktu yang panjang. Mengingat ilmu dan wawasan yang diperoleh para peserta dalam kegiatan pelatihan ini yaitu mulai dari konsep teknik dasar, teknik pembuatan desain, teknik proses mencetak atau *printing* ke dalam sambungan kertas sesuai desain yang diinginkan.

Pelatihan perangkat lunak untuk desain kreatif diarahkan untuk meningkatkan kemampuan personil bisnis dalam membuat desain untuk keperluan desain cetak kertas dan desain sablon. *Software* yang diprioritaskan untuk dilatihkankan adalah seperti *Corel Draw* dan *Adobe Photoshop* untuk desain kreatif serta blog dan wordpress *e-commerce*. Sementara personil yang menjadi target peningkatan kemampuan *software* adalah personil yang telah mengetahui dasar-dasar komputer serta desain dasar untuk standar distro sesuai dengan hasilnya pada Gambar 3.

Gambar 3. Hasil Pelatihan Desain Grafis

Pelatihan Teknik *Printing*

Kegiatan pertama dilakukan adalah tim pelaksana mempresentasikan materi tentang konsep teknik *printing*, para peserta mendengarkan dan menyimak presentasi tentang konsep teknik *printing* yang disampaikan oleh tim pelaksana. Kegiatan kedua, tim pelaksana memberikan wawasan dan menunjukkan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan karya tekstil dengan teknik *printing*. Para peserta menyimak, memperhatikan, dan mencatat alat dan bahan yang digunakan dalam teknik *printing* walaupun pada hakikatnya semua materi yang disampaikan oleh tim pelaksana telah disediakan dalam bentuk makalah. Tim pelaksana pun menyampaikan bahwa alat dan bahan untuk teknik *printing* sangat banyak dijual di toko-toko perlengkapan sablon dengan harga yang relatif terjangkau.

Kegiatan ketiga, tim pelaksana memperlihatkan contoh desain yang dapat diterapkan dalam teknik *printing* serta mendemonstrasikan cara pembuatan desain, yaitu desain dibuat di atas kertas kuarto, kemudian diberi minyak goreng agar kertas bisa lebih tipis dan transparan, sehingga desain yang dibuat dapat lebih pekat. Desain yang diterapkan dalam teknik *printing* perlu diperhatikan tingkat ketajaman tintanya agar proses pembuatan klise cetak atau proses afdruk dapat menghasilkan klise cetak yang baik dan siap untuk direproduksi/dicetak dengan mesin pres *printing*.

Penggunaan Mesin Pres

Pelatihan ini bagaimana caranya menggunakan mesin pres sablon dimulai dengan menyiapkan printer dengan tinta sublime dan gambar yang akan disablon dicetak dan ditaruh dalam posisi *mirror* (terbalik). Kedua, letakkan gambar pada kaos yang akan disablon, lalu dipres menggunakan mesin pres kaos. Sablon gambar yang dihasilkan akan lebih awet dan tidak akan pecah, karena tinta sublim akan menyerap ke dalam serat kain. Untuk jenis kaos katun juga dapat dipres digital dimana sebelum dipres kaos katun terlebih dahulu harus di-*coating* menggunakan cairan khusus, agar tinta sublim dapat menyerap ke dalam kaos. Setelah itu dipres seperti Gambar 4. dan Hasilnya Gambar 5.

Gambar 4. Teknik penempelan pada mesin pres

Gambar 5. Hasil cetak dengan mesin pres

E. Teknik Sablon

Sedangkan teknik sablon dimulai dengan pembuatan klise cetak atau proses afdruk. Tim pelaksana memberikan contoh cara membuat klise cetak/afdruk dengan menggunakan obat afdruk ulano. Tahap ini dilakukan ditempat yang lebih gelap (kamar gelap) karena obat afdruk yang digunakan sangat sensitif dengan cahaya. Selanjutnya. Para peserta kegiatan membuat klise cetak secara bergantian. Tahap ini terkesan rileks karena para peserta antre atau saling menunggu untuk membuat klise cetak. Setelah klise cetak sudah selesai, kemudian tim pelaksana memberikan contoh bagaimana cara mengolah dan mencampur bahan pewarna. Dimulai dengan mencampur bahan *fasdy* dan pigmen warna (*sandy*), kemudian bahan pengikat (binder), sehingga sesuai dengan warna yang diinginkan.

Gambar 6. Teknik Sablon

Adapun beberapa ilmu dan wawasan yang diperoleh para peserta dalam kegiatan pelatihan ini yaitu mulai dari konsep teknik *printing*, teknik pembuatan desain, teknik pembuatan klise cetak atau proses afdruk, dan proses mencetak atau reproduksi. Tahap ini merupakan tahap dimana klise siap untuk dicetak/direproduksi. Tim pelaksana memberikan contoh cara mencetak atau mereproduksi. Selanjutnya alat dan bahan yaitu rakel, klise cetak, warna dan kain disiapkan. Kain dibentang di atas meja yang rata agar hasil cetak dapat maksimal, warna dituang di atas klise cetak, kemudian alat rakel ditarik minimal dua kali. Pada tahap ini para peserta bekerja secara berkelompok yang terdiri dari dua orang, hal ini dilakukan agar peserta saling membantu dalam proses mencetak/mereproduksi. Untuk tahapan ini mereka mencoba melakukan praktek pencetakan dengan menggunakan satu warna (*monocolor*). Setelah peserta melakukan praktek pewarnaan dengan teknik banyak warna (*multicolor*). Proses pewarnaan dimulai dari pemberian warna dasar, warna isian, kemudian dilanjutkan dengan warna kontur. Kemudian kegiatan selanjutnya adalah tahap membersihkan *screen* atau menghapus klise cetak dengan menggunakan obat *remover* (*ulano* 5). Tim pelaksana memberikan contoh cara menghapus klise cetak pada *screen*. Kemudian dilanjutkan oleh para peserta.

Gambar 7. Proses Pengepakan ke dalam Plastik

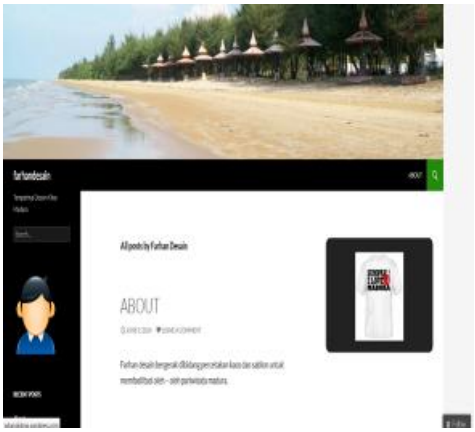
F. Pelatihan dan pendampingan strategi marketing dan promosi

Marketing merupakan aspek bisnis yang sangat penting. Aspek ini meliputi *branding*, *differentiation*, *promotion* dan *positioning*. Namun, *marketing* yang biasa dilakukan masih defensif artinya hanya mengandalkan promosi dari mulut ke mulut. Kegiatan yang dilakukan bersama tim, masih berbentuk pendampingan terhadap proses *marketing* serta konsultasi terhadap setiap masalah yang dihadapai selama proses *marketing*. Pengembangan media promosi dilakukan untuk kepentingan promosi usaha secara lebih luas. Untuk mengembangan jaringan *networking* yang lebih luas, kelompok usaha diundang untuk menghadari kegiatan pengembangan wirausaha berupa *workshop* dan pameran yang diprakarsai oleh Disperindag Kabupaten Sumenep.

Sebaiknya fokus pada *customer* “high end”, yaitu *customer* yang menuntut kualitas hasil cetak yang tinggi. *Customer* seperti ini biasanya adalah perusahaan-perusahaan dan biasanya mereka rela untuk membayar sedikit lebih mahal asalkan kualitas hasil cetaknya bagus. Meskipun

demikian, tentu saja harus tetap memberikan harga yang kompetitif. Selain itu juga harus mempertimbangkan apakah akan berfokus pada *printing indoor* atau *outdoor*. harus tahu kapan saat yang tepat untuk membeli mesin *printing digital outdoor*. Hal ini dikarenakan investasi untuk *printer digital outdoor* memerlukan dana yang lebih besar daripada *printer digital indoor*.

Bagi bisnis cetak digital, pemasaran yang sering dilakukan dengan membagikan brosur, atau pamflet kepada masyarakat sekitar. Selain itu juga dapat memasarkannya melalui berbagai media massa yang ada, mulai dari media cetak, media elektronik, maupun pemasaran melalui media internet. Selain itu juga bisa memberikan diskon tertentu untuk pemesanan produk dalam jumlah yang banyak. Untuk mempromosikan budaya pariwisata maka juga dilakukan pelatihan pembuatan blog dengan wordpress odurooblong, hasilnya sesuai dengan Gambar 8.



Gambar 8. Hasil Pelatihan Wordpress

Saat ini, hampir semua bidang diseluruh dunia berjalan dengan bidang teknologi dan informasi. Hal tersebut sangat erat kaitannya karena dari pesatnya perkembangan dunia bisnis. Unit usaha hasil kelanjutan dari program pengabdian masyarakat adalah dengan membangun sistem perdagangan baik *offline* maupun *online*.

Program pengabdian masyarakat ini membangun *website* yang bernama: Oduraoblong.com merupakan salah satu layanan *e-commerce* (Penjualan *Online*) yang memanfaatkan iTek. Pemilik toko oduraoblong.com adalah 2 UKM Mitra yaitu Akbar desain dan UD Farhan. *E-commerce* mendirikan sebuah toko secara virtual dan dapat dilihat oleh seluruh orang yang ada didunia. Sehingga diharapkan sangat cepat dan membantu dalam hal pemasaran. **Akses website oduraoblong.com :** http://oduraoblong.com

Gambar 9. Tampilan Web

Simpulan

Berdasarkan laporan kegiatan yang telah dipaparkan, berikut ini beberapa kesimpulan yang bisa dihasilkan.

1. Kegiatan pelatihan *digital printing* dan teknik sablon untuk meningkatkan *skill* kelompok usaha pemuda di Kepulauan Talango mampu mengembangkan kemampuan mereka dalam melakukan perencanaan bisnis tersebut.
2. Kegiatan promosi dan pembuatan wordpress dapat dijadikan sebagai strategi pemasaran untuk meningkatkan volume produksi kelompok usaha pemuda. Kegiatan ini sebagai pengembangan *networking* dengan pihak lain untuk membangun kerjasama bisnis telah dilakukan untuk peningkatan pemasaran dan pendanaan.
3. Pelatihan produksi melalui kunjungan ke sentra-sentra produksi di percetakan dan kaos di Madura telah mampu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan teknik produksi yang lebih baik.
4. Model kelompok usaha pemuda di Kepulauan Talango dapat dijadikaan sebagai model pengembangan wirausaha pemuda yang berbasis pemberdayaan masyakarat. Dan Kegiatan IbM ini telah mampu meningkatkan partisipasi dosen dan mahasiswa Unijoyo dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat Madura.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kami ucapkan kepada LPPM Universitas Trunojoyo Madura Melalui program Ipteks Bagi Masyarakat (IbM) DIKTI yang telah

membiayai kegiatan pengabdian ini dengan bekerja sama dengan Mitra Akbar Desain dan UD. Farhan**.**

Referensi

1. Badan Pembangunan dan Perencanaan Daerah Kabupaten Sumenep. 2011. *RPJMD Kabupaten Sumenep.* Pemerintahan Kabupaten Sumenep - Badan Perencanaan Pembangunan dan Perencanaan Daerah Kabupaten Sumenep: Sumenep;
2. BPS Provinsi Jatim Tahun 2012;
3. Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Sumenep. 2012. *Kabupaten Dalam Angka.* Pemerintahan Kabupaten Sumenep - Badan Pusat Statistik Kabupaten Sumenep: Sumenep;
4. DP2M Dikti, 2013. Panduan Pelaksanaan Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Di Perguruan Tinggi Edisi IX. Jakarta : Ditjen Dikti Depdiknas;
5. http://sablon-baju.blogspot.com/2011/05/baru-tiba-mesin-heat-press-kwalitas.html;
6. http://www.klitik.com/harga/komputer/printer/a/a/330-a3+/;
7. http://www.singkiye.com/detail/inkjet-refill-64.html;
8. www.Kompas.com/ekonomi_bisnis/;
9. Marzuki, Jazir Tirtaamidjaja, N ; Anderson, 2002. B.R.O.G. Batik, Pola & Corak-Patren & Motif. Jambatan, Jakarta;
10. Nurdjanti, N., 2009. *Tinjauan Periodesasi Teknis dalam Perkembangan Seni grafis.* Yogyakarta: STSRI-ASRI;
11. Rachbini, 2007). *Sablon. Menuju Pembangunan Industri Rumah Tangga,*. Surabaya;
12. Rohayah, 2007. Pemanfaatan *Digital Printing* Bagi UKM dan LKM di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta sebagai Usaha Berorientasi Laba,. Skripsi Tidak Diterbitkan Unnes Semarang;
13. Robert M. and Leslie, J. Briggs, 1997. *Principles of Instructional Design*. New York: Rinehart and Winston.