

Pemanfaatan Teknologi Digital Art Ecoprint untuk Meningkatkan Jiwa Kewirausahaan Siswa SMK

Hetty Rohayani*¹, Rahmi Handayani², Ermaini³, Arniwita⁴

¹ Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Jambi

^{2,3,4} Program Studi Manajemen, Universitas Muhammadiyah Jambi

*e-mail: hettyrohayani@gmail.com¹, Handayani.rahmi@gmail.com², ermaini73@gmail.com³, arniwita38@gmail.com⁴

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan siswa melalui pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembuatan produk ecoprint di SMK Muhammadiyah Kota Jambi. Ecoprint sebagai teknik pewarnaan kain menggunakan bahan alami dipadukan dengan sentuhan digital art, memberikan nilai tambah artistik sekaligus meningkatkan daya saing produk di pasar. Dalam kegiatan ini, tim pengabdian memberikan pelatihan terpadu mulai dari teknik ecoprint dasar, digitalisasi motif melalui aplikasi canva dan desain grafis, hingga pembentukan manajemen kewirausahaan berbasis proyek. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan keterampilan siswa dalam memproduksi karya digital art ecoprint yang inovatif, serta pemahaman yang lebih baik mengenai perencanaan usaha, pemasaran digital, dan manajemen keuangan sederhana. Kegiatan ini juga mendorong tumbuhnya semangat berwirausaha di kalangan siswa serta membangun dasar untuk pengembangan unit usaha sekolah berbasis kearifan lokal dan teknologi. Dengan pendekatan kolaboratif dan aplikatif, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pengembangan kewirausahaan kreatif di lingkungan sekolah kejuruan.

Kata Kunci: Kewirausahaan, Manajemen Usaha, SMK, Digital Art, Ecoprint.

Abstract

This community service activity aims to improve students' entrepreneurial competence through the use of digital technology in the process of making ecoprint products at SMK Muhammadiyah Kota Jambi. Ecoprint as a fabric coloring technique using natural materials combined with a touch of digital art, provides artistic added value while increasing product competitiveness in the market. In this activity, the community service team provided integrated training starting from basic ecoprint techniques, digitizing motifs through the Canva application and graphic design, to the formation of project-based entrepreneurial management. The results of the activity showed an increase in students' skills in producing innovative digital ecoprint works, as well as a better understanding of business planning, digital marketing, and simple financial management. This activity also encourages the growth of entrepreneurial spirit among students and builds a foundation for the development of school business units based on local wisdom and technology. With a collaborative and applicative approach, this activity is expected to be a model for the development of creative entrepreneurship in vocational schools.

Keywords: Ecoprint, Digital Art, Entrepreneurship, SMK, Business Management.

1. PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran penting dalam sistem pendidikan di Indonesia. Pemenuhan Kebutuhan Tenaga Kerja Terampil. SMK bertujuan untuk melatih siswa dalam keterampilan teknis dan praktis yang dibutuhkan oleh sektor industri, perdagangan, dan jasa (Nurhayati *et al.*, 2023). Ini membantu menciptakan tenaga kerja yang terampil dan siap bekerja di berbagai bidang, seperti teknik, otomotif, kuliner, perhotelan, dan lainnya. SMK juga dapat membantu mengurangi kesenjangan kerja dengan memberikan pelatihan keterampilan kepada siswa yang tidak melanjutkan pendidikan tinggi. Ini memberi mereka kesempatan untuk mendapatkan pekerjaan yang layak dan berkontribusi pada perekonomian. SMK juga dapat mengajarkan siswa keterampilan wirausaha dan

manajemen bisnis. Hal ini penting dalam membantu siswa menjadi pengusaha yang mandiri dan berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi. Lulusan SMK yang terampil cenderung lebih produktif dan memiliki kualitas kerja yang lebih baik dalam pekerjaan teknis dan praktis (Saraswati *et al.*, 2023). Ekonomi menengah kebawah juga turut berpengaruh dalam keberlanjutan tamatan SMK tersebut ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, sehingga Selama ini banyak tamatan SMK Sederajat di daerah-daerah, khususnya tamatan SMK Muhammadiyah kota Jambi (PerMen, 2014), yang tidak dapat melanjutkan pendidikan hingga ke Perguruan Tinggi atau bahkan putus ditengah jalan. Hal itu terjadi disebabkan oleh beberapa faktor yang salah satunya dikarenakan cukup mahalnya biaya pendidikan serta tidak adanya bekal kemampuan wirausaha (kesiapan kerja) dari para pelajar setelah tamat SMK (Satria and Siti Fatimah Nurhayati, 2020). Tidak jarang sebagian dari mereka bekerja secara serabutan dan tidak menentu serta sebagian lagi menjadi pengangguran, karena mereka tidak memiliki bekal kemampuan untuk berwirausaha dan hanya mengandalkan Ijazah SMK. Terbatasnya anggaran dan tidak merata nya kepedulian dan sumbangsih pemerintah daerah terhadap sekolah SMK di daerah-daerah khususnya di sekolah-sekolah swasta seperti SMK Swasta Muhammadiyah yang terletak di Kota Jambi, menjadikan pihak sekolah harus bekerja keras dan memberikan pengajaran serta keterampilan seadanya kepada para siswa/i di sekolah sesuai kemampuan finansial yang dimiliki oleh sekolah tersebut.

SMK Muhammadiyah Kota Jambi adalah sebuah SMK Swasta yang berdiri berdasarkan No. SK Pendirian 1036, pada tanggal 27 Maret 2014, dengan izin operasional mulai pada tahun 2014. SMK ini berada di Jalan Guntur No. 02 RT 08 Kota Jambi, dengan akreditasi B, tertanggal 8 Desember 2018 . SMK Muhammadiyah Kota Jambi dipimpin oleh kepala sekolah ibu Essy Susilawati, S.Pt, dengan bangunan semi permanen milik yayasan Muhammadiyah. SMK Muhammadiyah Kota Jambi, adalah satu dari sekian banyak SMK yang ada di kota Jambi yang masih sangat minim kemampuan baik secara sumber daya manusia maupun secara sarana pendukung untuk menciptakan alumni yang memiliki kreativitas tinggi.

Ecoprint adalah sebuah teknik cetak yang memiliki fokus pada keberlanjutan dan ramah lingkungan (Halverson, no date) *et al.*, 2023). Teknik ini bertujuan untuk mengurangi dampak lingkungan yang dihasilkan oleh proses pencetakan tradisional. Beberapa prinsip utama dari Ecoprint meliputi penggunaan Tinta Ramah Lingkungan (Fatimah *et al.*, 2024): Ecoprint menggunakan tinta yang lebih ramah lingkungan daripada tinta konvensional (Cahyaningtyas *et al.*, 2022). Tinta-tinta ini biasanya mengandung bahan-bahan yang kurang berbahaya bagi lingkungan dan manusia. Ecoprint berfokus pada mengurangi limbah yang dihasilkan selama proses pencetakan. Ini dapat mencakup pengurangan penggunaan bahan cetak, penggunaan kertas daur ulang, dan pengelolaan limbah yang lebih efisien. Efisiensi proses pencetakan Ecoprint dirancang untuk lebih sedikit dalam hal penggunaan energi. Ini dapat mencakup penggunaan peralatan cetak yang lebih efisien (Ramadhani *et al.*, 2024). Ecoprint sering kali menggunakan kertas daur ulang atau kertas yang berasal dari sumber daya hutan yang dikelola secara berkelanjutan (Audrey Hartanti Suwardi *et al.*, 2024). Minimasi polusi ecoprint berusaha untuk mengurangi polusi udara dan air yang dihasilkan selama proses pencetakan. Ini dapat mencakup penggunaan peralatan yang menghasilkan emisi yang lebih rendah. Ecoprint adalah pendekatan yang penting untuk menciptakan produk cetakan dengan dampak lingkungan yang lebih rendah, sehingga dapat membantu mengurangi jejak karbon dan dampak ekologis dari industri pencetakan (Paramita *et*

al., 2023). Teknik-teknik ini semakin penting seiring dengan peningkatan kesadaran akan isu-isu lingkungan dan kebutuhan untuk bertindak secara berkelanjutan. Ecoprint adalah sebuah teknik mencetak tekstil yang menggunakan daun, bunga, dan tanaman lainnya sebagai alat pencetak alami. Teknik ini dikenal karena menggunakan bahan-bahan alami dan ramah lingkungan untuk mencetak pola atau desain pada kain. Proses Ecoprint melibatkan beberapa langkah, termasuk pemilihan daun dan tanaman yang akan digunakan, penempatan mereka di atas kain, dan proses pencetakan itu sendiri.

Seni digital (*digital art*) adalah bentuk seni yang menciptakan karya seni menggunakan alat-alat digital, seperti komputer, perangkat lunak seni, dan perangkat input digital seperti tablet grafik atau stylus. Sebaliknya dengan seni tradisional yang menggunakan media fisik seperti kanvas, cat air, pensil, dan kertas. Seni digital mengandalkan teknologi komputer dan perangkat-perangkat elektronik untuk menciptakan karya seni (Satria and Siti Fatimah Nurhayati, 2020). Seni digital dapat mencakup berbagai gaya, teknik, dan bentuk, termasuk lukisan digital, ilustrasi, manipulasi foto, seni vektor, seni 3D, seni pixel, seni generatif, seni animasi, dan masih banyak lagi. Beberapa ciri khas dari seni digital meliputi: penggunaan perangkat lunak, seniman digital menggunakan berbagai perangkat lunak seperti canva, desain grafis, Corel Painter, Autodesk Maya, dan banyak aplikasi lainnya untuk menciptakan dan mengedit karya seni mereka (Gellysa Urva, Pratiwi and Oemara Syarief, 2022). Kemampuan pengeditan seni digital memungkinkan seniman untuk dengan mudah mengubah dan memodifikasi karya mereka tanpa harus mengganti media fisik. Ini memberikan fleksibilitas yang besar dalam eksplorasi kreatif. Replikasi dan reproduksi: Karya seni digital dapat dengan mudah direplikasi dan direproduksi dalam berbagai bentuk, termasuk cetakan, pameran digital, dan berbagi desain secara online (Dora, 2024). Kolaborasi seni digital memungkinkan seniman untuk berkolaborasi secara online dengan orang di seluruh dunia, yang membuka peluang untuk berbagi ide dan teknik. Animasi (Karyadiputra *et al.*, 2022). Seni digital juga digunakan dalam pembuatan animasi, termasuk animasi 2D dan 3D, serta efek visual dalam film dan permainan video. Kemajuan teknologi telah mengubah cara seni diciptakan dan dikonsumsi, dan seni digital menjadi semakin populer di era digital ini. Seniman digital memiliki akses ke alat-alat yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi berbagai ide dan teknik kreatif, dan hasil karyanya sering ditemukan di berbagai media, termasuk pameran galeri seni, situs web, media sosial, dan lainnya.

Digital art ecoprint adalah teknik inovatif yang menggabungkan metode tradisional ecoprint dengan teknologi digital untuk menghasilkan motif alami pada kain atau media lain (Nurhayati *et al.*, 2023). Secara tradisional, ecoprint dibuat dengan cara menempelkan daun, bunga atau bagian tumbuhan lain yang mengandung getah ke kain, lalu dikukus atau direbus, atau ditokok untuk memindahkan pigmen alami ke permukaan kain atau benda lainnya.

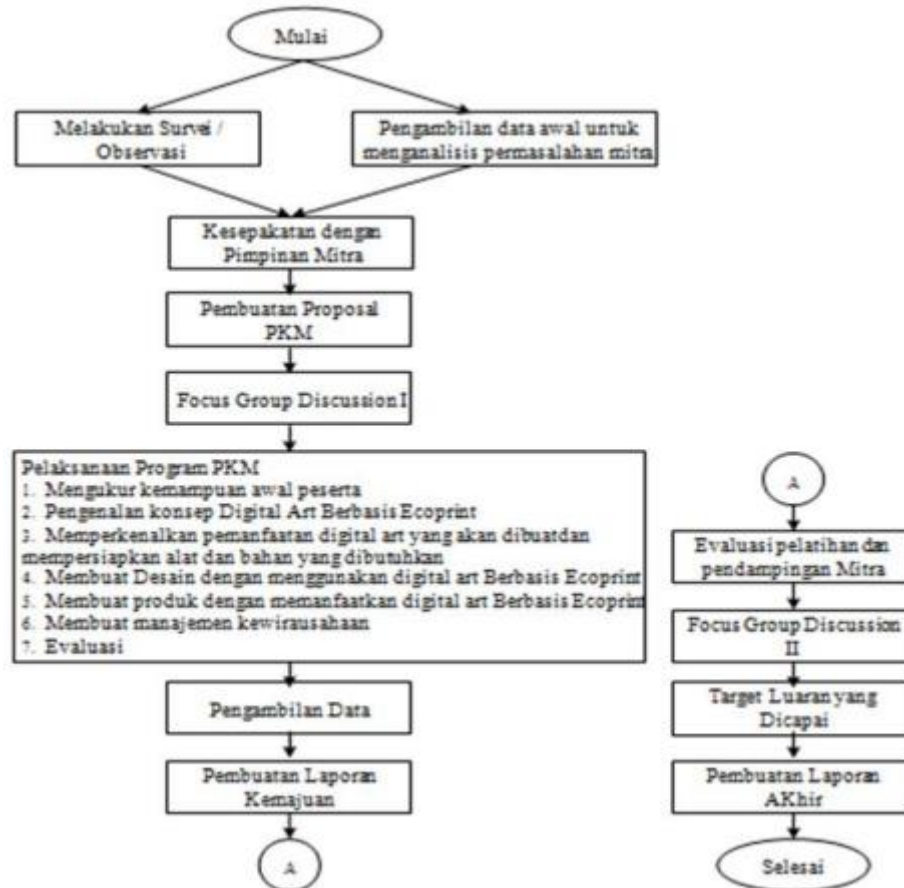
Dalam digital art ecoprint, motif tumbuhan tersebut dipindai atau difoto dalam resolusi tinggi, kemudian diolah menggunakan perangkat lunak desain grafis. Setelah itu, gambar motif di cetak ke kain atau media lain menggunakan printer tekstil digital. Proses ini memungkinkan produksi motif alami dengan presisi yang tinggi dimana mempertahankan detail halus dari motif daun atau bunga yang digunakan (Cahyaningtyas *et al.*, 2022).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan mengenai pemanfaatan digital art ecoprint dan membentuk manajemen kewirausahaan di SMK Muhammadiyah Kota Jambi. Melalui kegiatan ini, diharapkan

siswa tidak hanya mampu menghasilkan produk yang kreatif, tetapi juga memiliki pemahaman dalam mengelola usaha kecil secara mandiri.

2. METODE

Metoda pelaksanaan yang digunakan pada PKM Pemanfaatan Digital Art Ecoprint untuk membentuk dan memperkuat Manajemen Kewirausahaan di SMK Muhammadiyah Kota Jambi dapat dilihat pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. Tahapan Kegiatan PKM

Pada langkah awal pelaksanaan PKM dilakukan survei lapangan secara langsung oleh tim pengusul program dengan didampingi oleh mahasiswa. Pada proses awal akan dilakukan komunikasi dengan calon mitra, pengambilan dokumentasi dan mencari sumber permasalahan dari calon mitra untuk dicarikan solusi. Setelah dilakukan survei secara langsung di lapangan, berikutnya adalah pengambilan data awal untuk mendapatkan informasi-informasi langsung berupa data primer secara kuantitatif maupun kualitatif. Hasil wawancara dengan calon mitra akan digunakan sebagai langkah awal memecahkan masalah. Pengukuran awal perlu dilakukan dengan survei untuk mengetahui kemampuan awal calon mitra tentang pengetahuan dan keterampilan menggunakan digital art berbasis ecoprint, hasil survei ini akan menjadi bahan rujukan dalam menemukan solusi permasalahan dari calon mitra. Setelah proses survei dilakukan, tim pengusul program mengetahui beberapa permasalahan dari calon mitra, yang selanjutnya dikomunikasikan dengan calon mitra untuk membuat kesepakatan dengan pimpinan mitra yang diwakili oleh Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah Kota Jambi. Mitra selanjutnya akan bertugas mengkoordinir masing-masing siswa (pelajar) disekolahnya untuk mendukung kegiatan program PKM yang akan berlangsung. Proses kesepakatan program ini

ditindaklanjuti dengan proses penandatanganan di atas materai dalam surat kesepakatan bersama dengan mitra yakni Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah Kota Jambi. Pelaksanaan program PKM tentunya harus dilakukan dan dijadwal secara tepat dan disesuaikan dengan waktu dan kesanggupan dari pelajar (siswa) di SMK Muhammadiyah Kota Jambi. Pelajar yang bersedia menjadi peserta program kegiatan dan ikut andil langsung dalam kegiatan sehingga perlu adanya komunikasi yang dilakukan secara terus menerus antara ketua program PKM dengan Pimpinan mitra. Pelaksanaan program PKM terdiri dari program pelatihan dan pendampingan PKM Kelompok SMK dalam Pemanfaatan Digital Art *E c o p r i n t* untuk Membentuk dan memperkuat kewirausahaan di Kota Jambi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan *Digital Art Ecoprint* yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Kota Jambi pada hari Kamis, 1 Februari 2025 berjalan dengan lancar dan mendapat respons positif dari peserta didik maupun pihak sekolah. Kegiatan ini dilaksanakan selama 1 hari, dengan 2 sesi, sesi pagi dan sesi siang. dengan rincian sebagai berikut: Sesi 1 berisikan: Pengenalan konsep dasar *ecoprint*, pengenalan tanaman lokal (daun, bunga, tangkai di lingkungan sekolah) yang dapat digunakan sebagai bahan cetak, serta praktik membuat *ecoprint* secara manual. Sesi 2 berisikan : Pelatihan desain digital art *ecoprint*, pengenalan software desain seperti Canva dan Desain grafis, serta praktik pembuatan *mockup* produk (seperti tas, kain, kipas dan mug) dari pola *ecoprint* yang telah di-*scan* atau difoto. Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan di lingkungan SMK Muhammadiyah Kota Jambi menggunakan metode pelatihan langsung, diskusi kelompok, dan praktik pembuatan produk. Dimana tahapan kegiatan yang dilakukan pada saat pelatihan adalah :

1. Pembukaan dan penyampaian materi: Pengenalan digital art *ecoprint*, dan penguatan jiwa kewirausahaan.
2. Pelatihan praktik digital art *ecoprint*: Teknik dasar mencetak motif daun, bunga, tangkai atau bagian lain dari tumbuhan pada kain.
3. Digitalisasi motif: Menggunakan aplikasi canva dan desain grafis untuk memodifikasi atau mengembangkan motif *ecoprint* secara digital.
4. Simulasi penguatan manajemen usaha: Penjelasan tentang branding produk, strategi pemasaran, dan pengelolaan keuangan sederhana
5. Presentasi hasil karya siswa dan diskusi reflektif.

Jumlah peserta sebanyak 60 siswa yang dibimbing oleh empat orang dosen dan dibantu dua mahasiswa, peserta adalah siswa dari semua jurusan di SMK Muhammadiyah Kota Jambi. Kegiatan ini juga melibatkan guru pendamping sebagai mitra pelatihan. Beberapa hasil konkret dari kegiatan ini meliputi: Karya digital art *ecoprint* diantaranya mug, goddi bag, bahan baju dari *ecoprint*, kipas. Setiap kelompok siswa yang sudah dibentuk berhasil menghasilkan minimal 1 karya digital art *ecoprint* dari pola *ecoprint* yang mereka buat secara manual. Mockup produk kreatif: Para siswa mampu menerapkan hasil pola digital pada berbagai media visual seperti desain kemasan, tote bag, dan katalog produk. Peningkatan keterampilan digital: Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap penggunaan aplikasi desain grafis dalam konteks produk berbasis kearifan lokal. Pada gambar 2. menampilkan tampak depan dari tempat pelaksanaan PKM, dan tim narasumber beserta mitra kegiatan pelatihan digital art *ecoprint* pada SMK Muhammadiyah Kota Jambi.



Gambar 2. Nara Sumber Beserta Mitra

Kegiatan pelatihan ini membuktikan bahwa integrasi antara teknologi digital dengan kearifan lokal, seperti digital art *ecoprint*, dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam pengembangan keterampilan siswa SMK. Pada gambar 3 berikut adalah kegiatan PKM yang dilakukan penjelasan teknik digital art *ecoprint*nya oleh nara sumber Dr. Hetty Rohayani. AH, ST, M.Kom dan peserta, dalam proses pemaparan bagaimana proses digital art *ecoprint* dilakukan secara bertahap.



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan Digital Art Ecoprint

Adanya pendekatan berbasis proyek (*project-based learning*) memberi peluang kepada siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, dan aplikatif. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami teknik *ecoprint* tradisional, tetapi juga dapat mentransformasikannya ke dalam bentuk digital art *ecoprint* yang lebih memiliki nilai jual. Pada gambar 5 ditunjukkan produk-produk hasil kegiatan PKM, diantaranya mug, kipas, goodie bag, bahan baju *ecoprint*..



Gambar 5. Contoh Produk Hasil Kegiatan PKM

Hal ini sejalan dengan tujuan pengabdian, yaitu memberikan nilai tambah pada produk lokal melalui teknologi digital. Beberapa kendala yang ditemui selama pelatihan antara lain: Keterbatasan perangkat digital bagi sebagian siswa. Waktu pelatihan yang singkat untuk eksplorasi desain secara mendalam. Namun demikian, kendala tersebut dapat diatasi dengan pendampingan intensif dan pemberian materi dalam bentuk modul digital yang bisa dipelajari mandiri oleh siswa setelah pelatihan selesai. Secara umum, kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam penguatan keterampilan vokasi dan kewirausahaan kreatif berbasis potensi lokal. Kedepan, kolaborasi lebih lanjut dengan sekolah dan industri kreatif lokal dapat memperluas dampak dari program ini.

Selain itu, siswa memperoleh pengetahuan dasar mengenai penguatan manajemen kewirausahaan, seperti penentuan harga, strategi pemasaran online, serta pentingnya pencatatan keuangan. Guru juga menyatakan dukungan terhadap keberlanjutan kegiatan semacam ini di masa mendatang.

4. KESIMPULAN

Pelatihan *Digital Art Ecoprint* berhasil memberikan wawasan dan keterampilan baru bagi siswa SMK Muhammadiyah Kota Jambi dalam memadukan teknik tradisional dengan teknologi digital. Dimana sebelum dilakukan kegiatan ini siswa tidak memiliki kemampuan membuat digital art ecoprint, tetapi setelah pelatihan dihasilkan produk digital art ecoprint. Kegiatan ini juga memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan karakter kewirausahaan, kreativitas, dan pelestarian budaya local, dimana sebelum kegiatan siswa kurang memahami bagaimana kewirausahaan dapat dilakukan, dengan kegiatan ini penguatan kewirausahaan para siswa SMK mulai tumbuh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada RisetMU yang telah memberikan support secara finansial dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini, dan ini juga semua tidak terlepas dari kesempatan yang diberikan oleh pihak LP2M Universitas Muhammadiyah Jambi.

DAFTAR PUSTAKA

- Audrey Hartanti Suwardi *et al.* (2024) 'Pelatihan Digital Marketing terhadap Produk Ecoprint UMKM Arsix Collection Gowa, Sulawesi Selatan', *Jurnal Leverage, Engagement, Empowerment of Community (LeECOM)*, 6(1), pp. 35–40. doi: 10.37715/leecom.v6i1.4533.
- Cahyaningtyas, T. I. *et al.* (2022) 'Pemanfaatan Limbah Daun untuk Ecoprint dalam Upaya Pemberdayaan Ibu-Ibu Desa Teguhan', *Indonesian Journal Of Civil Society*, 04(2), pp. 17–23. doi: 10.35970/madani.v1i1.1265.
- Dora, Y. M. (2024) 'Kolaborasi Dan Digital marketing Untuk Keberlanjutan Usaha UMKM Kota Bandung', *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 5(2), pp. 400–408. doi: 10.26874/jakw.v5i2.437.
- Fatihah, D. L. *et al.* (2024) 'Sosialisasi Kewirausahaan pada UMKM Ecoprint KWT Pandan Arum Kjang untuk Meningkatkan Usaha Ekonomi Kreatif di Kelurahan Pajang', *AJAD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. Lembaga Mitra Solusi Teknologi Informasi, 4(2), pp. 289–295. doi: 10.59431/ajad.v4i2.352.
- Gellysa Urva, Pratiwi, M. and Oemara Syarief, A. (2022) 'Optimalisasi Media Sosial Sebagai Penunjang Digital Marketing', *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), pp. 56–61. doi: 10.52072/abdine.v2i1.301.
- Halverson, E. (no date) *Digital art-making as a representational process*.
- Karyadiputra, E. *et al.* (2022) 'Pelatihan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran Prakarya (MGMP Prakarya) SMP Kab. Barito Kuala', *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), pp. 89–94. doi: 10.52072/abdine.v2i1.302.
- Nurhayati, L. *et al.* (2023) 'Digitalisasi Ecoprint untuk Industri Kreatif Tekstil', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, Selaparang*, 7, pp. 1193–1201.
- Paramita, R. A. S. *et al.* (2023) 'Evaluation Strategy Ecoprint Fashion Business by Applying Web-Based Bespoke Tailoring Application: Case Study on "Daun Efek"', in, pp. 1584–1594. doi: 10.2991/978-2-38476-008-4_171.
- Pengabdian, S. J. *et al.* (2023) 'BRANDING UMKM UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PRODUK ECOPRINT ANDIN COLLECTION', 7.
- PerMen (2014) *Peraturan Bersama Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Dan Kepala Badan Kepegawaian Negara, Menteri, Peraturan*. Available at: <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127>.
- Ramadhani, V. *et al.* (2024) 'Pelatihan Ecoprint dan Pemasaran Online sebagai Pemberdayaan Ekonomi Kreatif bagi Warga Kelurahan Sangkrah, Kecamatan Pasar Kliwon, Kota Surakarta', *Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni bagi Masyarakat*, 13(1), pp. 44–50.
- Saraswati, D. *et al.* (2023) 'Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Narapidana Perempuan Melalui Pelatihan Ecoprint di Lapas Perempuan Kelas IIA Semarang', *Seminar Nasional Pengabdian dan CSR Ke-4, Fakultas Pertanian, Universitas Sebelas Maret, Surakarta*, 3(1), pp. 1–10.
- Satria, M. J. and Siti Fatimah Nurhayati (2020) 'Pengembangan Produk Ecoprint Dalam Rangka Mendukung Program Pembangunan Berkelanjutan.', *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 1, pp. 1–23.