

Pemberdayaan Sanggar Seni Sungging melalui Kolaborasi Program Pengabdian Mahasiswa Pendidikan IPS dengan Inovasi Program Jumara

**Yumi Hartati¹, Rusyda Nasyita Rahman², Arfinaela Salsabila³, Farida Nurul Azizah⁴,
Wening Nur Fadhillah⁵, Nurulita Fina Rahmadani⁶**

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Negeri Yogyakarta, Sleman, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Arfinaela Salsabila

Arfinaela Salsabila arfinaela0292fishipol.2023

Abstrak:

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya pemberdayaan Sanggar Seni Sungging melalui kolaborasi mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam pengembangan kreativitas berbasis seni budaya dan pelestarian budaya lokal. Program utama yang dikembangkan adalah JUMARA (Jumputan Bersama Berkarya) yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak-anak, partisipasi generasi muda dalam kegiatan budaya, serta penguatan publikasi kegiatan sanggar. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui observasi, keterlibatan dalam latihan rutin tari dan macapatan, pelaksanaan program JUMARA, pendampingan media publikasi, serta monitoring. Sasaran kegiatan meliputi anak-anak anggota sanggar dan pengelola sanggar. Hasil kegiatan menunjukkan peserta mengikuti program dengan antusias dan aktif pada setiap tahapan kegiatan. Program JUMARA memberi pengalaman baru dalam praktik seni budaya, meningkatkan kreativitas, keterampilan sosial, ketelitian, serta keberanian berekspresi peserta. Kegiatan ini menunjukkan bahwa kolaborasi mahasiswa dan komunitas seni mampu menjadi strategi pemberdayaan masyarakat yang efektif dalam mendukung pelestarian budaya lokal berbasis partisipasi generasi muda.

Kata Kunci: *Pemberdayaan Masyarakat, Pelestarian Budaya Lokal, JUMARA.*

Pendahuluan

Indonesia sebagai negara multikultural memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam dan tersebar di berbagai daerah. Kekayaan budaya tersebut meliputi berbagai aspek kehidupan masyarakat seperti suku bangsa, bahasa, tradisi, adat istiadat, kesenian, hingga kuliner (Muchtar, 2025). Setiap daerah di Indonesia memiliki karakteristik budaya yang khas dan berbeda sehingga dapat membedakannya dengan daerah lain. Keberagaman budaya menjadi bagian penting dari identitas nasional sekaligus warisan bangsa yang perlu dijaga dan dilestarikan (Indrawati & Sari, 2024).

Namun, di tengah arus globalisasi yang berkembang semakin pesat, keberadaan budaya lokal mulai menghadapi tantangan. Tantangan tersebut muncul akibat pergeseran pola konsumsi budaya masyarakat yang semakin terbuka terhadap pengaruh budaya global, terutama pada generasi muda (Fajar et al., 2025). Hal tersebut sejalan dengan penelitian Dewi et al. (2024) yang menyatakan bahwa generasi muda cenderung

lebih menyukai budaya luar yang diakses melalui media sosial karena dianggap lebih keren dan menghibur. Jika kondisi ini terus berlangsung, maka minat dan partisipasi generasi muda dalam mengenal, mempelajari, dan melestarikan budaya daerah dikhawatirkan akan semakin menurun.

Sanggar seni menjadi salah satu wadah alternatif yang memiliki peran penting dalam upaya pelestarian budaya lokal di tengah perkembangan zaman. Melalui kegiatan di sanggar seni, generasi muda dapat meningkatkan minat belajar dalam belajar kesenian, mengembangkan kreativitas, memperoleh ruang untuk belajar dan berekspresi, serta mengenal berbagai bentuk budaya lokal (Safitri et al., 2025). Selain itu, sanggar seni juga berfungsi sebagai media pembelajaran budaya yang mampu menanamkan nilai-nilai seperti kerja sama, kedisiplinan, dan rasa cinta terhadap budaya.

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu daerah yang memiliki perkembangan seni dan budaya yang cukup kuat serta diminati oleh masyarakat (Raharti et al., 2023). Berbagai sanggar seni berkembang di wilayah ini sebagai ruang pembelajaran dan pengenalan budaya lokal, salah satunya adalah Sanggar Seni Sungging yang terletak di Sekarsuli, Sendangtirto, Kapanewon Berbah, Kabupaten Sleman. Dalam pelaksanaannya, sanggar ini tidak hanya menyelenggarakan kegiatan seni tari tradisional, tetapi juga kegiatan tembang macapat sebagai bagian dari budaya Jawa yang terus dijaga keberlangsungannya.

Sanggar Seni Sungging memiliki potensi besar sebagai ruang pengembangan kreativitas anak berbasis budaya lokal. Namun, berdasarkan observasi awal masih terdapat beberapa kebutuhan yang perlu dikembangkan, seperti inovasi kegiatan positif yang mampu menarik minat anak-anak di luar jadwal rutin sanggar. Selain itu, pengelolaan media publikasi kegiatan sanggar juga belum berjalan secara optimal karena keterbatasan sumber daya manusia pada tim media.

Oleh karena itu, kegiatan pemberdayaan kepada masyarakat ini difokuskan pada pengembangan kegiatan positif yang mampu menarik minat anak-anak melalui program JUMARA (Jumputan Bersama Berkarya) serta pendampingan media dan dokumentasi kegiatan sanggar. Kegiatan ini bertujuan untuk (1) mendukung pengembangan kreativitas anak melalui aktivitas berbasis seni budaya, (2) meningkatkan partisipasi generasi muda dalam kegiatan pelestarian budaya lokal, serta (3) membantu penguatan publikasi kegiatan Sanggar Seni Sungging kepada masyarakat luas.

Melalui kegiatan tersebut, diharapkan anak-anak tidak hanya memperoleh ruang pembelajaran yang edukatif, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas, keterampilan sosial, dan menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat mendukung keberlangsungan Sanggar Seni Sungging sebagai wadah pelestarian budaya lokal di tengah perkembangan era digital.

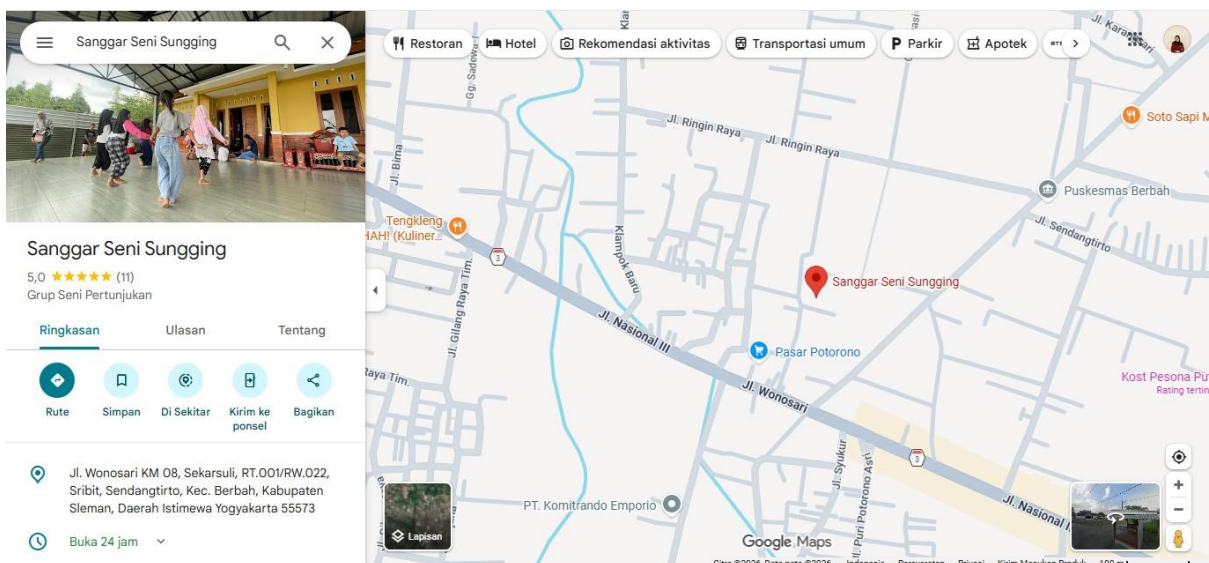
Metode Pelaksanaan

Tempat dan Waktu

Metode pengabdian yang digunakan dalam kegiatan ini adalah dengan menerapkan pendekatan partisipatif berbasis seni budaya melalui keterlibatan langsung mahasiswa dalam berbagai aktivitas di Sanggar Seni Sungging. Kegiatan pengabdian masyarakat mengenai pemberdayaan kreativitas berbasis seni budaya berupa mengikuti kegiatan latihan sanggar, mengikuti kegiatan macapatanan yang diselenggarakan oleh sanggar seni sungging, melaksanakan program utama berupa JUMARA (Jumputan Bersama Berkarya) serta pendampingan media dan dokumentasi acara Selasa Wagen yang diselenggarakan oleh Sumbu Filosofi yang berkolaborasi dengan Dinas Kebudayaan

Daerah Istimewa Yogyakarta. Keterlibatan mahasiswa dalam berbagai kegiatan tersebut bertujuan untuk membangun hubungan kolaboratif sekaligus memahami kondisi sosial dan budaya yang berkembang di lingkungan sanggar.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bermitra dengan Sanggar Seni Sungging yang berlokasi di Sribit, Sendangtirto, Kapanewon Berbah, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta (Gambar 1). Rangkaian kegiatan ini dilaksanakan pada bulan April hingga Mei 2026 sebagai bagian dari tugas mata kuliah Pemberdayaan masyarakat mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Yogyakarta. Pemilihan lokasi kegiatan didasarkan pada keberadaan Sanggar Seni Sungging yang menjadi ruang belajar seni dan budaya yang aktif dalam membina kreativitas anak-anak. Selain itu, Sanggar Seni Sungging memiliki komitmen dalam melestarikan budaya lokal melalui berbagai kegiatan seni tradisional sehingga dinilai relevan sebagai mitra pelaksanaan program pengabdian masyarakat berbasis budaya.



Gambar 1. Lokasi Sanggar Seni Sungging, Sekarsuli, Sendangtirto, Kapanewon Berbah, Kabupaten Sleman

Khalayak Sasaran

Khalayak Sasaran dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah anak-anak dan pengelola Sanggar Seni Sungging yang terlibat dalam berbagai aktivitas seni dan budaya di lingkungan sanggar. Sasaran utama kegiatan meliputi anak-anak yang aktif mengikuti latihan tari, kegiatan macapatan, serta program JUMARA (Jumputan Bersama Berkarya). Pemilihan anak-anak sebagai sasaran kegiatan utama didasarkan pada pertimbangan bahwa usia sekolah dasar merupakan fase perkembangan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan berekspresi yang cukup pesat (Suryani, 2023). Sehingga membutuhkan ruang belajar yang mampu untuk mendukung pengembangan potensi diri melalui aktivitas seni dan budaya. Selain itu, keterlibatan anak-anak dalam kegiatan berbasis budaya lokal dinilai penting sebagai upaya untuk menanamkan rasa cinta terhadap budaya daerah sejak usia dini di tengah perkembangan budaya modern dan digitalisasi yang semakin pesat. Melalui kegiatan seni budaya seperti latihan tari, macapatanan, dan praktik batik jumputan, peserta hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, keberanian dalam berekspresi, serta pemahaman mengenai pentingnya pelestarian budaya.

Khalayak sasaran lainnya adalah pengelola dan komunitas Sanggar Seni Sungging pada kegiatan pendampingan media dan dokumentasi. Pendampingan media dan dokumentasi pada kegiatan Selasa Wagen dilakukan sebagai bentuk dukungan terhadap publikasi kegiatan seni budaya yang dilaksanakan sanggar agar lebih dikenal oleh masyarakat luas. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berfokus pada pengembangan kreativitas peserta anak-anak, tetapi juga mendukung penguatan aktivitas dan eksistensi sanggar sebagai ruang pelestarian seni dan budaya lokal di masyarakat.

Metode Pengabdian

Metode pengabdian yang diterapkan dalam kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif berbasis seni budaya melalui keterlibatan langsung mahasiswa dalam berbagai aktivitas di Sanggar Seni Sungging. Adapun tahapan kegiatan pengabdian meliputi, sebagai berikut:

1. Tahapan Persiapan dan Observasi

Tahapan yang dilakukan tim adalah observasi dan koordinasi bersama pengelola Sanggar Seni Sungging. Kegiatan observasi ini bertujuan untuk memahami kondisi lingkungan sanggar, karakteristik peserta, bentuk kegiatan seni budaya yang dilakukan secara rutin, serta kebutuhan yang diperlukan. Pada tahap ini, tim melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas sanggar, sarana dan prasarana yang tersedia, serta melakukan diskusi bersama pengelola terkait potensi pengembangan kegiatan pemberdayaan berbasis seni dan budaya.

2. Tahapan Partisipasi Kegiatan Sanggar

Pada tahap ini, tim terlibat secara langsung dalam berbagai kegiatan seni budaya yang dilaksanakan oleh sanggar sebagai bentuk pendekatan partisipatif kepada masyarakat. Kegiatan yang diikuti meliputi latihan rutin seni tari pada 19 April 2026 dan kegiatan macapatanan pada tanggal 24 April 2026. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan tersebut bertujuan untuk membangun kedekatan dengan peserta dan pengelola sanggar, memahami pola aktivitas sanggar serta mengenali bentuk pelestarian budaya lokal yang diterapkan di lingkungan masyarakat.

3. Tahapan Perencanaan Program

Tahapan perencanaan dilakukan melalui diskusi internal tim untuk menyusun rancangan program pengabdian berupa JUMARA (Jumputan Bersama Berkarya). Pada tahap ini, tim menentukan konsep kegiatan, tujuan program, jadwal pelaksanaan, pembagian tugas, serta metode pendampingan yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung. Selain itu, tim juga menyiapkan kebutuhan teknis berupa alat dan bahan praktik jumputan, media *tote bag*, pewarna tekstil, serta materi edukasi mengenai batik jumputan dan pelestarian budaya lokal. Koordinasi dengan pihak sanggar juga dilakukan untuk menyesuaikan teknis pelaksanaan kegiatan dan jumlah peserta yang terlibat.

4. Tahapan Pelaksanaan Program Utama JUMARA

Tahap pelaksanaan program dilakukan melalui kegiatan JUMARA (Jumputan Bersama Berkarya) yang dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2026. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi edukatif mengenai batik jumputan sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia yang perlu dilestarikan. Selanjutnya, tim melakukan demonstrasi teknik pembuatan batik jumputan pada media *tote bag* mulai dari teknik melipat, mengikat, pewarnaan, hingga proses pengeringan hasil karya. Setelah demonstrasi, peserta melakukan praktik pembuatan batik jumputan secara langsung dengan pendampingan intensif dari tim agar peserta

dapat mengikuti setiap tahapan dengan baik dan menghasilkan karya sesuai kreativitas masing-masing.

5. Tahapan Pendampingan Media dan Dokumentasi

Tahap ini dilakukan melalui pendampingan media dan dokumentasi pada kegiatan Selasa Wagen tanggal 12 Mei 2026 yang diselenggarakan oleh Sumbu Filosofi bekerja sama dengan Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta. Pada kegiatan ini, tim membantu proses dokumentasi kegiatan seni budaya yang melibatkan Sanggar Seni Sungging sebagai bentuk dukungan terhadap publikasi dan pengembangan media informasi sanggar. Pendampingan dilakukan melalui pengambilan foto dan video kegiatan untuk mendukung arsip dan publikasi aktivitas seni budaya kepada masyarakat luas.

6. Tahapan Monitoring dan Evaluasi

Tahap monitoring dan evaluasi dilakukan selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung. Monitoring dilakukan dengan mengamati tingkat partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan peserta dalam setiap kegiatan, baik pada latihan sanggar, macapatanan, program JUMARA, maupun pendampingan dokumentasi kegiatan budaya. Selain itu, evaluasi dilakukan terhadap ketercapaian tujuan kegiatan, hasil karya peserta, serta manfaat kegiatan bagi peserta dan pihak sanggar. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian mampu memberikan pengalaman baru bagi peserta, mendukung pengembangan kreativitas anak-anak, serta memperkuat aktivitas pelestarian budaya lokal di lingkungan sanggar.

Hasil dan Pembahasan

Pembentukan Karakter Generasi Muda melalui Latihan Rutin

Upaya pembentukan karakter berbasis kearifan lokal secara konsisten diwujudkan oleh Sanggar Seni Sungging Sekarsuli, Sendangtirto, Berbah melalui program pembinaan berkala. Kegiatan pelaksanaan latihan ini diadakan secara rutin setiap hari Jumat-Minggu. Di rentang waktu pukul 15.00 - 21.30 yang dibagi menjadi beberapa sesi kelas. Pemilihan waktu di akhir pekan ini sangat strategis karena memanfaatkan waktu luang anak-anak di luar jam sekolah formal, sehingga proses penanaman nilai-nilai karakter tidak mengganggu aktivitas akademik utama, melainkan menjadi sarana rekreasi edukatif yang produktif bagi para anggota sanggar.

Pelaksanaan kegiatan dalam agenda rutin setiap akhir pekan ini berfokus pada latihan tari klasik tradisional. Pada tanggal 19 April 2026, kegiatan latihan rutin yang dilakukan yakni pada kelas usia SMP. Materi yang diajarkan mencakup ragam gerak tari klasik gaya Yogyakarta, mulai dari pengenalan gerak dasar (*ragam gerak*) hingga penghayatan karakter tokoh dalam tarian tradisional. Latihan tari klasik ini tidak hanya menekankan pada aspek fisik (*wiraga*), tetapi juga melatih keselarasan ritme musik (*wirama*) dan kedalaman rasa (*wirasa*). Melalui pakem-pakem gerak tari klasik yang penuh dengan filosofi, anak-anak secara tidak langsung diajarkan tentang nilai kesopanan, pengendalian diri, kehalusan budi pekerti, dan ketegasan.

Sasaran anggota sanggar seni sungging ini dibagi menjadi 4 kelas yakni, kelas dasar anak (usia 4-6 tahun), kelas pratama (usia 7-11 tahun), kelas madya (usia 12-15 tahun) dan kelas utama (usia 16-umum). Rentang usia yang cukup luas ini sengaja dirangkul karena fase TK hingga SMA merupakan masa-masa yang penting dalam pembentukan kepribadian dan identitas diri. Dengan melibatkan anak-anak dan remaja dari berbagai tingkat usia sekolah ini, sanggar berhasil menciptakan ruang interaksi yang sehat, di mana siswa yang lebih tua dapat mengayomi adik-adik tingkatnya, sehingga rasa kebersamaan dan kekeluargaan dapat tertanam sejak dini.

Kegiatan latihan tari klasik ini dilaksanakan karena adanya kesadaran akan pentingnya membentengi moral dan karakter generasi muda di tengah kuatnya arus modernisasi dan digitalisasi yang sering kali menjauhkan mereka dari budaya lokal. Sanggar menyadari bahwa penanaman karakter mulia seperti kedisiplinan, kesabaran, kerja keras, dan rasa percaya diri tidak dapat dibentuk secara instan, melainkan harus melalui pembiasaan (*habitualisasi*) secara terus menerus melalui media seni. Selain itu, kegiatan ini dilaksanakan sebagai langkah konkret untuk melestarikan dan meregenerasi seni tari klasik agar tetap eksis dan dicintai oleh generasi penerus.



Gambar 2 dan 3. Latihan rutin di Sanggar Seni Sungging

Keberlanjutan dari seluruh program pembentukan karakter melalui seni ini dikelola secara mandiri dan penuh komitmen. Pengelola utama dari kegiatan latihan rutin setiap Sabtu dan Minggu ini adalah Sanggar Seni Sungging Sekarsuli sendiri. Pengurus sanggar, yang terdiri dari para penggiat seni dan pelatih tari berpengalaman yang bertindak sebagai pamong yang bertanggung jawab penuh dalam menyusun materi latihan, mengondisikan lingkungan belajar yang kondusif, serta memantau perkembangan bakat dan karakter setiap siswa sanggar secara berkala.

Pelestarian Warisan Takbenda melalui Macapatanan

Macapat merupakan salah satu bentuk puisi tradisional Jawa yang dinyanyikan dengan aturan tertentu. Tembang Macapat adalah syair atau puisi tradisional Jawa yang memiliki aturan tertentu dalam cara melantunkannya (Anto & Anita, 2019). Lirik dari tembang macapat memiliki ketentuan mengenai jumlah baris dalam setiap bait, jumlah suku kata, dan bunyi akhir pada setiap baris. Perkembangan tembang macapat di masyarakat Jawa tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan, nasihat, penyampaian nilai-nilai kehidupan, dan menjadi bagian penting dari budaya serta sastra Jawa. Tembang macapat adalah salah satu karya sastra budaya yang mencerminkan kearifan lokal masyarakat Jawa (Nugrahanta et al., 2023). Tembang macapat biasanya digunakan dalam berbagai kegiatan adat, pembelajaran, pertunjukan seni, hingga upacara tradisional. Sehingga anggota Sanggar Seni Sungging disarankan turut serta aktif dalam program macapatan agar bisa dipentaskan ataupun untuk melestarikan budaya Jawa. Pembelajaran macapat menjadi salah satu upaya untuk mengapresiasi, melestarikan, mengembangkan, dan mewariskan budaya nusantara (Arisyanto et al., 2021).

Dalam melestarikan kearifan lokal tersebut Sanggar Seni Sungging melakukan program Macapatan. Kegiatan tersebut berupa latihan pengucapan lirik tembang sesuai notasi nada yang sarannya diikuti oleh semua anggota yang tergabung dalam Sanggar Seni Sungging, mulai dari jenjang SD sampai SMA. Program ini merupakan program baru dari Sanggar Seni Sungging, dan sudah berjalan selama dua kali selama satu tahun ini. Dalam pelaksanaannya program ini dilakukan selama satu bulan sekali,

dengan jenis tembang macapat yang berbeda-beda setiap pertemuan. Pada umumnya tembang macapat mempunyai 15 judul tembang yang secara filosofis mencerminkan perjalanan manusia dari kelahiran hingga kematian, antara lain yaitu. Kelahiran (*mijil*), masa anak-anak (*maskumambang*), masa remaja (*sinom*), masa pencarian jati diri (*durma*), masa bercinta (*asmaradana*), kemesraan berumah tangga (*kinanthi*), mencari ketentraman dan kebahagiaan (*dhandhanggula*), menemukan hakikat tujuan hidup (*gambuh*), meninggalkan kenikmatan dan keramaian dunia (*pangkur*), menemui ajal kematian (*megatruh*) menjadi jenazah (*pocung*) (DP3AP2 DIY, 2022).

Sarana penunjang dalam program kegiatan macapatanan disediakan oleh pihak sanggar yaitu berupa papan tulis yang berisi lirik tembang macapat dan notasi nada. Selain itu, pihak sanggar juga menyediakan salah satu alat musik gamelan yang bernama gender untuk mengiringi saat peserta mulai nembang. Pelaksanaan kegiatan dimulai saat peserta Macapatanan sudah berkumpul dan siap untuk belajar. Mereka disarankan untuk mencatat lirik dan notasi tembang macapat yang diajarkan agar dapat dipelajari ulang di rumah. Pengajar dari program macapatanan ini dilakukan oleh bapak pemilik Sanggar Seni Sungging.



Gambar 4. Pengiringan Praktik Nembang



Gambar 5. Peserta Memperhatikan Notasi Tembang

Program JUMARA

Program JUMARA merupakan singkatan dari Jumputan Bersama Berkarya. Program ini merupakan kegiatan pemberdayaan kreativitas berbasis seni budaya melalui praktik pembuatan batik jumputan bersama anak-anak Sanggar Seni Sungging. Nama "JUMARA" dipilih karena menggambarkan kegiatan berkarya bersama melalui seni jumputan sebagai upaya pelestarian budaya lokal sekaligus pengembangan kreativitas peserta. Pelaksanaan program pemberdayaan JUMARA (Jumputan Bersama Berkarya) di Sanggar Seni Sungging dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2026, dari jam 10.30-12.30 WIB. Program ini dilaksanakan melalui kegiatan praktik pembuatan batik jumputan pada media *tote bag* dengan ukuran 20 cm x 30 cm. Kegiatan ini sebagai upaya mengenalkan seni budaya lokal kepada anak-anak dengan metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Adapun Sasaran dalam program JUMARA adalah anak-anak peserta Sanggar Seni Sungging yang aktif mengikuti kegiatan seni dan budaya. Kegiatan ini dirancang tidak hanya untuk memberikan pengalaman baru kepada peserta, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kreativitas, keberanian berekspresi, serta penanaman nilai pelestarian budaya lokal sejak usia dini.

Pelaksanaan program diawali dengan penyampaian materi edukatif mengenai batik jumputan sebagai salah satu bagian dari warisan budaya Indonesia. Materi disampaikan secara sederhana dan komunikatif agar mudah dipahami oleh peserta anak-anak. Tim menjelaskan mengenai pengertian batik jumputan, proses

pembuatannya, serta pentingnya menjaga dan melestarikan budaya lokal di tengah perkembangan budaya modern dan digitalisasi. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui diskusi ringan dan tanya jawab sehingga peserta dapat terlibat aktif selama kegiatan berlangsung. Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi teknik pembuatan batik jumputan pada media *tote bag*. Demonstrasi dilakukan secara bertahap mulai dari teknik melipat kain, mengikat kain menggunakan karet atau tali, hingga proses pewarnaan untuk menghasilkan motif tertentu. Pada tahap ini, peserta terlihat antusias dan fokus memperhatikan setiap tahapan yang diperagakan oleh tim, terutama pada proses pembentukan pola dan kombinasi warna. Demonstrasi secara langsung membantu peserta memahami proses pembuatan jumputan dengan lebih mudah sebelum melakukan praktik mandiri. Kegiatan selanjutnya adalah pelaksanaan praktik dan pendampingan tim dalam pembuatan batik jumputan yang dilakukan oleh peserta. Peserta berkesempatan membuat batik jumputan secara langsung. Dalam kegiatan praktek ini peserta dibimbing dalam melipat dan menali *tote bag* yang sudah disediakan, hingga pada pewarnaan dan pengeringan.

Pelaksanaan program JUMARA (Jumputan Bersama Berkarya) di Sanggar Seni Sungging berlangsung dengan cukup baik karena didukung oleh berbagai faktor yang menunjang keberhasilan kegiatan. Salah satu faktor pendukung utama dalam program JUMARA adalah peserta antusias selama kegiatan berlangsung. Anak-anak sanggar terlihat aktif dan bersemangat mengikuti setiap tahapan kegiatan mulai dari penyampaian materi, demonstrasi teknik jumputan, hingga praktik pembuatan batik jumputan pada media tas *tote bag*. Antusiasme tersebut muncul karena kegiatan ini merupakan pengalaman baru bagi peserta. Karena sebelumnya kegiatan di sanggar lebih banyak berfokus pada latihan seni tari baik latihan tari biasa atau untuk persiapan pertunjukan dan macapatan yang baru beberapa kali dilaksanakan, sedangkan kegiatan seni membuat jumputan belum pernah dilakukan. Dengan demikian, program JUMARA memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menarik bagi anak-anak sanggar.

Peserta juga menunjukkan perhatian yang baik selama proses demonstrasi berlangsung. Anak-anak mencermati setiap tahapan pembuatan batik jumputan dengan rasa ingin tahu, terutama pada proses pengikatan kain dan pewarnaan untuk menghasilkan motif tertentu. Ketertarikan peserta terhadap kegiatan praktik secara langsung membuat suasana menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, metode praktik langsung juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta karena anak-anak dapat belajar sambil mencoba secara mandiri. Faktor pendukung lainnya adalah tersedianya fasilitas yang cukup memadai untuk menunjang pelaksanaan kegiatan. Dimana pihak sanggar memberikan dukungan penuh terhadap program yang dilaksanakan, dalam bentuk penyediaan tempat kegiatan. Selain itu, penggunaan media tas *tote bag* dalam praktik jumputan menjadi daya tarik bagi peserta. Anak-anak merasa senang karena hasil karya yang mereka buat dapat dibawa pulang dan dimanfaatkan sebagai tempat membawa botol minum. Hal tersebut membuat peserta merasa lebih bangga terhadap hasil karya mereka, karena memiliki nilai guna selain sebagai media pembelajaran seni.



Gambar 5. Peserta Sedang Melipat *Tote Bag*



Gambar 6. Peserta Sedang Mengikat *Tote Bag*

Meskipun kegiatan berjalan dengan baik, pelaksanaan program JUMARA juga mengalami beberapa hambatan. Salah satunya hambatan yang ditemukan adalah keterbatasan waktu pelaksanaan kegiatan. Kegiatan yang dimulai menjelang siang menyebabkan kondisi cuaca cukup panas sehingga peserta menjadi lebih cepat lelah dan beberapa mengeluh kepanasan. Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan serupa dapat dimulai lebih pagi agar suasana belajar lebih nyaman dan peserta dapat mengikuti kegiatan dengan lebih optimal. Hambatan lainnya adalah pada saat penyampaian materi dan demonstrasi teknik jumpitan berlangsung, terutama dalam pengikatan dan pengaturan pola motif. Dalam pelaksanaannya, tim perlu menunggu beberapa peserta agar tidak tertinggal materi maupun tahapan praktik sehingga waktu kegiatan menjadi sedikit lebih panjang. Perbedaan kecepatan pemahaman peserta memengaruhi jalannya praktik karena beberapa anak memerlukan pendampingan lebih intensif dibanding peserta lainnya.

Pada tahap pewarnaan, kendala juga ditemukan pada kondisi cat atau pewarna yang terlalu cair sehingga proses pewarnaan harus dilakukan secara berulang agar warna dapat menyerap dengan baik pada tas *tote bag*. Kondisi tersebut menyebabkan peserta memerlukan waktu tambahan dalam proses pewarnaan dan pengeringan hasil karya. Selain itu, beberapa peserta masih kurang dalam menebalkan warna saat pewarnaan sehingga hasil warna pada kain terlihat kurang mencolok dan kurang terlihat. Oleh karena itu, tim perlu lebih memperhatikan komposisi campuran pewarna dengan melakukan pengukuran bahan secara tepat agar warna tidak terlalu encer dan dapat menyerap lebih optimal pada kain. Tim juga dapat memberikan pendampingan serta mencontohkan secara langsung kepada peserta mengenai teknik pewarnaan yang lebih tebal dan merata agar hasil motif yang dihasilkan dapat terlihat jelas dan menarik.



Gambar 7. Peserta sedang melakukan pewarnaan



Gambar 8. Pengeringan Hasil Pewarnaan

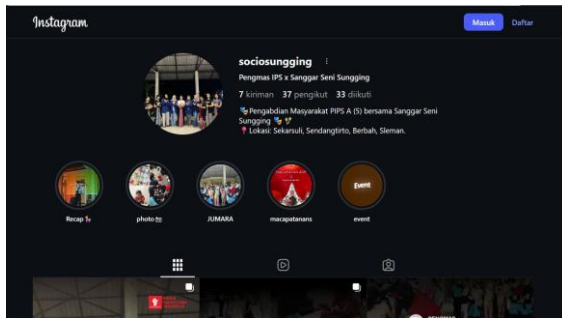
Meskipun terdapat beberapa hambatan, secara keseluruhan program JUMARA berjalan dengan baik. Kegiatan ini mampu memberikan pengalaman baru yang positif bagi peserta, khususnya dalam mengenal dan mempraktikkan seni batik jumputan secara langsung. Antusiasme peserta yang cukup tinggi, dukungan dari pihak Sanggar Seni Sungging, dan metode pembelajaran berbasis praktik menjadi faktor utama yang mendukung keberhasilan program. Melalui kegiatan JUMARA, peserta tidak hanya memperoleh keterampilan baru dalam bidang seni budaya, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, melatih ketelitian dan kesabaran, serta meningkatkan keberanian dalam berekspresi melalui karya yang mereka buat. Selain itu, program ini turut menanamkan nilai pelestarian budaya lokal sejak usia dini sehingga peserta diharapkan memiliki rasa cinta, bangga, dan kepedulian terhadap warisan budaya Indonesia di tengah perkembangan budaya modern dan digitalisasi. Dengan demikian, program JUMARA tidak hanya menjadi kegiatan praktik seni semata, tetapi juga menjadi sarana edukatif dan pemberdayaan yang mendukung pengembangan karakter dan kreativitas anak-anak Sanggar Seni Sungging.

Digitalisasi Kegiatan dan Publikasi

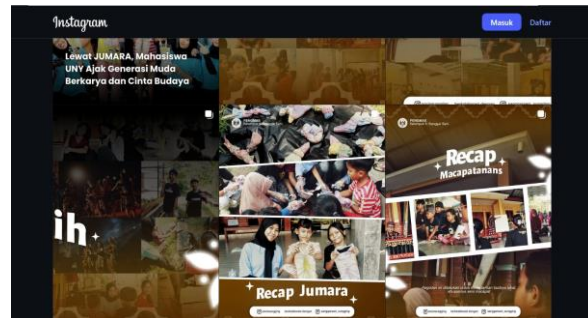
Program digitalisasi kegiatan dan publikasi dilaksanakan sebagai bentuk dukungan terhadap pengembangan media informasi Sanggar Seni Sungging. Program ini dilatarbelakangi oleh pengelolaan media publikasi sanggar yang masih belum berjalan secara optimal karena keterbatasan sumber daya manusia pada tim media. Padahal, Sanggar Seni Sungging memiliki berbagai kegiatan seni dan budaya yang berpotensi untuk dikenal lebih luas oleh masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan strategi publikasi digital yang mampu membantu penyebaran informasi kegiatan sanggar secara lebih efektif dan menarik.

Strategi publikasi dalam kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui dokumentasi kegiatan dan pembuatan media sosial sebagai sarana publikasi digital. Tim pengabdian melakukan pengambilan foto dan video berbagai kegiatan sanggar mulai dari latihan tari, kegiatan macapatanan, program JUMARA (Jumputan Bersama Berkarya), serta kegiatan Selasa Wagen. Dokumentasi tersebut kemudian diolah menjadi konten publikasi digital yang menarik agar lebih mudah diakses oleh masyarakat, khususnya generasi muda sebagai pengguna aktif media sosial.

Instagram dipilih sebagai media publikasi yang digunakan untuk membagikan berbagai aktivitas dan kegiatan Sanggar Seni Sungging. Akun instagram yang dibuat diberi nama @socio-sungging yang merupakan gabungan dari kata *socio* sebagai representasi mahasiswa pendidikan IPS dan *sungging* yang menunjukkan kolaborasi dengan Sanggar Seni Sungging. Sasaran publikasi ini tidak hanya ditujukan kepada anggota sanggar, tetapi juga masyarakat umum pengguna media sosial. Selain dipublikasikan melalui Instagram, hasil dokumentasi berupa foto dan video kegiatan juga dibagikan kepada pihak sanggar melalui Google Drive sebagai arsip digital sekaligus bahan publikasi lanjutan yang dapat digunakan kembali oleh pihak sanggar.



Gambar 9. Akun Instagram @sociostronging



Gambar 10. Postingan @sociostronging

Digitalisasi juga diterapkan pada kegiatan macapatanans melalui pembuatan lirik tembang macapat gambuh berbasis digital menggunakan Canva. Sebelumnya, lirik tembang hanya disajikan melalui papan tulis oleh pihak sanggar sehingga anak-anak harus menyalin lirik tersebut ke dalam buku masing-masing. Namun, tidak semua anak menuliskan lirik tembang tersebut ke dalam bukunya secara lengkap sehingga mereka tidak bisa mempelajari kembali di rumah. Oleh karena itu, pembuatan lirik digital dilakukan sebagai upaya untuk memudahkan anak-anak dalam mengakses dan mempelajari lirik tembang secara mandiri di luar kegiatan sanggar.



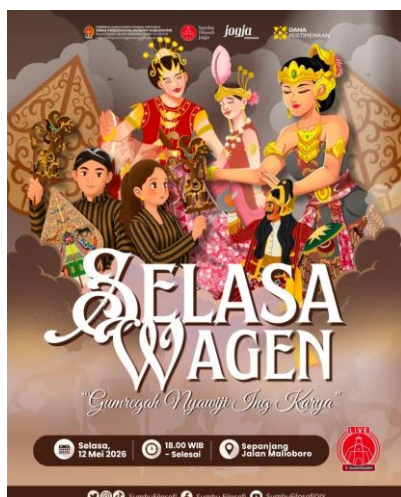
Gambar 11. Digitalisasi Lirik Tembang Gambuh

Pelaksanaan program digitalisasi kegiatan dan publikasi ini didukung penuh oleh pihak Sanggar Seni Sungging yang terbuka terhadap pengembangan media digital sebagai sarana publikasi dan pembelajaran budaya. Dukungan tersebut terlihat dari keterlibatan pengelola sanggar dalam proses dokumentasi kegiatan, pemberian izin publikasi, serta kerja sama dalam penyediaan informasi kegiatan sanggar. Namun, dalam pelaksanaannya terdapat kendala pada akun Instagram resmi Sanggar Seni Sungging yang belum dapat ditautkan (*tag*) pada unggahan publikasi sehingga penyebaran informasi belum dapat terhubung secara langsung dengan akun sanggar. Kendala tersebut menyebabkan jangkauan publikasi menjadi kurang maksimal karena audiens tidak dapat langsung mengakses akun resmi sanggar melalui unggahan yang dibagikan. Meskipun demikian, secara keseluruhan program digitalisasi kegiatan dan publikasi dapat berjalan dengan baik serta memperoleh respon positif dari pihak sanggar maupun

peserta kegiatan. Pengintegrasian teknologi dalam kegiatan sanggar diharapkan mampu meningkatkan minat generasi muda dalam mempelajari budaya sekaligus memperluas jangkauan pelestarian budaya lokal melalui media digital yang lebih dekat dengan kehidupan masyarakat saat ini.

Aktualisasi Diri dan Integrasi Sosial dalam Event Selasa Wagen

Event Selasa Wagen yang digelar oleh Dinas Kebudayaan DIY melalui Balai Pengelolaan Kawasan Sumbu Filosofis di sepanjang kawasan Malioboro menjadi ruang strategis bagi komunitas seni, salah satunya Sanggar Seni Sungging Sekarsuli yang berasal dari Sendangtirto, Berbah, Sleman. Kegiatan ini rutin dilaksanakan setiap 35 hari sekali (selapanan), tepatnya pada hari *Selasa Wage* berdasarkan penanggalan Jawa, yang bertepatan dengan momentum reresik Malioboro dan bebas kendaraan bermotor. Pada periode bulan Mei ini, event Selasa Wagen secara khusus diadakan pada tanggal 12 Mei 2026. Rangkaian kegiatan di mulai dari jam 18.00 WIB hingga selesai, dengan memanfaatkan kawasan malioboro yang ramai akan wisatawan hal ini membuat ketertarikan. Bagi para seniman dan anggota sanggar, kelangsungan partisipasi dalam event ini bukan sekadar pementasan rutin, melainkan sebuah wadah penting untuk mewujudkan potensi diri, mengekspresikan bakat, sekaligus membangun penerimaan akademis maupun sosial di hadapan publik yang lebih luas.



Gambar 12 dan 13. Pamflet Kegiatan Selasa Wagen, Sumber: @sumbufilesofi

Pelaksanaan event Selasa Wagen pada 12 Mei 2026 tersebut tersebar dan bertempat di 6 titik strategis sepanjang kawasan pedestrian Malioboro yakni di depan Gedung DPRD DIY, depan pintu gerbang barat kepatihan, depan Gedung Agung, Seberang BNI 46 Nol Km, timur Gedung semar museum sonobudoyo unit 1, dan selasar Gedung Saraswati, serta di siarkan secara langsung di Youtube Sumbu Filosofis DIY, hal ini dilakukan untuk memecah konsentrasi massa dan memberikan variasi hiburan. Dalam kemeriannya melibatkan beberapa penampilan sanggar seni lain dari berbagai wilayah di Yogyakarta. Namun, khusus untuk pementasan semua sanggar senin dipusatkan di depan pintu gerbang barat Kepatihan. Lokasi di depan pusat pemerintahan ini memberikan ruang yang sangat mewakili bagi sanggar untuk menyajikan isi pelaksanaan kegiatan mereka yang berakar pada pelestarian kearifan lokal. Dengan mengangkat tema “Gumregah Nyawiji Ing Karya”, event Selasa Wagen diharapkan dapat menjadi bagian dari pelestarian warisan luhur Yogyakarta. Secara

khusus, dalam kesempatan tersebut Sanggar Seni Sungging Sekarsuli menampilkan Tari Gathotkaca Sanjaya, sebuah tarian yang sarat akan nilai kepahlawanan, ketegasan, dan kekuatan filosofis Jawa. Penampilan ini dikemas secara interaktif dan disajikan secara *outdoor*, sehingga kehadiran seni tradisi di ruang publik ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi instrumen integrasi sosial yang mencairkan pembatas perbedaan di tengah masyarakat modern melalui apresiasi estetika yang sama.



Gambar 14. Penampilan Tari Gathotkaca Sanjaya oleh Peserta Sanggar Seni Sungging dalam kegiatan pelestarian seni budaya lokal

Sasaran dari kegiatan pertunjukan di depan gerbang barat Kepatihan ini mencakup audiens yang sangat luas dan beragam yang memadati Malioboro sejak jam 18.00 WIB. Secara mikro, sasaran utamanya adalah para wisatawan domestik maupun mancanegara yang sedang berkunjung ke Yogyakarta, masyarakat lokal, pedagang, hingga generasi muda selaku penerus budaya yang melintasi area Kepatihan. Secara makro, pementasan ini juga menyasar para pengamat seni dan sesama komunitas kebudayaan. Keberagaman penonton inilah yang memicu terjadinya integrasi sosial yakni melalui seni, individu dari berbagai latar belakang suku, usia, dan status sosial dapat duduk bersama, berinteraksi, dan berbagi apresiasi yang sama tanpa adanya pembatasan ruang.



Gambar 15. Wisatawan yang Memadati Depan Pintu Gerbang Barat Kepatihan

Kegiatan kolaboratif ini dilaksanakan karena adanya kesadaran bersama akan pentingnya menjaga keberlanjutan budaya (*sustainability*) di tengah arus modernisasi dan globalisasi. Selain sebagai upaya konservasi seni tradisi, penyebaran event ke dalam 6 titik termasuk di depan Kepatihan ini diselenggarakan sebagai ruang untuk perwujudan agar seni tidak hanya berhenti di dalam sanggar, melainkan hidup dan menghidupi ruang-ruang publik kota. Bagi Sanggar Seni Sungging Sekarsuli, keterlibatan

aktif mementaskan Tari Gathotkaca Sanjaya ini didasari oleh kebutuhan untuk memperluas jejaring sosial, memperkuat identitas budaya masyarakat Berbah di tingkat regional, serta mengedukasi masyarakat luas tentang pentingnya etika dan estetika lokal.

Keberhasilan pementasan ini tidak lepas dari sinergi tata kelola yang solid. Pengelola utama dari keseluruhan event Selasa Wagen di 6 titik tersebut adalah Dinas Kebudayaan DIY melalui Balai Pengelolaan Kawasan Sumbu Filosofis, yang bertindak sebagai fasilitator, penyedia regulasi, dan penanggung jawab kawasan. Kolaborasi *top-down* dari pemerintah daerah dan *bottom-up* dari pengelola sanggar inilah yang menjamin event ini tetap eksis sebagai ruang kultural yang inklusif. Sehingga event ini masih terus dan rutin dilaksanakan di kawasan pedestrian Malioboro sebagai salah satu daya tarik wisatawan terhadap budaya.

Simpulan

Kegiatan kolaborasi antara mahasiswa Pendidikan IPS dengan Sanggar Seni Sungging melalui beberapa program, antara lain program JUMARA (Jumputan Bersama Berkarya), kegiatan macapatanan, latihan seni tari, serta digitalisasi publikasi budaya berhasil menginovasikan pemberdayaan berbasis seni budaya yang menarik dan edukatif bagi anak-anak. Kegiatan pemberdayaan ini memberikan pengalaman baru bagi peserta Sanggar Seni Sungging dalam mengenal dan mempraktikkan seni budaya lokal secara langsung, sekaligus meningkatkan kreativitas, keterampilan sosial, keberanian berekspresi, serta rasa cinta terhadap budaya daerah, terutama budaya Jawa. Selain itu, pendampingan media dan digitalisasi publikasi dapat mendukung penguatan eksistensi Sanggar Seni Sungging sebagai ruang pelestarian budaya lokal di era digital. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pemberdayaan partisipatif berbasis seni budaya dapat menjadi strategi efektif dalam penanaman nilai pelestarian budaya sejak usia dini.

Berdasarkan hasil kegiatan, saran untuk program pengabdian selanjutnya adalah pelaksanaan dilakukan dengan waktu yang lebih panjang dan melibatkan lebih banyak variasi kegiatan seni budaya agar dampak pemberdayaan dapat dirasakan secara lebih optimal. Selain itu, pengembangan media digital dan publikasi sanggar perlu dilakukan secara berkelanjutan agar jangkauan pelestarian budaya lokal semakin luas dan mampu menarik minat generasi muda untuk terlibat aktif dalam kegiatan seni budaya.

Ucapan Terimakasih

Tim menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing mata kuliah pemberdayaan masyarakat yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta dukungan dalam pelaksanaan kegiatan mulai dari tahap pra kegiatan, pelaksanaan, hingga setelah kegiatan. Dukungan tersebut sangat membantu tim dalam merancang dan melaksanakan program

Ucapan terima kasih juga kepada Sanggar Seni Sungging selaku mitra kegiatan yang telah memberikan izin, fasilitas, serta dukungan selama program JUMARA (Jumputan Bersama Berkarya) berlangsung. Dengan kerja sama yang baik dari pihak Sanggar Seni Sungging turut mendukung kelancaran seluruh rangkaian kegiatan. Selain itu, terima kasih juga kepada seluruh peserta, khususnya anak-anak Sanggar Seni Sungging, yang telah mengikuti kegiatan dengan antusias, aktif, dan penuh semangat selama proses pelaksanaan kegiatan. Dengan dukungan, partisipasi, serta kerja sama dari berbagai pihak ini membantu kelancaran kegiatan sehingga program pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat bagi peserta maupun lingkungan sanggar.

Referensi

- Anto, P., & Anita, T. (2019). Tembang macapat sebagai penunjang pendidikan karakter. *Jurnal DEIKSIS*, 11(01), 77-85.
- Arisyanto, P., Prasetyo, S. A., Untari, M. F. A., & Sundari, R. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran tembang macapat berbasis android bagi mahasiswa PGSD UPGRIS. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1584-1592. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.945>
- Dewi, A. T. R., Aini, A. N., Sania, I., Azizah, N. Z., Nurpadilah, Y., & Supriyono. (2024). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2). 23642-23649.
- DP3AP2 DIY. (2022). Teori Macapat dan Psikologi Perkembangan: Keistimewaan Budaya Daerah Lokal. <https://dp3ap2.integra.id/blog/Teori-Macapat-dan-Psikologi-Perkembangan:-Keistimewaan-Budaya-Daerah-Lokal> 137
- Fajar, A. N., Sujana, N. I., & Zahro, S. H. (2025). Tantangan Anak Muda dalam Menjaga Eksistensi Tari Tradisional di Tengah Budaya Globalisasi. *Lentera Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1-13.
- Indrawati, M., & Sari, Y. I. (2024). Memahami Warisan Budaya dan identitas Lokal di Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 18(1), 75-85. <https://doi.org/10.21067/jip.v18i1.9902>
- Muchtar, F. Y. (2025). Belajar Mengenal Keberagaman Budaya Indonesia dalam Pelajaran IPS di SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 231-245. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22722>
- Nugrahanta, G. A., Parmadi, E. H., Adji, F. T., Relita, H., Sekarningrum, V., Widiastuti, M., ... & Kasih, C. (2023). Macapat Tembang Training With a Direct Approach at Kanisius Sorowajan Elementary School Yogyakarta Pelatihan Tembang Macapat dengan Pendekatan Langsung di SD Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(5), 1307-1314. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i5.15685>
- Raharti, R., Laras, T., Jatmiko, B., & Kurniawan, A. (2023). Pemberdayaan Kelompok Seni di Dusun Nitiprayan Bantul. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 85-91. <https://doi.org/10.35912/yumary.v4i1.2458>
- Suryani, I. (2023). Analisis Tahap Perkembangan Karakteristik pada Anak Usia Pendidikan Dasar. *Health Information: Jurnal Penelitian*, 15(2), 1-8.
- Safitri, S., Juliani., Hikmah, N., Ginting, K. B., & Prabudi, M. I. (2025). Peran Sanggar Tari Sebagai Ruang Tumbuh Kreativitas dan Semangat Belajar Kesenian Anak-anak di Sanggar Melati Suci Binjai. *Mesada: Journal of Innovative Research*, 2(2), 726-736. <https://doi.org/10.61253/te8tbz20>