

---

## “SERULING” PROGRAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DESA NANGGALAMEKAR BERBASIS SENI RUPA LINGKUNGAN

Agus Cahyana<sup>1</sup>, Nani Sriwardani<sup>2</sup>

<sup>1</sup> FSRD, Institut Seni Budaya  
Indonesia (ISBI Bandung).

<sup>2</sup> FSRD, Institut Seni Budaya  
Indonesia (ISBI Bandung)

cahayana@gmail.com, nsriwardani@ymail.com

---

### Abstrak

Desa Nanggalamekar terletak di wilayah Kecamatan Ciranjang, Kabupaten Cianjur merupakan desa yang sebagian besar wilayahnya berupa area pertanian dan perkebunan. Akan tetapi pada saat ini telah terjadi alih fungsi lahan, dari lahan pertanian ke galian pasir dan pemukiman, hal ini berdampak pada terjadinya kerusakan lingkungan alam dan menghilangkan banyak mata pencaharian yang berkaitan dengan alam. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dikembangkan program Seni Rupa Lingkungan (SERULING) yang ditujukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya memelihara lingkungan dan memberdayakan potensi alam yang ramah lingkungan. Metode yang digunakan untuk menjalankan program ini adalah Participation Action Research (PAR) yang menjadikan masyarakat desa sebagai pemeran utama dalam kegiatan pengabdian ini. Sedangkan dalam pelaksanaannya mengacu pada tahapan KUPAR, yaitu *to Know, to Understand, to Plan, to Action* dan *to Reflection*. Dengan tahapan tersebut maka pelatihan dan pendampingan yang dilakukan dapat sesuai dengan yang dibutuhkan oleh masyarakat serta mampu mengoptimalkan potensi sumber daya yang ada di desa. Hasil dari pelatihan adalah produk seni rupa lingkungan berupa model-model seni monumental untuk atraksi wisata dan produk hias dari material alam sebagai benda hiasan ataupun benda fungsi lainnya yang mampu menjadi solusi bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat desa sekaligus menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap lingkungan. Dampak dari PKM ini adalah masyarakat mampu memperhatikan lingkungan dan memanfaatkan material limbah alam.

Keyword : desa, seni rupa, lingkungan

---

### PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 yang telah berlangsung hampir dua tahun telah memberikan berbagai

dampak bagi masyarakat, tidak hanya berkaitan dengan perubahan perilaku masyarakat berkaitan dengan penerapan protokol kesehatan tetapi juga berpengaruh terhadap perekonomian Indonesia yang

mengalami kemerosotan, dapat dilihat dari penurunan daya beli masyarakat dan tingkat PHK yang meningkat (Nasution, 2020; Yamali, 2020; Agung, 2020). Hal ini terjadi tidak hanya bagi masyarakat di perkotaan, tetapi juga berimbas pada perekonomian di pedesaan yang terlihat pada penurunan tingkat kesejahteraan masyarakat (Livana, 2020).

Di Desa Nanggalamekar terletak di wilayah Kecamatan Ciranjang, Kabupaten Cianjur, berjarak sekitar 60 km dari kota Bandung, walaupun mayoritas penduduk berprofesi sebagai petani, baik sebagai pemilik lahan dan petani penggarap yang menyewa lahan pertanian untuk bertani, tetapi pandemi covid-19 telah memberi dampak bagi para pekerja di sektor formal dan non formal yang biasa bekerja di luar daerah, harus kembali ke desa tanpa mempunyai penghasilan. Sehingga diperlukan sebuah program yang dapat menjadi solusi bagi permasalahan tersebut, yaitu bagaimana warga desa dapat membuat terobosan-terobosan baru dalam menciptakan peluang penghasilan dengan mengoptimalkan potensi alam yang ada di sekitar desa. Melihat potensi alam dan letak desa Nanggalamekar yang mudah diakses dan kondisi lingkungan alam yang masih asri, maka desa wisata menjadi salah satu opsi yang paling memungkinkan untuk diwujudkan. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Kemendes yang mendorong dibentuknya desa wisata yang mampu meningkatkan industri kecil menengah yang memanfaatkan produk lokal sebagai bahan bakunya serta bermanfaat sebagai sarana promosi produk lokal (kompas.com, 2021).

Desa Nanggalamekar sendiri sudah mulai mewujudkan desa wisata dengan mendirikan kampung tematik untuk menarik wisatawan, salah satunya adalah kampung bunga matahari di kampung Bungbulang. Namun situasi pandemi yang membatasi pengumpulan massa membuat obyek

menjadi sepi pengunjung dan terbengkalai tidak terurus. Dengan hanya mengandalkan wisata berbasis pada tanaman bunga matahari tanpa didukung oleh atraksi wisata dan produk penunjang membuat keberadaan kampung bunga matahari hanya dikunjungi bagi mereka yang ingin menikmati bunga matahari dan berfoto, tidak ada aktivitas lainnya yang dapat membuat pengunjung untuk menghabiskan waktu lebih lama di obyek wisata tersebut.

Keadaan ini tentu menjadi bertolakbelakang dengan konsep desa wisata yang harus mampu memberdayakan masyarakat dengan cara mengoptimalkan pemanfaatan potensi budaya dan sumber daya alam yang ada di sekelilingnya, sehingga masyarakat menjadi lebih produktif secara ekonomi dan mampu meningkatkan kesejahteraan hidup mereka. Pengembangan pariwisata pedesaan dengan memanfaatkan potensi ekonomi, sosial dan budaya masyarakat lokal menjadi dasar dalam pengembangan pariwisata pedesaan. (Damanik, 2013).

Dengan mendasarkan pada pemanfaatan potensi yang ada di desa, maka melalui program Seni Rupa Lingkungan (SERULING) ini masyarakat diajak untuk kembali melihat lingkungannya sebagai sarana pembelajaran mengenai lingkungan, budaya, sekaligus memberdayakan masyarakat untuk merawat lingkungan dan menggali potensi ekonomi di lingkungan mereka tinggal. Dengan demikian melalui program seni lingkungan ini diharapkan masyarakat akan lebih mengenal potensi lingkungan alam yang mereka miliki sehingga dapat dimanfaatkan secara lebih produktif, baik sebagai sarana penyampaian nilai seni dan budaya maupun sebagai sarana kreatif yang berdampak secara ekonomi dengan munculnya produk-produk baru hasil kreasi masyarakat desa.

## METODE

Metode penelitian yang dilakukan dalam pengabdian ini menggunakan metode *Participatory Action Research (PAR)*. Melalui metode PAR ini keterlibatan masyarakat dalam proses penelitian menjadi sangat penting. Walaupun termasuk dalam metode penelitian, namun hasil akhir dari PAR adalah terjadinya perubahan di masyarakat atau kelompok masyarakat. Dengan demikian metode ini menjadi sangat sesuai untuk diterapkan pada penelitian yang berujung pada perubahan situasi, peningkatan pengetahuan dan kemampuan masyarakat warga untuk memahami dan mengubah situasi mereka menjadi lebih baik. Dengan kata lain, metode PAR menjadikan kegiatan penelitian menjadi bagian dari proses penyadaran dan pemberdayaan masyarakat. (Katoppo, 2015).

Dengan mengacu pada metode PAR, maka dalam tahapan pelaksanaan penelitian yang dilakukan meliputi 5 (lima) tahap yang dikenal dengan KUPAR, yaitu tahap *to Know, to Understand, to Plan, to Action, to Reflexion* (Rahmat, 2020). Pada penelitian ini, kelima metode tadi akan diterapkan sesuai kebutuhan di lapangan dan sesuai dengan materi pemberdayaan yang akan dijalankan.

Pada tahap *to know*, merupakan tahapan untuk mengetahui kondisi awal dari masyarakat yang berkaitan dengan kondisi kehidupan masyarakat desa, termasuk mengidentifikasi sumber daya manusia (SDM), sumber daya alam (SDA), dan membangun kesepakatan sehingga mempunyai persepsi yang sama mengenai program yang akan dijalankan. Pada tahap ini, identifikasi dilakukan terhadap kelompok masyarakat yang mempunyai potensi dalam bidang seni rupa atau tertarik untuk mengembangkan ide-ide kreatif berkaitan dengan

pemberdayaan masyarakat melalui seni rupa. Selain itu membangun kesepahaman dengan para pemangku kebijakan di desa mengenai program yang akan dijalankan.

Tahap pelaksanaan kedua adalah *to understand*, yaitu suatu langkah untuk memahami berbagai permasalahan yang terjadi di masyarakat yang akan diberdayakan. Pada proses ini, masyarakat diajak untuk bersama-sama mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kehidupan mereka yang kemudian dihubungkan dengan potensi-potensi SDM maupun SDA yang mereka miliki. Sehingga mereka mengerti mengenai kelebihan dan kekurangan yang harus dibenahi.

Tahap selanjutnya adalah *to plan* atau untuk merencanakan, tahap ini dapat diartikan sebagai proses perencanaan kegiatan utama yang dapat menyelesaikan persoalan yang muncul di masyarakat. Pada perencanaan pertimbangan kemampuan sumber daya manusia dan sumber daya alam serta pihak-pihak yang berkepentingan menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Dengan menyeimbangkan ketiga hal ini, maka proses perencanaan akan dapat mengakomodir semua kebutuhan, sehingga terhindar dari konflik kepentingan. Demikian juga dengan peran masyarakat sepenuhnya terlibat secara aktif, dengan demikian menjadi sarana pembelajaran bagi masyarakat. Pada tahap ini, masukan dari tokoh desa, pejabat desa, hingga para penggiat seni budaya dijadikan pertimbangan dalam merumuskan program yang akan dibuat. Demikian juga setelah program berhasil dirumuskan akan dipresentasikan di depan para pemangku kepentingan, sehingga meminimalisir adanya salah persepsi ataupun salah paham yang akan menghambat berjalannya program. Setelah menerima masukan dari berbagai pihak maka peta sebaran seni rupa lingkungan serta

program yang akan dijalankan dapat disosialisasikan secara lebih luas.

Tahap keempat adalah *to action* atau untuk melaksanakan merupakan pengejawantahan produk pemikiran masyarakat untuk membangun, mengelola, merubah, menajamkan aset-aset yang dimiliki sehingga dapat difungsikan secara optimal dan proporsional. Pada tahapan ini semua kegiatan yang telah dirumuskan beserta jadwal kegiatan akan dicoba untuk diimplementasikan langsung ke masyarakat. Hal ini tentu memerlukan pendampingan untuk memonitor sejauh mana program bisa diterapkan sekaligus memberikan masukan jika mengalami kesulitan atau hambatan berkaitan dengan karya seni rupa lingkungan yang akan dibuat. Sedangkan untuk kelancaran program, koordinasi dari berbagai pihak menjadi sebuah keharusan, oleh karena itu setiap kegiatan akan selalu meminta pendampingan dari pihak pemerintah setempat.

Tahap terakhir adalah *to reflection* adalah tahapan dimana peneliti dan masyarakat mengevaluasi dan memonitoring aksi pemberdayaan yang telah dilakukan sehingga pemberdayaan menjadi terarah dan terukur.

Inovasi dalam PKM ini meliputi memasukkan pengetahuan seni rupa lingkungan sebagai cara untuk memberdayakan masyarakat. Prosesnya melalui metode PAR yang mengoptimalkan potensi masyarakat yang dilatarbelakangi dari permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya. Outputnya mencakup kemampuan dalam berkarya, terutama memanfaatkan material alam untuk menjadi karya seni rupa lingkungan yang mampu memberdayakan potensi ekonomi kreatif masyarakat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan merujuk pada tahapan penelitian di atas, maka pada tahap identifikasi dapat dipetakan permasalahan yang berkaitan dengan pemberdayaan di masyarakat melalui seni rupa, yaitu masih rendahnya minat masyarakat dalam memanfaatkan lingkungan alam sebagai sarana untuk membuat benda-benda bernilai ekonomis dengan modal yang terjangkau. Hal ini dapat dilihat di desa Nanggalamekar hanya satu orang yang berprofesi sebagai pengrajin anyaman bambu yang membuat benda-benda fungsional kebutuhan sehari-hari. Sementara potensi sumber daya alam untuk dijadikan benda-benda pakai sangat melimpah.

Ketertarikan masyarakat yang rendah untuk mengolah potensi lingkungan disebabkan juga oleh tingkat pendidikan di desa Nanggalamekar yang masih rendah, seperti yang tercantum dalam tabel 1, sebagian besar lulusan perguruan tinggi bekerja di luar desa, sedangkan lulusan SMA ke bawah banyak berkegiatan usaha di desa. Para lulusan SMA sebagian besar adalah lulusan dari sekolah penyetaraan.

Tabel 1. Jumlah Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan

| No | Tingkat Pendidikan        | Jumlah (org) |
|----|---------------------------|--------------|
| 1  | Tidak Sekolah/Buta huruf  | 52           |
| 2  | Tidak Tamat SD/Sederajat  | 337          |
| 3  | Tamat SD/Sederajat        | 775          |
| 4  | Tamat SLTP/Sederajat      | 481          |
| 5  | Tamat SLTA/Sederajat      | 517          |
| 6  | Tamat D1, D2, D3          | 63           |
| 7  | Sarjana/S-1               | 65           |
| 8  | Magister S2 dan Doktor S3 | 5            |

Sumber Data: RW/RT Desa Nanggalamekar, Juni 2020

Tingkat pendidikan yang rendah sangat berpengaruh terhadap tingkat kemiskinan dan produktivitas masyarakat, semakin tinggi pendidikan seseorang, maka keahlian juga meningkat sehingga akan mendorong produktivitas kerja (Aristina, 2017). Hal ini yang menjadi salah satu penyebab kurangnya daya inovasi dalam mengembangkan potensi sumber daya alam secara lebih produktif di desa Nanggala.

Tahapan ketiga adalah *to plan* atau untuk merencanakan. Pada tahap ini dihasilkan data mengenai potensi desa yang berkaitan dengan sumber daya manusia yang dimiliki, dari data tersebut didapat bahwa jumlah usia produktif yang berusia antara 18 sd 56 tahun mencapai jumlah 5394 atau 26% dari jumlah penduduk di desa Nanggalamekar. Berdasarkan data verifikasi dan validasi per Juni 2020 Desa Nanggalamekar, maka potensi sumber daya manusia di desa tersebutlah yang diharapkan dapat menunjang percepatan pembangunan di desa Nanggala. Dengan melihat potensi SDM yang di usia produktif, maka dirumuskan cara mengoptimalkan potensi tersebut melalui program pendampingan. Dengan menerima masukan dari para pemangku kepentingan di desa dan aparat desa sendiri, maka perumusan program dilakukan dengan mempertimbangkan unsur-unsur budaya setempat, seperti berkaitan dengan waktu dan metode yang digunakan. Selain itu untuk menjamin program ini dapat berjalan lancar maka setelah program berhasil dirumuskan dan dipresentasikan di depan para pemangku kepentingan, sehingga meminimalisir adanya salah persepsi ataupun salah paham yang akan menghambat berjalannya program. Setelah menerima masukan dari berbagai pihak maka peta sebaran seni rupa lingkungan serta program yang akan dijalankan dapat disosialisasikan secara lebih luas.

Pada tahap perencanaan ini juga diputuskan lokasi dan SDM yang akan mendapat pendampingan. Untuk lokasi yang menjadi pusat kegiatan ditempatkan di Kampung Bungbulang Desa Nanggalamekar. Pemilihan kampung Bungbulang sebagai tempat kegiatan didasarkan pada kondisi kampung yang telah mencoba menggulirkan kampung wisata tematik dengan bunga Matahari sebagai destinasi wisata unggulan. (Pikiran Rakyat, 2020) Wisata bunga matahari yang sempat ramai dikunjungi masyarakat sekitar Cianjur mengalami kemunduran sejak diberlakukannya PPKM, selain itu strategi tanam yang tidak cocok membuat keberlangsungan bunga matahari yang mekar mengalami kendala, ditambah dengan lahan tanah yang tidak sesuai membuat bunga matahari tidak dapat bertahan lama. Kondisi inilah yang menjadi alasan utama memilih kampung Bungbulang sebagai lokasi kegiatan pemberdayaan.

Sedangkan masyarakat yang terlibat dibatasi pada pemuda generasi milenial, yaitu para pemuda yang lahir setelah tahun 80-an sampai dengan tahun 2000. Pemilihan generasi milenial ini disebabkan karena secara kemampuan mereka sangat erat dengan penggunaan gawai dan perangkat teknologi lainnya, sehingga memudahkan dalam berinteraksi dan menyebarkan informasi secara lebih luas dengan beragam media. Ciri dari generasi milenial ini sendiri adalah kreatif, informatif, mempunyai kemampuan yang kuat dan produktif (BPS, 2018). Hal ini tentu akan menunjang pada berjalannya proses pendampingan dimana membutuhkan mitra yang mempunyai kemampuan kreatif dan produktif. Untuk itu yang menjadi mitra dalam pemberdayaan ini adalah para pemuda generasi milenial kampung Bungbulang.

Adapun yang menjadi rencana program dalam memerdayakan masyarakat desa melalui seni rupa lingkungan melalui pelatihan dan

pendampingan. Program pelatihan yang dibuat adalah pelatihan seni rupa yang terdiri dari beberapa tahapan, mulai dari tahap dasar hingga tahap praktik. Dari sisi material dalam mengembangkan desa wisata, potensi di kampung Bungbulang terhitung cukup banyak, mulai dari kayu, batu, bambu dan lain-lainnya. Melalui pelatihan yang dilakukan material tersebut dapat dikembangkan menjadi barang-barang bernilai ekonomi.

Setelah melalui proses perencanaan yang menghasilkan rencana kegiatan pemberdayaan, maka tahap selanjutnya adalah tahap bergerak atau bertindak. Dengan mengacu pada rencana, maka tahap pelaksanaan berkarya dibagi menjadi 4 tahap, yaitu pertama, tahap pelatihan, tahap pembuatan karya, tahap simulasi dan tahap evaluasi. Pada tahap pelatihan, para peserta harus membuat karya yang merupakan latihan dasar seni rupa yang mampu mengasah kepekaan dalam mengenal unsur-unsur rupa..

Pembelajaran selanjutnya adalah tahapan pembuatan karya, hasil dari pelatihan pengenalan unsur-unsur rupa, maka tahap selanjutnya adalah pembuatan karya. Karya yang dihasilkan merupakan kelanjutan dari pelatihan dasar-dasar seni rupa, sehingga mereka bisa mengerti cara mengaplikasikan unsur-unsur ke dalam karya. Pada pelatihan ini, peserta mewarnai batu sehingga memberikan kesan yang baru.



Gambar 1. Pelatihan Seni Rupa  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

Tahap simulasi adalah tahapan ketika produk yang dibuat telah siap ditawarkan, masukan atau pendapat dari audiens menjadi sangat penting untuk diperhatikan. Kemampuan menjelaskan para peserta dalam berkomunikasi dengan tamu yang masih rendah, melalui kegiatan ini diharapkan para peserta generasi milenial ini tidak hanya mampu memasarkan produk secara fisik, tetapi mampu mempromosikannya melalui media yang mereka miliki. Kemampuan media sosial dalam menyebarkan informasi sangatlah penting, oleh karena itu generasi milenial diharapkan mampu memasarkan produk secara lebih luas.

Tahap terakhir dari program ini adalah evaluasi, dimana semua kegiatan dievaluasi dimulai dari tahap identifikasi hingga pelaksanaan, kekurangan yang terjadi di semua tahapan akan dianalisa dan ditentukan solusi yang tepat untuk setiap permasalahan yang muncul. Evaluasi berkaitan dengan manajemen pelaksanaan kegiatan, respon masyarakat, dan karya seni lingkungan yang ditampilkan. Dengan demikian akan ditemukan hambatan atau kekurangan yang dapat diperbaiki pada kegiatan selanjutnya. Hasil evaluasi akan menentukan bagaimana program ini akan dilakukan

setelah program PKM ini berakhir. Pihak desa sendiri sudah berkomitmen untuk meneruskan ini sepanjang dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat Desa Nanggalamekar, baik dari sisi sosial maupun ekonomi.

Semua kegiatan yang dilakukan dalam program seni rupa lingkungan selain melibatkan masyarakat dan para penggerak seni budaya di Desa Nanggalamekar, juga bisa dilaksanakan dengan baik atas dukungan mitra utama, yaitu pemerintahan desa. Beberapa rencana program Desa Nanggalamekar yang akan dilakukan adalah program pengembangan kesenian, mengaktifkan organisasi kepemudaan, dan membentuk kampung/desa wisata berbasis seni budaya. Kondisi lingkungan sangat sesuai dengan program seni lingkungan yang diusulkan, sehingga melalui kerjasama mitra dengan pelaksanaan lapangan dan peneliti sehingga dapat menjamin pelaksanaan program dapat dilaksanakan dengan baik.

Berdasarkan hasil kegiatan di atas, maka pemberdayaan masyarakat Kampung Bungbulang lebih ditujukan terhadap generasi milenial. Selain masih mudah dalam mencerp infomasi dan materi perkuliahan, mereka juga mempunyai kesadaran untuk mengembangkan desa secara lebih kreatif. Sementara di sisi penggunaan gadget dan teknologi komunikasi lainnya, kaum milenial sudah sangat akrab, sehingga mereka dapat dengan mudah menyebarkan berbagai informasi yang berkaitan dengan aktivitas maupun produk yang mereka bikin. Selain itu kemampuan mencerp materi pelatihan yang cukup tinggi serta didukung oleh kreativitas inilah membuat pelatihan selalu tersampaikan dengan jelas, dan akhirnya mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam berusaha.

Pada proses pendampingan ini juga terdapat hal-hal yang menarik untuk dijadikan bahan evaluasi, pertama pelatihan unsur rupa yang

berbentuk abstrak ternyata tidak sepenuhnya dapat diselesaikan dengan baik, selain karena membutuhkan konsentrasi yang tinggi untuk membentuknya, juga karena secara bentuk tidak menampilkan obyek yang mereka kenali. Dengan demikian, maka pemberian contoh-contoh karya dari berbagai material menjadi salah satu cara mempermudah para peserta dalam berkarya dengan berbagai model, teknik, maupun gaya.

Konsep amati, tiru, dan kembangkan menjadi salah satu cara agar program pelatihan dapat secara langsung dicerap oleh mereka. Selain itu, dengan adanya contoh yang dapat ditiru menjadi dasar bagi pengembangan karya selanjutnya.

Melalui program pemberdayaan masyarakat yang berbasis pada seni rupa lingkungan memberikan hal baru bagi masyarakat Kampung Bungbulang dalam melihat potensi lingkungan sekelilingnya yang dapat bernilai ekonomi. Batu yang banyak di sungai Cisokan dapat menjadi salah satu material yang bisa dijadikan produk yang bernilai ekonomi. Aktivitas melukis batu menjadi salah satu upaya dalam menarik wisatawan untuk ikut melukis. Bila hanya menawarkan aktivitas melukis batu saja, setelah dilakukan simulasi, ternyata tidak terlalu menarik perhatian wisatawan untuk melukis, karena tidak semua pengunjung menyukai aktivitas melukis. Oleh karena itu dikembangkan atraksi wisata lainnya, yaitu menggunakan batu sebagai media bermain rupa, yaitu dengan menyusun batu-batuan sehingga membentuk sebuah komposisi yang menarik. Mengenai kecenderungan ini memang sudah sangat banyak dilakukan oleh para seniman mancanegara, akan tetapi dengan perbedaan material batu, baik dari segi ukuran, bentuk dan warna, mampu menghasilkan karya seni rupa lingkungan yang unik dan menantang bagi para pengunjung.



Gambar 2. Pengembangan Seni Rupa Lingkungan  
(sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

Pada proses selanjutnya, adalah membuat atraksi wisata menggunakan batu tapi masih terkait dengan konsep seni rupa lingkungan. Dimana terinspirasi dari permainan menyusun dan melempar batu seperti yang biasa dilakukan oleh masyarakat desa Nanggala ketika bermain di sungai. Untuk itu dikembangkan permainan batu berdasarkan permainan anak-anak jaman dulu, yaitu mendirikan sebuah batu lonjong, permainan ini dinamakan Batih, dalam bahasa Sunda berarti Batu Tatih dalam bahasa Sunda berarti Batu Berdiri. Melalui permainan ini, pengunjung diajak bermain mendirikan batu yang lonjong.

Permainan batu yang kedua adalah permainan menumpuk batu yang dilakukan secara berkelompok. Hal ini dilakukan agar setiap siswa dapat berinteraksi satu sama lain dan mulai melepaskan diri dari gadget, permainan ini disebut dengan Bantep, batu entep, yaitu batu yang ditumpuk. Permainan terakhir adalah permainan Balung, artinya batu alung, permainan yang mengandalkan ketepatan, kecepatan, mengukur jarak untuk dimasukkan ke kotak persegi (Masagi) yang telah dibuat.

Melalui kegiatan melukis batu yang dilengkapi dengan permainan batu, maka diharapkan menjadi daya tarik bagi para pengunjung ke Kampung Bunga Matahari Bungbulang. Sehingga para pengunjung selain dapat menikmati keindahan bunga, juga diberi pengalaman untuk berkarya rupa dan bermain menggunakan batu. Untuk merealisasikan hal itu maka pembelajaran seni rupa melalui pelatihan harus berlangsung secara rutin, mengingat atraksi wisata membutuhkan inovasi dan kreatifitas tanpa henti, sehingga terus menerus memberikan kebaruan yang menarik bagi para pengunjung.

Kesadaran untuk terus berinovasi dengan memanfaatkan sumber daya manusia dan alam yang ada disekitar lingkungan desa Nanggalamekar harus selalu dikembangkan. Melalui program Seruling, kesadaran untuk mengembangkan karya seni rupa berbasis lingkungan akan terus terjaga, yang pada akhirnya dapat menjadi program yang dijalankan oleh para pemuda milenial penggerak pariwisata desa. Dengan demikian peran perguruan tinggi tidak hanya menjadikan masyarakat desa sebagai obyek penelitian atau pengabdian, tetapi mereka menjadi pemeran utama dalam mengembangkan potensi SDM dan SDA yang dimiliki. Penggunaan metode PAR telah berhasil untuk mendorong masyarakat mengetahui potensi yang mereka miliki, mengerti dengan potensi tersebut mereka mampu menjawab berbagai permasalahan berkaitan dengan pemberdayaan masyarakat. Selanjutnya, dengan dilandasi oleh pengetahuan di atas, maka masyarakat dapat membuat rencana aksi yang sesuai dengan kemampuan dan keterampilan mereka sehingga dapat mengoptimalkan potensi lingkungannya. Agar rencana aksi dapat berlangsung dengan baik, maka diperlukan tindakan yang disesuaikan dengan rencana yang telah tersusun. Pada tahap akhir, masyarakat melakukan



evaluasi untuk melihat kembali kekurangan dan kelebihan dari kegiatan yang mereka lakukan. Dengan demikian menjadi bahan pertimbangan dalam merancang program di tahun berikutnya.

Rencana PKM selanjutnya ditekankan pada *branding program* seruling yang juga dapat menghasilkan produk-produk bernilai ekonomis. Sementara untuk memelihara daya kreatifitas masyarakat maka program pelatihan seruling akan terus dilanjutkan melalui pelatihan produk rupa dengan melibatkan tenaga tenaga pelatih lokal yang telah menjalani pelatihan sebelumnya. Cakupan yang lebih luas akan disosialisasikan di sekolah di sdesa setempat, karang taruna dan juga menjadi atraksi wisata di kampung desa.

## KESIMPULAN

Kegiatan wisata sebelumnya terfokus hanya pada bunga matahari yang dijadikan ajang untuk swafoto, tanpa ada kegiatan lainnya membuat pengunjung tidak bertahan lebih lama di lokasi. Selain itu pendapatan desa hanya berupa sumbangan sukarela dari kunjungan melihat bunga saja sebagai objek foto. Untuk itu, dengan menawarkan program Seruling, masyarakat menjadi antusias kembali dalam menggali potensi budaya lokal yang dapat dijadikan bahan untuk pengembangan pembelajaran di masa sekarang. Selain itu pembelajaran tersebut membuka wawasan masyarakat untuk menciptakan berbagai peluang peningkatan ekonomi baik berupa jasa, atraksi wisata atau menciptakan peluang bisnis berupa penjualan produk suvenir.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di Kampung Bungbulang ini telah menghasilkan beberapa program atraksi wisata, pertama menggunakan batu untuk dijadikan media melukis, kedua yaitu menggunakan batu sebagai media bermain dan ketiga sebagai media bisnis

suvenir. Imbas dari pendampingan yang dibuat mampu membuat masyarakat, khususnya di desa Bungbulang terbuka wawasan dalam memanfaatkan alam dan lingkungan alam.

## UCAPAN TERIMAKASIH (Bila ada)

Ucapan terimakasih disampaikan kepada LPPM ISBI Bandung yang telah memberikan kontribusi dalam pelaksanaan kegiatan riset penciptaan karya seni di tahun 2021 ini. Kegiatan ini merupakan untuk pengabdian masyarakat di Desa Nanggala Mekar, khususnya Kampung Bungbulang.

## REFERENSI

Aristina, Ita, dkk. (2017). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Pengangguran, dan Pertumbuhan Ekonomi Terhadap Kemiskinan Di Provinsi Bali. *Jurnal Ekonomi Pembangunan Universitas Udayana*. Vol 6. No.5. Mei 2017.

Damanik, J., (2013), *Pariwisata Indonesia Antara Peluang dan Tantangan*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Ginting, R., Huda, M., Drifanda, V., & Affandi, A. R. (2020). Pemberdayaan Masyarakat Desa Jungsemi di Masa Pandemi Covid 19 Melalui Pelatihan Pembuatan Hand Sanitizer dan Pelindung Wajah | Ginting | *IJECS: Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*. *IJECS: Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.32585/ijecs.v1i1.780>

Katoppo, M. L., & Sudradjat, I. (2015). Combining Participatory Action Research (PAR) and Design Thinking (DT) as an alternative research method in architecture. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 184, 118-125.

Livana, P. H., Suwoso, R. H., Febrianto, T., Kushindarto, D., & Aziz, F. (2020). Dampak pandemi COVID-19 bagi perekonomian masyarakat desa. *Indonesian Journal of Nursing and Health Sciences*, 1(1), 37-48.

Mayang Ramadhanti dkk, (2021). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pengembangan Usaha Budidaya Lele Dalam Menghadapi Pandemi Covid-19, *JPM: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang* 2(1), 8-14

Nasution, D. A. D., Erlina, E., & Muda, I. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap perekonomian Indonesia. *Jurnal Benefita*, 5(2), 212-224.

Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model Participation Action Research Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), 62-71.

Yamali, F. R., & Putri, R. N. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Ekonomi Indonesia. *Ekonomis: Journal of Economics and Business*, 4(2), 384-388.