



Pengenalan Wayang Sasak melalui Animasi dan Workshop Mewarnai bagi Generasi Muda di Desa Pohgading

Ashar Banyu Lazuardi¹, Qatrunnada², I Gede Anjas Kharisma Nata³,

I Nyoman Miyarta Yasa⁴, I Wayan Kusuma Di Biagi⁵,

^{1,2,3,4,5}Pascasarjana Pendidikan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Mataram, Indonesia

Asarbanyu.12@gmail.com¹, qotrunnada.30@gmail.com², igedeanas.21@gmail.com³, miyarta.yasa@universitasbumigora.ac.id⁴,

iwayankusumadiagi.12@gmail.com⁵

Article History

Manuscript submitted:

22 Mei 2025

Manuscript revised:

28 Mei 2025

29 Mei 2025

Accepted for publication:

25 Juni 2025

Keywords

cultural preservation;

sasak tradition;

art education;

coloring;

visual media;

traditional values;

creative learning

Abstract

This community engagement program aimed to reintroduce the traditional cultural values of the Sasak people to children in Pohgading Village, East Lombok, through a creative and child-friendly approach. The initiative responded to the declining interest of younger generations in local culture due to the strong influence of global popular culture. The program was implemented in three main stages: planning, implementation, and evaluation. The planning stage involved observation and the development of a curriculum tailored to the participants' needs and skill levels. The implementation stage delivered Sasak cultural content through lectures supported by animated media, alongside a workshop on coloring Sasak wayang characters. Participants were guided in basic coloring techniques, harmonious color selection, and the interpretation of local cultural symbols. Evaluation was conducted qualitatively through assessment of participants' works, observation of engagement, and interactive Q&A sessions. The results indicated a positive response, with participants demonstrating increased understanding and appreciation of traditional arts. The integration of visual media and participatory art practices proved effective in fostering cultural awareness in an enjoyable manner. This approach highlights the potential of cultural preservation through contextual and adaptive non-formal education suited to the characteristics of younger generations.

How to Cite: Lazuardi, B. A., et al. (2025). *Pengenalan Wayang Sasak melalui Animasi dan Workshop Mewarnai bagi Generasi Muda di Desa Pohgading*. Jurnal Sahakara, 1(1), 27–28. <https://doi.org/10.71094/jskara.v1i1.22>

Pendahuluan

Globalisasi telah membawa perubahan besar dalam cara generasi muda mengakses dan mengapresiasi budaya. Anak-anak dan remaja saat ini lebih terpapar pada budaya populer dari luar daerah atau luar negeri yang dikemas secara modern dan menarik, sehingga menggeser perhatian mereka dari seni dan budaya lokal (Saputra et al., 2021; Fitriani, 2024). Hal ini dapat mengakibatkan pelemahan identitas budaya dan hilangnya ketertarikan terhadap nilai-nilai lokal yang diwariskan secara turun temurun (Ashar et al., 2024; Basuki et al., 2024).

Budaya Sasak sebagai salah satu warisan budaya turut menghadapi tantangan ini. Seni pertunjukan wayang Sasak yang sarat nilai, lambat laun mulai terpinggirkan dalam kehidupan sehari-hari (Kharismanata et al., 2024). Oleh karena itu, penting untuk menghadirkan program edukatif yang mengenalkan budaya tradisional secara menarik dan menyenangkan bagi anak-anak (Dewi et al., 2023). Salah satu strategi yang dinilai relevan adalah melalui pendekatan kreatif menggunakan media visual, seperti animasi dan aktivitas partisipatif, yang disesuaikan dengan karakter belajar anak-anak masa kini (Rizvic et al., 2020; Liu et al., 2024).

Desa Pohgading di Kecamatan Pringgabaya dikenal sebagai wilayah yang masyarakatnya menjunjung tinggi nilai-nilai moral serta tradisi lokal dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini mencerminkan karakter masyarakatnya yang religius dan berkomitmen dalam membentuk generasi muda yang berakhlak dan memiliki



pemahaman nilai-nilai spiritual sejak dini. Selain menjadi pusat pendidikan agama, Masyarakat desa ini memiliki kedekatan yang kuat dengan budaya dan praktik sosial yang diwariskan secara turun-temurun. Namun, seiring dengan derasnya arus globalisasi, generasi muda di desa ini mulai lebih tertarik pada budaya populer yang dikemas secara modern dan tersebar luas melalui media digital. Pergeseran ini dapat mengurangi perhatian terhadap kekayaan budaya sendiri dan berpotensi melemahkan rasa kepemilikan terhadap nilai-nilai lokal. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan edukatif yang relevan dengan karakter belajar anak-anak masa kini. Dengan dukungan masyarakat yang responsif terhadap pendidikan dan pelestarian budaya, Desa Pohgading memiliki potensi besar untuk menjadi basis kegiatan pengenalan kembali budaya Sasak melalui metode kreatif, seperti pemutaran animasi edukatif dan workshop partisipatif yang melibatkan anak-anak secara aktif. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya Sasak melalui metode ceramah, tayangan animasi, dan workshop mewarnai tokoh wayang. Tujuannya adalah menumbuhkan kembali ketertarikan terhadap seni tradisional sekaligus mendorong keterlibatan aktif anak-anak dalam pelestarian budaya lokal.

Metode

Kegiatan Workshop Mewarnai bagi Generasi Muda di Desa Pohgading disusun dalam tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah perencanaan, yang diawali dengan observasi lapangan dan wawancara singkat untuk menelaah kesiapan lokasi serta mengidentifikasi minat, kebutuhan, dan tingkat keterampilan dasar peserta (Rachman et al., 2024). Hasil observasi ini menjadi dasar penyusunan kurikulum kegiatan yang mencakup pengenalan budaya Sasak, teknik dasar pewarnaan, pemilihan warna yang harmonis, serta eksplorasi simbol dan makna dalam tokoh-tokoh wayang lokal (Susanti et al., 2025).

Tahap kedua adalah pelaksanaan, yang dilakukan melalui pendekatan partisipatif dan metode pembelajaran aktif. Materi tentang budaya Sasak disampaikan menggunakan metode ceramah yang didukung dengan media video animasi, yang terbukti efektif dalam menjelaskan konsep budaya secara visual dan komunikatif (Sanjaya, 2007; Dewi et al., 2023; Ashar et al., 2024). Selanjutnya, peserta mengikuti sesi workshop mewarnai tokoh wayang Sasak. Masing-masing peserta diberi gambar tokoh dan alat pewarna, lalu didampingi oleh fasilitator dalam demonstrasi teknik mewarnai, praktik langsung, dan diskusi reflektif untuk memperdalam pemahaman terhadap nilai-nilai visual dan budaya yang terkandung dalam karya mereka (Ainurianata, 2025; Pribadi Sasmito, 2016; Haryono et al., 2023).

Tahap ketiga adalah evaluasi, yang dilakukan secara kualitatif melalui penilaian hasil karya peserta berdasarkan keterampilan teknis, ekspresi visual, serta pemahaman terhadap simbol budaya. Evaluasi juga dilengkapi dengan sesi tanya jawab dan pengamatan terhadap respons peserta selama kegiatan berlangsung. Hasil evaluasi ini digunakan untuk mengukur dampak kegiatan terhadap peningkatan apresiasi budaya lokal dan sebagai dasar penyusunan program lanjutan yang lebih mendalam dan berkelanjutan (Dunung dalam Susanti, 2025). Dengan pendekatan ini, peserta diharapkan dapat terlibat secara aktif, kreatif, dan sadar akan nilai-nilai budaya lokal melalui proses belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Pembahasan

Pengenalan budaya Sasak melalui ceramah dan menayangkan animasi wayang sasak memperoleh respons positif dari peserta. Materi yang disampaikan secara verbal terbukti lebih menarik saat didukung dengan media visual. Peserta mampu memahami makna dan karakter tokoh wayang Sasak secara lebih konkret. Video animasi berperan penting dalam menghubungkan pesan budaya dengan cara belajar visual anak-anak (Shofiyyah et al., 2020; Ashar et al., 2024).

Hasil evaluasi berupa kuis sederhana menunjukkan bahwa mayoritas peserta mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Hal ini membuktikan bahwa media animasi memperkuat daya serap terhadap materi (Basuki et al., 2024; Liu et al., 2024).

Sesi selanjutnya berupa kegiatan praktik mewarnai tokoh wayang Sasak. Workshop ini tidak hanya bertujuan memperkenalkan karakter dalam dunia pewayangan Sasak, tetapi juga menjadi media ekspresi kreatif bagi peserta. Setiap peserta mendapat gambar tokoh wayang Sasak dan perlengkapan mewarnai, seperti krayon, untuk digunakan dalam kegiatan.



Gambar 1. Kegiatan Mewarnai

Materi yang diberikan mencakup teknik dasar mewarnai, cara memilih kombinasi warna yang harmonis, hingga sentuhan akhir untuk menyempurnakan karya. Peserta diberi kebebasan mengekspresikan kreativitas mereka dalam pewarnaan, sambil mempraktikkan teknik yang telah dijelaskan sebelumnya. Hasil dari workshop menunjukkan bahwa peserta dapat memahami dan menerapkan materi dengan baik. Karya-karya yang dihasilkan memperlihatkan pemilihan warna yang semakin berani, penambahan detail, dan komposisi yang lebih matang. Di akhir kegiatan, dilakukan evaluasi hasil karya serta sesi diskusi singkat, di mana peserta menyampaikan rasa senang dan antusias untuk terus mengembangkan kemampuan berkarya mereka.



Gambar 2. Kegiatan Mewarnai

Workshop ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan, sekaligus memperkuat keterikatan peserta terhadap nilai-nilai budaya lokal yang tercermin dalam seni wayang.

Refleksi Keseluruhan dan Implikasi

Kegiatan ini telah berhasil mencapai tujuannya, yaitu mengenalkan dan menanamkan nilai budaya Sasak kepada peserta melalui pendekatan yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan. Perpaduan antara ceramah, animasi, dan praktik mewarnai menjadikan proses pembelajaran lebih utuh, dimulai dari pemahaman teoretis hingga penguatan melalui pengalaman langsung.

Metode ini memperlihatkan bahwa budaya dapat diperkenalkan dengan cara yang lebih segar, tidak kaku, dan sesuai dengan karakter generasi saat ini. Penggunaan media visual dan aktivitas kreatif memberikan ruang bagi peserta untuk memahami sekaligus menghargai budaya lokal secara aktif.

Kegiatan ini menjadi contoh bagaimana pelestarian budaya dapat dilakukan melalui pendekatan yang bersahabat dengan dunia anak dan remaja. Dengan demikian, model ini dapat menjadi inspirasi untuk pengembangan program serupa di berbagai lembaga pendidikan nonformal lainnya yang memiliki perhatian terhadap warisan budaya daerah.

Simpulan

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pendekatan kreatif dalam mengenalkan budaya lokal—khususnya wayang Sasak—dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan minat generasi muda terhadap warisan budaya daerah. Penyampaian materi melalui ceramah yang dilengkapi animasi berhasil membangun ketertarikan peserta terhadap nilai-nilai budaya yang sebelumnya kurang dikenal.

Sementara itu, sesi workshop mewarnai memberikan ruang bagi peserta untuk mengembangkan keterampilan seni sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap kekayaan visual dalam kesenian tradisional. Hasil kegiatan ini memperlihatkan bahwa peserta tidak hanya memahami isi materi, tetapi juga mampu mengekspresikannya melalui karya yang kreatif dan penuh antusiasme.

Secara keseluruhan, program ini memberikan gambaran bahwa kolaborasi antara media edukatif dan aktivitas seni dapat menjadi strategi efektif dalam upaya pelestarian budaya lokal. Dengan pendekatan yang sesuai dengan karakter dan minat generasi muda, budaya tradisional seperti wayang Sasak memiliki peluang lebih besar untuk tetap hidup dan berkembang di tengah arus modernisasi.

References

- Ainurianata, I., & Rahayuningtyas, W. (2024). Problematika guru seni budaya dalam pelaksanaan pembelajaran seni tari di SMP Negeri. *Journal of Language, Literature and Arts*, 5(3), 299–311. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/JOLLAR/article/download/27641/9905>
- Ashar, B. L., Prasetya, R. A., & Anggraeni, D. (2024). Analysis of Wayang Sasak animation content. *Berajah: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 15–24. <https://ojs.berajah.com/index.php/go/article/download/396/351/927>
- Basuki, I., Putra, W. D., & Rahayu, N. (2024). Digital-based learning media and local wisdom. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 85–91. <https://lib-fkip.unpak.ac.id/index.php?bid=17289&fid=1906&p=fstream-pdf>
- Dewi, I. K. A., Putra, N. G. E., & Sinta, A. P. (2023). The use of visual media in traditional art learning. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 44–52. <https://journal-laaroiba.com/ojs/index.php/elmujtama/article/download/6354/5110/39378>
- Firdha, R., Hasyim, H., & Andriani, S. (2025). Pelatihan tari Butta Kalassukang pada siswa binaan komunitas anak sungai Rammang-Rammang, Maros. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 622–634. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/reswara/article/download/11958/5484>
- Fitriani, R. (2024). Development of cartoon puppets of the Mbojo ethnic group for early childhood. *Jurnal Pendas*, 12(1), 31–37. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23898>

- Gunada, I. W. A., & Lestari, N. W. R. (2021). Pelatihan seni tari pada siswa Pasraman sebagai bentuk transformasi kebudayaan. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 280–285. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/Selaparang/article/download/37733/20886>
- Haryono, T., Nurdin, D., & Kusuma, A. (2023). Assistance in coloring training for elementary students in Mataram. *Sang Riset: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(2), 100–110. <https://doi.org/10.26858/srq.v2i2.56230>
- Kharismanata, M., Andayani, D., & Habibah, N. (2024). Designing Sasak puppet mascot as cultural promotion media. *Jurnal Sasak Budaya*, 5(1), 58–66. <https://journal.universitasbumigora.ac.id/sasak/article/download/3895/1676/22902>
- Liu, J., Zhang, Y., & Wang, C. (2024). The role of digital archives in cultural preservation: A case of shadow puppetry [Preprint]. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2410.03532>
- Muna'iah, S., & Muttaqien, Z. (2024). The impact of globalization on the social behavior and local cultural identity of the Sade community. (Artikel belum tersedia online)
- Nata, R., Supriyanto, B., & Rini, L. (2024). Storyboard for Sasak cultural animation as a literacy medium. *Berajah: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 88–97. <https://ojs.berajah.com/index.php/go/article/download/396/351/927>
- Pribadi Sasmito, A. (2016). Workshop as a strategy for active and collaborative learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(1), 19–25.
- Rachman, A., Santoso, B., & Ulfah, M. (2024). Observation as a data collection technique in social research. *Jurnal Sosioteknologi*, 23(1), 72–81.
- Rizvic, S., Hulusic, V., & Boskovic, D. (2020). Interactive digital storytelling in virtual cultural heritage applications [Preprint]. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2011.03675>
- Sanjoyo, W. (2007). Instructional strategies oriented toward the standard educational process. *Prenada Media*.
- Saputra, R. P., Wulandari, D., & Tirtawidjaja, G. (2021). The influence of global popular culture on youth identity. *Children and Youth Services Review*, 130, 106369. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2021.106369>
- Sánchez Pérez, M. (2024). The impact of cultural globalization on Indonesia's traditional culture. (Artikel belum tersedia online)
- Shofiyyah, L., Maulida, R., & Zulkifli, M. (2020). The role of animation in strengthening Islamic education for children. *Jurnal Geografi UM Mataram*, 9(1), 15–20. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/geography/article/view/20356>
- Sisfokomtek. (2024). Creative digital workshop for elementary school students. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Teknologi*, 6(1), 112–118. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/download/3669-3677/2591/27678>

Taptiani, [Inisial], dkk. (2024). The impact of globalization on local culture. (Artikel belum tersedia online)

Tim Redaksi. (2024). Pelatihan tari Bahalai: Evaluasi dan indikator penilaian. Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(1). <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/j-gembira/article/download/8753/5095>