

## **Branding Community Paguyuban Perajin Wayang Purwa Dusun Gendeng Bangunjiwo Yogyakarta sebagai Penguatan Kawasan Mandiri Budaya**

**Moh. Rusnoto Susanto<sup>1</sup>, Siti Mariah<sup>2</sup>, Ambar Lukitaningsih<sup>3</sup>, Sugiyarto Surono<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>rusnoto@ustjogja.ac.id, <sup>2</sup>siti.mariah@ustjogja.ac.id, <sup>3</sup>ambar.lukitaningsih@ustjogja.ac.id,

<sup>4</sup>sugiyarto@math.uad.ac.id

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, <sup>2</sup>Prodi PVKK, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, <sup>3</sup>Prodi Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, <sup>4</sup>Prodi Matematika, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta,

### **Abstrak**

Dusun Gendeng di Bangunjiwo Bantul merupakan dusun tempat tumbuhnya para perajin wayang sebagai salah satu sentra kerajinan tertua di Bangunjiwo. Para perajin terus bertahan dan konsisten menjaga tradisi *tatah sungging* wayang kulit dan berusaha mengembalikan masa keemasannya. Tujuan penulisan artikel ini adalah mendesiminasikan bagaimana perajin wayang mempertahankan eksistensinya sebagai sentra kerajinan wayang kulit melalui peningkatan kualitas produk dan *rebranding* Kawasan Mandiri Budaya. Metode deskriptif kualitatif berbasis partisipatoris selaras dengan penetapan program pendampingan masyarakat PM UPUD yang kolaboratif dan partisipatif. Tahapan pelaksanaannya adalah mengimplementasikan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra sasaran melalui kegiatan sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, dan keberlanjutan program. Luaran program yang diperoleh adalah peningkatan kapasitas produk unggulan, *up-skilling* SDM kreatif, transfer perencanaan. Produk unggulan dari sentra kerajinan tatah sungging Gendeng adalah wayang kulit khususnya, wayang kulit gaya Yogyakarta. Hasil yang dicapai antara lain: 1) Perajin wayang di Dusun Gendeng mampu meningkatkan kapasitas SDM kreatif dan kapasitas produksi yang berkualitas tinggi, 2) Menerapkan penguatan *branding* produktif dan *rebranding* Kawasan Mandiri Budaya melalui komunitas perajin wayang kulit Gendeng agar mampu menembus pasar mancanegara.

**Kata kunci:** Produk, Perajin Wayang Purwa, *Rebranding*, Yogyakarta

### **Abstract**

*Gendeng Hamlet in Bangunjiwo Bantul is a hamlet where shadow puppet craftsmen grow as one of the oldest craft centers in Bangunjiwo. The craftsmen continue to survive and consistently maintain the tradition of shadow puppet inlay and try to restore its golden age. Thus, the purpose of writing this article is to disseminate how puppet craftsmen continue to maintain their existence as a leather puppet craft center through improving product quality and rebranding the Kawasan Mandiri Budaya. The participatory-based descriptive qualitative method is in line with the establishment of PM UPUD's community assistance program, which is collaborative and participatory. The stages of implementation are as follows: stages or steps in implementing the solutions offered to overcome the problems of target partners through socialization, training, application of technology, mentoring and evaluation, and program sustainability. The program outputs obtained are Increased capacity of superior products, up-skilling of creative human resources, transfer of planning. The flagship product of the Gendeng Tatah Sungging Craft Center is shadow puppets. More specifically, Yogyakarta-style shadow puppets. The results achieved include: (1) Puppet craftsmen in Gendeng Hamlet are able to increase the capacity of creative human resources and high-quality production capacity, 2) Implementing productive branding strengthening and rebranding of the Kawasan Mandiri Budaya through the Gendeng shadow puppet crafters community in order to be able to penetrate foreign markets.*

**Keywords:** Product, Purwa Puppet Crafters, *Rebranding*, Yogyakarta

## Pendahuluan

Kawasan Dusun Gendeng, Bangunjiwo-Kasih, Bantul, Yogyakarta dikenal luas sebagai sentra kerajinan wayang kulit di wilayah Yogyakarta yang menghasilkan wayang kulit dengan kualitas terbaik sejak tahun 1929. Seorang tokoh masyarakat yang memelopori tumbuhnya kerajinan wayang kulit adalah Walijo alias Atmosukarto yang kemudian lebih dikenal dengan nama Pak Pujo, seorang perajin wayang yang juga dalang, penari wayang wong, dan pengrawit. Pada masa itu, perajin wayang kulit menjadikan aktivitas sungging wayang layaknya ritual untuk pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Dalam perkembangannya, jumlah perajin wayang mencapai seratus dua puluh lima orang sampai sebelum era reformasi, namun semenjak terjadinya reformasi dan dampak krisis moneter tahun 1997-1998, jumlah perajin wayang kulit di Dusun Gendeng mengalami penurunan drastis menjadi lima puluh orang (Husniyah, 2024: 408).

Dusun Gendeng merupakan salah satu sentra kerajinan tertua yang menjadi tempat berkembangnya para perajin wayang kulit. Kerajinan ini mengalami masa kejayaan pada era Presiden Soeharto dan terus bertahan hingga kini. Pada masa itu, perajin wayang kulit dapat hidup dengan upah yang diperoleh bahkan lebih tinggi dari gaji seorang guru, karena adanya apresiasi dan dukungan pemerintah. Dukungan ini berupa keikutsertaan dalam pameran-pameran yang seluruh biayanya ditanggung pemerintah. Presiden Soeharto sendiri memiliki peran dalam mengenalkan wayang kulit hasil produksi Dusun Gendeng karena kecintaannya pada kesenian ini. Berdasarkan informasi dari situs resmi Kelurahan Bangunjiwo, wilayah ini terletak di Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, dan terdiri dari sembilan belas pedukuhan yang meliputi seratus empat puluh enam Rukun Tetangga. Desa Bangunjiwo merupakan hasil penggabungan empat kelurahan, yaitu Kelurahan Paitan, Sribitan, Kasongan, dan Bangen. Topografi desa didominasi oleh dataran tinggi atau pegunungan. Tata guna lahan terdiri dari 355 permukiman, 13% sawah, tegalan, perkebunan, dan 52% hutan. Potensi desa bersumber dari seluruh sumber daya yang dimiliki dan digunakan, termasuk sumber daya manusia, sumber daya alam, kelembagaan, prasarana, dan sarana, yang mendukung peningkatan kesejahteraan masyarakat. Tingkat perkembangan desa mencerminkan kemajuan dan keberhasilan masyarakat, pemerintah desa, dan pemerintah daerah dalam melaksanakan pembangunan. Dusun Gendeng telah menjadi sentra kerajinan wayang kulit sejak sekitar tahun 1925 dan keahlian ini diperoleh dari abdi dalem Keraton Yogyakarta. Pemerintah memberikan subsidi berupa alat-alat untuk membuat wayang, serta pelatihan dari dinas Perindakop. Selain itu, desa ini juga menjadi tujuan wisata budaya wayang kulit.

Tujuan penulisan ini guna mendesiminasikan mengenai perajin wayang Dusun Gendeng yang mempertahankan eksistensinya sebagai sentra kerajinan wayang kulit Gendeng melalui peningkatan kualitas produk dan *rebranding* Kawasan Mandiri Budaya.

## Metodologi

Metode penelitian deskriptif kualitatif berbasis partisipatoris selaras dengan penetapan program pendampingan masyarakat PM UPUD yaitu kolaboratif dan partisipatif. Tahapan pelaksanaannya adalah pengabdian kepada masyarakat setiap tahun, sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi dan keberlanjutan program.

Adapun rencana kegiatan meliputi (1) melakukan rintisan inkubator kreatif dan

inovasi desain bagi tim kreatif, desainer agar berdaya saing tinggi, (2) mendatangkan desainer pada kegiatan pelatihan inovasi desain agar produktivitas meningkat 20-25% dengan terobosan sistem pemasaran yang handal, (3) mendatangkan pakar manajemen pada pelatihan, pendampingan, penguatan sistem tata kelola SDM, produksi, dan pemasaran berdasarkan penguatan sistem pemasaran berbasis *digital marketing*. (4) merumuskan strategi dan konsep pemasaran berbasis IT dengan tata kelola yang stabil, (5) melakukan pengembangan jaringan kerja dan sinergitas dunia usaha dan *branding corporation*, (6) melakukan regulasi dan registrasi HKI pada produk unggulan mitra.

## Hasil dan Pembahasan

UMKM Mitra Ngudi Mulya dan Pokdarwis Kajigelem yang saat ini tengah menuju sentra industri wayang berdaya saing tinggi memerlukan kerjasama yang sinergis antara pemangku kepentingan, peningkatan mutu SDM, kesadaran akan pentingnya mengeksplorasi gagasan-gagasan kreatif dan giat melakukan langkah inovasi secara berkesinambungan. Zahry (2017) menyatakan bahwa:

*“Creative industries have been identified as a new engine of growth in that human capital, technology, tolerance, education, amenities and infrastructure, and governance are the factors considered in locating creative industries in a city. Out of these six, this study identified tolerance and governance as being the more dominant and influential factor”*

Secara umum industri kreatif di berbagai negara memiliki dorongan mendasar seperti yang terjadi di Indonesia (Howkins, 2001). Menurut Zahry, industri kreatif diidentifikasi sebagai mesin baru pertumbuhan yang didorong oleh ketersediaan sumber daya manusia, teknologi, toleransi, pendidikan, fasilitas infrastruktur dan tata kelola merupakan faktor-faktor yang dipertimbangkan dalam menemukan industri kreatif. Namun aspek yang lebih dibutuhkan adalah peluang, akses, regulasi, dan dukungan pemerintahan sebagai faktor dominan dan memiliki pengaruh besar. Proses kreatif merupakan proses berpikir yang dominan untuk menciptakan atau mengkreasikan sesuatu dengan kemampuan inderawi yang dimiliki baik yang riil maupun yang imajinatif, di dalamnya memainkan fantasi atau imajinasi secara bebas dan berani, tanpa perlu dibatasi oleh kekhawatiran-kekhawatiran yang bersifat subjektif (Retantoko, 2016). Proses kreatif berarti keleluasaan mengembangkan ide-ide dan gagasan secara bebas.

### **Branding Community: Meningkatkan SDM Kreatif dan Produk Kreatif Wayang**

Wayang kulit merupakan karya budaya agung dunia dari Indonesia yang telah diakui resmi oleh UNESCO. Di Indonesia sendiri terdapat berbagai macam jenis wayang kulit menurut daerahnya, seperti di Jawa dan Bali. Di daerah Jawa terdapat beberapa gaya seperti gaya Yogyakarta dan gaya Mataram. Perajin wayang kulit di Dusun Gendeng adalah spesialis wayang kulit gaya Yogyakarta dengan nilai seni yang tinggi karena dibuat secara tradisional tanpa menggunakan mesin atau alat cetak. Nilai seni dari kerajinan wayang kulit tidak hanya terpaku pada hasil karyanya saja, namun juga ditentukan oleh proses pengerjaannya (Susanto, 2020). Kunci dalam mengerjakan wayang kulit secara tradisional adalah waktu,

kesabaran, dan ketelitian, karena pengerjaan satu karya purwa rupa wayang kulit dapat memakan waktu berbulan-bulan.

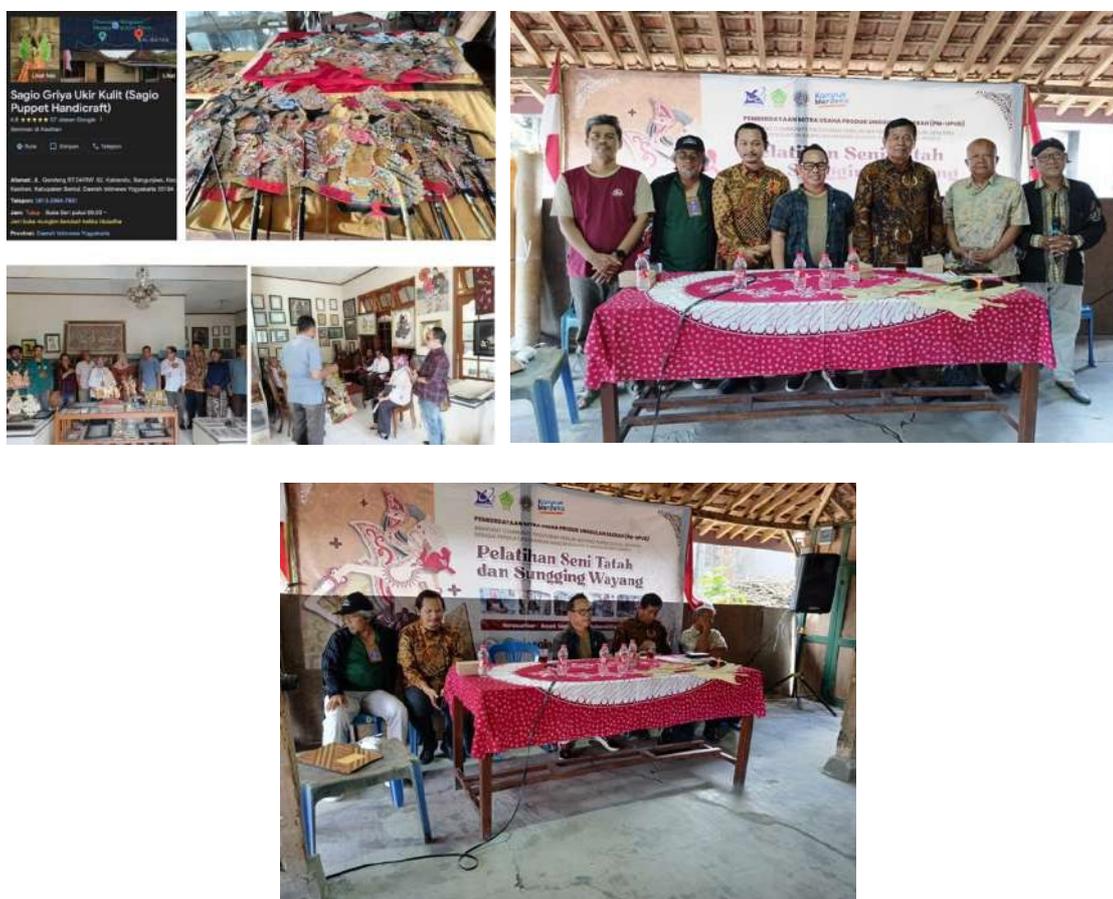
Dusun Gendeng di Kelurahan Bangunjiwo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai salah satu daerah sentra perajin wayang kulit terbaik di Yogyakarta mempunyai delapan *workshop* utama dengan empat puluh perajin yang tergabung dalam paguyuban perajin wayang kulit bernama “Paguyuban Ngudi Mulya”. Perajin wayang kulit di daerah ini mampu mengerjakan wayang kulit kualitas terbaik dengan tingkat kerumitan yang tinggi. Pembeli karya wayang kulit perajin Dusun Gendeng biasanya adalah kolektor yang berasal dari dalam negeri, luar negeri dan keraton Yogyakarta. Sehubungan dengan produk wayang kulit dari Dusun Gendeng yang bersifat eksklusif, maka pembeli bisa memesan karya wayang kulit ke perajin, berkonsultasi kepada perajin tokoh wayang dan *finishing* yang diinginkan. Permasalahan yang dihadapi adalah perajin tidak memiliki katalog untuk membantu pembeli atau pengunjung baru untuk mengetahui wayang kulit yang mereka inginkan, serta kurangnya perantara yang menghubungkan pembeli ke perajin. Sehingga solusinya adalah membuat katalog wayang kulit untuk paguyuban Ngudi Mulya yang memuat berbagai informasi mulai dari para perajin di Dusun Gendeng sampai tokoh-tokoh pewayangan.

Sejarah keberadaan perajin wayang kulit di Dusun Gendeng terjadi sekitar tahun 1930 dimana hidup seorang abdi dalem Keraton Yogyakarta bernama Bekel Prayitno Wiguno atau dikenal sebagai Mbah Bundhu yang datang dan menetap di Dusun Gendeng selama beberapa tahun. Kemudian datang pemuda dari Dusun Gendeng bernama Kijo Pujowinoto yang menemui Mbah Bundhu untuk belajar menatah dan membuat wayang kulit. Semenjak Kijo Pujowinoto menjadi murid pertama Mbah Bundhu, terciptalah langkah pertama memulai tradisi membuat wayang kulit dari perajin yang diwariskan kepada anak dan cucu pada setiap generasi perajin. Saat ini para perajin aktif di Dusun Gendeng tergabung dalam “Paguyuban Ngudi Mulya”. yang dibentuk 1 April 2017 diketuai oleh Surono yang juga seorang perajin wayang kulit di Dusun Gendeng.



Gambar 1. Kegiatan Sinergitas Organisasi Ngudi Mulya pada Beberapa Even Penting  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Sagio Griya Ukir Kulit merupakan UMKM yang mengawali para perajin wayang kulit di dusun Gendeng dengan menggunakan pola pengelolaan organisasi modern dengan sistem tata kelola produksi dan tata kelola pemasaran yang berpengalaman. Jejaringnya luas mencakup kalangan pejabat dan perajin wayang skala nasional (sentra-sentra wayang di Pulau Jawa dan Bali), juga pelanggan tetap Presiden Soeharto masa pemerintahan Orde Baru yang diikuti para menteri dan pejabat tinggi lainnya termasuk Gus Dur dan Megawati. Sagio dikenal sebagai perajin ukir wayang purwa Yogyakarta yang mampu membawa UMKM Wayang Purwa Yogyakarta dan memosisikannya sebagai komunitas perajin wayang Yogyakarta yang melestarikan budaya adiluhung Indonesia. Dengan fokus pada seni ukir kulit dan cinderamata dari kulit kerbau maupun sapi, UMKM ini menjadi penjaga api tradisi dan bersikap adaptif terhadap perubahan dan tuntutan cita rasa pasar tanpa merusak pakem tradisi tatah sungging wayang purwa khas Yogyakarta.



Gambar 2. Suasana *Workshop* Tatah Sungging Wayang dan Kunjungan *Reviewer* saat *Site Visit*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

UMKM ini berorientasi pada pelestarian nilai budaya luhur sebagai warisan tradisi keluarga dan masyarakat Yogyakarta dengan menciptakan model atau wayang pakem. Sagio melakukan berbagai eksplorasi baik material, teknik maupun presentasi visual wayang untuk menyesuaikan tuntutan jaman dan mengelola *cashflow* UMKM yang dikelolanya. Juga konsisten memanfaatkan limbah potongan kulit berukuran kecil yang dibuat ulang menjadi wayang souvenir, mengeksplorasi kertas semen dan limbah sebagai bahan dasar

pembuatan wayang. UMKM Ngudi Mulya dan Pokdarwis Kajigelem memaksimalkan penggunaan sisa bahan kulit dan bahan baku lainnya dalam konsep pengolahan sampah yang dapat didaur ulang bahkan dilakukan *up-cycle* menjadi produk penunjang lainnya. Sehingga dalam praktik industrinya menekankan pada minimalisasi bahan terbuang percuma dan produksi limbah dalam menjaga kesetabilan alam dan hayati. Pengolahan sampah difokuskan sebagai prioritas dengan tata kelola sistem yang ramah lingkungan. Sejalan dengan hal tersebut, Ogi & Pratiwi (2015) menyatakan:

*Waste management aims to: 1) control of waste in order to actualize environmentally-oriented lifestyle, and 2) improve public health, environmental quality and to raise economic value of the waste. Target of the waste management is increasing efforts of waste management and public awareness to create clean environment and healthy living. The scope of the waste management arrangements include: (a) management and use of waste, (b) licensing related to waste, and (c) levy of waste service/cleanliness. Local Government, society and private sector as entrepreneurs and/ or certain events organizers shall implement waste management activities”*

Kegiatan pengelolaan sampah dapat dilakukan dan dikelola sendiri atau melalui kerjasama dengan penyedia jasa pengelolaan sampah. Bentuk kerjasama yang dapat dilakukan bekerjasama dengan penyedia jasa pengelolaan sampah pengelolaan sampah antara lain: pengelolaan sampah dan kebersihan. *This environmental management system enables organisations to reduce the hazardous processes that may harm the environment and society.* (Pratiwi, 2019). Sistem manajemen lingkungan semacam ini sangat memungkinkan organisasi untuk mengurangi proses pengelolaan limbah yang berbahaya yang dapat membahayakan lingkungan, tetumbuhan, hewan, dan rusaknya lingkungan masyarakat.

Penatah sungging sebelum krisis moneter tahun 1997 mencapai seratus dua puluh lima orang, kini tinggal lima puluh orang yang secara khusus berkonsentrasi pada profesi tersebut sebagaimana dijelaskan Sagio pada Tim Gudegnet (11/09). Sagio yang berkomitmen menjaga warisan budaya leluhur merasa prihatin terhadap anak muda yang tidak tertarik belajar *menatah* wayang. Anak muda yang belajar mendalang menurut Sagio memang banyak namun sedikit anak muda yang berkeinginan *menatah sungging*. Hal ini mendorong Sagio untuk membuat buku berjudul "Wayang, Bentuk & Cerita" yang mengupas bentuk wayang, cara *menatah* dan cerita supaya ilmu yang diperoleh Sagio dapat dipelajari kelak oleh generasi penerus. Selain mengenalkan wayang, Sagio juga membuat modifikasi wayang dengan menggunakan media lukis kaca, kertas, dan siluet dengan tujuan agar masyarakat kembali tertarik mengenal wayang. Sagio berharap kiranya anak muda jaman sekarang dapat mencintai wayang sepenuh hati sehingga ia dengan tangan terbuka akan mengajarkan *menatah* wayang tanpa dipungut biaya.



Gambar 3. Produk Tatah Sungging Wayang Mitra Produktif Unggulan  
Daerah Gendeng Bangunjiwo Bantul  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Fokus Abdimas dan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/ SDGs*) diantaranya; (1) Memberikan akses informasi yang terkait dengan kondisi usaha terkini, potensi SDM, (2) Menyusun dokumen kelayakan material kulit (bahan baku utama wayang kulit) dan uji material di Balai Besar Standardisasi dan Pelayanan Jasa Industri Kulit, Karet, dan Plastik, (3) Menyiapkan dokumen uji material kulit pada Komite Akreditasi Basional LP-022-IDN dari Kementerian Perindustrian Republik Indonesia (SNI 06-4363-1996 butir 7.3 dan 7.1.2) (SNI 06-1795-1990, SNI 06-1794-1990) dan ISO 3379, ISO 4045: 2008, ISO 4048: 2008). Selanjutnya pada point (4) Menyusun strategi konsep dan perancangan *branding community* kawasan wisata budaya wayang purwa di Dusun Gendeng Bangunjiwo, (5) Dosen merumuskan, dan menyeleksi produk inovasi potensi HKI sorta perolehan granted, (6) Merumuskan Kelayakan Visual dan komponen pendukung lainnya untuk kegiatan startegi *branding community*, 7) Merumuskan luaran purwa rupa, artikel ilmiah, publikasi, desiminasi, dan video profil kawasan yang di-*branding*, (8) Merencanakan Tindak Lanjut program dan rencana pengembangan berikutnya, dan (9) Melalui kegiatan bersama Mitra UMKM Unit Usaha Produktif dan Mitra Pokdarwis secara berkelanjutan akan berdampak ekonomi dan kesejahteraan masyarakat. Sinergitas perguruan tinggi, mitra industri, lembaga sosial, dan pemerintah daerah setempat akan bertumbuh harmonis untuk mengurangi kesenjangan di masyarakat baik secara ekonomis, budaya, dan sosial. Karena sinergitas ini akan meningkatkan kapasitas para perajin dan masyarakat secara luas dalam penguatan kawasan desa wisata budaya dan desa mandiri budaya yang dapat menguatkan indikasi geografi.

### **Rebranding Community: Mendorong Tumbuh Kembangnya Industri, Inovasi, dan Infrastruktur**

Kegiatan ini akan berdampak pada aspek sosial, ekonomi, dan budaya di tengah masyarakat selama proses industrialisasi yang telah dirintis masyarakat perajin wayang di Dusun Gendeng, Bangunjiwo, Bantul untuk terus melakukan inovasi dan memenuhi kebutuhan masyarakat dengan kekuatan infrastruktur yang baik, ideal, dan lebih

berkemajuan tanpa menguarangi nilai-nilai lokalitas dan kegiuatan *local genius* yang telah diwariskan masyarakat pendahulunya dari waktu ke waktu. Sehingga pada akhirnya akan menumbuhkan kegiatan ekonomi kreatif yang berdampak pada kesejahteraan masyarakat secara berkelanjutan.



Gambar 4. Aplikasi Tatah Sungging pada Kegiatan *Workshop*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Kegiatan *rebranding community* ini melibatkan partisipasi mitra dan masyarakat luas dalam pelaksanaan program, sebagai berikut; (1) Mitra memfasilitasi waktu, ruang komunikasi, ruang diskusi, dan berbagai fasilitas studio, *workshop* produksi, dukungan karyawan bersama dan peralatan serta penggunaan teknologi dalam proses kegiatan pelatihan maupun pendampingan intensif. (2) Memberikan akses informasi yang terkait dengan kondisi usaha terkini, potensi SDM, penyusunan laporan keuangan yang transparan dan akuntabel, semua data terkait dengan proses pra-desain, proses produksi, pasca produksi, dan proses pemasaran diberikan secara terbuka pada tim pendamping sehingga tim dapat dengan leluasa mengetahui kekuatan, kelemahan, tantangan, membaca berbagai peluang yang dapat bersama-sama dicarikan solusi yang tepat. (3) Memberikan kontribusi dana sebesar Rp. 20.000.000,- untuk mendukung pelaksanaan program pendampingan maupun untuk uji kelayakan produksi, pasar, *trend* produk, dan lain sebagainya. (4) Memudahkan tim pendamping baik tim pengabdian dosen maupun tim pendamping lapangan. Mahasiswa dengan ketentuan masing-masing prodi dari tim mengirimkan dua mahasiswa pendamping program) yang diberikan akses secara leluasa dalam membantu pembenahan maupun teknis tertentu. (5) Menyiapkan kesediaan tim kreatif yang dimiliki mitra untuk mendukung berbagai program misalnya *workshop* inovasi desain, pengembangan inkubator kreatif dan

lain sebagainya. (6) Menyediakan ruang dan fasilitas *display* maupun *workshop* produksi untuk melakukan pendampingan dan FGD. (7) Menyiapkan dan melibatkan SDM pegawai untuk bekerjasama dengan tim pendamping dalam setiap kegiatan yang dilakukan selama proses pendampingan.



Gambar 5. Produk Wayang Peserta *Workshop* yang Siap Dipasarkan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Proses evaluasi program dilakukan secara bertahap setiap tiga bulan (tiga bulan pertama untuk mengetahui kesesuaian program dengan kebutuhan mitra, tiga bulan kedua melakukan evaluasi ketercapaian program yang berdampak langsung pada peningkatan sistem produk, peningkatan kualitas *skill* SDM, dan tiga bulan yang ketiga melakukan evaluasi seluruh program yang direncanakan dengan mengidentifikasi tingkat ketercapaian yang berdampak pada mutu produk, kinerja pegawai terkait dengan proses kerja produksi, dan penguatan *digital marketing* pada produk yang berbasis pada inovasi desain yang memiliki daya saing tinggi. Pada tiga bulan terakhir melakukan MONEV (internal maupun eksternal Dikti) untuk mengevaluasi ketuntasan dan kelayakan program yang didanai berikut pertanggungjawaban program.

Keberlanjutan program kegiatan PKM setelah selesai program pendampingan berlangsung, tampaknya perlu disusun kembali program yang baru yakni PPUD. Rencana program tersebut layak dijadikan sebagai program lanjutan pada mitra yang sama. Sehingga pendampingan program yang berkelanjutan dapat dijalankan sampai UMKM mampu mengembangkan program yang dirintis dengan penguatan tim, kapasitas pendampingan, dan luaran yang lebih baik.

Transfer teknologi yang dilakukan dalam kegiatan *branding community* perajin wayang purwa di Dusun Gendeng Bangunjiwo, diantaranya; (1) Inkubator kreatif & inovasi desain untuk peningkatan produksi gambaran ipteks dilakukan melalui program kegiatan *workshop* dan pelatihan inovasi desain mitra untuk berbagai riset sederhana dan eksplorasi visual untuk mendapat desain yang memiliki keunikan, invensi dan novelty

sehingga produk yang dihasilkan memiliki nilai estetik yang khas dan berbeda dengan produk lain yang sejenis. Eksplorasi juga dilakukan terhadap bahan baku dan daur ulang serta aplikasi pewarna alamiah ramah lingkungan dari tetumbuhan sekitar. (2) Tata kelola SDM kreatif, tata kelola produksi. Pada proses pendampingan, mitra diharapkan dapat berkolaborasi melakukan pembenahan sistem tata kelola proses produksi, dari penyiapan SDM kreatif, terampil dan terlatih, SOP studio, SOP *workshop*, proses produksi, proses *quality control* dan bagaimana produk siap dipackaging serta persiapan pemasaran. Perancangan sistem pemolaan wayang secara digital untuk meningkatkan efisiensi dan produktifitas para perajin wayang dalam melayani pemesanan. Perancangan dan penerapan *machine learning* dalam proses pengidentifikasian, pemrosesan, maupun pendeteksian otentisitas produk-produk penciri utama wayang purwa Yogyakarta yang diproduksi para perajin kawasan Dusun Gendeng Bangunjiwo. (3) Tata kelola SDM kreatif dan strategi *branding* produk. Kegiatan pelatihan dan pendampingan sistem tata kelola laporan keuangan dan laporan pajak yang ketat akan memengaruhi kinerja dan menjaga *cashflow* tetap terkontrol. Dan dilakukan pendampingan pelaporan pajak sehingga pihak mitra nantinya tak memiliki hambatan dalam melakukan transaksi maupun dalam membangun kepercayaan pada customer. Perancangan sistem pemolaan wayang secara digital untuk peningkatan efisiensi dan produktifitas para perajin wayang dalam melayani pemesanan. Perancangan dan penerapan *machine learning* dalam proses pengidentifikasian, pemrosesan, maupun pendeteksian otentisitas produk-produk penciri utama wayang purwa Yogyakarta. Sebagai strategi *branding* produk perlu dilakukan eksplorasi dan inovasi material pokok wayang dengan sistem daur ulang sebagai kontribusi *go green* dan *sustainability*. (4) Tata kelola sistem pemasaran berbasis *digital marketing*. Melalui program penguatan sistem marketing berbasis *e-commerce* melalui berbagai jejaring *market place*, menjaga *content* pada sistem *e-commerce*, memelihara tampilan dan terus membangun jejaring pemasaran yang lebih luas. Kegiatan ini akan menghasilkan SDM mitra yang lebih terampil, kreatif, dan progressif dalam melancarkan kegiatan promosi dan pemasaran pada jangkauan tak terbatas, rintisan *website* pada mitra, penguatan sistem *marketing* berbasis *e-commerce*, *refresh* berbagai jejaring *market place*, menjaga konten pada media sosial (FB dan *Instagram*). (5) Regulasi, registrasi HKI (Hak Cipta & Indikasi Geografis) & *branding* kawasan. Melalui program regulasi, sosialisasi HKI, pengusulan indikasi geografis, kegiatan ini untuk memberikan pendampingan pihak mitra untuk mengidentifikasi, mendokumentasi potensi HKI, dan melakukan peregistrasian HKI bekerjasama dengan penyuluh HKI Dirjen HKI, Kementerian Hukum dan HAM, Kantor Wilayah Yogyakarta. (6) *Branding community* perajin wayang pada kawasan wisata mandiri budaya dengan melakukan program penguatan *branding community* dan citra Kelurahan Bangunjiwo sebagai Kawasan Desa Mandiri budaya, program perintisan *sign system* kawasan perajin wayang Gendeng, program Bangunjiwo *festival* dan *edu go green* (penanaman pohon dan tanaman sumber pewarna alami).

## Simpulan

Saat ini, wayang produksi Gendeng belum mampu mengulang kembali periode kejayaan semasa dulu namun masih banyak pembeli yang mencari wayang di Sentra Kerajinan Gendeng yang didominasi kolektor seni yang memahami kualitas wayang.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil yang dicapai adalah (1) Perajin wayang di dusun Gendeng mampu meningkatkan kapasitas SDM kreatif dan kapasitas produksi yang berkualitas tinggi, (2) Menerapkan penguatan *branding* produk dan *rebranding* kawasan mandiri budaya melalui komunitas perajin wayang kulit Gendeng agar mampu menembus pasar mancanegara. Pada mitra 1 dan 2 diprioritaskan pada peningkatan jumlah produk tiap tahunnya secara progresif naik 20-25%. Hal ini akan mendorong produktivitas dan daya serap produk secara efektif baik pada pasar tetap berdasarkan pesanan regular, layanan produksi untuk *new customers* maupun *ready stock* untuk produk-produk cinderamata. Untuk melindungi HKI dan plagiasi di pasar global maka dilakukan penerapan teknologi *machine learning* oleh pendamping dari Jurusan Matematika, Universitas Ahmad Dahlan, Prof Sugiyarto.

Rekomendasi yang dapat disampaikan adalah terus menjalankan proses industrialisasi yang telah dirintis perajin wayang di Dusun Gendeng, Bangunjiwo Bantul serta mendorong semua pihak untuk melakukan berbagai inovasi demi memenuhi kebutuhan masyarakat melalui infrastruktur yang baik dan maju tanpa mengurangi nilai-nilai lokal yang telah diwariskan masyarakat pendahulunya dari waktu ke waktu.

### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih atas dukungan dana hibah *multi years* tahun ke-1-PM-UPUD DRTPM Ristek Dikti kepada seluruh masyarakat (*Ngudi Mulya*, Sagio Griya Ukir Kulit, Pokdarwis Kajigelem, dan Pemerintah Desa Bangunjiwo) yang telah membantu dan berpartisipasi dalam kegiatan ini. Terima kasih kepada tim pendamping masyarakat dari Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (UST) Yogyakarta, Universitas Ahmad Dahlan (UAD) Yogyakarta dan tim mahasiswa yang secara intensif mendampingi pelaksanaan seluruh program kegiatan pengabdian kepada masyarakat di komunitas pengrajin wayang kulit Dusun Bangunjiwo, Bantul-Yogyakarta.

### Sumber Referensi

- Dul, Jan. Weerdmeester, B. (2001). *Ergonomic For Beginner*, 2nd.ed New York: Harper Collins
- Endeshaw, Assafa. (2001). *Hukum E-Commerce dan Internet dengan Fokus di Asia-Pasifik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Husniyah, Alya, Darin., Parahita, Bagus Narendra., Purwanto, Danang., (2024). *Strategi Mempertahankan Kearifan Lokal Seni Kriya Wayang Pada Pengrajin Wayang Kulit di Desa Sonorejo*, Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora Vol. 8, No.1 November-April 2024
- Howkins, John. (2001). "The Creative Economy: How People Make Money from Ideas"
- Purbasari, Mita., Rahardja, Anita., (2016). *Documenting The Richness of Indonesia Through The Cultural Color Of Sumatera's Traditional Textile And Culinary Product*, Jurnal Humaniora, Vol. 7 No. 2 April 2016: 179-188
- Susanto, Moch. Rusnoto., Setiawati, Sri Wastiwi., Hartono, Dwi Anggit., (2018). *Revitalisasi Mutu Produk Ekspor Melalui Pendampingan Inovasi Desain Produk dan*

*HKI Patung Terrazzo di Bantul Yogyakarta*, Jurnal Dharma Bakti. ISSN: 2614- 2929  
Vol. 1 No. 1 Edisi April 2018

Susanto, Moch. Rusnoto. (2012). *Desain Inovatif Keramik Kasongan Memasuki Persaingan Pasar Global*, Jurnal Literasi, Vol. 2 No. 2, Desember 2012.

Susanto, Moch. Rusnoto. (2016). *Pendampingan Mutu Produk Patung Terrazzo dan Batu di Bantul Yogyakarta*. Prosiding Seminat Nasional PKM, UAD Yogyakarta, 2016.

Susanto, Moch. Rusnoto., Retnaningsih, Rahayu., Kirana, Kusuma Candra. (2020). *Penguatan E- Commerce Fesyen Tas Kayu Mindi Berbasis Inovasi Desain di Bantul Yogyakarta*, Jurnal Visualita, Vol. 9 No. 1 Oktober 2020.

Nuzuli, Ogi Fajar., Gani, Yuli Andi., Pratiwi, Ratih Nur., Hanafi, Imam., Fitrianto, Anwar. (2015). *Policy Implementation of Local Communities Development-Based Waste Management in Banjarbaru, South Kalimantan, Indonesia*, Asian Social Science; Vol. 11, No. 18; 2015, ISSN 1911-2017 E- ISSN 1911-2025, Published by Canadian Center of Science and Education.

Pratiwi, Ratih., Widodo. (2019). *The Impact of Green Supply Chain Management Practices on Corporate Sustainability Performance: Empirical Evidence from the Food Industry of Indonesia*, International Journal of Innovation, Creativity and Change. www.ijicc.net Volume 9, Issue 4, 2019

Pratiwi, Ratih., Hartono, Sri., Nurdiana, Editya., Dasmadi. (2019). *Digital Capability and Communication Skill for Empowering Self-Efficacy in Tourism Industry*, Advances in Economics, Business and Management Research, volume 123, 1st International Conference on Accounting, Management and Entrepreneurship (ICAMER 2019)

Whitfield, P. R. (1975). *Creativity in Industry*, Penguin, Harmondsworth

Zahry, Soondoos M. (2017). *Arts, Antiques, and Craft Businesses Locational Choice: The Case of George Town, Penang*. International Journal of Cultural and Creative Industries (IJCCI), volume 4, issue 2, March 2017

Sumber Lain:

<https://bangunjiwo-bantul.desa.id/first/artikel/33>

<https://bangunjiwo-bantul.desa.id/first/artikel/104-Tatah-Sungging-Gendeng>