

INOVASI BUKU MENGGAMBAR DAN MEWARNAI SEBAGAI MEDIA REGENERASI PELUKIS DAN PROMOSI LUKISAN WAYANG KAMASAN

Ida Bagus Nyoman Pascima^{1*}, Kadek Ayu Ariningsih², I Gusti Lanang Agung Raditya Putra³, Putu Riesty Masdiantini⁴, Ni Putu Meyka Pradnya Putri⁵, I Komang Apriyatama Sukarma Putra⁶, I Wayan Adi Maha Wiguna⁷

^{1*,5,6,7}Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha

²Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada

³Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha

⁴Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Pendidikan Ganesha

e-mail korespondensi: gus.pascima@undiksha.ac.id*

Received : Desember, 2024

Accepted : Desember, 2024

Published : Desember, 2024

Abstrak

Desa Kamasan merupakan salah satu desa di Kabupaten Klungkung Bali yang sejak zaman kerajaan telah dipercaya memproduksi barang-barang kerajinan tangan untuk di pergunakan di kerajaan. Barang tersebut berupa olahan logam dan lukisan diatas kain bertemakan wayang yang terkenal dengan nama Lukisan Wayang Kamasan. Tahun 90an, lukisan wayang mengalami puncak kejayaan dan banyak wisatawan yang membeli karya tersebut. Namun sekarang pelukis wayang Kamasan memiliki berbagai masalah diantaranya: 1).Minimnya regenerasi pelukis, 2) Terdapat masyarakat dari desa lain, dari kabupaten lain ataupun wisatawan yang memiliki minat untuk belajar namun terkendala jarak ke sanggar untuk belajar, 3) terkendala dalam bidang pemasaran, 4) kurangnya teknologi dan inovasi pemasaran, 5) kurangnya inovasi media lukis. Sekalipun memiliki berbagai permasalahan, desa Kamasan memiliki segudang potensi seperti, SDM terampil, budaya, filosofi hidup masyarakat, agama, dll. Beranjak dari potensi dan permasalahan maka dilakukan pengabdian dengan tujuan: 1) meningkatkan keteampilan pemasaran dan branding, 2) bersama berinovasi untuk metode pemasaran dengan buku sektsa dan buku mewarnai, 3) mengadaptasi teknologi untuk memperkenalkan lukisan wayang kamasan, 4) mempengaruhi generasi muda dalam mencintai budaya melukis wayang dan mempermudah gerenasi muda dalam belajar dengan harapan regenerasi pelukis.

Kata Kunci : Lukisan Wayang Kamasan, Buku Sketsa, Buku Mewarnai, Regenerasi Pelukis, Kamasan

Abstract

The cultural potential of wayang kamasan in Kamasan Village serves to support various aspects of community life. Nevertheless, further assistance is required to address challenges pertaining to the preservation, marketing, and innovation of wayang kamasan, with the aim of ensuring its continued survival in the future. The community service program employs a research-stage method to maintain the existence of kamasan puppets. This method includes the following steps: 1) participatory interviews; 2) community potential mapping; 3) asset linkage and mobilization; 4) preparation of action plans and activity priorities; 5) monitoring and evaluation. The implementation of the community service program, with the assistance of partner participation, resulted in the innovation of a product, namely a sketchbook and coloring book of Kamasan puppet paintings, each containing 15 pages with a cover. The sketchbook and coloring book are equipped with QR code technology, which directs users to a website-based system displaying media introduction to Kamasan puppet paintings. This includes the Kamasan puppet painting gallery system, which will be equipped with the history of Kamasan product painting, folklore, and profiles of Kamasan puppet painters, as well as access to social media accounts, Kamasan puppet painting galleries, and learning videos..

Kata Kunci : Kamasan Wayang Painting, Sketch Book, Coloring Book, Painter Regeneration, Kamasan

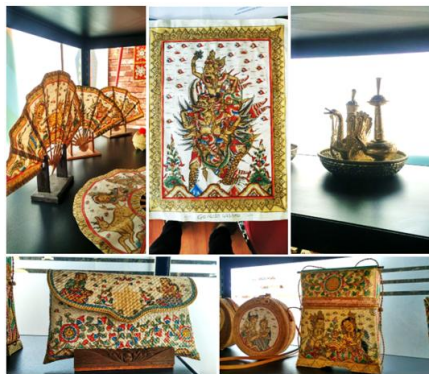
Pendahuluan

Klungkung merupakan salah satu kabupaten terletak dibagian timur Pulau Bali. Kabupaten Klungkung adalah kabupaten terkecil di Bali dengan luas berkisar 315 km². Kendati saat ini Kabupaten Klungkung merupakan kabupaten terkecil namun pada sejarahnya di Kabupaten ini pernah tertoreh cerita Kejayaan Kerajaan yang mampu menguasai Bali. Jejak kejayaannya masih ada dan dilestarikan hingga sekarang seperti budaya lukisan yang berkembang di Desa Kamasan.

Desa Kamasan berasal dari kata “Ka-emas-an” yang dulunya dihuni oleh para pemande (pengrajin logam). Jejak ini juga masih terdapat di Desa Kamasan hingga sekarang terlihat dari bukti arkeologis berupa tahta, arca, menhir, lesung batu, palungan batu, monolit berbentuk silinder. Pada masa kerajaan Gelgel, pusat pemerintahan berada di kawasan Desa Gelgel yang bersebelahan dengan Desa Kamasan sekitar tahun 1380-1651. Zaman itu, masyarakat desa Kamasan dipercaya dalam mengembangkan berbagai produk kesenian seperti pada seni ukir logam seperti membuat bokor, dulang, dll. Produk ini dipergunakan untuk peralatan sekaligus perhiasan di kerajaan. Seni lain yang juga berkembang adalah seni lukis wayang. Seni lukis wayang menggunakan media kain dan dipergunakan untuk membuat kober, umbul-umbul, lontek, ider-ider dan parba. Produk seni lukis ini juga dibuat untuk hiasan di kerjaan. Peninggalan ini terlihat jelas di langit-langit Kerta Gosa yang merupakan salah satu peninggalan kerajaan. Adapun tampilan Kerta Gosa seperti pada Gambar 1. Beberapa kerajinan yang dihasilkan desa Kamasan terlihat seperti pada Gambar 2.



Gambar 1: Kerta Gosa
(Sumber foto primer)



Gambar 2: Hasil kerajinan Desa Kamasan

(Sumber: foto primer)

Secara geografis Desa Kamasan terletak pada dataran rendah dengan kontur datar. Desa Kamasan memiliki letak strategis dengan yang jarak + 1,5 km dari pusat Kota Semarang, +33 km dari Kota Denpasar, +4,5 km dari Pantai Watu Klotok, 6 km dari wisata Pura Goa Lawah, +1,5 km dari Wisata Kerta Gosa dan +5,1 km dari Pusat Kebudayaan Bali yang masih dalam proses Pembangunan. Jalur menuju Desa Kamasan mudah untuk diakses dan dekat dengan jalur utama ke wisata Pura Besakih.

Desa Kamasan memiliki banyak potensi seperti SDM terampil dalam berbagai bidang seni hingga potensi sejarah dan budaya desa yang mengakar kuat yang memberi nuansa pada tiap hasil kerajinannya. Setiap budaya selayaknya dilestarikan begitu juga budaya yang berkembang di desa Kamasan yang perlu dilestarikan terlebih lagi budaya ini telah melalui peradaban panjang dan terbentuk dari akulturasi cara hidup masyarakat, spiritual, kepercayaan, cerita rakyat hingga filosofi hidup masyarakat. Hal ini tidak jarang diteliti dan diperkenalkan ke dunia tentang luhurnya peradaban yang berkembang di Kamasan.

Dibalik potensi yang ada, Desa Kamasan memiliki beberapa tantangan seperti pada Aspek Pelestarian yang menjadi aspek yang cukup penting. Aspek ini berfokus pada regenerasi pelukis wayang Kamasan yang semakin menurun. Selain melalui pengamatan dan wawancara langsung, berkurangnya minat generasi muda untuk pelestarian wayang Kamasan juga dinyatakan dalam (Cahyadi et al., 2023). Dahulu warga Kamasan yang menggantungkan kehidupannya pada aspek berkesenian berubah yang mana saat ini tersisa sekitar 40% warga desa Kamasan yang bergantung pada sektor kesenian yang mayoritas berada pada usia non produktif dan mayoritas warga menjadi TKI, petani dan sebagian menjadi karyawan. Berubahnya profesi masyarakat cenderung ditengarai karena penurunan pendapatan dari sektor kesenian sehingga dirasa kurang cukup untuk penghidupan. Masyarakat yang masih berkesenian membuka usahanya di rumah masing-masing yang berada disepanjang jalan di desa Kamasan terlihat seperti pada Gambar 3. Dalam observasi kami kepada maestro-maestro pelukis wayang Kamasan, tetua desa dan beberapa warga, kami menemukan bahwa minat anak muda masih cukup tinggi untuk mempelajari kesenian lukis ini namun kesibukan anak-anak untuk belajar di sekolah menyita kesempatan mereka untuk melakukan kegiatan lain seperti melukis.. Para orang tua juga menginginkan anaknya untuk tetap mempelajari seni lukis ini. Namun ditemukan fakta bahwa anak muda desa Kamasan tidak lagi aktif melukis. Jika kondisi ini tidak dibenahi maka tidak perlu waktu lama lukisan

wayang kamasan dapat menjadi sebuah cerita sejarah. Terdapat 2 sanggar aktif yang merespon fenomena ini dengan mengajarkan masyarakat untuk melukis wayang yaitu sanggar Wasundari dan Sanggar Sinar Pande. Dalam kunjungan kami ke sanggar, kami menemukan hal menarik dimana terdapat sejumlah anak yang berasal dari desa lain di Kabupaten Klungkung dan dari kabupaten lain yang berjarak cukup jauh ingin belajar dan aktif belajar kesenian ini. Kami juga menemukan bahwa, warga asing tidak jarang untuk belajar kesenian ini hingga menetap dalam jangka waktu lama.



Gambar 3: Usaha-usaha milik warga yang tersebar di sepanjang jalan Desa Kamasan (Sumber: foto primer)

Dari aspek pemasaran mayoritas kerajinan desa kamasan belum dipasarkan secara maksimal baik melalui media sosial atau media pemasaran lainnya. Dalam meningkatkan keterampilan untuk pemasaran, sudah sempat dilakukan pelatihan oleh pengabdian (Pascima et al., 2021, 2022, 2023). Pelatihan ini mampu meningkatkan keterampilan pengrajin dalam hal manajemen media sosialnya terlihat pada tautan <https://www.instagram.com/arcanartshop/> , <https://www.instagram.com/sinar.pande/> . Sudah banyak upaya yang dilakukan pengrajin untuk memasarkan produknya seperti memiliki rekanan guide, hotel dan restaurant, mengikuti pameran-pameran hingga dibantu fasilitas pemasaran oleh pemerintah Kabupaten Klungkung di Kerta Gosa. Pemasaran tambahan juga dilakukan dengan memajang lukisan wayang kamasan di berbagai tempat strategis seperti yang dilakukan (Pascima et al., 2022, 2023). Usaha lain juga dilakukan dalam penelitian dengan menciptakan berbagai inovasi seperti yang dilakukan pada (Pascima et al., 2023; Putra et al., 2018; Wira Astawa et al., 2019). Hal ini sudah berdampak namun dirasa belum mencukupi.

Aspek Inovasi aspek ini jarang diperhatikan namun sebenarnya memiliki peran penting. Melihat penerapan lukisan wayang

Kamasan yang ada saat ini dipandang perlu untuk mengembangkan lukisan ini ke dalam bentuk-bentuk yang lebih variatif sesuai dengan trend desain dan minat pasar dengan tujuan mengembangkan potensi pemasaran kesenian ini. Hal ini sejalan dengan penelitian (Mulyati & Sudiana, 2022) yang berusaha menyisipkan wayang Kamasan sebagai elemen desain interior. Memang terasa dilematis dimana unsur seni yang mengakar kuat dan peradaban yang ada dibalik Lukisan wayang kamasan diadaptasi ke bentuk yang lebih komersil namun hal ini perlu diadaptasi untuk menemukan celah pasar baru yang dapat diterima pasar agar eksistensi kesenian lukis Wayang Kamasan dapat terjaga.

Pengabdian ini bersinergi dengan berbagai pihak seperti Rumah BUMN Klungkung, Pemerintah Desa Kamasan, Dinas Pendidikan Kabupaten Klungkung dan masyarakat pengrajin di desa Kamasan. Secara legal pengabdian ini bekerjasama dengan Sanggar Sinar Pande dan Sanggar Wasundari serta pemerintah Desa Kamasan, yang menaungi pelukis wayang Kamasan karena kelompok pengrajin lukisan Kamasan sudah tidak beraktivitas, sehingga saat ini pengrajin berdiri sebagai pengrajin perseorangan. Kami juga bekerjasama dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Klungkung untuk membantu pengabdian ini dalam hal regenerasi pelukis melalui kegiatan sekolah di Kabupaten Klungkung. Melalui pengabdian ini diharapkan masyarakat dapat terbantu dengan teknologi yang dikembangkan di kampus serta menjalin kerjasama yang baik antara kampus dan masyarakat. Hal ini sesuai dengan IKU 2, IKU 3 dan IKU 5.

Tim pengabdian telah melakukan forum group discussion (FGD) kepada Bapak Buda Artawan selaku kepala desa Kamasan dan beberapa maestro lukisan Wayang Kamasan yaitu Bapak Arcana (Ketua Kelompok Pelukis Wayang Kamasan yang saat ini sudah tidak aktif), Bapak Pande Sumantra selaku pemilik sanggar Sinar Pande dan Ibu Sri Wedari selaku pengelola sanggar Wasundari, Jro Mangku Muryati selaku maestro lukisan wayang Kamasan dan I Made Sudana yang merupakan anak dari Bapak Pande Sumantra selaku generasi muda yang masih melestarikan lukisan wayang kamasan. Berdasarkan FGD tersebut maka terdapat beberapa fokus permasalahan yang telah disepakati untuk dapat ditangani. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut.

Tabel 1: Aspek permasalahan yang akan dilakukan treatment

Aspek Permasalahan	Permasalahan
Aspek pelestarian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Minimnya generasi muda yang mau melanjutkan untuk tetap berkesenian. Hal ini ditengarai karena dipandang berkesenian tidak cukup untuk memberikan penghidupan, namun pengrajin tetap ingin memiliki penerus. 2. Terdapat masyarakat yang berasal dari desa lain dan dari kabupaten lain yang memiliki minat untuk belajar namun terkendala jarak ke sanggar untuk belajar. 3. Padatnya kegiatan siswa mulai dari sekolah, mengikuti bimbingan belajar, dll sehingga tidak sempat melakukan kegiatan lain seperti melukis. 4. Terdapat wisatawan dan warga asing yang memiliki minat belajar namun akses belajar terbatas.
Aspek pemasaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masyarakat belum memiliki pengetahuan cukup terkait pentingnya pemasaran. 2. Belum cukup terampil dalam pemasaran, branding untuk pemasaran, manajemen media sosial untuk pemasaran serta memiliki keterbatasan rekanan sehingga cara pemasaran yang dilakukan terbatas. 3. Memiliki media pemasaran yang terbatas sehingga hasil pemasaran belum maksimal.
Inovasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masyarakat telah memiliki inovasi media lukis wayang Kamasan yang dahulunya hanya berupa lukisan sekarang merambah ke media lain baik berbentuk kipas, keben ataupun pesanan pribadi. Hal ini belum dirasa cukup untuk menunjang eksistensi lukisan wayang Kamasan. 2. Masyarakat juga belum mencoba inovasi lukisan pada media digital. Hal ini karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan masyarakat untuk mencoba pada media digital.

Tabel 2: Solusi permasalahan

Aspek Permasalahan	Solusi
Aspek pelestarian <ol style="list-style-type: none"> 1. Minimnya generasi muda yang mau melanjutkan untuk tetap berkesenian. Hal ini ditengarai karena dipandang berkesenian tidak cukup untuk memberikan penghidupan, namun pengrajin tetap ingin memiliki penerus. 	Membuat perlombaan melukis sketsa lukisan wayang Kamasan untuk jenjang SMP dan mewarnai lukisan wayang Kamasan untuk jenjang SD. Hal ini sesuai dengan diskusi yang telah kami lakukan dengan pengelola sanggar dan sesuai dengan kurikulum yang dikembangkan oleh (Pascima et al., 2023). Dengan adanya lomba, para siswa dapat dipastikan belajar ke sanggar atau ke pelukis kamasan yang dipercaya. Harapannya banyak anak yang mengenal dan mencintai kembali kesenian lukis wayang kamasan.
Aspek pelestarian <ol style="list-style-type: none"> 2. Terdapat masyarakat yang berasal dari desa lain dan dari kabupaten lain yang memiliki minat untuk belajar namun terkendala jarak ke sanggar untuk belajar. 3. Padatnya kegiatan siswa mulai dari sekolah, mengikuti bimbingan belajar, dll sehingga tidak sempat melakukan kegiatan lain seperti melukis. 4. Terdapat wisatawan dan warga asing yang memiliki minat belajar namun akses belajar terbatas. 	Pengembangan buku sketsa dan buku mewarnai lukisan wayang kamasan. Pengembangan ini diharapkan mampu menjadi contoh awal untuk belajar melukis/mewarnai lukisan wayang kamasan. Dengan adanya buku ini harapannya: <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak/wisatawan/orang yang ingin belajar namun terkendala jarak dapat belajar melalui buku ini. 2. Buku ini juga dapat menjadi koleksi sekolah (seperti buku LKS siswa). Hal ini sesuai dengan kurikulum Merdeka Belajar yang digunakan di sekolah. 3. Buku ini juga dapat sekaligus sebagai media promosi yang mampu mengenalkan penggunaannya dengan para maestro lukis wayang kamasan. Hal ini dapat dilakukan dengan penambahan QR Code menuju web yang akan dikembangkan untuk promosi. 4. Buku ini memiliki 2 target yaitu regenerasi dan promosi. Regenerasi dilakukan dengan

Aspek Permasalahan	Solusi
	menyasar anak sekolah (SD dan SMP). Promosi dilakukan dengan menyasar warga asing/wisatawan baik yang berkunjung ke Bali ataupun yang ingin belajar hanya dari buku.
Aspek pemasaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Masyarakat belum memiliki pengetahuan cukup terkait pentingnya pemasaran. 2. Belum cukup terampil dalam pemasaran, branding untuk pemasaran, manajemen media sosial untuk pemasaran serta memiliki keterbatasan rekanan sehingga cara pemasaran yang dilakukan terbatas. 3. Memiliki media pemasaran yang terbatas sehingga hasil pemasaran belum maksimal. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelatihan penggunaan dan manajemen media sosial 2. Pelatihan Fotografi dan editing. 3. Pelatihan brand identity (logo/pengenal brand lainnya) 4. Pembuatan aplikasi galeri lukis wayang kamasan. hasil Scan QR Code untuk: <ul style="list-style-type: none"> • Memperkenalkan sejarah Lukisan Wayang Kamasan. • Memperkenalkan kekhasan lukisan wayang kamasan. • Memperkenalkan profil maestro dan pengrajin lukisan wayang kamasan.

Kegiatan pelatihan baik berupa fotografi, manajemen media sosial dan marketing pernah dilakukan oleh (Pascima et al., 2021, 2022, 2023) yang menyasar ke pengrajin langsung. Hal ini telah menghasilkan perubahan namun belum optimal. Ketidakefektifan ini ditengarai oleh kemampuan pengrajin dalam menguasai teknologi (Pascima et al., 2023). Dirasa cukup sulit untuk pengrajin yang telah berumur untuk beradaptasi dengan teknologi. Pelatihan yang akan dilakukan kali ini menggunakan pendekatan yang berbeda yang mana pelatihan diberikan kepada kerabat/anak/ponakan pengrajin yang bersedia mendampingi pengrajin. Hal ini dipandang lebih efektif dalam hal produktifitas dan pembelajaran. Harapannya pengrajin dibantu untuk mengelola media promosinya sehingga jauh lebih produktif dan memperoleh pendampingan dari anak/kerabatnya sehingga pengrajin juga dapat belajar dengan pendampingan intensif.

Produk berupa buku sketsa dan buku mewarnai menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk melakukan promosi lukisan wayang kamasan sekaligus regenerasi pelukis wayang kamasan. Strategi ini dipandang efektif dalam membelajarkan anak sehingga mencintai kembali budaya ini. Jika anak atau orang lain telah mencintai lukisan wayang ini harapannya mereka akan melestarikan atau minimal mereka memilikinya di rumah sehingga meningkatkan permintaan lukisan wayang kamasan. Strategi ini telah kami diskusikan dengan maestro lukisan wayang kamasan, pak Pande Sumantra dan bu Sri Wedari sebagai pengelola sanggar lukis, tetua desa Kamasan dan pihak dinas pendidikan kabupaten Klungkung. Buku ini juga sempat menjadi topik diskusi kami dengan salah seorang LSM yang sedang belajar melukis lukisan wayang kamasan yang tidak sengaja kami temui di sanggar milik ibu

Sri Wedari anak dari maestro lukisan Nyoman Mandra yang ditunjukkan pada Gambar 4. Dari hasil diskusi kami bersama anggota LSM yang berasal dari Rusia menyatakan pembuatan buku ini dapat dicoba mengingat dia sendiri sulit untuk menemukan referensi belajar melukis wayang kamasan hingga dia datang dan menetap langsung di kamasan. Dia berharap dengan buku ini, warga asing mampu belajar dasar melukis wayang kamasan dan lebih yakin untuk mendalami kesenian ini. Dia menambahkan bahwa, banyak warga asing yang sebenarnya tertarik akan budaya dan kesenian yang berkembang di Asia, salah satunya budaya yang berkembang di Bali. Dengan buku ini harapannya lukisan wayang kamasan bisa dikenal lebih luas, memiliki sumber belajar yang terstruktur sehingga tidak hanya meningkatkan jumlah permintaan lukisan namun dapat menyebarluaskan budaya, filosofi wayang dan filosofi hidup warga Bali.



Gambar 4: Foto diskusi dengan salah satu anggota LSM yang ditemui di Kamasan
(Sumber: foto primer)

Buku sketsa dan Buku mewarnai lukisan wayang kamasan tersebut akan disusun oleh 32 pelukis wayang Kamasan baik yang masih muda hingga maestro lukis yang saling berkolaborasi dan saling melengkapi. 32 pelukis ini mengambil bagian masing-masing pada setiap sketsa yang akan disesuaikan tingkat kerumitannya. Buku ini diharapkan dapat menjadi pedoman belajar dan buku hasil karya pelukis wayang sedesa Kamasan. Buku ini juga akan dilengkapi dengan QR Code untuk memudahkan pemilik buku menelusuri informasi terkait lukisan wayang kamasan dan galeri pelukis lengkap dengan profil dan media sosialnya. Hal ini sejalan dengan penelitian kami (Pascima et al., 2023; Putra et al., 2018, 2022; Putra & Pascima, 2021; Wira Astawa et al., 2019). Untuk konten di dalam media promosi digital ini juga beberapa telah melalui penelitian seperti pada penelitian (Pascima et al., 2021). Pembelajaran dari buku yang dikembangkan berdasarkan beberapa penuturan dan pengalaman maestro seni lukis wayang Kamasan yang salah satunya telah tertuang pada penelitian (Prasetya et al., 2019) dan kurikulum lukisan wayang kamasan pada penelitian (Pascima et al., 2023). Selain itu juga akan tetap berpedoman pada kurikulum MBKM dengan harapan banyak pelajar yang berminat untuk belajar kembali kesenian lukis ini.

Metode

Metode yang akan digunakan dalam kegiatan ini adalah Asset Based Community Development (ABCD). Penggunaan metode ini diharapkan masyarakat mampu menyadari potensi yang dimiliki dan fokus pada potensi tersebut untuk berkembang. Metode ABCD secara umum memiliki Langkah sebagai berikut.

TAHAP 1. Wawancara Apresiatif (Appreciative Inquiry)

Pada tahapan ini telah dilakukan FGD dengan pemerintah desa setempat. Selain itu kami juga telah mendatangi 2 sanggar untuk mengetahui keadaan. Kami juga berdiskusi dengan dinas Pendidikan terkait pembelajaran muatan lokal di sekolah. Sempat juga berdiskusi dengan beberapa pengrajin

lukisan wayang Kamasan untuk mengetahui kondisi dan potensi yang ada. Kegiatan ini dilakukan dengan Metode wawancara. Selain itu diwawancarai juga pihak Rumah BUMN Klungkung yang selama ini fokus membantu UMKM termasuk pengrajin lukisan wayang Kamasan. Tahap ini berhasil jika telah memperoleh data dan informasi yang cukup untuk memetakan potensi yang ada di Kamasan. Hingga saat ini telah berhasil didapatkan data dan informasi untuk memetakan potensi yang ada di desa Kamasan seperti tertuang pada TAHAP 2.

TAHAP 2. Pemetaan potensi masyarakat (Assets Mapping)

Pemetaan potensi masyarakat juga telah dilakukan dengan memperoleh informasi asset yang paling menonjol. Tahap ini berhasil dilakukan dengan memetakan potensi yang ada di Desa Kamasan yang mampu mendukung perkembangan seni lukis Wayang Kamasan. Adapun potensi tersebut adalah sebagai berikut.

- a. SDM terampil di Desa Kamasan menjadi cikal bakal yang baik.
- b. Prinsip hidup masyarakat yang bergotong rotong.
- c. sejarah panjang peradaban Kamasan menjadi asset yang sangat baik.
- d. Agama dan budaya yang tidak dapat dipisahkan.
- e. Filosofi hidup masyarakat.
- f. Etos kerja yang baik.

TAHAP 3. Tautan dan Mobilisasi Aset (Linking and Mobilizing Assets)

Tahapan ini bertujuan untuk memanfaatkan berbagai asset yang dimiliki untuk dapat menghasilkan gerakan yang dapat memberikan manfaat. Kegiatan ini juga telah dilakukan bersama dengan beberapa pengrajin dengan melakukan wawancara. Wawancara tersebut menghasilkan ide-ide kegiatan yang dipandang perlu dan diperkirakan akan berhasil.

Hasil dari diskusi kami adalah sebagai berikut.

1. Penanaman ekstrakurikuler berupa kegiatan lukis wayang Kamasan yang lebih intensif di sekolah-sekolah.
2. Pembuatan media belajar lukis wayang Kamasan.
2. Lomba lukis wayang Kamasan untuk memaksa siswa kursus/belajar.
3. Diversifikasi produk kesenian.
4. Variasi metode promosi.
5. Peningkatan kompetensi pelukis dalam promosi.
6. Bantuan lingkungan sekitar untuk membantu pelukis dalam hal promosi.

TAHAP 4.

Penyusunan Rencana Aksi dan Prioritas Kegiatan

Tahapan ini bertujuan untuk merumuskan kegiatan dan program-program yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Tahap ini berhasil diselesaikan apabila program terencana dengan baik dan terlaksana sesuai dengan harapan dan memenuhi target luaran tiap kegiatan.

TAHAP 5.

Monitoring dan Evaluasi.

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan program yang dilakukan dan adaptasi apa yang perlu dilakukan untuk dapat meningkatkan keberhasilan. Kegiatan monitoring dan evaluasi akan dilakukan oleh beberapa pihak yaitu:

1. Tim pengabdian. Tim akan berusaha mengetahui sejauh mana keberhasilan kegiatan dan melakukan penyesuaian jika belum maksimal. Evaluasi akan dilakukan dengan melakukan pretest (dengan metode wawancara/observasi/demonstrasi) dan posttest (dengan metode wawancara/observasi/demonstrasi). Evaluasi direncanakan bersifat iteratif untuk setiap kegiatan sehingga kegiatan yang akan dilaksanakan mempertimbangkan hasil evaluasi kegiatan sebelumnya. Evaluasi ini juga akan menjadi bekal untuk kegiatan pengabdian di tahun berikutnya.
2. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Undiksha dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi juga akan melakukan monitoring dan evaluasi kegiatan dengan membandingkan indikator keberhasilan sebelum dan sesudah kegiatan.

Pada tahap ini, selain akan memperoleh gambaran keberhasilan kegiatan juga dilakukan analisis lain untuk memperoleh kekurangan, kendala dan tantangan selama proses pelaksanaan program, hingga menemukan alternatif solusi terhadap masalah dan potensi yang ada sehingga program yang dilaksanakan benar-benar berdampak pada masyarakat, efektif serta berkesinambungan.

Hasil dan Pembahasan

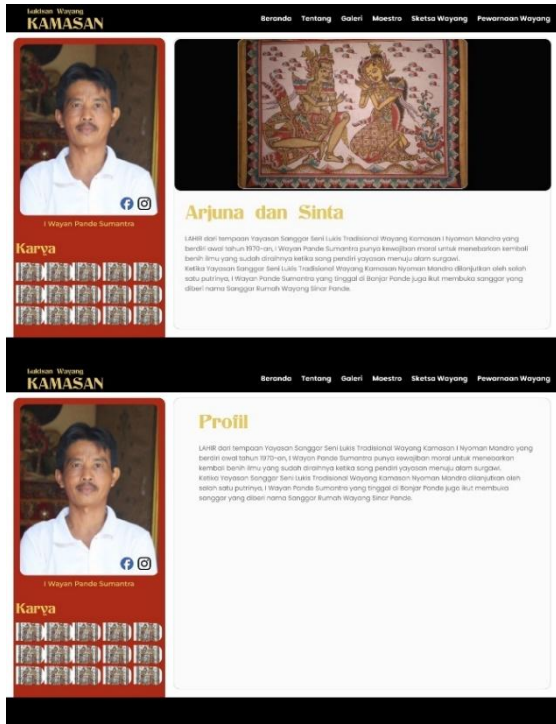
Dalam program pengabdian ini akan diterapkan beberapa Ipteks pada mitra sesuai dengan kesepakatan dan diskusi sebelumnya. Harapannya dengan penerapan Ipteks dapat membantu masyarakat dalam memaksimalkan potensi yang ada sehingga mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi. Dari solusi permasalahan yang ada diperlukan pengembangan media pengenalan lukisan wayang kamasan. Salah satunya dengan sistem galeri lukisan wayang Kamasan. Sistem ini akan dilengkapi dengan cerita Sejarah lukisan wayang Kamasan, cerita-cerita rakyat, pengenalan profil pelukis wayang Kamasan yang disertai akses akun media sosial dan galeri lukisan wayang Kamasan dan video pembelajaran lukisan wayang

kamasan. Pembuatan galeri ini menggunakan sistem berbasis website untuk kemudahan akses. Untuk dapat mengakses sistem, pengguna dapat melakukan scan ke QR Code yang ada pada Buku Sketsa atau Buku mewarnai lukisan wayang Kamasan. Teknologi ini diawali pada karya (Pascima et al., 2023; Putra et al., 2022; Putra & Pascima, 2021; Wira Astawa et al., 2019) dan akan dikembangkan serta disesuaikan kembali pada pengabdian kali ini. Pembuatan website galeri lukisan ini bermaksud untuk 1). Galeri lukisan wayang Kamasan secara digital dilengkapi dengan cerita di balik lukisannya, 2) memperkenalkan maestro-maestro lukisan wayang Kamasan, 3). Sejarah yang berkembang terkait wayang Kamasan, 4) Serta video pembelajaran menggambar wayang Kamasan. Seluruhnya ditujukan untuk memperkenalkan kembali lukisan wayang Kamasan ke pada Masyarakat agar menghargai kesenian ini dan berdampak pada berkurangnya duplikasi lukisan menggunakan mesin print dan meningkatkan minat Masyarakat untuk memiliki lukisan ini di kediamannya.

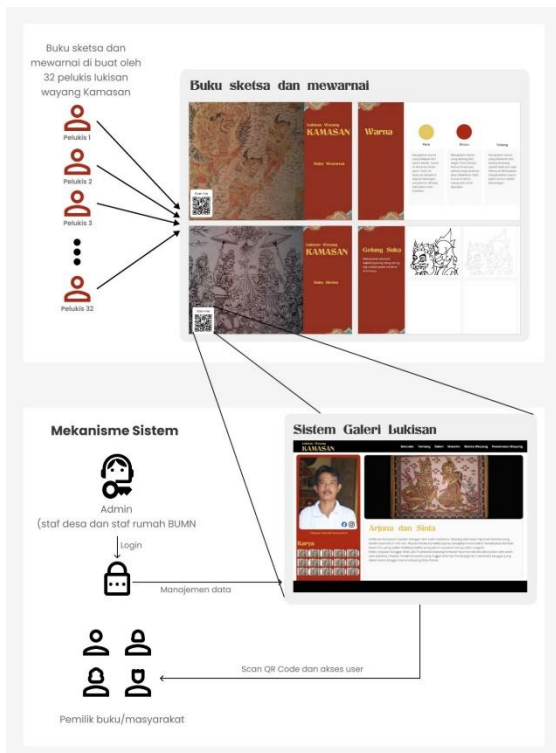
Buku sketsa dan buku mewarnai lukisan wayang Kamasan akan masing-masing berisikan 15 halaman disertai cover sehingga diperlukan total 32 lukisan dengan ukuran A3 yang sesuai dengan kebiasaan belajar melukis wayang. Pembuatan lukisan yang akan dijadikan buku, akan dikembangkan bersama dengan 32 pelukis Kamasan. Buku akan disertai QR Code pada bagian cover dan pada setiap sketsa/lukisan akan disertai identitas pelukis atau memanfaatkan logo/pengenal lain dari pelukisnya. Adapun tampilan dari buku terlihat seperti Gambar 7. Jika QR Code buku discan maka, akan diarahkan ke sistem galeri lukisan wayang Kamasan seperti pada Gambar 8. Adapun skema Iptek yang akan diterapkan terlihat seperti pada Gambar 5.



Gambar 5: Tampilan buku mewarnai dan buku sketsa



Gambar 6: Tampilan antarmuka sistem



Gambar 7: Mekanisme kerja sistem

Pada Gambar 7 terlihat bahwa buku yang akan dibuat dibangun bersama oleh 32 pelukis wayang kamasan. Sistem akan dikelola oleh Admin/pengabdian, staf Rumah BUMN Klunggun dan Staf Desa. Aplikasi ini akan dibangun menggunakan varian *Agile method* yaitu *Extream Programming*

untuk dapat melakukan pengembangan secara cepat dan mampu beradaptasi dengan perubahan. Aplikasi akan dibangun berbasis *Javascript Framework server side rendering* (Next Js). Penggunaan web bertujuan agar pengunjung tidak perlu *install* aplikasi yang cenderung merepotkan jika hanya ingin melihat. Pemilihan *Framework Javascript* ditujukan untuk kenyamanan pengguna dengan tujuan mempercepat akses dan eksplorasi sistem oleh pengunjung. Sistem web yang dikembangkan merupakan *responsive web* yang mampu menyesuaikan tampilan dengan berbagai ukuran layar. Pengembangan juga akan dilakukan dengan prinsip *mobile first* untuk kenyamanan mengeksplorasi pada tampilan *mobile*. Aplikasi ini tidak hanya berdiri sendiri namun sistem ini akan kami koneksikan dengan Instagram untuk memperoleh postingan maestro di akun instagramnya dan dengan Google untuk manajemen akun.

Terkait media lukis baru kami menerapkan proses digitalisasi untuk meminimalisir biaya produksi. Proses diawali dengan pembuatan sketsa dengan ukuran jam tangan yang diperbesar. Setelah sketsa selesai maka dilanjutkan dengan proses scan untuk mendapatkan file digitalnya. Hasil scan belum dapat dipergunakan karena pasti banyak mengandung *noise*. Tahap selanjutnya dilakukan pembersihan file hingga siap digunakan. Untuk menggunakan file yang telah jadi, dilakukan dengan proses laser grafir untuk mendapatkan motif di jam tangan. Hasil tali jam tersebut terlihat seperti pada Gambar 8.



Gambar 8: Tali jam tangan motif



Gambar 9: Tas Goni motif wayang kamasan

Gambar 9 menunjukkan hasil dari pengembangan tas menggunakan karung goni dengan motif wayang Kamasan yang berhasil dikembangkan oleh pelukis. Pengembangan media lukis baru berupa tas Goni dan tali jam tangan ini tidak hanya untuk peningkatan penjualan tetapi lebih pada pengenalan lukisan wayang kamasan. Dengan diversifikasi produk dan masyarakat mengenal kembali lukisan ini diharapkan terdapat masyarakat yang membeli lukisan wayang kamasan dalam bentuk lain seperti keben, Lukisan, Kober, ider-ider dsb.

Selain teknologi pengabdian ini juga menyoar peningkatan keterampilan pelukis wayang Kamasan dalam hal pemasaran digital dan pelestarian dengan mengenalkan kembali lukisan wayang Kamasan ke generasi muda. Beberapa Pelatihan dilakukan seperti pelatihan penggunaan dan manajemen media sosial, pelatihan Fotografi dan editing, pelatihan brand identity (logo/pengenal brand lainnya). Pelatihan dilakukan dalam 2 tahap dan kedua tahap berhasil dilakukan terlihat seperti pada Gambar 10.



Gambar 10: Pelatihan pemasaran digital yang dihadiri oleh keluarga pelukis dan pelukis wayang kamasan

Pada aspek pelestarian dilakukan lomba yang telah berjalan dengan baik. Dilaksanakan 2 lomba yaitu lomba lukis sketsa wayang Kamasan

untuk Tingkat SMP yang diikuti oleh 13 peserta dan lomba mewarnai lukisan wayang Kamasan Tingkat SD yang diikuti oleh 66 peserta. Lomba ini dilaksanakan dengan harapan generasi muda mengenal dan mencintai kembali karya lukis yang berkembang di daerahnya.

Kedua lomba ini berjalan dengan sangat baik dan antusiasme Masyarakat sangat baik dalam menyambut lomba ini. Dari hasil wawancara terhadap beberapa orang tua siswa mengatakan lomba seperti ini sebaiknya diadakan rutin minimal 1 tahun sekali agar anak mau mengikuti kursus atau Pelatihan terkait wayang Kamasan. Lomba ini juga dikatakan dapat memotivasi siswa dalam berkesenian. Adapun dokumentasi lomba terlihat pada Gambar 11 dan Gambar 12.



Gambar 11: Lomba mewarnai lukisan wayang Kamasan



Gambar 12: Lomba melukis sketsa wayang kamasan

Simpulan dan Saran

Pengabdian ini telah berjalan sesuai dengan jalur yang telah direncanakan namun memang memiliki cukup banyak kendala sekalipun masih bisa ditangani. Hingga saat ini seluruh pelaksanaan pengabdian telah berhasil dijalankan. Pengabdian ini memang sangat sulit dikejar diawal mengingat masyarakat siap melakukan pelatihan dan kegiatan lain setelah hari raya berakhir. Kegiatan pengabdian ini berjalan cukup lambat karena beberapa pengrajin memperoleh order yang cukup pada saat adanya hari raya dan kami selaku pengabdian ingin pelukis fokus pada pekerjaannya. Dari kegiatan yang telah kami

lakukan, respon masyarakat, orang tua siswa, anak, tokoh masyarakat, maestro dan warga sekitar sangat positif. Belum kami temukan respon yang kurang baik dari pengabdian ini.

Aspek pelestarian yang menawarkan solusi berupa lomba dan pembuatan buku sketsa dan mewarnai terlaksana dengan baik. Kegiatan lomba rampung pada 13 Oktober 2024 dengan respon masyarakat yang sangat mengapresiasi kegiatan ini dan menginginkan kegiatan serupa dilaksanakan setiap tahun. Buku sketsa dan Buku mewarnai juga terlaksana dengan baik sekalipun pembuatannya jauh melebihi waktu yang ditentukan mengingat lukisan yang dibuat masyarakat cukup mundur. Terdapat juga perubahan desain buku berdasarkan diskusi kami dengan para maestro lukis kamasan. Mengakomodasi usulan maestro lukis kami mendesain ulang buku lukis dan buku sketsa agar dampak baik buku ini semakin terasa.

Aspek pemasaran telah dilakukan dalam 2 tahapan. Kegiatan tahap 1 menitik beratkan tentang kesadaran pemasaran. Kegiatan tahap berikutnya untuk meningkatkan keterampilan pemasaran. Pelatihan yang kami lakukan lebih kepada keluarga dari pelukis. Kegiatan berjalan baik dengan antusias keluarga pelukis sangat tinggi. Beberapa pelukis juga langsung hadir pada saat pelatihan dan ikut belajar. Saking antusiasnya, pelatihan memakan durasi lebih dari waktu yang kami alokasikan.

Aspek inovasi dilakukan dengan 2 media lukis baru. 1 media lukis yaitu berupa tas goni telah berhasil dilakukan dengan baik dan 1 media lukis lagi dengan tali jam tangan kulit juga telah rampung dilakukan. Sekalipun media ini berhasil kami kerjakan namun kami mengalami beberapa kendala dalam hal pencetakan dengan mesin grafir. Pengrajin hingga saat ini masih kesulitan dalam pengoperasian mesin grafir agar hasilnya sesuai dengan harapan.

Kami sebenarnya memiliki cukup banyak kendala namun dengan tim yang solid dan banyak bantuan dari pihak lain sehingga pengabdian ini berjalan sesuai jalurnya. Beberapa yang bisa kami sarankan kepada pengabdian berikutnya adalah sebagai berikut.

1. Membuat timeline dengan memperhitungkan hari raya dan hari besar keagamaan di desa termasuk hari baik untuk kegiatan masyarakat mengingat masyarakat Bali harus melakukan kegiatan adat dan keagamaan didesanya.
2. Memperhitungkan kerjasama dengan usaha lain agar tidak mengerjakan inovasi sendiri yang menjadikan pengrajin kurang produktif. Hal ini kami temukan pada kegiatan pembuatan tali jam. Idealnya, pelukis membuat desain dan ada usaha lain yang mencetak desain tersebut ke media tali jam. Hal ini akan meningkatkan produktifitas

mengingat pelukis hanya mengerjakan kegiatan yang mereka kuasai.

3. Memerlukan teknologi dalam memperbanyak sketsa ke kertas yang lebih tebal.
4. Pengrajin memerlukan pendampingan dalam manajemen media sosial.
Perlu pelatihan lanjutan dalam hal pemanfaatan teknologi yang belum pernah digunakan pelukis.

Daftar Rujukan

- Cahyadi, I. W. A. E., Adnyana, I. W., Mudra, I. W., & Swandi, I. W. (2023). Visual Naratif Lukisan Wayang Kamasan Pada Bale Kambang Taman Gili Puri Klungkung-Bali. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 3(2), 1397–1411.
- Pascima, I. B. N., Ariningsih, K. A., Sindu, I. G. P., & Masdiantini, P. R. (2023). Merawat Tradisi, Merawat Generasi Pelukis Wayang Kamasan. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*.
- Mulyati, M. I., & Suidiana, I. K. (2022). Lukisan Wayang Kamasan Sebagai Salah Satu Elemen Dekorasi Interior untuk Memberi Nuansa Bali yang Unik. *Journal on Education*, 05(01), 799–807.
- Pascima, I. B. N., Listartha, I. M. E., & Putra, I. G. L. A. R. (2021). Pelatihan Digital Marketinglukisan Wayang Kamasan. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, 6, 2266–2272.
- Pascima, I. B. N., Wiratma, I. G. L., & Wijaya, I. N. S. W. (2022). Promosi Digital Produk Kesenian Desa Kamasan. In *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*.
- Prasetya, I. B. S., Sudarmawan, A., & Sudiarta, I. W. (2019). Sistem Penurunan Keterampilan Seni Lukis Wayang Kamasan Oleh I Nyoman Mandra. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 9(1), 1–12.
- Putra, I. G. L. A. R., & Pascima, I. B. N. (2021). *Agile Development Methods Dalam Pengembangan Sistem Qr Code Lukisan Wayang Kamasan*.
- Putra, I. G. L. A. R., Saskara, G. A. J., & Pascima, I. B. N. (2022). *Evaluasi Usability Aplikasi Lukisan Wayang Kamasan (Wakabali.Com) Menggunakan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire*.
- Putra, I. G. L. A. R., Trisna, K. W., & Wiradharma, I. G. B. M. (2018). Inovasi Kerajinan Lukisan Wayang Kamasan Klungkung. *Majalah Aplikasi Ipteks Ngayah*, 9(1).
- Wira Astawa, G., Putra, I. G. L. A. R., & Gede, K. J. I. G. P. K. (2019). *Aplikasi Android Lukisan Wayang Kamasan Menggunakan Qr Code Sebagai Media Promosi Interaktif (Studi Kasus: Startup Way'k)*. 5(1), 46–54.