

“SEHARI MENJADI SENIMAN” SEBAGAI IMPLEMENTASI WISATA EDUKASI SENI BUDAYA SIDOARJO

Vidya Mandarani^{1*}, Joko Susilo², Ali Akbar³, Detak Prapanca⁴, Raras Hafiidha Sari⁵

^{1,2,3,4}Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, ⁵Universitas Hasyim Asy'ari Jombang

Email : vmandarani@umsida.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkenalkan dan menumbuhkan apresiasi terhadap seni budaya lokal Sidoarjo melalui pendekatan wisata edukasi berbasis partisipasi. Program “Sehari Menjadi Seniman” dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna, dengan melibatkan peserta secara langsung dalam aktivitas seni seperti membatik, melukis, bermain gamelan, menari, dan menikmati miniatur dan narasi sejarah seni budaya Sidoarjo di museum seni dan budaya. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahap: (1) Persiapan yang mencakup pemetaan potensi dan penguatan kapasitas SDM; (2) Pelaksanaan berupa *workshop*, praktik langsung, dan sesi refleksi; serta (3) Evaluasi melalui kuesioner dan diskusi tindak lanjut. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman, ketertarikan, dan rasa bangga peserta terhadap seni budaya lokal, sekaligus terbukanya peluang pengembangan wisata edukasi berbasis seni budaya yang berkelanjutan di Sidoarjo. Keberhasilan program ini ditunjang oleh kolaborasi erat antara akademisi, pelaku seni, dan masyarakat lokal. Kegiatan ini direkomendasikan untuk direplikasi di daerah lain sebagai strategi pelestarian budaya dan penguatan identitas lokal.

Kata kunci: *seni budaya, wisata edukasi, pelestarian budaya, pengabdian masyarakat, Sidoarjo*

ABSTRACT

This community service activity aims to introduce and foster appreciation for Sidoarjo's local arts and culture through a participatory educational tourism approach. The "A Day as an Artist" program is designed to provide a fun and meaningful learning experience by directly involving participants in artistic activities such as batik making, painting, playing gamelan, dancing, and enjoying miniatures and historical narratives of Sidoarjo's arts and culture at the arts and culture museum. The activity was implemented in three stages: (1) Preparation, which included mapping potential and strengthening human resource capacity; (2) Implementation, which included workshops, hands-on practice, and reflection sessions; and (3) Evaluation through questionnaires and follow-up discussions. The results of the activity indicated an increase in participants' understanding, interest, and sense of pride in local arts and culture, while also opening up opportunities for the development of sustainable arts-based educational tourism in Sidoarjo. The success of this program was supported by close collaboration between academics, artists, and the local community. This activity is recommended for replication in other regions as a strategy for cultural preservation and strengthening local identity.

Keywords: *arts and culture, educational tourism, cultural preservation, community service, Sidoarjo*

PENDAHULUAN

Indonesia, sebagai bangsa yang majemuk, memiliki kekayaan seni dan budaya tradisional yang tak ternilai harganya, yang berfungsi sebagai cerminan identitas dan kearifan lokal di setiap daerah. Di tengah arus globalisasi, pelestarian warisan budaya ini menjadi sebuah

Copyright (c) 2025 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

tantangan sekaligus prioritas nasional. Salah satu pendekatan yang paling ideal dan berkelanjutan untuk menjawab tantangan ini adalah melalui pengembangan wisata edukasi. Konsep ini secara cerdas memadukan aspek rekreasi dengan pembelajaran, di mana pengunjung tidak hanya menjadi penikmat pasif, tetapi juga peserta aktif yang memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Prasetyo & Nararais, 2023). Model wisata edukasi ini menjadi strategi yang sangat efektif untuk mentransformasikan aset budaya dari sekadar objek pameran menjadi sebuah pengalaman hidup yang dinamis (Ulfa et al., 2025).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara kekayaan budaya yang dimiliki dengan tingkat apresiasi dan keterlibatan generasi muda. Arus modernisasi yang deras, ditambah dengan dominasi teknologi informasi dan budaya populer global, secara perlahan mengikis minat dan pemahaman generasi muda terhadap warisan tradisi lokal mereka. Banyak di antara mereka yang merasa lebih akrab dengan budaya asing daripada dengan seni dan kearifan yang tumbuh di lingkungan mereka sendiri. Kesenjangan generasi ini menciptakan sebuah ancaman serius terhadap keberlanjutan budaya, di mana sebuah warisan luhur berisiko punah karena kehilangan penerus dan penikmatnya (Rofiq, 2024; Sya'bana et al., 2024).

Kesenjangan ini teramati secara nyata di Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Di satu sisi, Sidoarjo dikenal sebagai sebuah kawasan urban dan industri yang modern dan dinamis. Namun, di balik citra industrial tersebut, Sidoarjo sebenarnya menyimpan potensi seni dan budaya yang sangat kaya dan beragam, mulai dari seni batik tulis yang khas, kerajinan gerabah tradisional, seni tari, hingga musik gamelan. Sayangnya, potensi ini seringkali "tersembunyi" dan kurang terekspos, baik bagi masyarakat luar maupun bagi warganya sendiri, terutama kaum muda. Akibatnya, kekayaan budaya Sidoarjo belum menjadi bagian yang terintegrasi dari identitas kota modernnya dan belum tergarap secara optimal sebagai aset pariwisata.

Menjawab permasalahan tersebut, sebuah inovasi program pengabdian masyarakat yang bertajuk "Sehari Menjadi Seniman" dirancang dan diimplementasikan. Nilai kebaruan dari program ini terletak pada pendekatannya yang bersifat imersif dan partisipatif. Berbeda dari model wisata budaya konvensional yang hanya menempatkan pengunjung sebagai penonton, program ini secara radikal mengubah peran mereka menjadi pelaku. Inovasinya adalah keyakinan bahwa cara terbaik untuk menumbuhkan rasa cinta dan penghargaan terhadap seni bukanlah dengan melihat, melainkan dengan melakukan. Peserta, khususnya generasi muda, diajak untuk terjun langsung dan merasakan sendiri proses kreatif di balik setiap karya seni.

Program "Sehari Menjadi Seniman", yang merupakan hasil kolaborasi antara Dewan Kesenian Sidoarjo (Dekesda) dengan tim akademisi, menawarkan serangkaian pengalaman langsung yang otentik. Peserta akan diajak untuk memegang canting dan belajar membatik, merasakan tekstur tanah liat saat membuat kerajinan gerabah, memukul bilah-bilah gamelan untuk menghasilkan harmoni, serta menggerakkan tubuh mereka dalam latihan tari tradisional. Seluruh pengalaman praktis ini kemudian dibingkai dengan kunjungan ke museum seni budaya untuk memberikan konteks historis dan teoretis. Pendekatan yang menekankan pada interaksi langsung dengan aktivitas kreatif ini sejalan dengan strategi pengembangan wisata edukasi yang paling efektif (Liantifa & Lestari, 2025; Matrutu, 2025; Harja & Moktar, 2024).

Lebih jauh lagi, inovasi dari program ini juga terletak pada modelnya yang berbasis pada pemberdayaan masyarakat lokal. "Sehari Menjadi Seniman" tidak dirancang sebagai sebuah acara yang terisolasi, melainkan sebagai sebuah ekosistem pariwisata yang mengakar di komunitas. Para seniman dan pengrajin lokal tidak hanya menjadi objek kunjungan, tetapi berperan aktif sebagai mentor dan fasilitator. Warga sekitar dilibatkan dalam penyediaan akomodasi (*homestay*) dan penyajian kuliner khas, menciptakan sebuah rantai ekonomi yang memberikan manfaat langsung bagi masyarakat (Esariti et al., 2023; Nurhadi et al., 2023).

Copyright (c) 2025 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Dengan demikian, program ini secara simultan mencapai tiga tujuan: edukasi bagi peserta, pelestarian budaya, dan pemberdayaan ekonomi masyarakat.

Berdasarkan latar belakang mengenai pentingnya pelestarian budaya, adanya kesenjangan apresiasi di kalangan generasi muda Sidoarjo, serta inovasi program "Sehari Menjadi Seniman" yang bersifat imersif dan berbasis komunitas, maka tujuan dari kegiatan pengabdian ini menjadi sangat jelas. Program ini bertujuan untuk tidak hanya memperkenalkan kekayaan seni dan budaya Sidoarjo kepada generasi muda, tetapi yang lebih penting, untuk menumbuhkan benih-benih rasa cinta, kepedulian, dan kebanggaan terhadap identitas lokal mereka. Melalui pengalaman langsung menjadi seniman dalam sehari, diharapkan program ini dapat menjadi sebuah model wisata edukasi budaya yang inspiratif, berkelanjutan, dan dapat direplikasi di daerah lain (Hanafi & Yudhiasta, 2024).

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini mengadopsi pendekatan partisipatif, edukatif, dan rekreatif yang berpusat pada keterlibatan aktif peserta. Kerangka kerja kegiatan ini diadaptasi dari model pengembangan wisata edukasi berbasis budaya berkelanjutan oleh Febrianto dkk. (2022), yang kemudian disederhanakan menjadi tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian bersama anggota Dewan Kesenian Daerah (Dekesda) Sidoarjo melakukan identifikasi mendalam terhadap potensi seni budaya lokal yang paling representatif dan menarik untuk diangkat dalam format wisata edukasi. Tahap ini juga mencakup perancangan modul kegiatan "Sehari Menjadi Seniman", penentuan seniman dan budayawan yang akan terlibat, serta penyiapan seluruh sarana dan prasarana pendukung. Koordinasi intensif dilakukan untuk memastikan bahwa setiap elemen kegiatan, mulai dari materi hingga logistik, selaras dengan tujuan utama, yaitu memberikan pengalaman seni yang otentik dan mendalam bagi seluruh peserta yang terlibat dalam program.

Pada tahap pelaksanaan, program "Sehari Menjadi Seniman" diwujudkan melalui serangkaian lokakarya interaktif dan praktik langsung yang dipandu oleh para seniman dan budayawan lokal. Anggota Dekesda turut berperan aktif sebagai fasilitator, memastikan kelancaran acara dan menjembatani interaksi antara peserta dengan para pakar seni. Pendekatan ini sejalan dengan temuan Susilo dkk. (2024) yang menekankan pentingnya pelibatan aktif masyarakat lokal dalam pelestarian budaya sebagai aset wisata. Peserta tidak diposisikan sebagai penonton pasif, melainkan sebagai subjek yang secara langsung mencoba berbagai proses kreatif, seperti melukis, membatik, atau memainkan alat musik tradisional khas Sidoarjo. Keterlibatan langsung ini dirancang untuk menciptakan pengalaman imersif, di mana transfer pengetahuan dan keterampilan tidak hanya terjadi secara teoretis, tetapi juga melalui pengalaman empiris yang menyenangkan, sehingga tujuan edukasi dan rekreasi dapat tercapai secara simultan dan efektif.

Tahap akhir dari metode ini adalah evaluasi, yang dilakukan secara komprehensif untuk mengukur efektivitas dan dampak program. Instrumen utama yang digunakan adalah kuesioner pasca-kegiatan yang disebarkan kepada seluruh peserta. Kuesioner ini dirancang untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif mengenai tiga aspek utama: tingkat kepuasan peserta terhadap keseluruhan acara, peningkatan pemahaman dan apresiasi mereka terhadap seni budaya Sidoarjo, serta masukan dan saran konstruktif untuk pengembangan program di masa depan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi keberhasilan program serta area yang memerlukan perbaikan. Hasil evaluasi ini tidak hanya menjadi tolok ukur pencapaian tujuan pengabdian, tetapi juga menjadi dasar untuk merumuskan rekomendasi strategis demi keberlanjutan program, dengan tujuan akhir memberdayakan

masyarakat agar mampu mengelola dan mengembangkan potensi seni budayanya secara mandiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan program “Sehari Menjadi Seniman” dilakukan sesuai tahapan yang telah dirancang, yakni persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi dan tindak lanjut. Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif, edukatif, dan rekreatif, sehingga peserta—terutama generasi muda—terlibat aktif dalam setiap rangkaian proses, sejalan dengan model pengembangan wisata edukasi berbasis budaya yang dikemukakan oleh Febrianto dkk. (2022).

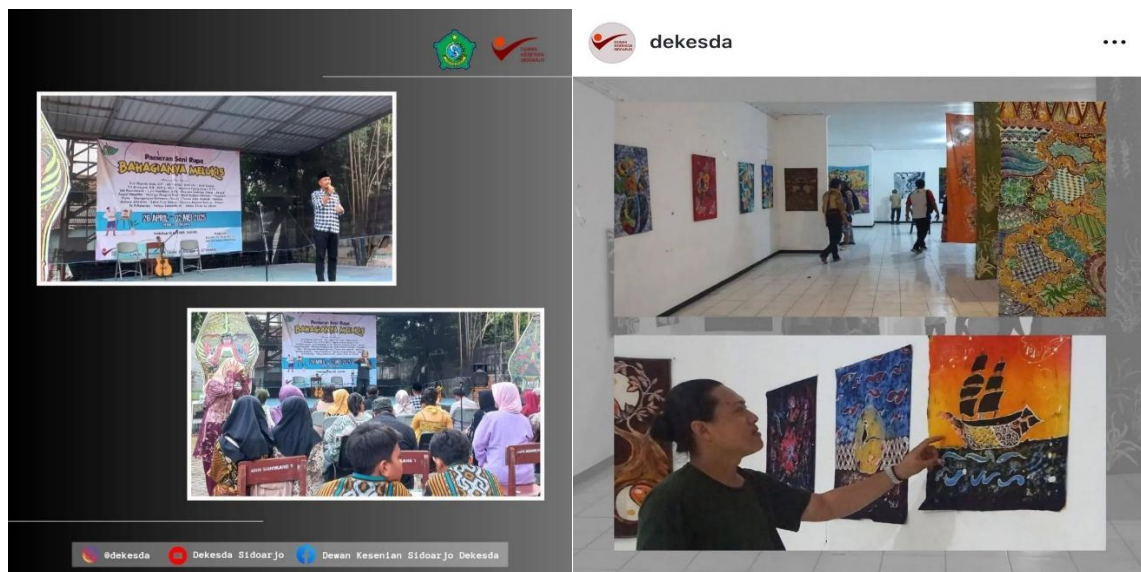
1. Tahap Persiapan

Tahap ini diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian, Dekesda, pelaku seni, dan komunitas budaya untuk mengidentifikasi kebutuhan dan memetakan potensi lokal. Hasil pemetaan menunjukkan potensi seni budaya yang beragam seperti membatik, melukis, bermain gamelan, menari, serta mengenal sejarah seni budaya Sidoarjo melalui museum. Bentuk wisata edukasi berbasis kunjungan ke museum dan cagar budaya dipandang efektif untuk menarik minat generasi muda dalam pembelajaran sejarah. Apalagi disertai dengan jadwal kegiatan dan modul pembelajaran yang aplikatif sebagai penunjang kegiatan kunjungan ini (Prabowo, 2021). Selain itu, teridentifikasi pula kebutuhan peningkatan kapasitas sumber daya manusia (SDM) dan infrastruktur di Dekesda untuk mengelola wisata edukasi secara profesional. Oleh karena itu, fokus pendampingan diarahkan pada pelatihan manajemen kegiatan, peningkatan kualitas layanan, dan kesiapan infrastruktur.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan dimulai dengan pelatihan bagi seluruh pihak yang terlibat, meliputi: a) Manajemen pertunjukkan, mulai dari persiapan hingga penyajian yang menarik penonton, dan b) Materi *service excellent*, teknik memberikan pelayanan terbaik kepada pengunjung. Selanjutnya, kegiatan utama diselenggarakan dalam format *one day activity* yang mencakup: *Pertama*. Pengenalan seni budaya Sidoarjo, berisi pemaparan sejarah, filosofi, dan ragam seni budaya khas Sidoarjo. Hal ini bertujuan meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai budaya dan wisata budaya, pewarisan budaya melalui *cultural experience*, serta bagaimana literasi budaya berperan dalam kehidupan dan aktivitas pariwisata (Rieswansyah dkk., 2022). *Kedua*. Workshop dan praktik langsung, memuat kegiatan seperti membatik motif khas Sidoarjo, latihan tari tradisional lokal (Tari Remo Munali Patah), bermain gamelan, melukis di galeri seni, serta mengunjungi pameran lukisan (seperti yang terlihat pada Gambar 1).

Gambar 1 mendokumentasikan kegiatan workshop dan pameran seni sebagai bagian dari wisata edukasi. Foto ini menangkap suasana di dalam galeri, dimana berbagai karya lukis dan batik khas dipajang secara artistik untuk dinikmati pengunjung. Terlihat peserta sedang mengapresiasi karya, sementara seorang seniman atau pemandu menjelaskan secara langsung makna dari sebuah karya batik lukis bertema bahari. Aktivitas ini memberikan pengalaman interaktif bagi peserta untuk tidak hanya melihat, tetapi juga memahami proses kreatif dan filosofi di balik setiap karya seni yang ditampilkan dalam pameran tersebut. Masih dalam rangkaian kegiatan pada Gambar 1, foto berikutnya menunjukkan acara pendukung dari Pameran Seni Rupa bertajuk Bahagiannya Milikku. Suasana acara yang lebih terbuka terlihat di sebuah panggung, di mana seorang narasumber sedang memberikan sambutan kepada audiens. Para hadirin yang menyimak dengan antusias menunjukkan adanya partisipasi publik dalam kegiatan seni ini. Dokumentasi tersebut menggambarkan bahwa pameran tidak hanya berlangsung di dalam galeri, tetapi juga dimeriahkan dengan acara komunal yang bertujuan untuk menyosialisasikan seni rupa kepada masyarakat secara lebih luas.



Gambar 1. Kegiatan wisata edukasi melukis dan menikmati pameran lukisan

Ketiga. Refleksi dan apresiasi karya, menunjukkan bagaimana peserta mendiskusikan pengalaman mereka, menampilkan karya secara simbolik, dan menerima penghargaan sebagai bentuk apresiasi. Rangkaian kegiatan ini berhasil meningkatkan partisipasi generasi muda dalam kegiatan seni budaya, menambah wawasan warisan lokal, serta memperkuat rasa bangga terhadap identitas daerah. Dampak positif juga terlihat pada pelestarian lingkungan, peningkatan daya tarik wisata, bertambahnya kunjungan, dan peningkatan ekonomi (Darmawan dkk., 2024). Dengan membantu pendampingan kepada masyarakat dalam berbagai bidang juga diharapkan dapat menambah peran wisata edukasi dalam perbedayaan SDM lokal (Kasmahidayat & Herliawan, 2023; Patabang dkk., 2023).

3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi dilakukan melalui kuesioner untuk mengukur kesan, pemahaman, dan saran perbaikan. Hasil kuesioner peserta menunjukkan mayoritas peserta merasa kegiatan ini efektif untuk mengenalkan seni budaya Sidoarjo dan memotivasi mereka untuk terlibat lebih lanjut. Diskusi bersama panitia, fasilitator, budayawan, dan seniman perlunya penguatan promosi dan penambahan variasi aktivitas. Tahap akhir berupa penyusunan laporan sebagai bahan pengembangan program berskala lebih luas. Hasil temuan ini memperkuat pandangan Hartaman dkk. (2021) bahwa pariwisata budaya yang berdaya saing dan berkelanjutan harus menawarkan pengalaman unik yang merefleksikan tradisi, latar belakang etnik, dan lanskap destinasi, sekaligus mampu membangun citra positif daerah tersebut.

Pembahasan

Analisis terhadap program “Sehari Menjadi Seniman” menunjukkan bahwa kunci keberhasilan dalam merevitalisasi minat generasi muda terhadap seni budaya lokal terletak pada penerapan model pembelajaran *experiential* atau berbasis pengalaman. Pendekatan yang bersifat partisipatif, edukatif, dan rekreatif secara efektif mentransformasikan proses pewarisan budaya dari sekadar penyampaian informasi pasif menjadi sebuah petualangan interaktif. Sejalan dengan model yang dikemukakan oleh Febrianto et al. (2022), program ini berhasil menciptakan sebuah ekosistem di mana peserta tidak hanya menjadi penonton, tetapi subjek aktif yang terlibat langsung dalam proses kreatif. Dengan merasakan langsung bagaimana cara membuat, menari, atau bermain gamelan, peserta membangun hubungan personal dan emosional dengan warisan budayanya, sebuah koneksi yang jauh lebih kuat dan bermakna

dibandingkan pembelajaran yang hanya berfokus pada aspek teoretis di dalam kelas (Matruty, 2025; Qolil & Astuti, 2025).

Keberhasilan program ini juga sangat ditentukan oleh ketelitian pada tahap persiapan yang berfokus pada pemetaan potensi dan identifikasi kebutuhan secara kolaboratif. Dengan melibatkan Dewan Kesenian Sidoarjo (Dekesda), pelaku seni, dan komunitas budaya sejak awal, program ini mampu merancang intervensi yang benar-benar relevan dan menjawab tantangan nyata di lapangan, yaitu kebutuhan peningkatan kapasitas sumber daya manusia (SDM) dan infrastruktur. Alih-alih memaksakan sebuah konsep dari luar, tim pengabdian memfokuskan pendampingan pada pelatihan manajemen pertunjukan dan *service excellent*. Langkah strategis ini tidak hanya memastikan kelancaran acara, tetapi juga memberdayakan para pelaku seni lokal dengan keterampilan manajerial yang esensial untuk mengelola wisata edukasi secara profesional dan berkelanjutan di masa depan, sehingga program ini meninggalkan warisan kompetensi, bukan sekadar kenangan acara (Situmorang & Noviana, 2025).

Implementasi kegiatan dalam format *one day activity* yang padat dan beragam terbukti mampu menjaga antusiasme peserta sekaligus memberikan gambaran holistik mengenai kekayaan seni budaya Sidoarjo. Kombinasi antara sesi pengenalan yang memberikan wawasan konseptual dengan *workshop* praktik langsung merupakan formula yang sangat efektif. Sesi pengenalan yang membahas sejarah dan filosofi seni lokal berfungsi untuk membangun literasi budaya, sejalan dengan pandangan Rieswansyah et al. (2022) mengenai pentingnya *cultural experience* dalam pariwisata. Sementara itu, sesi praktik seperti membuat dan menari memberikan kesempatan bagi peserta untuk menginternalisasi pengetahuan tersebut melalui tindakan nyata. Rangkaian kegiatan ini secara simultan menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta, menciptakan sebuah pengalaman belajar yang utuh dan mendalam dalam waktu yang relatif singkat (Firmadana et al., 2025; Tawakal & Purnomo, 2025).

Integrasi kunjungan ke museum dan pameran seni sebagai bagian dari rangkaian kegiatan secara signifikan memperkaya dimensi edukatif program. Hal ini sejalan dengan pandangan Prabowo (2021) yang menyatakan bahwa kunjungan ke museum dan cagar budaya merupakan metode yang efektif untuk menumbuhkan minat generasi muda terhadap pembelajaran sejarah dan budaya. Dengan mengapresiasi karya seni yang sudah jadi di galeri, peserta mendapatkan konteks dan inspirasi sebelum mereka mencoba menciptakannya sendiri. Interaksi langsung dengan seniman atau pemandu, sebagaimana terekam dalam dokumentasi, memberikan nilai tambah yang luar biasa karena peserta tidak hanya melihat karya, tetapi juga memahami proses kreatif dan filosofi di baliknya. Pendekatan dualistik yang menggabungkan apresiasi (melihat) dengan kreasi (melakukan) ini berhasil menciptakan sebuah siklus pembelajaran yang saling menguatkan.

Dampak dari program ini melampaui sekadar peningkatan pengetahuan dan keterampilan individual peserta, melainkan juga berpotensi sebagai model pengembangan ekonomi kreatif berbasis komunitas. Dengan memberdayakan SDM lokal dan mempromosikan seni budaya sebagai daya tarik wisata, program ini membuka jalan bagi diversifikasi produk pariwisata di Sidoarjo. Sebagaimana ditegaskan oleh Darmawan et al. (2024), kegiatan semacam ini memiliki efek ganda, yaitu pelestarian budaya sekaligus peningkatan ekonomi. Pemberdayaan masyarakat lokal untuk menjadi tuan rumah dalam wisata edukasi, seperti yang juga disoroti oleh Kasmahidayat dan Herliawan (2023) serta Patabang et al. (2023), merupakan kunci untuk memastikan bahwa manfaat pariwisata dapat dirasakan secara langsung oleh komunitas, sehingga menciptakan rasa kepemilikan dan mendorong keberlanjutan program.

Tahap evaluasi dan tindak lanjut yang terstruktur menunjukkan komitmen program ini terhadap perbaikan berkelanjutan. Hasil kuesioner yang positif mengonfirmasi efektivitas

Copyright (c) 2025 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

pendekatan yang digunakan, sementara masukan konstruktif dari para pemangku kepentingan mengenai perlunya penguatan promosi dan variasi aktivitas memberikan peta jalan yang jelas untuk pengembangan di masa depan. Hal ini sangat relevan dengan pandangan Hartaman et al. (2021) bahwa pariwisata budaya yang berdaya saing harus terus berinovasi untuk menawarkan pengalaman yang unik dan mampu membangun citra positif daerah. Dengan demikian, program “Sehari Menjadi Seniman” tidak berhenti sebagai sebuah acara tunggal, melainkan berfungsi sebagai *pilot project* yang datanya dapat digunakan untuk merancang program berskala lebih besar dan lebih permanen.

Secara keseluruhan, program pengabdian ini memberikan implikasi penting bahwa pelestarian budaya di era modern menuntut pendekatan yang inovatif, interaktif, dan partisipatif. Program ini berhasil menjadi model *best practice* dalam merancang wisata edukasi berbasis budaya yang menarik bagi generasi muda. Namun, perlu diakui keterbatasan dari kegiatan ini, terutama karena sifatnya yang merupakan intervensi jangka pendek (*one day activity*). Dampak jangka panjang terhadap minat dan keterlibatan peserta dalam kegiatan seni budaya secara berkelanjutan belum dapat diukur secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian atau program tindak lanjut di masa depan disarankan untuk merancang studi longitudinal atau membentuk komunitas seni bagi para alumni kegiatan untuk melacak perkembangan minat mereka dan memastikan keberlanjutan dari momentum positif yang telah berhasil diciptakan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertajuk “*Sehari Menjadi Seniman sebagai Implementasi Wisata Edukasi Seni Budaya Sidoarjo*” berhasil memberikan pengalaman edukatif yang menyenangkan dan bermakna bagi pengunjung dalam mengenal serta melestarikan seni budaya lokal. Melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas seni seperti membatik, melukis, bermain gamelan, menari, dan menikmati miniatur dan narasi sejarah seni budaya Sidoarjo di museum, peserta memperoleh pengetahuan teoritis sekaligus merasakan proses kreatif khas para seniman lokal. Program ini terbukti mampu menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian terhadap warisan budaya daerah serta membuka peluang pengembangan wisata edukasi berbasis seni budaya yang berkelanjutan. Keterlibatan komunitas seni dan tokoh lokal memperkuat kolaborasi antara akademisi, masyarakat, dan pelaku budaya dalam menjaga identitas lokal Sidoarjo. Sebagai tindak lanjut, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dan terintegrasi dengan program pariwisata daerah agar menjadi pilar pembangunan berbasis budaya yang inklusif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, R. et al. (2024). Pengembangan Aktivitas Wisata Edukasi Bahari Di Pulau Pari. *JPP: Jurnal Pendidikan Dan Perhotelan*, 4(1), 49–58. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpp/article/view/45373>
- Esariti, L. et al. (2023). Optimalisasi Pengembangan Desa Wisata Lerep Kabupaten Semarang Berbasis Kearifan Lokal. *Journal of Regional and Rural Development Planning (Jurnal Perencanaan Pembangunan Wilayah Dan Perdesaan)*, 7(1), 107–117. <https://doi.org/10.29244/jp2wd.2022.7.1.107-117>
- Febrianto, A. et al. (2022). PKM Pengembangan Wisata Edukasi Pedesaan Berbasis Budaya Berkelanjutan Di Desa Kedung Caluk Krejengan Probolinggo. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 3(3), 383–396. <https://doi.org/10.33650/guyub.v3i3.4797>
- Firmadana, A. et al. (2025). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dalam Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas VII Di MTsN 6 Limapuluh Kota.

- SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 906.
<https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6932>
- Hanafi, A., & Yudhiasta, S. (2024). Pengembangan Potensi Pariwisata Melalui Wisata Edukasi Di Kampung Budaya Samin Bojonegoro. *Journal Publicuho*, 7(2), 863–873.
<https://doi.org/10.35817/publicuho.v7i2.430>
- Harja, N. A., & Moktar, B. (2024). Pengembangan Wisata Edukasi Di Sawah: Menggali Potensi Ekonomi Dan Budaya Lokal. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 1(3), 91–95.
<https://e-journalbattuta.ac.id/index.php/jpm>
- Hartaman, N. et al. (2021). Strategi Pemerintah Dalam Pengembangan Wisata Budaya Dan Kearifan Lokal Di Kabupaten Majene. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 578–588.
<https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya/article/view/1334>
- Kasmahidayat, Y., & Herliawan, R. J. (2023). Pengembangan Seni Tradisi Sebagai Penguatan Wisata Budaya Kawasan Ekonomi Khusus Tanjung Lesung. *Jurnal Abmas*, 23(1), 9–16. <https://doi.org/10.17509/abmas.v23i1.57292>
- Liantifa, M., & Lestari, A. A. (2025). Strategi Bauran Pemasaran Dalam Meningkatkan Jumlah Kunjungan Di Agrowisata Depati Coffee Pada Era Digitalisasi. *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 129.
<https://doi.org/10.51878/community.v5i1.6208>
- Matruty, D. J. (2025). Ekonomi Kreatif Berlandaskan Nilai Kristiani: Mengelola Talenta Untuk Kemandirian Dan Pelayanan Jemaat. *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 278. <https://doi.org/10.51878/community.v5i1.6878>
- Nurhadi, M. et al. (2023). Revitalisasi Tempat Wisata Dalam Pengembangan Wisata Budaya Desa Plunturan Ponorogo. *Abdi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 16–24. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/abdiwidya/article/view/1977>
- Patabang, M. et al. (2023). Motivasi Pengunjung Terhadap Pengembangan Wisata Budaya Di Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten. *Jurnal Sosial Terapan*, 1(1), 12–17.
<https://doi.org/10.29244/jstrsv.1.1.12-17>
- Prabowo, M. R. (2021). Wisata Edukasi Melalui Kunjungan Museum Dan Situs Cagar Budaya Di Kalimantan Barat Sebagai Sumber Belajar Sejarah. In *Urgensi Kesadaran Sejarah Dan Pelestarian Budaya Daerah Di Era Revolusi Industri 4.0* (pp. 259–274).
- Prasetyo, H., & Nararais, D. (2023). Urgensi Destinasi Wisata Edukasi Dalam Mendukung Pariwisata Berkelanjutan Di Indonesia. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 17(2), 135–143. <https://ejournal.stipram.ac.id/index.php/kepariwisataan/article/view/209>
- Qolil, M., & Astuti, R. (2025). Efektivitas Praktikum IPA Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa: Studi Quasi Experiment Di SMP Islamiyah Widodaren. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1257.
<https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6673>
- Rieswansyah, A. F. P. et al. (2022). Strategi Pengembangan Desa Wisata Melalui Kemampuan Literasi Budaya Dan Culture Experience. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 8(2), 87.
<https://doi.org/10.20961/jpi.v8i2.66718>
- Rofiq, A. (2024). Budaya Warok Ponoragan: Media Penguatan Wawasan Kebangsaan Masyarakat Ponorogo. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 4(2), 129.
<https://doi.org/10.51878/cendekia.v4i2.2741>
- Situmorang, M. T. N., & Noviana, L. (2025). Partisipasi Masyarakat Dalam Penanggulangan Bencana Untuk Mewujudkan Kampung Siaga Bencana (KSB) Di Desa

- Bangbayang Kampung Cipadang Ayam Pelung. *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 238. <https://doi.org/10.51878/community.v5i1.6692>
- Susilo, A. et al. (2024). Pendampingan Komunitas Sarisejaya Dalam Jelajah Sejarah Lokal Batu Urip Menuju Kampung Wisata Edukasi. *Madaniya*, 5(4), 1595–1608. <https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/963>
- Sya'bana, M. Z. et al. (2024). Pengaruh Pendekatan Culturally Responsive Teaching Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(2), 74. <https://doi.org/10.51878/science.v4i2.2965>
- Tawakal, L., & Purnomo, A. (2025). Analisis Tingkat Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flash Card. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 874. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6732>
- Ulfa, R. L. et al. (2025). Mengangkat Isu Lokal Dari Masyarakat Suku Batin Kecamatan Tabir Melalui Pertunjukan Seni Tari Di MI Darussalam Jelutung Kota Jambi. *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 228. <https://doi.org/10.51878/community.v5i1.6691>