

Kreasi Ragam Dolanan Anak Memperkaya Warisan Sandur Bojonegoro

¹*Rohmawati Kusumaningtias, ²Wiwin Yulianingsih, ³Arif Hidajad

¹Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya

²Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya

³Pendidikan Seni Budaya, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: ¹rohmatikusumaningtias@unesa.ac.id, ²wiwinylaningsih@unesa.ac.id,
³arifhidajad@unesa.ac.id

*Corresponding Author

Abstrak—Kesenian Sandur merupakan bagian dari tradisi budaya masyarakat Bojonegoro, yang menghadapi tantangan dalam pelestariannya, terutama di kalangan generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk melestarikan Sandur melalui diversifikasi produk yang dapat diterapkan pada dolanan anak, sebagai sarana edukasi dan hiburan yang mengenalkan budaya Sandur kepada generasi muda. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini meliputi pelatihan dan pendampingan kepada seniman Sandur dalam menciptakan produk turunan yang berbasis pada nilai-nilai budaya lokal, seperti permainan tradisional yang mendidik. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan bahwa produk diversifikasi, seperti mainan kartu, boneka wayang, dan buku berwarna, berhasil meningkatkan keterampilan seniman dalam mengembangkan produk yang edukatif. Selain itu, pelatihan kewirausahaan yang diberikan memungkinkan para seniman untuk mengelola dan memasarkan produk mereka secara mandiri. Program ini diharapkan dapat memperkenalkan kesenian Sandur kepada generasi muda, melestarikan budaya, dan meningkatkan kesejahteraan seniman Sandur di Bojonegoro.

Kata Kunci: Sandur, dolanan anak, budaya

Abstract— The art of Sandur is a part of the cultural tradition of the Bojonegoro community, which faces challenges in its preservation, especially among the younger generation. This study aims to preserve Sandur through product diversification for children's toys, serving as both an educational and entertaining medium to introduce Sandur culture to the younger generation. The methods used in this community service include training and mentoring Sandur artists to create derivative products that reflect local cultural values, such as educational traditional games. The results of this service indicate that diversified products, such as card games, puppet dolls, and colouring books, effectively enhanced artists' skills in developing educational products. Additionally, the entrepreneurship training provided enables the artists to manage and market their products independently. This program is expected to introduce Sandur art to the younger generation, preserve the culture, and improve the welfare of Sandur artists in Bojonegoro.

Keywords— Sandur, children's toys, cultural

1. PENDAHULUAN

Kesenian Sandur merupakan sebuah seni pertunjukan tradisional yang berkembang di kalangan masyarakat agraris, yaitu masyarakat yang menggantungkan kehidupannya pada hasil produksi dan pemeliharaan tanaman serta kegiatan pertanian di wilayah Bojonegoro [1]. Sandur berasal dari gabungan kata *isan* dan *dhur*, yang bermakna “*Sandhangan Dhuwur*” atau keluhuran, berhubungan dengan penghormatan terhadap leluhur yang dimuliakan masyarakat Bojonegoro. Sebagai bagian dari budaya dan tradisi yang telah lama ada di Bojonegoro dan Tuban, Kesenian Sandur berfungsi sebagai pengiring dalam tradisi penghormatan terhadap leluhur desa. Dalam budaya Jawa, leluhur dipandang sebagai sosok yang dihormati dan dimuliakan. [2].

Kesenian Sandur mengandung makna dan filosofi yang dalam. Setiap gerakan dan irama dalam Sandur menyampaikan nilai-nilai luhur seperti kebersamaan, rasa syukur, dan penghormatan terhadap leluhur, serta berfungsi sebagai media pendidikan budaya yang mengajarkan generasi muda untuk menjaga kearifan lokal salah satunya dalam bentuk permainan tradisional anak-anak Jawa [3]. Kearifan lokal ini tidak hanya terbatas pada etika, tetapi juga meliputi norma, tindakan, dan perilaku, sehingga kearifan lokal dapat menjadi pedoman yang bersifat religius bagi manusia dalam bersikap dan bertindak. Hal ini berlaku baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam upaya menentukan arah peradaban manusia di masa depan [4]. Oleh karena itu, kearifan lokal penting untuk dilestarikan untuk menjaga keseimbangan dan kelestarian antara manusia dan lingkungan sehingga menentukan arah peradaban di masa depan [5].

Sanggar Bale Parawangsa adalah kelompok seni yang berkomitmen untuk melestarikan kearifan lokal, yaitu Sandur di wilayah Kabupaten Bojonegoro [6]. Sanggar ini berada di Jl. Brigjen Sutoyo Gang Langgar No. 5, Desa Sukorejo, Kabupaten Bojonegoro. Sanggar ini secara rutin mengadakan pementasan kesenian Sandur setiap kali menerima undangan di Kabupaten Bojonegoro dan daerah sekitarnya. Saat ini, Sandur memiliki dua jenis pagelaran, yaitu yang menggunakan pemeran manusia dan yang menggunakan wayang. Dalam kesenian Sandur, terdapat beberapa tokoh utama, seperti Pethak, Balong, Tangsil, dan Cawik. Kesenian ini juga dilengkapi dengan Jaranan dan Kalongking, yaitu seni akrobatik mirip kelelawar yang bermain di

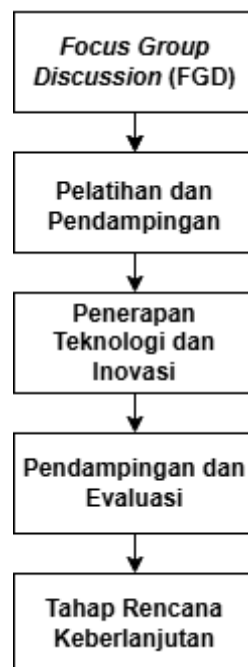
seutas tali yang menghubungkan dua ruas bambu dengan ketinggian sekitar 5-7 meter. Pementasan ini biasanya dilakukan di lapangan terbuka dengan panggung berbentuk arena yang dibatasi oleh blabar janur kuning [7]. Namun sanggar ini memiliki permasalahan utama terkait kemunduran eksistensi kesenian Sandur pada generasi muda.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua sanggar, yaitu Bapak Remon Pareno Sanggar Bale Parawangsa menyampaikan bahwa pelestarian sandur masih mengalami beberapa kendala. Pertama, generasi muda kurang tertarik dengan pertunjukan Sandur yang dianggap sebagai seni kuno. Kedua, Sanggar Bela Parawangsa berkeinginan untuk mengembangkan produk turunan yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah dasar dan menengah sebagai bentuk pendidikan tidak langsung bagi generasi muda, namun mereka belum berhasil merealisasikan hal ini karena kendala dalam pemasaran, penyampaian ide dalam bentuk karya seni, dan pengembangan kreativitas turunan Sandur. Ketiga, diversifikasi produk Sandur yang direncanakan oleh Sanggar diharapkan dapat memberikan nilai tambah, sehingga diperlukan pemahaman tentang kewirausahaan untuk mengelola siklus hidup produk. Oleh karena itu, perlu dilakukan diversifikasi produk Sandur lainnya yang mengandung unsur-unsur Sandur dan bersifat mendidik, dikemas dalam bentuk hiburan edukatif anak, seperti permainan anak. Diversifikasi produk Sandur dalam bentuk dolanan yang menarik dan penuh nilai pendidikan diharapkan dapat mengenalkan kesenian Sandur kepada generasi muda.

Melihat kondisi tersebut, perlu adanya pelatihan terkait diversifikasi produk sandur untuk meningkatkan kesejahteraan seniman dan pelestarian Kesenian Sandur. Sehingga pada kegiatan ini, tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Universitas Negeri Surabaya melakukan pelatihan dan pendampingan dengan judul “Diversifikasi Produk Sandur sebagai Dolanan Anak: Upaya Peningkatan Kesejahteraan Seniman dan Pelestarian Budaya di Bojonegoro”. Tujuan pengabdian ini menginternalisasi nilai-nilai sandur melalui diversifikasi produk sandur dalam rupa dolanan anak, sehingga secara tidak langsung, generasi muda dikenalkan budaya sandur melalui hiburan.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) akan melibatkan beberapa mitra, yaitu Sanggar Bale Parawangsa Bojonegoro, perkumpulan kelompok kerja kebudayaan Bojonegoro, pemerintah desa Sambongrejo, dan CV. Nata Karya, yang bersedia untuk menjalin bekerja sama. Perkumpulan Kelompok Kerja Kebudayaan Bojonegoro ini merupakan organisasi yang berfokus pada pelestarian kebudayaan di Kabupaten Bojonegoro. Sementara itu, jarak antara lokasi mitra dan tim pengusul yaitu Universitas Negeri Surabaya sekitar kurang lebih 153 kilometer. Pelaksanaan PKM dilakukan melalui berbagai tahapan yang terstruktur agar program dapat berjalan efektif dan mencapai tujuan yang diinginkan [8]. Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat :



Gambar 1. Langkah Kegiatan PKM

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, tim pengabdian dan mitra berkolaborasi yang bertujuan untuk menginternalisasi nilai-nilai sandur melalui diversifikasi produk sandur dalam rupa dolanan anak, sehingga secara tidak langsung, generasi muda dikenalkan budaya sandur melalui hiburan. Adapun dalam pelaksanaan

Pengabdian Kepada Masyarakat, langkah-langkah kegiatannya adalah sebagai berikut:

a. Focus Group Discussion (FGD)

Pada tahap awal, dilakukan koordinasi dengan mitra untuk berdiskusi mengenai permasalahan yang dihadapi serta mengidentifikasi berbagai solusi yang dapat diterapkan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh ketua Sanggar Bale Parawangsa Bapak Ramon Pareno menyampaikan bahwa terdapat beberapa masalah yang dihadapi terkait pelestarian kesenian sandur seperti kurangnya minat generasi muda terhadap kesenian Sandur, sehingga lebih memilih hiburan modern yang lebih sesuai dengan di era globalisasi, tantangan dalam pelestarian kesenian dalam era modernisasi, kurangnya inovasi dalam kesenian Sandur agar lebih relevan dengan generasi muda, serta kesulitan dalam pemasaran dan diversifikasi produk.

Pada tahap ini, tim pengabdian mencari referensi mengenai konsep dolanan anak yang sesuai untuk diterapkan, kemudian menyusun materi pelatihan yang akan digunakan. Penyusunan materi ini bertujuan untuk memastikan bahwa pelatihan yang akan dilaksanakan dapat memberikan pemahaman dan keterampilan yang dibutuhkan oleh peserta, dengan mengedepankan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam dolanan anak tersebut. Hasil dari FGD adalah solusi untuk mitra melalui diversifikasi dolanan anak seperti mainan kartu, lego boneka anak wayang, catur, buku berwarna serta booth merchandise untuk membantu meningkatkan pemasaran mitra.



Gambar 2. Diversifikasi Dolanan Anak

b. Pelatihan dan Pendampingan

Pada tahap ini, tim pengabdian fokus pada peningkatan kapasitas pelaku seni Sandur melalui serangkaian kegiatan yang melibatkan pendampingan produksi. Langkah pertama yang dilakukan adalah analisis kebutuhan yang mencakup bahan baku, tenaga kerja, dan supplier yang diperlukan untuk proses produksi. Selain itu, tim juga

membantu pelaku seni dalam menentukan model dolanan anak yang akan diproduksi, serta menetapkan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan setiap tahapan produksi secara efisien. Pendampingan ini bertujuan untuk memastikan bahwa produksi dolanan anak dapat berjalan lancar dan sesuai dengan standar kualitas yang diinginkan.



Gambar 3. Pelatihan dan Pendampingan di Sanggar Bale Parawangsa

Selain fokus pada aspek produksi, tahap ini juga mencakup pelatihan dasar kewirausahaan bagi para pelaku seni Sandur. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai siklus hidup produk, mulai dari tahap perencanaan, produksi, hingga pemasaran. Para pelaku seni diajarkan cara mengelola bisnis secara efisien, termasuk bagaimana menentukan harga yang kompetitif, mengenali pasar yang tepat, serta merancang strategi pemasaran yang efektif. Dengan peningkatan kapasitas ini, diharapkan pelaku seni tidak hanya mampu menghasilkan produk yang berkualitas, tetapi juga memiliki kemampuan untuk mengelola dan memasarkan produk mereka secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan keberlanjutan dan daya saing kesenian Sandur di pasar yang lebih luas.

c. Penerapan Teknologi dan Inovasi

Pembuatan produk dolanan anak merupakan tahapan yang sangat penting dalam rangka mewujudkan produk yang sesuai dengan tujuan pengabdian. Dalam tahap ini, tim pengabdian memberikan pendampingan kepada mitra sepanjang proses produksi untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar

kualitas yang diinginkan, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai kesenian Sandur yang terkandung dalam dolanan anak. Pendampingan ini mencakup berbagai aspek, mulai dari pemilihan bahan baku yang ramah lingkungan, teknik pembuatan yang tepat, hingga pengaturan waktu produksi yang efisien. Berikut ini beberapa dokumentasi hasil produksi dolanan anak.



Gambar 4. Hasil Produksi Dolanan Anak

Selain itu, strategi pemasaran untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan dapat diterima oleh pasar yang lebih luas. Dalam tahap ini, mitra diberi kesempatan untuk berdiskusi dan merumuskan strategi pemasaran yang efektif, yang dimulai dengan pemahaman tentang pentingnya kewirausahaan dalam pengelolaan produk. Pelatihan kewirausahaan yang diberikan sebelumnya memberi mitra wawasan tentang cara mengelola bisnis secara lebih sistematis.

Salah satu strategi yang dipilih adalah memanfaatkan pameran atau booth sebagai sarana pemasaran. Melalui konsep ini, mitra dapat memanfaatkan ruang pameran atau booth untuk memperkenalkan produk dolanan anak kepada khalayak luas. Selain berfungsi sebagai sarana promosi, *booth* juga menjadi tempat untuk berinteraksi langsung dengan calon konsumen, memberikan edukasi mengenai nilai-nilai budaya yang terkandung dalam produk, dan membangun hubungan jangka panjang dengan pelanggan. Dengan pendekatan pemasaran yang lebih terstruktur dan berbasis pada interaksi langsung, diharapkan produk dolanan anak dapat menarik perhatian masyarakat dan menciptakan permintaan yang berkelanjutan.

d. Pendampingan dan Evaluasi

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan penilaian secara menyeluruh terhadap setiap aspek kegiatan, mulai dari pelaksanaan hingga hasil yang dicapai. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan yang ada selama pelaksanaan program, baik dalam hal waktu, sumber daya, maupun penerapan strategi yang telah direncanakan. Dengan evaluasi yang cermat, tim dapat menemukan hambatan-hambatan yang menghalangi tercapainya target yang telah ditetapkan.

Setelah evaluasi, langkah berikutnya adalah pembuatan laporan dan luaran pengabdian. Laporan ini merupakan dokumentasi lengkap dari seluruh rangkaian kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, termasuk analisis hasil, kendala yang dihadapi, serta pencapaian yang telah diraih. Selain itu, luaran pengabdian, seperti materi pelatihan, dokumentasi hasil produksi, atau produk inovasi yang telah dihasilkan, juga disusun dan disampaikan sebagai bentuk komitmen terhadap hasil yang telah dijanjikan. Dengan adanya laporan dan luaran yang jelas dan terstruktur, diharapkan dapat memberikan gambaran yang transparan tentang keberhasilan program dan manfaat yang telah diberikan kepada masyarakat, serta menjadi referensi untuk pengembangan kegiatan pengabdian serupa di masa depan.

e. Tahap Rencana Keberlanjutan

Keberhasilan dalam produksi, strategi pemasaran, dan peningkatan pemahaman kewirausahaan merupakan target utama dalam pengabdian ini. Langkah pertama adalah melakukan kajian kelayakan (*feasibility study*) untuk produk diversifikasi Sandur, guna memastikan produk tersebut memiliki potensi pasar dan dapat diterima oleh generasi muda. Selanjutnya, perlu disusun strategi pemasaran yang efektif dengan memanfaatkan saluran distribusi modern, seperti media sosial, untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Selain itu, penting untuk memperkenalkan nilai-nilai luhur Sandur melalui produk yang edukatif dan menarik, terutama di lingkungan sekolah. Penguatan pemahaman kewirausahaan di kalangan seniman Sandur juga diperlukan agar mereka dapat mengelola kesenian ini secara mandiri dan meningkatkan kesejahteraan mereka, sambil menjaga kelestarian budaya Sandur.

4. SIMPULAN

Pelatihan diversifikasi produk Sandur sebagai dolanan anak telah berhasil meningkatkan kemampuan seniman dalam menciptakan produk turunan yang edukatif dan menarik. Melalui kegiatan ini, seniman berhasil mengembangkan permainan berbasis budaya yang sesuai dengan minat generasi muda, serta dapat diterima di kalangan masyarakat. Dengan keberhasilan tersebut, disarankan untuk melanjutkan kegiatan ini dan mengembangkannya ke sekolah-sekolah serta komunitas-komunitas lain. Hal ini bertujuan untuk memperkenalkan kesenian Sandur secara lebih luas dan memastikan pelestariannya, sekaligus memberikan nilai pendidikan bagi generasi muda.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Sains, dan Teknologi yang telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini melalui pendanaan DRPTM tahun 2025. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Surabaya yang telah membantu pelaksanaan program penelitian dan Sanggar Sanggar Bale Parawangsa yang telah memberikan bantuan dalam proses pelaksanaan PKM. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian PKM ini dari awal hingga akhir yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. N. Firdaus and S. Sukmawan, "Peranan Sandur Kembang Desa Dalam Pelestarian Kesenian Sandur Di Bojonegoro, Jawa Timur," *Humanika*, vol. 28, no. 1, pp. 17–28, 2021, doi: 10.14710/humanika.v28i1.35771.
- [2] Mashuri, "Tembang Sandur Bojonegoro: Kekerasan Budaya dan Arkeologi-Genealogi Pengetahuan," *Aksara*, vol. 33, no. 2, pp. 191–210, 2021, doi: 10.29255/aksara.v33i2.710.hlm.
- [3] N. M. Herfidiyanti, "Seni Sandur Ronggo Budoyo Tahun 1990-2014," *Avatara*, vol. 2, no. 3, pp. 155–168, 2014.
- [4] L. Hilda, "Revitalisasi Kearifan Lokal Dalihan Na Tolu Masyarakat Muslim Mandailing dalam Menjaga Harmonisasi Lingkungan Hidup," *MIQOT*, vol. 11, no. 1, pp. 175–192, 2016.

- [5] E. Syarif, "Pengelolaan Lingkungan dalam Perspektif Kearifan Lokal Masyarakat Adat Karampuang Kabupaten Sinjai Sulawesi Selatan," *J. Sainsmat*, vol. 6, no. 2, pp. 49–55, 2017.
- [6] A. N. Fitria, "Strategi Sanggar Ngripto Raras Dalam Mempertahankan Kesenian Sandur Tuban Sebagai Wujud Nasionalisme Di Era Digital," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, pp. 1–15, 2024.
- [7] R. Kusumaningtias, A. Hidajad, and D. Rahmasari, "Kreativitas Sandur Pakeliran sebagai Upaya Peningkatan Kesejahteraan," *J. Hilirisasi Technol. Pengabdi. Masy.*, vol. 6, no. 2, pp. 139–150, 2025, doi: <https://jurnal.polines.ac.id/index.php/SITECHMAS>.
- [8] G. G. H. Herdina, A. N. A. Hamdani, and Y. D. Rahayu, "Membangun Desa Bisnis pada Pelaku UMKM Melalui Sertifikasi Produk Halal," *NAJWA J. Pengabdi. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 111–121, 2023, doi: 10.30762/najwa.v1i2.209.