

Penciptaan Cenderamata Berbahan Limbah Industri Bambu dalam Program P3Wilsen di Wisata Puncak Sosok Kalurahan Bawuran, Pleret, Bantul

Arif Suharson¹, Muhammad Akhrul Nurs², Bintang Antero Dzikry³

^{1,2,3}Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jalan Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta
No. Tlp.: +62 813-9205-2852, E-mail: arifsuharson318@gmail.com

ABSTRAK

Kalurahan Bawuran terkenal sebagai sentra kerajinan industri bambu yang membuat aneka kerajinan berupa mebel bambu. Produk bambu di Kalurahan Bawuran tepatnya di Dusun Sanan merupakan warisan keterampilan yang diwariskan secara turun-temurun dari nenek moyang berupa lincak, kursi malas, kursi tamu, kursi taman, dan kursi santai. Eksistensi produksi industri bambu yang produksinya terus berlanjut sampai hari ini menjadi sumber kehidupan masyarakat. Kontinuitas industri bambu yang menghasilkan produk mebel juga berakibat pada melimpahnya limbah bambu berupa potongan-potongan bambu beraneka ukuran yang belum dimanfaatkan secara optimal untuk digunakan sebagai produk alternatif lainnya. Limbah bambu disortir dengan hanya membedakan ukuran panjang pendeknya limbah bambu dan yang dirasa tidak dapat digunakan untuk produksi mebel kemudian dibakar atau digunakan untuk memasak. Program P3Wilsen di Dusun Sanan Kalurahan Bawuran ini menggunakan metode ceramah, diskusi, dan praktik demonstrasi dengan memberikan contoh pemanfaatan limbah industri bambu mengembangkannya bersama para perajin bambu menjadi produk yang lebih bernilai. Pelatihan dilaksanakan dari 28 Juli – 28 Agustus 2024 (satu bulan). Pemanfaatan limbah industri bambu tersebut dapat difungsikan menjadi cenderamata wisata khas Kalurahan Bawuran yang memiliki destinasi wisata Puncak Sosok. Puncak Sosok sudah terkenal sebagai tempat wisata kuliner tempat wisatawan bisa menyaksikan panorama Kota Yogyakarta dan sekitarnya pada malam hari dengan ditemani sajian *live music*. Produk cenderamata dari limbah industri bambu yang diciptakan berupa gantungan kunci dan aneka produk yang dapat digunakan sebagai vas bunga, *tumbler*, dan asbak.

Kata Kunci: Kalurahan Bawuran, limbah bambu, Dusun Sanan, cenderamata, P3Wilsen

The Creation of Souvenirs Made of Bamboo Industrial Waste in Wisata Puncak Sosok, Bawuran Village, Pleret, Bantul

ABSTRACT

Bawuran is famous as a bamboo industry craft centre producing various crafts in the form of bamboo furniture. Those Bamboo products are precisely produced in Sanan in which the craftsmen's skills are

inherited from their ancestors. The bamboo crafts are in the form of a recliner, guest chair, garden chair, and lounge chair. The existence of that sustainable bamboo industry is the economic source for the community. As the bamboo industry produces furniture products, it results in an abundance of bamboo waste in the form of bamboo pieces of various sizes. However, the waste has not been optimally utilised as other alternative products. Bamboo waste is sorted by only distinguishing the length and shortness of the bamboo waste and those that are deemed unusable for furniture production are then burned or used for cooking. This program implemented several methods including lecture, discussion, and practice to provide examples of the use of bamboo industry waste to develop it into more valuable products. The training was conducted from 28 July - 28 August 2024 (1 month). The products of bamboo industrial waste can be used as a typical tourist souvenir of Bawuran Village as it has a distinguished tourism place named Puncak Sosok. These souvenir products are in the form of key chains and other various products that can be used as flower vases, tumblers, and ashtrays.

Keywords: *Bawuran, bamboo waste, souvenirs, community service*

1. PENDAHULUAN

Kalurahan Bawuran terletak di Kecamatan Pleret, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Bawuran terletak di arah timur dari pusat kota Kabupaten Bantul. Jarak Kalurahan Bawuran dengan pusat Kabupaten Bantul kurang lebih 20 km. Letak Bawuran 3 km ke arah timur dari pusat Kecamatan Pleret. Bawuran berbatasan dengan beberapa desa antara lain Desa Wonolelo, Desa Segoroyoso, Desa Sitimulyo, Desa Srimulyo, dan Desa Wukirsari. Secara administratif, Desa Bawuran dibatasi oleh beberapa desa. Di sebelah utara berbatasan dengan Desa Sitimulyo dan Srimulyo, sebelah timur berbatasan dengan Desa Wonolelo, sebelah selatan berbatasan dengan Desa Wukirsari dan Segoroyoso, dan sebelah barat dengan Desa Pleret. Wilayah Kalurahan Bawuran terdiri dari tujuh dusun atau padukuhan, yaitu Dusun Sanan, Dusun Sentulrejo,

Dusun Kedungpring, Dusun Jambon, Dusun Bawuran I, Dusun Bawuran II, dan Dusun Tegalrejo, yang terbagi dalam 35 RT dengan total penduduk berjumlah 6484 jiwa (desa.bawuran@bantulkab.go.id).

Menurut informasi Lurah Bawuran, Supardiono, S.Sn., sentra industri bambu terdapat di Dusun Sanan dengan anggota perajinnya lebih dari 30 pengusaha yang melibatkan 150 orang tenaga kerja. Bambu merupakan salah satu jenis rumput yang tergolong dalam keluarga *Gramineae* dan termasuk dalam komoditas hasil hutan nonkayu (Arsad, 2015, pp. 45-52). Bambu memiliki karakteristik berupa elastisitas dan kekuatan yang memungkinkan bambu berpotensi menggantikan kayu atau menjadi alternatif kayu komersial untuk kebutuhan saat ini dan masa mendatang. Batang bambu, baik yang muda maupun

tua, dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan (Arsallya, 2016:3). Masyarakat Dusun Sanan memanfaatkan bambu sebagai produk fungsional untuk mebel interior dan eksterior.

Harga hasil kerajinan bambu yang diproduksi Dusun Sanan sangat terjangkau oleh masyarakat dan memiliki ciri khas. Pekerjaan menjadi perajin bambu dengan membuat *lincak* merupakan pekerjaan turun-temurun dari nenek moyang yang saat ini tetap dilestarikan dan dibuat desain produk pengembangan baru. Seni yang diwariskan turun-temurun merupakan jenis seni yang diturunkan dari satu generasi ke generasi lainnya dalam suatu komunitas atau keluarga, dan masih dipertahankan hingga kini. Seni tradisional mengandung nilai-nilai pembelajaran karakter luhur yang harus dilestarikan karena menjadi simbol identitas serta kebanggaan bagi kelompok masyarakat tertentu (Bublitz, 2019:313-331).

Produksi bambu dari Dusun Sanan dalam perkembangannya juga mengalami masa pasang surut yang disebabkan oleh perubahan konsumsi masyarakat. Hasil kerajinan bambu yang sifatnya tradisional masih sangat bergantung pada pola musim penebangan bambu yang berakibat pada kualitas produk yang dihasilkan. Bambu-bambu yang digunakan untuk pembuatan produk mebel di Dusun Sanan sudah mulai didatangkan dari luar daerah sehingga

kualitas bambu menjadi beragam. Hal ini yang menjadi permasalahan utama untuk membuat produk bambu dengan kualitas baik terhindar dari penyakit bambu *bubuken*. Bambu *bubuken* disebabkan oleh kutu bubuk yang merupakan serangga yang mudah hidup pada substrat bambu. Hal ini disebabkan nutrisi yang banyak terkandung di dalam substrat bambu (Arie Heriyanto, 2021:51-59).

Mengatasi kutu bubuk sebenarnya bukanlah proses yang rumit, tetapi memerlukan waktu yang cukup lama. Bambu dengan kadar air yang cukup tinggi sangat rentan terhadap serangan kutu bubuk. Ini berdampak signifikan pada kualitas bambu, terutama jika bambu tersebut digunakan sebagai furnitur rumah tangga. Akan tetapi, karena kebutuhan yang mendesak berhubungan dengan keberlangsungan hidup, pola-pola penanganan kualitas bambu belum banyak yang melakukan karena dianggap lama dan mahal. Masyarakat perajin memandang tidak sebanding dengan harga produk yang dijual di tengah laju persaingan harga produk bambu yang keuntungannya kian minim. Persaingan tidak hanya datang dari perajin bambu di Dusun Sanan tetapi produksi bambu dari luar daerah seperti Sleman, Muntilan, dan Temanggung yang penjualan juga merambah ke kota Yogyakarta dan sekitarnya.

Laju pertumbuhan produksi industri bambu di Dusun Sanan masih dapat dikatakan berjalan dengan baik,

walaupun harus diakui terus mengalami penurunan. Keberadaan produksi bambu ini turut menghasilkan limbah bambu berupa potongan-potongan kecil yang selama ini belum dimanfaatkan secara maksimal. Potongan-potongan bambu yang dianggap sudah tidak dapat digunakan untuk pembuatan mebel hanya digunakan untuk kayu bakar. Para perajin bambu menganggap nilai-nilai yang diwariskan dari nenek moyang sangat dihormati dan dianggap sebagai warisan berharga sehingga bentuk, isi, dan ritme dari seni tersebut sebaiknya dipertahankan tanpa perubahan (Bentley R., 2017).

Namun, hal ini berdampak pada kurangnya kreativitas dalam menciptakan produk baru karena biasanya terikat pada pakem atau aturan tidak tertulis untuk tidak mengubah, baik dari segi desain, teknologi, material, hingga pola pemasaran konvensional. Mereka masih percaya bahwa kreasi turun-temurun dapat tetap menghasilkan pendapatan untuk menunjang ekonomi hingga saat ini, meskipun dalam kenyataannya pada era global ini, mereka menghadapi berbagai tantangan dan penurunan omzet.

Keberadaan limbah industri bambu yang melimpah belum dipandang sebagai aset material yang jika dapat mengubahnya menjadi karya inovatif dan kreatif tentu akan membawa keuntungan ekonomis. Pengetahuan akan mendesain produk inovatif-kreatif juga menjadi kendala utama bagi masyarakat pengrajin

bambu tradisional yang tidak memiliki latar belakang seni yang baik. Hal inilah yang menjadi fokus kegiatan P3Wilson di Kalurahan Bawuran di bidang kriya untuk dapat membuat limbah bambu tersebut menjadi produk cenderamata yang dapat menjadi souvenir khas Puncak Sosok unggulan Kalurahan Bawuran.

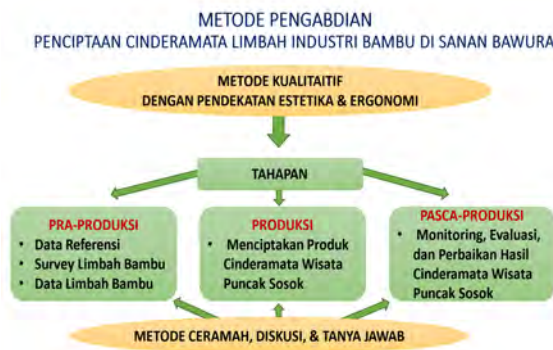
2. METODE PENGABDIAN

Metode pengabdian kepada masyarakat dalam rangka menciptakan produk cenderamata dari limbah industri bambu menggunakan metode ceramah, diskusi, dan praktik demonstrasi dengan memberikan contoh pemanfaatan limbah industri bambu dan mengembangkannya bersama para perajin bambu menjadi produk yang lebih bernilai. Penciptaan tersebut diawali dengan mengumpulkan data desain baru yang berkaitan dengan nilai estetika, ergonomi, dan fungsionalitas. Setelah itu, data mengenai pengolahan limbah bambu juga dikumpulkan untuk mempelajari limbah bambu yang dapat dikembangkan ke sisi *business oriented*.

Tim P3Wilson melakukan observasi langsung survei lapangan di beberapa lokasi perajin produk mebel bambu di Dusun Sanan dengan limbah bambu yang dihasilkan. Survei ini bertujuan untuk mengamati jumlah limbah bambu serta memperoleh data limbah bambu yang akan digunakan sebagai bahan utama dalam penciptaan produk cenderamata wisata Puncak

Sosok. Setelah mendapatkan data material limbah bambu, tim pelatihan melakukan kajian teknis dengan metode eksperimen dan eksplorasi lebih lanjut membuat desain produk cenderamata yang akan direalisasikan.

Tahapan kerja penciptaan produk cenderamata wisata Puncak Sosok dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi dengan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Tahapan praproduksi adalah Tim P3 Wilsen melibatkan persiapan seperti pengumpulan data dan material limbah bambu dari perajin bambu di Dusun Sanan untuk menemukan solusi dan bagaimana rancangan desain untuk menciptakan cenderamata. Tahapan produksi adalah karya cenderamata mulai diproduksi berdasarkan hasil kajian tim P3Wilsen dalam menciptakan produk cenderamata wisata Puncak Sosok. Tahapan pascaproduksi adalah tahapan yang mencakup evaluasi menyeluruh terhadap karya cenderamata yang telah tercipta untuk dievaluasi kekurangannya. Setelah kekurangan ditemukan, perbaikan dilakukan guna menyempurnakan hasil produk.



Bagan Metode Pengabdian
(Sumber: Arif Suharson, Oktober 2024)

Kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam kurun waktu 1 bulan (28 Juli s.d. 28 Agustus 2024). Pertemuan dengan instruktur sebanyak 2-4 kali dalam seminggu dan selama kurang lebih satu bulan didampingi oleh mahasiswa Jurusan Kriya, ISI Yogyakarta. Jadwal pertemuan ditentukan berdasarkan kesepakatan antara instruktur dan mahasiswa dengan peserta yang dibina, yaitu perajin bambu di Dusun Sanan, Kalurahan Bawuran dengan pelatihan pembuatan produk souvenir khas wisata Puncak Sosok di Kalurahan Bawuran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perwujudan kerja sama dengan bentuk sinergi dan kolaborasi Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat ISI Yogyakarta dengan Kalurahan Bawuran, Pleret, Bantul melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yaitu P3Wilsen dapat ditindaklanjuti dengan pendampingan khusus di bidang kerajinan bambu.

Secara umum, program ini mampu meningkatkan kreativitas seni kreasi dan mengembangkan potensi desa binaan yang memberikan dampak pada peningkatan ekonomi kerakyatan. Hal yang menjadi kebaruan dalam program P3Wilsen ini adalah terciptanya produk-produk cenderamata wisata Puncak Sosok

yang terbuat dari bahan baku limbah industri bambu di Dusun Sanan.

Limbah bambu memang merupakan limbah sampah yang dikatakan tidak begitu membahayakan, tetapi jika limbah tersebut dibakar tentu akan membawa dampak serius pada lingkungan dan kesehatan di sekitar. Masalah sampah telah menjadi salah satu isu lingkungan global yang mendesak untuk diatasi. Seiring dengan pertumbuhan populasi manusia dan konsumsi barang-barang, jumlah sampah yang dihasilkan pun meningkat secara drastis. Sampah tidak hanya mencemari lingkungan, tetapi juga mengancam kelestarian ekosistem serta kesehatan manusia. Oleh karena itu, penanganan dan pengelolaan sampah menjadi sangat krusial untuk menciptakan lingkungan yang bersih dan sehat (M Faza Nanda, 2024:97-107).

Pertumbuhan ekonomi yang pesat serta urbanisasi memicu peningkatan jumlah limbah, sementara keterbatasan infrastruktur dan rendahnya kesadaran tentang pentingnya pengelolaan limbah berkelanjutan memperumit masalah lingkungan. Oleh karena itu, menjaga ekosistem di Indonesia menjadi semakin mendesak. Langkah-langkah seperti konservasi dan pemulihan ekosistem, pengelolaan limbah yang ramah lingkungan, serta pendidikan dan peningkatan kesadaran akan lingkungan perlu dilakukan untuk melestarikan keanekaragaman hayati dan menjaga keberlanjutan lingkungan. Ini penting bukan hanya bagi generasi sekarang, tetapi juga agar generasi mendatang dapat menikmati kekayaan alam yang berharga.

Penciptaan cenderamata wisata dari bahan limbah industri bambu

merupakan satu terobosan untuk dapat memberikan terobosan kreatif dan edukasi inovatif kepada para perajin tradisional di wilayah Dusun Sanan. Limbah bambu yang biasa hanya dibakar dikreasikan oleh tim P3Wilsen menjadi produk yang memiliki nilai guna yang lebih baik. Bahkan, berdampak pada peningkatan nilai ekonomi yang menyejahterakan karena segmentasi pemasaran produknya sudah jelas di wilayah wisata Puncak Sosok. Kunci utama adalah dengan melakukan perubahan pola pikir dan mau bekerja secara inovatif dan kreatif terutama bidang kerajinan yang membutuhkan talenta-talenta yang mampu melakukan penciptaan produk baru.

Inovasi dalam desain produk kriya dapat dimulai dari tahap konseptual yang menyesuaikan dengan perubahan preferensi konsumen. Produk kriya yang berakar pada budaya komunitas tradisional sering kali sarat dengan nilai-nilai filosofis. Perubahan desainnya berlangsung secara evolutif, cenderung lambat, dan mengikuti pola tertentu. Sementara itu, produk kriya yang dibuat sebagai komoditas untuk memenuhi permintaan konsumen cenderung berkembang lebih dinamis.

Faktor kunci dalam perubahan ini adalah sumber daya manusia yang memiliki kemauan dan keterampilan untuk berinovasi sehingga produk kriya memiliki nilai tambah yang lebih tinggi. Indonesia memiliki potensi besar untuk melakukan perubahan dalam desain

produk kriya, dengan keterbukaan terhadap informasi dan kekayaan budaya luhur sebagai faktor penting dalam mendorong inovasi desain (Wicaksono, 2017:103-112).

Kesadaran pribadi dan kepekaan visual insan seni yang kreatif memiliki peran penting dalam mengubah barang-barang yang telah menjadi sampah atau limbah menjadi karya seni yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi industri, seni kreatif berperan dalam memberikan solusi yang berguna serta membawa perubahan positif bagi masyarakat. Dalam hal ini, penting untuk memahami bagaimana seniman dan kreator lainnya berkontribusi dalam mengatasi dampak negatif perkembangan teknologi, sekaligus menghargai nilai dan potensi dari barang-barang yang dianggap sampah atau limbah untuk manfaat berkelanjutan (Suharson, 2024:61-74).

Pelaku usaha kerajinan juga perlu memahami dan menerapkan manajemen desain. Karakteristik perajin yang mengurus segala aspek dalam pengelolaan usahanya sering kali membuat mereka kehabisan energi untuk berinovasi dalam desain. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kesadaran perajin tentang perilaku bisnis agar mereka tidak kehilangan kesempatan untuk melakukan inovasi, yang bertujuan meningkatkan daya saing di pasar.

Inovasi desain masih sering dianggap kurang menguntungkan dalam hal keuntungan langsung. Langkah

pragmatis lebih sering dipilih karena dianggap lebih memberikan hasil, dibandingkan dengan langkah yang memiliki nilai strategis jangka menengah dan panjang. Penciptaan cenderamata wisata dari limbah bambu untuk wisata Puncak Sosok memiliki beberapa langkah praktis agar tujuan pengabdian kepada masyarakat melalui P3Wilson dapat berlangsung sesuai harapan sebagai berikut.

a. Langkah Observasi Limbah Bambu di Dusun Sanan

Limbah bambu dari kegiatan pembuatan industri mebel di Dusun Sanan terjadi karena banyaknya potongan bambu yang memiliki ukuran yang sudah tidak dapat dipergunakan kembali untuk pembuatan produk lincak, kursi taman, kursi tamu, dan kursi malas. Limbah bambu yang memiliki ukuran kurang dari 10-20 cm dan diameter yang kecil sering dibiarkan menumpuk dan hanya akan digunakan untuk bahan bakar memasak. Kayu dengan potongan yang lebih kecil dengan potongan tidak beraturan akan langsung dibakar. Demikian pula limbah bambu hasil serutan yang berisi *iratan-iratan* kecil yang membahayakan karena memiliki ketajaman yang dapat melukai jika tidak berhati-hati memegangnya.

Observasi yang telah dilakukan tim P3Wilson menemukan beberapa limbah bambu tersebut masih dapat dimanfaatkan untuk produk cenderamata. Survei langsung ini juga menemukan beberapa kendala akan limbah bambu

yang mengalami kutu bubuk yang sulit untuk ditindaklanjuti sebagai material pembuatan cenderamata.

Hasil diskusi dan tanya jawab dengan beberapa perajin bambu Sanan disepakati untuk memilah material bambu yang masih sehat dan baik yang diambil untuk dimanfaatkan sebagai sampel pembuatan produk cenderamata.



Gambar 1 Observasi dan Diskusi Tim P3Wilsen dengan Tokoh Masyarakat Perajin Industri Bambu di Dusun Sanan Kalurahan Bawuran Pleret Bantul.

(Sumber: Arif Suharson, 2024)



b. Mengembangkan Ide atau Solusi

Permasalahan limbah industri bambu yang ada di Dusun Sanan dapat dikembangkan menjadi ide-ide produk yang dapat difungsikan untuk produk lain. Ide penciptaan pembuatan produk cenderamata menjadi fokus pada kegiatan P3Wilsen karena Kalurahan Bawuran memiliki potensi wisata yang sudah terkenal dengan rata-rata pengunjung 500-1500 orang per malam. Hal ini menjadi potensi pasar yang luar biasa

sehingga penciptaan cenderamata khusus wisata Puncak Sosok bersifat *hand carry* menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya pemberdayaan dan peningkatan ekonomi masyarakat secara luas (Nurul Chamidah, 2023:192-205).

Cenderamata merupakan salah satu elemen penting yang berkontribusi dalam memajukan sektor pariwisata. Selain berfungsi sebagai kenang-kenangan atau buah tangan, cenderamata juga berperan sebagai identitas khas dari suatu daerah atau destinasi wisata. Cenderamata akan diarahkan pada produk yang ringan, murah, dan mudah dibawa oleh pengunjung (Putra, 2021:16-23).

Salah satu upaya agar pengembangan pariwisata memberikan dampak langsung pada kesejahteraan masyarakat adalah dengan melibatkan masyarakat lokal dalam pengelolaan destinasi wisata. Selain itu, perlu diadakan pembinaan untuk meningkatkan keterampilan masyarakat dalam menghasilkan produk atau barang khas daerah yang bisa dijual langsung kepada wisatawan, yaitu menciptakan cenderamata khusus untuk wisata Puncak Sosok.



Gambar 2 Memilah Limbah Bambu yang Dapat Digunakan untuk Cenderamata dan Membuat Bilahan dengan Ukuran yang Sama untuk Produk Gantungan Kunci
(Sumber: Arif Suharson, 2024)

c. Membuat Master Desain

Penciptaan cenderamata wisata Puncak Sosok dimulai dengan membuat desain gambar berupa sketsa-sketsa alternatif. Sketsa-sketsa alternatif tersebut

kemudian dikaji oleh tim P3Wilsen untuk ditetapkan menjadi master desain. Master desain memainkan peran besar dalam menciptakan daya tarik visual yang kuat, yang akan mendukung strategi branding dan pemasaran. Produk dengan desain yang menarik secara estetis lebih mudah dipasarkan, menciptakan kesan pertama yang kuat bagi konsumen.

Penciptaan produk cenderamata dengan karakter dan kesan kuat bagi konsumen tentu tidak lepas dari unsur estetika. Estetika produk mengacu pada nilai-nilai keindahan yang terdapat dalam sebuah produk. Pada produk fisik, estetika dapat dilihat secara visual dari bentuknya. Nilai-nilai estetika ini bisa menjadi daya tarik bagi konsumen, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat beli terhadap produk atau layanan. Estetika juga terlihat pada visualisasi produk melalui tampilan desain dan kemasannya (Karma, 2022:694-712).



Gambar 3 Membuat Master Desain Gantungan Kunci, Vas Bunga, *Tumbler*, Gelas, dan Asbak (Sumber: Arif Suharson, 2024)

Produk limbah bambu yang sudah diolah sesuai dengan master desain kemudian dikaji kembali dengan membuat tampilan visual dengan tambahan teknologi mengukir atau menggambar pada permukaan material menggunakan laser (*graffir*) dan proses memotong material menggunakan sinar laser dengan intensitas tinggi (*cutting laser*). Teknik ini digunakan untuk memberikan efek visual yang lebih menarik dengan desain huruf atau gambar yang lebih menarik. Penemuan teknologi laser merupakan inovasi besar dalam kehidupan manusia. Teknologi ini telah membantu memenuhi banyak kebutuhan, terutama di bidang kedokteran dan industri kreatif. Di industri kreatif, teknologi laser memiliki peran penting dalam menciptakan karya dan produk yang memerlukan detail rumit, presisi tinggi, dan kecepatan pengerjaan (Larasya Nayenggita, 2012:1-15)

d. Membuat Prototipe

Penciptaan cenderamata wisata Puncak Sosok dari limbah bambu menggabungkan master desain dan beberapa alternatif ide dari para perajin bambu di Dusun Sanan. Pembuatan cenderamata yang berbentuk gantungan kunci diawali dengan menghaluskan bagian bambu yang dibuat lembaran-lembaran dan kemudian dipotong berukuran 5 cm. Gantungan kunci dibuat berbentuk segi empat dan lingkaran yang

kemudian dilakukan *graffir* dengan mesin *cutting laser* sesuai dengan desain master.

Produk cenderamata yang berbentuk asbak, tempat pensil, *tumbler*, dan gelas dari limbah bambu dengan menghilangkan bagian kulit luar bambu. Bambu yang sudah hilang kulitnya kemudian diampelas halus dan serat bambu sengaja ditonjolkan untuk menampilkan estetika visual bambu. Hasil produk cenderamata bambu ditampilkan *unfinish* agar terlihat unik, artistik, dan alami.





Gambar 4 Hasil Penciptaan Produk Cenderamata Wisata Puncak Sosok Berupa Gantungan Kunci, Vas Bunga, *Tumbler*, Gelas, dan Asbak (Sumber: Arif Suharson, 2024)

e. Uji Produk

Pameran produk menjadi sarana promosi yang baik terhadap karya yang sudah diciptakan oleh tim P3Wilsen. Pameran dilaksanakan di objek wisata Puncak Sosok untuk mengetahui respons langsung konsumen pengunjung terhadap karya cenderamata yang telah berhasil diciptakan.

Ajang promosi dalam rangka memperkenalkan produk baru kepada masyarakat sangatlah penting. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menggelar pameran produk. Keberhasilan pameran dapat dilihat dari frekuensi penyelenggaraannya serta tingginya antusiasme pengunjung. Selain itu, peran *event* di tempat pameran juga sangat penting dalam mempertemukan konsumen dengan pelaku pembuat produk cenderamata untuk mengetahui keunggulan dan kekurangan produk untuk visualisasi yang lebih baik (Yuana Tri Utomo, 2021:27-36).





Gambar 5 Uji Produk Hasil Penciptaan Kreasi Cenderamata di Objek Wisata Puncak Sosok Berupa Gantungan Kunci, Vase Bunga, *Tumbler*, Gelas, Asbak, Batik, dan Desain Baru Kursi Tamu (Sumber: Arif Suharson, 2024)

Pameran yang telah dilaksanakan di Puncak Sosok menghasilkan beberapa masukan dari pengunjung terkait tampilan visual dan harga yang masih dianggap mahal. Akan tetapi, dari produk yang dibuat dan dipamerkan kepada pengunjung yang datang di objek wisata Puncak Sosok rata-rata membeli gantungan kunci dan gelas *tumbler*. Produk ini dinilai unik dan antik serta menjadi representasi khas cenderamata Puncak Sosok.

Hal ini memberikan angin segar dan harapan bagi perajin bambu untuk kembali memerhatikan limbah bambu dari kegiatan pembuatan mebel untuk tidak dibakar begitu saja, tetapi mulai direncanakan untuk serius menggarap limbah bambu menjadi kreasi cenderamata Puncak Sosok yang sudah terbukti laku dengan nilai jual yang meningkatkan ekonomi masyarakat perajin bambu di Dusun Sanan.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Kalurahan Bawuran dikenal sebagai pusat kerajinan industri bambu, terutama di Dusun Sanan, yang telah mewariskan keterampilan pembuatan mebel bambu dari generasi ke generasi. Produk seperti lincak, kursi malas, dan kursi taman menjadi sumber penghidupan bagi masyarakat setempat. Namun, limbah bambu yang dihasilkan belum dimanfaatkan secara optimal dan sering kali hanya dibakar. Program P3Wilson hadir untuk mengatasi hal ini dengan memberikan edukasi dan pelatihan kepada para perajin untuk memanfaatkan limbah bambu menjadi produk bernilai, seperti cenderamata khas yang dapat dijual kepada wisatawan di destinasi wisata Puncak Sosok. Produk ini meliputi gantungan kunci, vas bunga, *tumbler*, dan asbak.

Penciptaan cenderamata wisata Puncak Sosok dari bahan limbah industri bambu memiliki keberuntungan yang menyeluruh tidak hanya bagi perajin bambu Dusun Sanan, tetapi juga wisata Puncak Sosok. Puncak Sosok sebagai destinasi wisata yang telah terkenal dengan pengunjung tiap malam rata-rata 500-1.500 orang menjadi segmentasi dan target pasar yang menjanjikan.

Puncak Sosok menjadi wisata kuliner malam hari dengan sajian *live music* ternyata belum memiliki souvenir sebagai oleh-oleh khas para pengunjung yang berasal dari kota-kota besar luar Yogyakarta. Hal ini menjadi *point of view* yang saling menguntungkan untuk

Puncak Sosok, masyarakat perajin bambu, dan bagi pemerintahan Kalurahan Bawuran sebagai sarana edukasi dan promosi berkelanjutan untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi masyarakat secara luas.

Disarankan agar Kalurahan Bawuran lebih aktif dalam mengembangkan program-program yang mendorong pemanfaatan limbah bambu secara optimal, seperti yang dilakukan oleh Program P3Wilsen. Selain itu, perlu adanya kolaborasi dengan berbagai pihak, termasuk pemerintah, pelaku wisata, dan perajin lokal, untuk memperluas pasar produk hasil pemanfaatan limbah bambu. Pemasaran yang lebih efektif, baik secara lokal maupun *online*, juga bisa meningkatkan potensi ekonomi masyarakat, sekaligus mempromosikan Kalurahan Bawuran sebagai destinasi wisata kreatif.

Pelatihan desain atau penciptaan produk dari bahan limbah industri bambu kepada para perajin bambu di Dusun Sanan perlu ada tindak lanjut terprogram dan kontinu sehingga limbah yang dipandang tidak berguna dapat menjadi sumber ekonomi masyarakat yang pemasarannya terkoneksi dengan wisata Puncak Sosok sebagai unggulan Kalurahan Bawuran.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada (1) Dikti, yang telah memberikan dana program Pengabdian kepada Masyarakat; (2) LPPM ISI Yogyakarta, yang telah

memberikan arahan kegiatan program P3Wilsen di Kalurahan Bawuran; (3) Pemerintahan Kalurahan Bawuran Lurah beserta jajarannya yang membantu menyukseskan program P3Wilsen; dan (4) masyarakat perajin bambu Dusun Sanan yang dengan sabar dan tekun terus meningkatkan kompetensi mereka menuju produk yang *marketable* dan berkelanjutan

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, A. (2020). Dampak Covid-19 terhadap UMKM di Indonesia. *Jurnal Brand, Volume 2 No. 1, Juni 2020*, 123-130.
- Arie Heriyanto, N. N. (2021). Tingkat Ketahanan Batang Bambu Betung (*Dendrocalamus Asperbacker*) Terhadap Serangan Rayap Tanah (*Coptotermes Curvignathus Homgren*) dan Rayap Kayu Kering (*Cryptotermes Cynocephalus Light*). *Journal of Global Forest and Environmental Science | Vol 1 | No. 1 | June 2021*, 51-59.
- Arsad, E. (2015). Teknologi Pengolahan dan Manfaat Bambu. *Riset Industri Hasil Hutan*, 45-52.
- Arsallya, C. &. (2016). Pengolahan Limbah Bambu Menjadi Trimmings dan Aksesoris Fesyen. *e-Proceedings of Art & Design*, (p. 3).
- Bentley, R. (2017). *Acceleration of Cultural Change. From Ancestore to Algorithms*: MIT Press.

- Bentley, R. A. (2017). *Acceleration of Cultural Change*. From Ancestors to Algorithms: MIT Press.
- Bublitz, M. G.-C. (2019). Collaborative art: A Transformational Force Wiyhin Communities. *Journal of the Association for Consumer Research 4 (4)*, 313-331.
- Karma, M. d. (2022). Aesthetic Design of Product Attributes to Increase Consumer Buying Interest Through Product Attraction. *Seminar Nasional Politeknik Pertanian Negeri Pangkajene Kepulauan Sustainability and Environmentally of Agricultural System for Safety, Healthy and Security Human Life*” (pp. 694-712). Pangkajene Kepulauan: Politani Pangkep.
- Larasya Nayenggita, Y. Y. (2012). Eksplorasi Teknik Laser Cut pada Ragam Hias Batik sebagai Produk Fashion. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni rupa dan Desain*, 1-15.
- M Faza Nanda., d. (2024). Analisis Pentingnya Pengelolaan Limbah Terhadap Kehidupan Sosial Bermasyarakat. *Jurnal Publikasi Rumpun Ilmu Teknik DOI: <https://doi.org/10.61132/venus.v2i2.255>*, 97-107.
- Muhammad Ramaditya, S. E. (2020). Pelatihan Kewirausahaan Kreatif Berbasis Manajemen Pemasaran Digital bagi UMKM di Wilayah Rawamangun. *JSCD (Journal of Sustainable Journal of Sustainable)*, Volume 2 NO.1 May 2020, 48-54.
- Nurul Chamidah, G. D. (2023). Inovasi Produk Cinderamata Desa Wisata Gerabah Sitiwinangun Kabupaten Cirebon. *Kaibon Abbinaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat. Vol 5 No.2 <http://dx.doi.org/10.30656/ka.v5i2.6135>* , 192-205.
- Putra, E. S. (2021). Potential Souvenir Development in Central Sulawesi. *Jurnal Pariwisata PaRAMA: Panorama, Recreation, Accomodation, Merchandise, Accessibility Volume 2 Nomor 1, Desember 2021*, 16-23.
- Suharson, A. (2024). Karya Seni Kreatif Berkelanjutan dengan Metode Upcycling Concept. *Dinamika Kerajinan dan Batik DKB Vol. 41 No. 1, Juni 2024*, 61-74.
- Wicaksono, A. (2017). Potensi Pengembangan Inovasi Desain Produk Kriya KUKM Indonesia di Era Industri Kreatif. *Corak Jurnal Seni Kriya Vol. 5 No.2, Nopember 2016-April 2017*, 103-112.
- Yuana Tri Utomo, A. S. (2021). Pengaruh Promosi, Produk, dan Event Terhadap Keputusan Beli Konsumen Islamic Book Fair Syakaa Organizer. *Valuta, Vol. 7 No. 1, April 2021*, 27-36.