

# **Pendampingan Kreatif Karnaval Budaya 20 Desa di Borobudur pada Perhelatan G20 Cultural Ministers Meeting**

Awis Citra Murniati  
Magister Tata Kelola Seni  
Pascasarjana Institut Seni Indonesia  
Jalan Suryodiningratan No. 8, Mantrijeron, Yogyakarta 55143 Indonesia  
No. Tlp. +6282137909047, E-mail: [awis.citra@gmail.com](mailto:awis.citra@gmail.com)

Artikel Diterima: 19 November 2024; Direvisi: 22 Mei 2025; Diterbitkan: 28 Mei 2025

## **ABSTRAK**

Masyarakat di sekitar situs Candi Borobudur merupakan masyarakat yang berbasis pada sejarah dan seni budaya, namun mereka lebih memilih meningkatkan perekonomian karena Borobudur adalah kawasan yang ramai didatangi wisatawan. Pada tahun 2022, perhelatan G20 Cultural Ministers Meeting diselenggarakan di kawasan Candi Borobudur yang melibatkan warga di 20 desa sekitar dalam satu program kegiatan, yaitu Karnaval Budaya. Diperlukan pendampingan proses kreatif oleh seniman profesional kepada masyarakat yang berpartisipasi dengan tujuan untuk memberikan dampak positif kepada pola pikir warga agar mendapatkan keseimbangan antara mengembangkan potensi kebudayaan lokal dengan kebutuhan hidup sehari-hari. Pendampingan dilakukan dengan pendekatan *Community-Based Development* (CBD) oleh seniman profesional, yaitu melatih koreografi karnaval oleh para koreografer, membantu memilih potensi lokal untuk dimanfaatkan sebagai bahan dasar kostum karnaval oleh para desainer, dan memberikan pengetahuan teknis dalam membangun seni instalasi oleh para seniman patung. Keterlibatan masyarakat desa dalam kegiatan ini mencakup pengelolaan sumber daya lokal desa untuk diolah secara kreatif menjadi sajian pertunjukan yang dapat dinikmati oleh audiens dan para pelakunya sendiri. Hasil pendampingan ini disajikan dalam bentuk karnaval budaya dari keterlibatan 2.000 masyarakat desa yang sudah mendapatkan manfaat dari proses kreatif. Karnaval Budaya G20 Indonesia 2022 ini menjadi salah satu strategi efektif dalam melestarikan warisan budaya dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa.

Kata kunci: pendampingan proses kreatif, potensi kebudayaan lokal, karnaval budaya, G20

## ***Creative Assistance for the 20-Village Cultural Carnival in Borobudur during the G20 Cultural Ministers Meeting***

### **ABSTRACT**

*The community around the Borobudur Temple site has deep roots in history and cultural arts. However, due to the area's popularity as a tourist destination, residents tend to prioritize economic advancement. In 2022, the G20 Cultural Ministers Meeting was held in the Borobudur area, involving residents from 20 nearby villages in a collaborative event: the Cultural Carnival. To support the participating communities, professional artists provided creative facilitation aimed at positively shaping local mindsets and encouraging a balance between cultural development and daily livelihood needs. This facilitation was conducted using a Community-Based Development (CBD) approach, including carnival choreography training by choreographers, assistance in identifying local materials for costume design by designers, and technical instruction in constructing installation art by sculptors. Village community involvement included managing local resources and transforming them into creative performance elements that could be appreciated by both the audience and the participants themselves. The result of this collaboration was a large-scale cultural carnival involving 2,000 villagers who benefited from the creative process. The 2022 G20 Indonesia Cultural Carnival serves as an effective strategy for preserving cultural heritage while enhancing the welfare of rural communities.*

*Keywords: creative process assistance, local cultural potential, cultural carnival, G20*

## 1. PENDAHULUAN

Wilayah yang memiliki situs budaya sering kali menjadi pusat aktivitas masyarakat yang dipengaruhi oleh nilai-nilai sejarah dan tradisi serta sering diwariskan dari generasi ke generasi. Kegiatan seperti ritual adat, festival budaya, hingga usaha pariwisata berbasis komunitas mencerminkan keterkaitan yang erat antara masyarakat dan situs budaya tersebut. Misalnya situs peninggalan kebudayaan di Candi Borobudur yang menjadi daya tarik baik wisatawan lokal maupun asing yang berkunjung untuk melihat relief candi serta mempelajari sejarah dan budaya dari Candi Borobudur. Fenomena wisata budaya tersebut menjadi sumber inspirasi yang membentuk berbagai kegiatan masyarakat serta berpengaruh pada perkembangan ekonomi dan interaksi sosial masyarakat yang tinggal di sekitar situs tersebut sehingga muncul lapangan pekerjaan baru untuk memberikan fasilitas kepada para wisatawan. Hal tersebut merupakan bentuk manifestasi dalam bidang kebudayaan dalam hidup masyarakat di wilayah sekitar Candi Borobudur yang sesuai dengan pernyataan Akhmad (2019), “Manifestasi kebudayaan harus mencakup keseluruhan warisan sistem nilai, cara pandang, dan kebiasaan yang berlaku dan menjadi identitas dalam suatu kelompok masyarakat”.

Namun, keterlibatan masyarakat di sekitar situs Candi Borobudur dalam memberikan sajian pertunjukan rutin terkait budaya kepada wisatawan berkurang karena pengelolaan wisata yang dipegang oleh lembaga-lembaga pemerintahan belum memaksimalkan potensi seniman lokal. Pengembangan potensi lokal belum meningkat karena belum adanya pendampingan secara intensif dan terpolakan oleh pemerintah dan lembaga yang berfokus pada seni dan budaya.

Mikos Rohrscheidt (2008) mengungkapkan,

*“Cultural tourism may be recognized as one of the earliest types of tourism (or indeed the oldest one). Yet, it was only as a result of the growing interest in cultural travels, which has occurred in recent decades, and because of the increasingly specialized tourism product that the*

*concept of cultural tourism has been distinguished as separate group of tourism-related service on offer and as a consequence, a subject of research and teaching programs.”*

Ketika masyarakat dominan sudah mengacu pada kegiatan yang erat kaitannya dengan perekonomian dan pariwisata untuk mencapai hidup yang lebih baik, hanya segelintir yang peduli akan kegiatan-kegiatan seni dan budaya. Oleh karena itu, beberapa waktu pemerintah memberikan dukungan kepada masyarakat yang masih aktif dalam kegiatan yang terkait dengan budaya lokal yang dulu menjadi kegiatan rutin. Sesuai dengan artikel dari Kemendikbud, yaitu Program Pemajuan Desa Tahun 2021, “Direktur Pengembangan Sosial Budaya dan Lingkungan Desa dan Perdesaan, Kemendes PDTT, Bito Wikantosa mengatakan bahwa sesuai dengan Undang-undang (UU) Nomor 6 Tahun 2014, tujuan pengaturan desa diantaranya adalah mendorong prakarsa, gerakan, dan partisipasi masyarakat desa untuk pengembangan potensi dan aset desa guna kesejahteraan bersama serta melestarikan dan memajukan adat, tradisi, dan budaya masyarakat desa”.

Perhelatan kegiatan atau program seni dan budaya sering melibatkan masyarakat dan adat di sela kegiatan pokok warganya, di wilayah yang mereka anggap sebagai rumahnya. Ketika pihak luar masuk ke dalam wilayah masyarakat tertentu untuk mengajak mereka berkegiatan yang mengandung nilai seni dan budaya, pihak luar tersebut harus beradaptasi dengan pola sosial yang terjadi di masyarakat tersebut. Karena masyarakat satu dengan yang lain akan berbeda pola sosialnya, pola pendekatan dengan masyarakat tentunya akan menyesuaikan. Maka dari itu, budaya di sini menjadi sistem beradaptasi dalam masyarakat. Pokok-pokok pemikiran tentang kebudayaan sebagai sistem adaptif ialah: (1) kebudayaan adalah sistem yang menghubungkan kelompok manusia ke setting lingkungannya; (2) perubahan kebudayaan sebagian besar merupakan sarana adaptasi individu memberikan respons terhadap kondisi yang berubah agar dapat tetap berfungsi di tengah perubahan tersebut; (3) faktor utama dalam adaptasi budaya adalah

teknologi, kegiatan subsistensi, dan sarana pengorganisasian masyarakat dalam produksi (Zulkifli, 2008). Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebudayaan berfungsi untuk membantu manusia beradaptasi dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik, sosial, maupun budaya.

Kawasan Borobudur merupakan wilayah prioritas destinasi wisata yang menjadi tuan rumah dari kegiatan Pertemuan Antar Kementerian bidang Kebudayaan Negara G20 (G20 Cultural Ministers Meeting) yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan. Karnaval Budaya dan Rapat Raksasa menjadi bagian dari kegiatan G20 Indonesia 2022 di Kawasan Borobudur yang dilaksanakan oleh Tim Pelaksana di bawah kurator (RM Altiyanto Henryawan), melibatkan 60 seniman ahli yang mendampingi 2.000 warga masyarakat perwakilan dari 20 desa di Kecamatan Borobudur sebagai pelaku utama. Seniman-seniman ahli dibagi menjadi tiga bidang, yaitu seni tari, seni instalasi, dan *fashion designer*. Para seniman ahli tersebut akan memberikan pendampingan dan pengarahan tentang segala kebutuhan proses kreatif pada saat pendampingan kepada masyarakat desa. Tema dari Karnaval Budaya ini adalah “*Mulih Pulih*” yang mempunyai benang merah dengan tema G20 Indonesia 2022, yaitu “*Recover Together, Recover Stronger*”. Tema tersebut juga membawa semangat kebersamaan masyarakat yang *gumregut sengkut* untuk bisa kembali bekerja dan berkarya.



Gambar 1. Peta Wilayah Kecamatan Borobudur. (Sumber: Tim Administrasi Panitia Karnaval Budaya dan Rapat Raksasa G20 Indonesia 2022)

Tim pendamping yang ahli di bidang seni instalasi, seni tari, dan seni tata busana, masing-masing berjumlah 20 orang sesuai jumlah desa yang didampingi. Tim pendamping bertugas untuk mendampingi

proses kegiatan artistik di 20 Desa Kecamatan Borobudur. Dengan misi menyajikan potensi budaya lokal, dihadirkan seni kerakyatan yang dikemas secara modern dan artistik. Dengan adanya sumber daya alam yang kaya, benih tanaman pangan dari masing-masing desa pun menjadi elemen yang mendukung rangkaian kegiatan utama. Keterlibatan lintas generasi akan memanfaatkan limbah menjadi karya seni instalasi karnaval dengan tema objek yang ada di relief Borobudur. Tidak hanya itu, aneka produk kuliner lokal tiap desa juga akan menjadi menu utama dalam rangkaian kegiatan.

## 2. METODE PENGABDIAN

Borobudur mempunyai 20 desa yang akan dilibatkan sebagai pelaku utama dalam rangkaian kegiatan Karnaval Budaya dan Rapat Raksasa. Proses kreatif dilakukan di setiap desa menggunakan pendekatan *Community-Based Development* (CBD) dengan pendampingan para ahli sebagai upaya memberikan kontribusi yang nyata dan positif kepada masyarakat dengan memerhatikan, melestarikan, atau mengembangkan nilai-nilai budaya lokal. Dengan begitu, akan terjadi transformasi pengetahuan dan skill untuk menghasilkan mahakarya dari warga desa. Kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada pemenuhan kebutuhan material atau ekonomi, tetapi juga pada penguatan identitas, kearifan lokal, dan tradisi yang menjadi ciri khas di desa tersebut. Selain itu, desa-desa di wilayah sekitar Borobudur menjadi tuan rumah karena kegiatan persiapan dilakukan di desa masing-masing. Kegiatan ini menjadi pengalaman artistik bersama lintas disiplin.

Setiap desa diberi kesempatan untuk berkarya bersama didampingi para tim pendamping, mereka diberikan tema hewan yang ada dalam cerita Jataka pada relief Candi Borobudur. Desa satu dengan lainnya mempunyai keunikan dan kreativitas masing-masing karena setiap wilayah mempunyai kelompok seni yang berbeda-beda. Pada fenomena sosial seperti ini, tim pendamping harus melakukan pendekatan khusus di bidang seni dan budaya. Tim pendamping juga harus mempunyai pengetahuan luas dalam

manajemen, geografi, sosiologi, antropologi, hingga seni dan budaya untuk menggerakkan warga masyarakat agar mempunyai semangat berkarya demi mengangkat potensi kebudayaan lokal desanya.

Seperti dalam penelitian yang ditulis oleh Krovocheck (2023), *“The Group’s community not only worked to help empower each other, but encouraged each other to share their stories and what makes them different, starting a conversation with the outside community, and letting others view and listen to participants. The participants were shown they had a voice they could use”*. Dengan adanya tukar pikiran antara pendamping dan para warga, akan dihasilkan ide kreatif yang menarik dan dikerjakan dengan senang karena hal tersebut merupakan hasil kesepakatan bersama.

Tabel Pembagian Tema Hewan di 20 Desa

No.	Desa	Tema Hewan
1.	Kembanglimus	Gajah
2.	Tuksongo	Ayam
3.	Kenalan	Penyu
4.	Majaksingi	Buaya
5.	Ngadiharjo	Macan
6.	Karanganyar	Angsa
7.	Giripurno	Kumbang
8.	Candirejo	Singa
9.	Ngargogondo	Celeng
10.	Wringinputih	Merak
11.	Giritengah	Kuda Sembrani
12.	Kebonsari	Banteng
13.	Bumiharjo	Kerbau
14.	Tegalarum	Serigala
15.	Sambeng	Garuda
16.	Tanjungsari	Kera
17.	Borobudur	Badak
18.	Wanurejo	Kijang Emas
19.	Karangrejo	Naga
20.	Bigaran	Burung Pelatuk

Dengan komposisi tari yang dilatihkan secara rutin, pembuatan seni instalasi yang interaktif, serta kostum dan properti hasil karya warga 20 Desa maka Karnaval Budaya G20 dapat berjalan sesuai dengan cita-cita bersama. Walaupun dalam proses produksi artistik banyak kendala yang dialami oleh warga pada aspek teknis dan administrasi, pendamping yang bertugas harus mempunyai solusi yang diberikan kepada warga yang terlibat pada kegiatan ini sehingga tidak terjadi perselisihan paham. Proses produksi artistik berlangsung selama 1,5 bulan, berawal akhir Juli 2022 dan

puncak acara pada 12 September 2022. Dalam waktu singkat, bisa dilihat kerja sama antara warga dan tim pelaksana berjalan dengan sangat baik.

Chile (2007) menyatakan bahwa, *“Combined with the interaction with others, the community arts processes release the imagination to open new perspectives and alternatives to how to see ourselves and others. New perspectives enable people to become more open-minded as a results of discovering ideas and ways of thinking and doing that were unfamiliar or unknown to them”*. Tim pendamping juga berperan besar dalam memberikan edukasi terkait karnaval ini. Proses pendampingan merupakan suatu pengabdian dari para seniman ahli dalam memberikan ilmu baru kepada masyarakat desa yang sebagian besar belum memahami konsep yang dibawa oleh panitia karnaval. Tentunya pendamping di sini juga mendapatkan ilmu baru tentang kehidupan dan sumber potensi yang ada di desa. Dalam proses kreatif ini pendamping dan masyarakat yang menjadi peserta karnaval saling bertukar ilmu.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses awal yang dilakukan oleh para tim pendamping adalah *brainstorming* yang berlokasi di Yogyakarta, yaitu di sekretariat panitia yang menjalankan kegiatan. Mereka dikumpulkan oleh kurator untuk mendapatkan konsep besar dan materi artistik dari Karnaval Budaya. Setelah materi disampaikan kepada tim pendamping, mereka harus mengidentifikasi potensi masing-masing desa serta letak geografisnya agar dapat mengatur strategi proses pendampingan. Tim pendamping akan melakukan olah data dan memberikan masukan satu sama lain diawasi oleh kurator. Salah satu bidang yang harus disamakan persepsinya adalah koreografer karena pada karnaval akan dilakukan koreografi rampak, seluruh peserta karnaval akan melakukan koreografi yang sama pada menit dan lagu tertentu. Koreografer-koreografer tersebut harus berlatih bersama dahulu sebelum ditugaskan ke desa-desa.



Gambar 2 *Brainstorming* antara Kurator dan Para Pendamping Artistik

(Sumber: Tim administrasi panitia Karnaval Budaya dan Rapat Raksasa G20 Indonesia 2022)

Setelah tim pendamping siap diterjunkan ke desa-desa, panitia melakukan *workshop* yang dihadiri oleh kurator, tim pendamping, pejabat desa, pelaku budaya yang ada di wilayah Borobudur, dan perwakilan dari desa yang menjadi koordinator. Dalam *workshop* ini, kurator menjelaskan tujuan dari kegiatan Karnaval Budaya dan mengajak keterlibatan masyarakat di 20 desa di kecamatan Borobudur ini mendukung sepenuhnya agar rangkaian kegiatan berjalan lancar. Setelah itu, koordinator desa yang ditunjuk oleh pejabat desa dipertemukan oleh tiga tim pendamping (seni tari, seni instalasi, dan kostum). Mereka melakukan perencanaan agenda kegiatan karena kegiatan ini hanya memiliki waktu kerja kreatif selama 45 hari.



Gambar 3 *Workshop* Peserta Karnaval dengan Kurator dan Tim

(Sumber: Tim administrasi panitia Karnaval Budaya dan Rapat Raksasa G20 Indonesia 2022)

Pada saat *workshop* ditemukan beberapa kendala teknis pada administrasi yang sangat penting dalam proses praproduksi. Semua desa yang terlibat wajib mempunyai satu orang admin untuk mencatat seluruh

kegiatan dari persiapan hingga akhir menjadi sebuah laporan kegiatan. Namun, sebagian besar warga lokal belum memahami penggunaan teknologi yang digunakan panitia untuk membantu mempercepat sistem pelaporan kegiatan. Maka dari itu, tim administrasi dari panitia harus memberikan pelatihan khusus pelaporan kegiatan di satu ruang untuk warga yang bertugas sebagai admin desa.

Masing-masing desa diharuskan melibatkan 100 orang, dan dibagi ke dalam 11 bagian pada hari-H, yaitu 10 orang *marshal*, 1 orang pembawa papan nama, 1 orang maskot, 50 orang penari, 10 orang pembawa seni instalasi, 2 anak-anak (sepasang), 4 remaja (2 pasang), 4 dewasa (2 pasang), 6 orang pembawa jodang, 5 orang logistik, dan 5 orang sapu jagad. Sejumlah 100 orang ini mempunyai peran lain pada saat proses pendampingan, beberapa orang akan membantu membuat seni instalasi dan kostum.

Pendampingan oleh tim pendamping dilakukan berkala, misalnya dua kali seminggu, menyesuaikan dengan kesepakatan bersama perwakilan desa masing-masing. Setelah satu bulan proses pendampingan berjalan, kurator melakukan *monitoring* dan evaluasi ke tiap desa untuk melihat perkembangan proses yang sudah dilakukan apakah sesuai dengan konsep artistik.

*A curator similarly both preserves the canon by giving access to the public to important works, and disrupts it by promoting new works that may not gain immediate popularity. Here their duty of care is taking a leadership role in alerting the public to significant pieces that may or may not become conical* (Mumford & Hemlin, 2017). Kurator dalam kegiatan ini berperan untuk menjaga konsep awal agar bisa diwujudkan melalui karya-karya hasil kerja kreatif peserta karnaval yang didampingi oleh para pendamping.

Hasil dari kerja kreatif tersebut disajikan pada 12 September 2022 dan disaksikan oleh para menteri bidang Kebudayaan G20. Rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh peserta Karnaval Budaya dan Rapat Raksasa G20 Indonesia 2022 berlokasi di Candi Pawon, sepanjang Jalan Balaputradewa,

*Concourse* Candi Borobudur, dan Taman Lumbini di kawasan Candi Borobudur. Rangkaian kegiatannya adalah sebagai berikut.

a. Ritus “*Bangun Tumbuh*” (*Revive*) di Candi Pawon

Perwakilan 20 Desa melaksanakan ritus di area Candi Pawon dengan membawa kotak kendaga berisi doa harapan baik dari tiap desa dengan Aksara Jawa beserta benih tanaman pangan dan jodang berisi produk kuliner lokal. Melaksanakan doa bersama lalu membawa kotak kendaga dan jodang tersebut untuk dibawa bersama dalam rangkaian kirab atau karnaval masing-masing desa.



Gambar 4 Contoh bentuk kendaga Desa Bumiharjo

(Sumber: Tim Administrasi Panitia Karnaval Budaya dan Rapat Raksasa G20 Indonesia 2022)

b. Karnaval Budaya “*Mulib Pulih*” (*Recover*) dari Candi Pawon Menuju Candi Borobudur



Gambar 5 Karnaval Budaya “*Mulib Pulih*”.

(Sumber: Tim Dokumentasi Panitia Karnaval Budaya dan Rapat Raksasa G20 Indonesia 2022. Diambil 12 September 2022)

Mengangkat potensi seni tradisi utama dari setiap desa untuk menyajikan pentas kolosal yang melibatkan 2.000 lebih peserta yang merupakan warga desa. *Carnival Track* dan *Dance Floor* dengan musik sebagai *guide flow carnival* sepanjang 1,4 km dari Candi Pawon melalui

Jalan Balaputradewa menuju Taman Lumbini, Candi Borobudur. Karya seni instalasi dan aksesoris kostum yang dikenakan merupakan hasil karya dari kreativitas warga dalam pengolahan limbah. Tarian menjadi salah satu sajian yang menampilkan gerakan serempak 2.000 peserta karnaval. Audiens dan wisatawan yang menyaksikan karnaval juga akan mendapatkan sajian yang sama sepanjang jalur.

c. Rapat Raksasa “*Nyaniji*” di Taman Lumbini, Candi Borobudur

Di Taman Lumbini, Candi Borobudur, acara dilanjutkan pembacaan hasil Pekat yang juga didesain menjadi bagian dari karya instalasi raksasa. Dirjen Kebudayaan RI juga melakukan orasi budaya dalam kegiatan Rapat Raksasa tersebut. *Kembul Bujana Andrawirna* seluruh peserta Rapat Raksasa merupakan acara makan bersama dengan menu kuliner khas dari masing-masing desa. Sajian pertunjukan Pekat Budaya dan karya seniman yang terkurasi digelar di panggung di area Taman Lumbini. Setelah acara selesai, para peserta acara melakukan gerakan bersama membersihkan sampah sehingga tempat acara yang digunakan dapat kembali bersih seperti semula.

d. Parade Seni “*Golong Gilig*” (*Together Stronger*)

Kegiatan ini merupakan sajian parade pertunjukan yang terkurasi sebagai bentuk kemeriahan yang bernuansa festival. Rangkaian kegiatan ini di antaranya adalah Pekat Budaya Indonesiana dan pertunjukan karya-karya terbaik Pekan Budaya Daerah. Selain itu, para penari dari karnaval juga ikut unjuk kebolehan. Tiap desa bergantian menari di *dance floor* Taman Lumbini dengan gerakan serempak.



Gambar 6 Desa Kenalan Menari di Taman Lumbini

(Sumber: Tim dokumentasi panitia Karnaval Budaya dan Rapat Raksasa G20 Indonesia 2022. Diambil 12 September 2022)

- e. Instalasi Karya 20 Desa yang Menjadi “*Tetenger*” atau *Landmark* di Masing-Masing Desa

Dimulai dengan *rembug desa*, yaitu FGD dengan para penggerak budaya untuk menentukan potensi masing-masing desa untuk dikirabkan dan menjadi *core* penyajian tiap desa melalui proses kurasi. Workshop pengelolaan dan pengolahan limbah di tiap desa bersama para seniman profesional yang disesuaikan dengan kebutuhan kreatif tiap desa. Pendampingan kreatif oleh seniman profesional yang membantu mengemas sajian tiap desa. Karya seni instalasi hasil karya warga desa ditampilkan secara atraktif pada karnaval budaya.



Gambar 7 Karya Instalasi dari Desa Majaksingi (Sumber: Tim Dokumentasi Panitia Karnaval Budaya dan Rapat Raksasa G20 Indonesia 2022. Diambil 12 September 2022)

Setelah karnaval karya seni instalasi yang dibawa ketika kirab 20 Desa dirangkai menjadi instalasi raksasa dipajang di sepanjang *concourse* Candi Borobudur dan dipamerkan dengan *caption* yang dipasang di depan masing-masing seni instalasi. Ketika acara di Candi Borobudur selesai, seni instalasi tersebut dibawa ke desa

masing-masing dan menjadi *landmark*. Seni instalasi tersebut menjadi pengingat bahwa berproses kreatif selama 45 hari dapat mempererat hubungan antarwarga dalam kegiatan karnaval budaya.

Terkait dengan penelitian sebelumnya yang relevan dengan artikel ini, Prasetyorini et al. (2024) mendeskripsikan Desa Kembaran, Candimulyo, Magelang, Jawa Tengah perlu mengadakan pembinaan dan pengembangan potensi seni tradisi di masyarakat melalui program P3 Wilsen ISI Yogyakarta. Metode yang digunakan pada pelaksanaan kegiatan tersebut meliputi demonstrasi, ceramah, dan pelatihan kepada masyarakat Desa Kembaran yang memiliki enam kelompok seni. Hasil dari pembinaan tersebut menunjukkan dampak yang signifikan terhadap masyarakat pelaku seni. Mereka berhasil meningkatkan keterampilan teknis di setiap komunitas yang dibina, seperti musikalitas, koreografi, dan pengelolaan. Selain itu, pembinaan ini juga mendorong kelompok seni yang dibina untuk memperkuat identitas lokal sehingga menjadikan kegiatan seni yang mandiri berkelanjutan dan dapat berkontribusi terhadap perekonomian desa.

Metode tersebut tidak jauh berbeda dengan metode yang dilakukan dalam artikel ini, yaitu *brainstorming*, *workshop*, dan pelatihan kepada peserta karnaval. Hasil yang ditunjukkan pada pendampingan karnaval di sini adalah peningkatan kreativitas masyarakat di 20 Desa Borobudur dalam variasi pembuatan kostum pertunjukan, dapat membuat seni instalasi yang menggunakan teknik tinggi, dan pemanfaatan potensi lokal secara maksimal. Efek positif lain dari kegiatan tersebut adalah hubungan sosial budaya di kawasan Borobudur menjadi semakin erat dan mereka menjadi bangga dengan identitas desa masing-masing.

Kegiatan ini menunjukkan bahwa karnaval budaya yang melibatkan masyarakat desa tidak hanya menjadi ajang pelestarian tradisi, namun juga media efektif untuk memperkuat identitas masyarakat kolektif, mempromosikan kearifan lokal, serta mempererat hubungan sosial antarwarga.

Dengan demikian, karnaval budaya tidak hanya menjadi perayaan, tetapi juga upaya berkelanjutan untuk memperkaya kehidupan sosial dan budaya desa.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Keterlibatan aktif masyarakat dalam kegiatan ini tidak hanya menjaga nilai-nilai budaya warisan leluhur, tetapi juga menciptakan ruang interaksi sosial antarwarga. Selain itu, kegiatan ini berpotensi meningkatkan daya tarik desa sebagai destinasi pariwisata budaya dan membangun rasa bangga terhadap warisan budaya. Dampak positif lain dari pendampingan proses kreatif karnaval budaya pada 20 desa ini adalah pola pikir masyarakatnya bisa lebih terbuka menerima masukan dari luar lingkungan mereka. Hasilnya mereka bisa lebih kreatif dalam memanfaatkan sumber-sumber yang berpotensi yang ada di desa mereka masing-masing.

Karnaval Budaya dan Rapat Raksasa pada perhelatan G20 Indonesia 2022 ini menjadi simpulan atas gambaran gotong royong masyarakat desa dalam merayakan kehidupan untuk kembali pulih, lebih kuat, tepat guna, dan juga bermanfaat. Rangkaian kegiatan Karnaval Budaya dan Rapat Raksasa menerapkan sistem *zero waste* yang berarti meminimalisasi bahkan meniadakan sampah yang dihasilkan dari proses kegiatan ini.

Namun, kegiatan seperti ini memerlukan sinergi antara masyarakat, pemerintah, dan pihak lain untuk memastikan dapat berkelanjutan dan relevan dengan perkembangan zaman. Seperti pemerintah desa dan para seniman ataupun pelaku budaya perlu mengadakan program edukasi dan pelatihan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pelestarian budaya. Kegiatan yang perlu dilakukan selanjutnya adalah mengintegrasikan elemen-elemen inovatif dalam kegiatan untuk menjaga minat masyarakat tanpa menghilangkan nilai-nilai budaya yang mendasarinya. Menggunakan media digital juga diperlukan untuk mempromosikan kegiatan-kegiatan seperti karnaval budaya sehingga dapat menarik lebih banyak wisatawan dan audiens serta memperkenalkan

budaya desa ke khalayak yang lebih luas.

Dengan pelaksanaan yang terencana secara baik dan dukungan dari berbagai pihak, karnaval budaya dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam melestarikan warisan budaya dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh panitia Karnaval Budaya dan Rapat Raksasa G20 Indonesia pada rangkaian kegiatan G20 *Cultural Ministers Meeting* yang berlangsung di Borobudur pada September 2022 dan masyarakat 20 Desa di Kecamatan Borobudur, Magelang, Jawa Tengah, Indonesia.

#### DAFTAR PUSTAKA

##### Artikel Jurnal

- Akhmad, N. (2019). *Ensiklopedia Keragaman Budaya* (Ida & Rini, Eds.). ALPRIN. <https://books.google.co.id/books?id=wUDYDwAAQBAJ&lpq=PP1&ots=3vSrH14F04&dq=KEBERAGAMAN%20BUDAYA&lr&pg=PR2#v=onepage&q&f=false>
- Chile, L. (2007). *Community arts as an instrument for community development*. <https://www.researchgate.net/publication/281276945>
- Krovocheck, G. (2023). *Unified Co-Op Art: Empowerment and Collaboration through Group Art Therapy and a Community Engagement Art Show* [Lesley University]. [https://digitalcommons.lesley.edu/expressive\\_theses/765](https://digitalcommons.lesley.edu/expressive_theses/765)
- Mikos Rohrscheidt, A. (2008). *Cultural Tourism – concerning the definition*. 46–62. [www.turystykakulturowa.org](http://www.turystykakulturowa.org)
- Mumford, M. D., & Hemlin, S. (2017). Handbook of research on leadership and creativity. In *Handbook of Research on Leadership and Creativity*. Edward Elgar Publishing Ltd. <https://doi.org/10.4337/9781784715465>
- Prasetyorini, A., Made Sukanadi, I., Vania, V., Tari, J., Seni Pertunjukan, F., Kriya, J., & Seni Rupa, F. (2024). Pelatihan Seni Pertunjukan dan Seni Rupa di Desa Kembaran, Candimulyo, Magelang, Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Seni*, 5(2), 106–115. <https://journal.isi.ac.id/index.php/JPS/article/view/13898/3989>

Zulkifli. (2008). *Antropologi Sosial Budaya* (A. Sofyan, Ed.; 1st ed.). Penerbit Shiddiq Press Bangka.

Pustaka Laman

Pengelola Web Kemendikbud. 2021. Kemendikbud Luncurkan Program Pemajuan Kebudayaan Desa Tahun 2021. Diakses pada 15 November 2024 dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/04/kemdikbud-luncurkan-program-pemajuan-kebudayaan-desa-tahun-2021>