

Pelatihan Wayang Kertas Sுகုh untuk Instruktur Desa Wisata Segajih, Kulonprogo

Fauziah Dwi Rohmawati¹, Dwi Retno Sri Ambarwati², Novida Nur Miftakhul Arif³, Vina Meilinda⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Yogyakarta

¹fauziahdwirohmawati@uny.ac.id

Received: 7 Oktober 2025; Revised: 12 April 2026; Accepted: 5 Juni 2026

Abstract

Segajih Tourism Village has many attractive potentials, but they have not been fully optimized, particularly in the area of interactive art and educational activities for visitors, which remain limited. To address this issue, the Sുകုh Paper Puppet Training was conducted for village tourism instructors as an effort to empower the community through local art and cultural practices. This program aims to enhance the capacity of instructors by developing skills in making paper puppets that adapt characters from the reliefs of Sുകုh Temple. The implementation method includes needs analysis, preparation, training, monitoring, evaluation, and reporting. The results show an increase in instructors' understanding and skills in developing cultural art products that have the potential to become both tourism attractions and educational media, thereby supporting the strengthening of cultural identity and the development of the village's creative economy.

Keywords: *segajih tourism village; sുകုh puppet; paper puppet*

Abstrak

Desa Wisata Segajih memiliki banyak potensi menarik, namun belum dimaksimalkan, khususnya pada kegiatan seni dan edukasi interaktif bagi wisatawan yang masih terbatas. Untuk menjawab hal tersebut, dilaksanakan Pelatihan Wayang Kertas Sുകုh bagi instruktur desa wisata sebagai upaya pemberdayaan masyarakat berbasis seni dan budaya lokal. Program ini bertujuan meningkatkan kapasitas instruktur melalui keterampilan pembuatan wayang kertas yang mengadaptasi tokoh relief Candi Sുകုh. Metode pelaksanaan meliputi analisis kebutuhan, persiapan, pelatihan, pemantauan, evaluasi, dan pelaporan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman serta keterampilan instruktur dalam mengembangkan produk seni budaya yang berpotensi menjadi daya tarik wisata sekaligus sarana edukasi, sehingga mendukung penguatan identitas budaya dan pengembangan ekonomi kreatif desa.

Kata Kunci: *desa wisata segajih; wayang sുകုh; wayang kertas*

A. PENDAHULUAN

Telah terjadi perubahan arah tren pariwisata dari wisata massal menuju bentuk wisata alternatif yang menekankan pada keaslian alam dan budaya lokal (Aryani et al., 2019). Sehingga kini semakin banyak destinasi wisata yang menghadirkan pengalaman

langsung mengenai kehidupan pedesaan bagi para pengunjung. Salah satunya ialah Desa Wisata Segajih, sebuah desa di bukit Menoreh Kulonprogo yang dikelola oleh warga lokal sejak tahun 2017, menjadi salah satu destinasi wisata yang menawarkan pengalaman hidup di desa yang otentik. Wisatawan yang datang dari

berbagai kota bahkan luar daerah dapat melupakan kepenatan sejenak dan menyegarkan diri atau istilah populernya *healing*.

Sebagian rumah warga di Desa Segajih disulap menjadi *homestay* untuk akomodasi wisatawan selama berkunjung di Desa Segajih. Terdapat 24 *homestay*, wisatawan akan diajak menjalani aktivitas sehari-hari pemilih *homestay*. Paket wisata yang ditawarkan cukup terjangkau, terdapat paket belajar dan budaya, di antaranya melukis, membatik, hingga karawitan yang dipandu oleh instruktur dari warga setempat.

Desa Wisata Segajih memiliki banyak potensi yang menarik hanya saja belum dimaksimalkan, terlihat dari kegiatan seni & edukasi yang bisa diikuti secara interaktif oleh wisatawan masih sangat terbatas. Oleh karena itu dibutuhkan program khas desa Segajih yang dapat menjadi *branding* untuk menarik lebih banyak wisatawan.

Candi Sுகuh yang berada di lereng Gunung Lawu memiliki beragam relief seperti Sudamala, Dewa Ruci dan Garudeya yang mengandung pesan moral khususnya konsep pembebasan, penyucian atau ruwatan (Purwanto, 2017). Hal ini dapat diadaptasi untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya menjaga kesehatan mental dan keseimbangan hidup.

Wisatawan seolah “disucikan” melalui pembelajaran nilai-nilai moral dan filosofi yang terkandung dalam relief di candi Sுகuh yang dibungkus dalam kegiatan seni seperti pembuatan karya seni. Hal ini dapat memperkaya program seni yang dipandu oleh instruktur. Oleh karenanya perlu adanya pelatihan peningkatan kapasitas instruktur dan penguatan pelayanan wisata edukatif. Program ini ditujukan untuk memperkuat kapasitas Desa Wisata Segajih melalui penyediaan tambahan pelatihan berbasis seni-budaya yang tidak hanya memperkaya kegiatan edukasi, tetapi juga menciptakan wahana *healing* bagi wisatawan.

Harapannya setelah pelatihan ini instruktur dapat memandu wisatawan membuat karya wayang Sுகuh yang bisa

dimainkan di *spot* khusus atau dipadukan dengan *boardgame* di desa & dibawa pulang sebagai *souvenir* khas desa. Program ini bertujuan mengembangkan ekonomi kreatif berbasis budaya dan peningkatan kualitas pelayanan wisata. Hal ini juga berkontribusi pada pelestarian warisan budaya dan penguatan pendidikan karakter melalui pendekatan yang kreatif dan berbasis kearifan lokal.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Metode yang digunakan dalam program pengabdian ini meliputi beberapa tahap, yaitu analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi serta permasalahan mitra, tahap persiapan dengan merumuskan konsep kegiatan dan produk pelatihan yang sesuai, tahap pelaksanaan berupa kegiatan pelatihan langsung di lapangan, diakhiri dengan evaluasi guna menilai efektivitas kegiatan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi di Desa Wisata Segajih dan wawancara dengan mitra yaitu pengelola desa wisata untuk memperoleh data kebutuhan. Observasi dan wawancara dilakukan di Desa Wisata Segajih Live In & Education pada 21 Agustus 2025 (Gambar 1).



Gambar 1. Desa Wisata Segajih Live In & education

Dari hasil analisis diketahui bahwa jenis pelatihan yang tersedia di desa wisata masih terbatas, yakni hanya berupa pelatihan batik cap. Selain itu, pengelola desa menyampaikan bahwa sumber daya manusia (SDM) instruktur masih memiliki keterbatasan kompetensi, mengingat sebagian besar instruktur berasal dari masyarakat sekitar yang tidak memiliki latar belakang pendidikan yang sesuai. Oleh karena itu, Desa Wisata Segajih sangat membutuhkan program pelatihan bagi para instruktur agar kualitas pembelajaran dan layanan wisata edukasi dapat ditingkatkan.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi perumusan konsep pelatihan serta *prototype* atau contoh produk yang akan dilatihkan. Konsep pelatihan yang dirumuskan adalah pelatihan wayang kertas Candi Suku untuk Instruktur pada Desa Wisata Segajih. Candi Suku di lereng Gunung Lawu menyimpan relief Sudamala, Dewa Ruci, dan Garudeya yang sarat makna penyucian atau ruwatan. Dalam kesusastraan Jawa Kuna, kisah ruwatan umumnya berkisah tentang para dewa atau dewi yang mendapat kutukan hingga berubah menjadi raksasa atau raksasi. Proses penyucian atau ruwatan tersebut biasanya dilakukan oleh dewa lain atau manusia yang merupakan titisan dewa (Kasanova, 2019).

Tradisi ruwatan dapat ditafsirkan sebagai pesan pentingnya menjaga kesehatan mental dan keseimbangan hidup. Nilai moral tersebut berpotensi disampaikan kepada wisatawan melalui kegiatan pembuatan karya wayang kertas, sehingga menghadirkan pengalaman edukatif yang bermakna.

Produk yang akan dibuat oleh peserta dalam pelatihan ini adalah wayang kertas. Supaya kegiatan ini berjalan optimal, maka tim pengabdian menyiapkan *prototype* wayang Suku sebagai contoh produk. Wayang kertas dengan tokoh & cerita yang diadaptasi dari relief candi Suku (Sudamala, Dewa Ruci & Garudeya). Wayang Suku merupakan wayang kontemporer yang terinspirasi dari relief utama di area candi Suku yaitu Sudamala, Garudeya dan Nawa Ruci (Dewa Ruci atau Bima Suci). Wayang ini

merekonstruksi konsep ruwat yang ada pada relief tersebut menjadi konsep cerita wayang kontemporer yang mengusung tema *healing* yang aplikatif diterapkan pada desa wisata. Rekreasi dan *refreshing* menjadi hal utama yang ditawarkan desa wisata, wayang *healing* ini akan sangat relevan diterapkan sebagai variasi program. Wayang Suku menyajikan tokoh-tokoh utama dari 3 relief, Sudamala atau Sadewa, Garuda dan Bima. Tiap tokoh didekonstruksi berdasarkan konsep wayang dengan elemen *pop culture* kental namun tetap memiliki akar tradisi kuat, mengedepankan *simplicity* namun mudah diingat. Pendekatan kreatif ini tidak lain karena target utama dari Wayang Suku adalah generasi muda yang sangat umum terpapar unsur *pop culture*. Wujud yang sederhana juga kan mempermudah pengaplikasian tokoh wayang jika akan dibuat oleh tamu di desa wisata, meski kerumitan dapat menjadi tantangan, namun waktu pengerjaan menjadi hal yang perlu sangat diperhatikan. Karakter Wayang Suku dapat diberikan polanya kepada tamu desa wisata untuk digunting dan dirangkai atau membuat kreasi sendiri dengan digambar untuk relaksasi sekaligus mengasah ketrampilan. Hasil karyanya dapat dimainkan sesuai panduan cerita yang diadaptasi dari cerita relief atau dikembangkan sendiri, cocok dimainkan secara bersama-sama menambah keakraban.



Gambar 2. Wayang Suku: Tokoh Sudamala
Healing

Tokoh Sudamala *healing* berdasarkan wayang kulit Purwa dengan wajah dan anatomi wayang Bali seperti pada bentuk mulut dan mata yang masih membawa kekhasan (Gambar 2). Terdapat atribut pada belakang leher dan

dada masih sesuai wayang aslinya dengan tetap membawa kesederhanaan. Sudamala *healing* dirancang sebagai tokoh satria muda dengan perawakan tergolong ramping yang ramah. Tokoh ini lebih mengandalkan kekuatan otak, tenaga dalam dan kedekatan pada Yang Kuasa, terinspirasi dari kisah kisah relief dimana dia diminta meruwat dewi Uma yang dikutuk menjadi Durga dengan kekuatan batin dan doa pada Yang Kuasa. Warna biru menjadi ciri khasnya yang melambangkan penyembuhan dengan alam.



Gambar 3. Wayang Sukeh: Tokoh Garuda *Healing*

Tokoh Garuda *healing* berdasarkan arca Garuda di area candi Sukeh dan di kepercayaan Hindu Bali yang lebih sering tampil dalam patung dan menjadi wahana dewa Wisnu (Gambar 3). Garuda *healing* memiliki tubuh manusia dengan kepala garuda, dengan tangan dan kaki yang juga merujuk pada garuda. Bulu kepala yang seolah menyerupai rambut, membuat karakter ini terlihat lebih gagah, ditambah mata tajam seperti burung elang. Garuda memang dirancang untuk terlihat kuat dan memiliki serangan mematikan Ketika berkelahi, sejalan dengan kisah di reliefnya, dimana Garuda ditugaskan berkelana untuk mencari Tirta Amerta dan harus bertarung bangsa ular. Warna tubuh *orange* melambangkan pemberontakan (dari penindasan) sementara baju atau jariknya memiliki warna identitas biru.

Tokoh Bima *healing* berdasarkan relief di area candi Sukeh dan wayang Purwa Jogja memiliki ciri khas berupa *Gelung Supit Urang*, kuku *Panchanaka*, dan *cawat poleng* sebagai atribut utama (Gambar 4). Tidak seperti arca Bima lain yang mengenakan *upawita* ular, Bima di Candi Sukeh digambarkan tanpa atribut itu, menonjolkan fisik yang kekar dan

berotot sebagai simbol kepahlawanan dan kekuatan (Wicaksono et al., 2025).



Gambar 4. Wayang Sukeh: Tokoh Bima *Healing*

Bima digambarkan punya kaki yang kekar dan hal ini menginspirasi dekonstruksi Bima menjadi tokoh yang memiliki kekuatan fisik luar biasa, tubuh Bima *healing* sangat berotot dan sangat besar dibanding tokoh lainnya. Kekuatan Bima ini ditunjukkan pada fragmen relief dia mengalahkan raksasa yang sepertinya menggambarkan perjalanan mencari Tirta Perwita. Dalam lakon tersebut, Bima ditunjukkan mampu mengalahkan berbagai musuh luar biasa kuat seperti raksasa Kalanjaya dan Kalanta serta naga laut raksasa.

Poleng yang menjadi ciri khas Bima tetap disematkan, sementara warna kulit gelap terinspirasi wanda Bedhil, dari salah satu wanda atau varian wujud wayang Bima. Terdapat beberapa patung Garudeya di Candi Sukeh yakni patung Garuda yang mengasih para naga, Garuda yang mencengkeram Penyus serta Gajah, Garuda yang menjadi kendaraan Dewa Wisnu (Syafi'i, 2019).

Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan Candi Sukeh untuk instruktur Desa Wisata Segajih dilakukan pada Kamis, 13 September 2025 dengan susunan kegiatan tersaji pada Tabel 1.

Kegiatan pelatihan terdiri dari pengantar materi, demonstrasi pembuatan wayang kertas, dan Praktik pembuatan wayang kertas. Kegiatan diawali dengan pengantar materi sekaligus diseminasi hasil penelitian. Materi pelatihan terdiri dari sejarah Candi Sukeh, Nilai-nilai karakter relief Sudamala, Garudeya, serta Bima Suci, dan Wayang Sukeh.

Kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi pembuatan wayang sukh dari kertas. Terdapat empat tingkat kesulitan teknik pembuatan Wayang Sukuh yakni:

1. Tingkat 1: teknik potong
2. Teknik potong dan rakit artikulasi
3. Teknik mewarnai, potong dan rakit artikulasi
4. Teknik menggambar, mewarnai, potong dan rakit artikulasi

Tabel 1. Susunan Kegiatan Pelatihan

Waktu	Kegiatan
09.30-10.00	Registrasi Peserta
10.00-10.15	1. Pembukaan: 2. Sambutan Ketua Tim 3. Sambutan Pengelola Segajih Live in
10.15-12.00	1. Diseminasi Penelitian (materi pengantar) 2. Demonstrasi pembuatan wayang kertas 3. Praktik langsung pembuatan wayang kertas
12.00-13.00	ISOMA
13.00-14.00	Evaluasi dan Penutup



Gambar 5. Dokumentasi Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Wayang Sukuh

Kegiatan pelaksanaan di akhiri dengan kegiatan praktek (Gambar 5). Semua peserta mencoba semua berkarya Wayang Sukuh dengan berbagai tingkat kesulitan.

Evaluasi

Evaluasi kegiatan pengabdian berdasarkan hasil pemantauan yakni:

1. Waktu terbatas sehingga tidak semua peserta dapat mencoba semua tingkat kesulitan
2. Peserta antusias selama pelatihan dan berharap ada tambahan tokoh wayang lagi selain tiga tokoh utama.

3. Terdapat kesalahan pada Wayang Bima Healing yang harus diperbaiki.

D. PENUTUP

Simpulan

Program pengabdian ini berhasil dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, meliputi analisis kebutuhan, persiapan, pelaksanaan hingga evaluasi. Kegiatan ini memberikan manfaat nyata bagi mitra dalam meningkatkan kapasitas instruktur dan penguatan pelayanan wisata edukatif melalui penyediaan tambahan pelatihan berbasis seni-budaya yang tidak hanya memperkaya kegiatan edukasi, tetapi juga menciptakan wahana *healing* bagi wisatawan.

Saran

Agar hasil program lebih berkelanjutan, diperlukan pendampingan lanjutan serta kolaborasi yang lebih intensif antara tim pengabdian dengan mitra Desa Wisata Segajih. Selain itu, mitra diharapkan dapat terus mengembangkan keterampilan yang telah diperoleh dan mengadaptasikannya sesuai kebutuhan masyarakat.

Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung terselenggaranya program pengabdian ini, khususnya kepada mitra Desa Wisata Segajih, peserta pelatihan, dan lembaga terkait yang telah berpartisipasi aktif sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat bersama.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, V., Rahadian M, D., Dananjaya Axioma, A., Nasution, T., Yogantoro, D., Hutagalung, M. H., & Marbun, S. (2019). Buku Pedoman Desa Wisata. In *Buku Pedoman Desa Wisata* (p. 56).
- Kasanova, R. (2019). Religi Ruwat in Kidung Sudamala. *Sastranesia*, 7(2).
- Purwanto, H. (2017). Candi Sukuh Sebagai Tempat Kegiatan Kaum Rsi. *Berkala Arkeologi*, 37(1), 69–84. <https://doi.org/10.30883/jba.v37i1.127>
- Syafi'i, A. (2019). *Simbolisme Relief Candi Sukuh Laporan Penelitian Pustaka*

Institut Seni Indonesia (Isi) Surakarta.
1–55.

Wicaksono, A., Nurnani, D., Nugraha, P. W.,
& Harti, S. (2025). *Interelasi
Perbandingan Antara Visual Bima
Relief Candi Sுகuh dengan Figur Bima
Wayang Kulit Gaya Yogyakarta*

*Comparative Interrelation between
Visual Bima at Sுகuh Temple Relief with
Bima Figures in Wayang Kulit of
Yogyakarta Style.* 1, 30–44.
[https://doi.org/10.33772/sangia.v9i1.31
45](https://doi.org/10.33772/sangia.v9i1.3145)