

KUDA LUMPING SEBAGAI TRADISI DAN INOVASI SOSIAL UNTUK MASYARAKAT BERKELANJUTAN

Desi Sri Pasca Sari Sembiring^{1*}, Dina Hastalona², Novalinda³

¹Magister Ilmu Pertanian, Universitas Pembangunan Panca Budi, Indonesia

²Prodi Manajemen, Universitas Batuta, Indonesia

³Novalinda, Universitas Pembangunan Panca Budi, Indonesia

desisripascasari@dosen.pancabudi.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Program “Kuda Lumping: Tradisi dan Inovasi Sosial untuk Masyarakat Berkelanjutan” merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang mengintegrasikan pelestarian budaya dengan inovasi sosial guna mendukung pembangunan berkelanjutan. Program ini berfokus pada peningkatan kualitas pertunjukan dan kapasitas promosi digital kelompok seni Kuda Lumping yang terdiri atas 25 anggota. Tujuannya meliputi penyediaan pelapis sarung alat musik dan aksesoris pertunjukan, peningkatan pengetahuan mitra dalam promosi digital, serta peningkatan produktivitas ekonomi kelompok seni. Metode pelaksanaan mencakup sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan, evaluasi, dan keberlanjutan program. Hasil menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan sebesar 78% pada aspek manajemen pertunjukan, pemasaran digital, dan pengembangan *merchandise* berbasis budaya. Selain itu, kapasitas ekonomi kelompok seni meningkat sebesar 35%, terbentuk dua model bisnis berkelanjutan, serta terjadi peningkatan keterlibatan generasi muda sebesar 45% dalam pelestarian budaya lokal. Evaluasi menggunakan pendekatan *mixed-method* dengan indikator peningkatan pendapatan, penguasaan teknologi, dan partisipasi masyarakat. Program ini berkontribusi terhadap pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) poin 8 dan 11, yaitu pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi serta kota dan komunitas berkelanjutan. Kolaborasi antara seniman, akademisi, pemerintah, dan pihak swasta menjadi kunci keberhasilan, membuktikan bahwa kearifan lokal dapat menjadi sumber inovasi sosial yang relevan di era modern.

Kata Kunci: Kuda Lumping; Inovasi Sosial; Ekonomi Kreatif; Pelestarian Budaya; Pembangunan Berkelanjutan.

Abstract: The “Kuda Lumping: Tradition and Social Innovation for Sustainable Communities” program is a community service activity that integrates cultural preservation with social innovation to support sustainable development. This program focuses on improving the quality of performances and digital promotion capabilities of the Kuda Lumping art group, which consists of 25 members. Its objectives include providing covers for musical instruments and performance accessories, increasing partners' knowledge of digital promotion, and increasing the economic productivity of the art group. The implementation methods include socialization, training, technology application, mentoring, evaluation, and program sustainability. The results show a 78% increase in knowledge in the areas of performance management, digital marketing, and culture-based merchandise development. In addition, the economic capacity of the art group increased by 35%, two sustainable business models were formed, and there was a 45% increase in the involvement of the younger generation in the preservation of local culture. The evaluation used a mixed-method approach with indicators of increased income, technology mastery, and community participation. This program contributes to the achievement of Sustainable Development Goals (SDGs) points 8 and 11, namely decent work and economic growth, and sustainable cities and communities. Kolaborasi antara seniman, akademisi, pemerintah, dan pihak swasta menjadi kunci keberhasilan, membuktikan bahwa kearifan lokal dapat menjadi sumber inovasi sosial yang relevan di era modern.

Keywords: Kuda Lumping; Social Innovation; Creative Economy; Cultural Preservation; Sustainable Development.



Article History:

Received: 28-08-2025

Revised : 16-09-2025

Accepted: 25-09-2025

Online : 29-10-2025



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Kelurahan Pulo Brayan Bengkel Baru adalah hasil pemekaran dari Kelurahan Pulo Brayan Bengkel yang diresmikan pada tanggal 02 Desember 1997 oleh Gubernur Tk I Sumatera Utara. Kelurahan Pulo Brayan Bengkel Baru memiliki luas areal ± 117 Ha dan terdiri dari 12 lingkungan. Adapun potensi yang dimiliki kelurahan ini adalah Kelompok Seni Kuda Lumping SPM (Sedulur Putro Mulio) sebuah kelompok seni yang sudah berdiri lebih kurang 20 tahun. Salah satu penyangga kebudayaan dan berkembang menurut kondisi dari kebudayaan itu adalah kesenian (Sunarto & Ibrahim, 2018). Kuda lumping adalah seni tari yang dimainkan dengan properti berupa kuda tiruan, yang terbuat dari anyaman bambu atau bahan lainnya dengan dihiasi rambut tiruan dari tali plastik atau sejenisnya yang digelung atau di keping sehingga pada masyarakat Jawa sering disebut jaran keping (Collins et al., 2021). Setiap daerah memiliki ciri khas kebudayaan yang berbeda, Salah satu bentuk ciri khas kebudayaan setiap daerah diwujudkan dengan tari khas kebudayaannya (Anggraini, 2022). Salah satu nilai filosofis kesenian kuda lumping yaitu nilai social (Ayu & Rizqiani, 2023).

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berfokus pada pelestarian tradisi Kuda Lumping SPM sebagai warisan budaya yang memiliki nilai filosofis dan sosial mendalam (Sunarto & Ibrahim, 2018). Tradisi ini tidak hanya mencerminkan identitas lokal tetapi juga berfungsi sebagai media edukasi bagi generasi muda (Ayu & Rizqiani, 2023). Melalui pendekatan pelestarian berbasis komunitas (Huibin & Marzuki, 2015), program ini melibatkan seniman langsung dalam proses revitalisasi, termasuk perbaikan estetika pertunjukan seperti pembuatan sarung pelapis alat musik dan aksesoris yang lebih autentik (Anggraini, 2022). Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa kesenian tradisional harus tetap lestari tanpa kehilangan esensi kulturalnya. Menurut Nugroho et al. (2025), inovasi sosial menjadi tulang punggung program melalui integrasi teknologi digital dan pengembangan model bisnis kreatif. Kelompok seni dilatih untuk memanfaatkan media sosial dalam mempromosikan pertunjukan dan merchandise, mengadopsi strategi yang telah berhasil diterapkan pada UMKM berbasis budaya (Riza et al., 2023). Inovasi ini tidak hanya mencakup aspek pemasaran, tetapi juga pembuatan produk turunan seperti souvenir dan replika Kuda Lumping yang meningkatkan nilai ekonomi. Pendekatan ini memperkuat temuan Sri et al. (2022). Dan untuk inovasi berbasis digital merupakan kunci keberlanjutan usaha kreatif di era modern (Batra & Keller, 2016).

Menurut Washington & Bank (2019), Program ini dirancang untuk mencapai masyarakat berkelanjutan dengan mendorong kemandirian ekonomi, ketahanan budaya, dan inklusi sosial. Menurut Ndhlovu et al. (2024), dampaknya terlihat dari peningkatan pendapatan seniman sebesar 35%, peningkatan partisipasi generasi muda sebesar 45%, dan terciptanya model bisnis berkelanjutan yang melibatkan multipihak (Lakon & Arya, 2021), sejalan dengan peran kesenian tradisional dalam pemberdayaan

ekonomi masyarakat (Madueme & Nwosu, 2024). Kolaborasi dengan pemerintah daerah, akademisi, dan sektor swasta memastikan program tidak hanya bersifat jangka pendek, tetapi juga berkontribusi terhadap tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs) (Ortiz & Madariaga, 2022), khususnya dalam hal pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi inklusif (Collins et al., 2021). Dalam pertunjukan permainan kuda lumping terdiri dari beberapa tahap (Iii et al., 2017). Maka untuk Solusi yang ditawarkan adalah Membantu untuk promosi di medsos, membuat sarung pelapis gendang agar lebih menarik, mengadakan pelatihan membuat merchandise untuk meningkatkan perekonomian mereka.

Adapun penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tulisan ini adalah Menurut Sri et al. (2022) yaitu pengenalan sistem pemasaran batik alami dari pewarna limbah kulit mangrove dan juga limbah kulit sereh, jeruk, nenas Riza et al. (2023), yang menggunakan media sosial, kelompok wanita mangrove dan kelompok UMKM telah mulai menggunakan kemudahan teknologi informasi seperti media sosial untuk produk yang dihasilkan. Begitu juga dengan kelompok kuda lumping ini akan dilakukan pendampingan dan pelatihan yang sama di semua media. Menurut Lakon & Arya (2021) yaitu nilai-nilai pendidikan karakter pada seni pertunjukan tradisional yang lain, warisan budaya dari para pendahulu memang memiliki fungsi edukasi pada dimensi yang lebih dalam (a) Kuda Lumping di satu sisi, memiliki tantangan tersendiri pada eksistensinya; (b) Kesenian Kuda Lumping semakin tergeser oleh budaya-budaya asing yang masuk ke negara Indonesia; dan (c) Inovasi adalah sebuah cara yang akan dilakukan sebagai solusinya.

Hasil pengabdian ini menunjukkan Nilai-nilai karakter kesenian tradisional barong kemiren dapat dilihat dengan jelas melalui analisis pada tema-tema yang digunakan dalam lakonnya. Pertunjukan kurang menarik karena pelapis sarung belum ada, Solusinya adalah Membuat desain pelapis alat musik yang menarik (sarung pelapis gendang) dan untuk Kekurangan Asesoris Melengkapi kekurangan asesoris dengan warna yang kontras di lapangan. Tidak memiliki Pengetahuan dalam pembuatan promosi Pertunjukan, solusinya adalah Pelatihan dan pendampingan untuk pemasaran Digital Pembuatan Website dan Media Sosial. Belum memiliki Kreativitas berupa souvenir dari kuda lumping Pengembangan dilakukan dengan mengadakan pelatihan pembuatan souvenir dan pelatihan. Strategi pemasaran yang tepat melalui SOSMED dalam memasarkan Produk (*Merchandise*) untuk meningkatkan pendapatan Mitra.

Tujuan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat Program Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat adalah (a) Memiliki pelapis sarung alat musik yang belum ada dan kelengkapan asesoris untuk pertunjukan; (b) Meningkatkan pengetahuan mitra terkait promosi pertunjukan kuda lumping; dan (c) Meningkatkan pendapatan mitra yang belum produktif. Dampak Sosial Mempertahankan tradisi Kuda Lumping dari kepunahan dengan menarik

minat generasi muda melalui teknologi digital, atau peningkatan ekonomi kreatif Peningkatan Solidaritas Komunitas Melalui kegiatan kolaboratif, seperti latihan kelompok Penguatan Identitas Lokal meningkatkan kebanggaan masyarakat terhadap budaya mereka, terutama di tengah arus globalisasi. Dampak Ekonomi Penciptaan Lapangan Kerja seperti membuka peluang usaha bagi seniman seperti membuat Merchandise berbasis Kuda Lumping contohnya souvenir dan lainnya, Konten digital (video pertunjukan, dokumenter) yang bisa dipromosikan di media sosial, Pemberdayaan Kelompok Rentan, dapat melibatkan pemuda, perempuan, atau penyandang disabilitas dalam produksi kerajinan terkait dan pertunjukan. Salah satu contoh Implementasi adalah Pelatihan Digital Marketing agar seniman bisa mempromosikan pertunjukan secara online. Program kultrinovasi Kuda Lumping dapat menjaga warisan budaya dan meningkatkan perekonomian baru berbasis kreativitas. Dampaknya luas seperti sosial (pelestarian, pendidikan), ekonomi melalui merchandise (UMKM), dan lingkungan (keberlanjutan tradisi).

B. METODE PELAKSANAAN

Waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 26 - 27 juli 2025, yang beralamat di Kecamatan Pulo Brayan Bengkel Baru. Dengan beranggotakan 25 orang untuk kelompok kuda lumping dan juga yang datang ke lokasi pengabdian yaitu berjumlah 80 orang. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan tahapan yaitu Tahapan atau Langkah-langkah melaksanakan Solusi untuk mengatasi permasalahan Mitra: (1) Identifikasi masalah melalui Fokus Grup Diskusi antara kelompok seni kuda lumping, tokoh Masyarakat dan pemerintah setempat; (2) Pembuatan sarung pertunjukan, Kekurangan Asesoris pelengkap merchandise, website; (3) Pemberdayaan melalui Pelatihan membuat merchandise, sarung pelapis alat, pelengkapan asesoris. pelatihan terkait digital promosi seperti website dan media social lainnya; dan (4) Monitoring dan evaluasi. Metode pelaksanaan yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini yaitu:

1. Pra Kegiatan

Sosialisasi dilakukan untuk menginformasikan kepada mitra dan pihak terkait lainnya tentang pentingnya melestarikan budaya seni kuda lumping berkelanjutan sekaligus mampu meningkatkan perekonomian kelompok seni yang tidak produktif secara ekonomi.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan ini dilakukan, untuk memberikan pengetahuan dan ketrampilan kepada kelompok seni tentang pentingnya promosi dilakukan secara digital Pelatihan ini mencakup belajar menggunakan dan membuat pemasaran secara digital, membuat website, instagram, facebook dan media sosial serta penggunaan dan pengembangannya.

Penerapan teknologi, Tahapan ini melibatkan implementasi teknologi yang sesuai sebagai tradisi dan inovasi sosial Untuk Masyarakat Berkelanjutan Teknologi yang diterapkan yaitu membuat design dan mewujudkan tempat latihan yang layak , membuat design sarung pelapis alat music yang menarik, membuat website untuk pemasaran, mendesign merchandise yang menarik untuk meningkatkan perekonomian. Penerapan teknologi ini dapat membantu meningkatkan pendapatan keluarga kelompok seni kuda lumping yang kurang produktif secara ekonomi.

3. Tahap Evaluasi

Pendampingan dan Evaluasi dilakukan untuk memberikan bimbingan dan dukungan kepada masyarakat dalam mengimplementasikan praktik-praktik yang telah dipelajari selama pelatihan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama adalah tahap persiapan yaitu Tim Pengabdian langsung meninjau lapangan dimana akan diadakan pelaksanaan pengabdian ini, yaitu di keluarahan pulo brayan bengkel baru. Tahap kedua adalah Pelaksanaan, Adapun tim pengabdian mengadakan pelatihan terlebih dahulu sebelum memulai yaitu pelatihan pembuatan merchandise, hal ini untuk meningkatkan pendapatan kelompok kuda lumping (Prafanti, 2020), Selanjutnya adalah pelaksanaan untuk pertunjukan kuda lumping dengan peralatan dan seragam yang lengkap dan selaras sehingga hal ini menarik untuk pengunjung yang datang melihat. maka hasil yang didapat untuk sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi.

Berdasarkan hasil evaluasi yang di dapat di lapangan setelah pelaksanaan pengabdian ini maka menunjukkan hasil yang signifikan, di mana terjadi peningkatan kapasitas seniman kuda lumping sebesar 75% dalam aspek *soft skill* seperti manajemen pertunjukan dan komunikasi, serta peningkatan 80% dalam *hard skill* seperti pembuatan merchandise dan pemanfaatan teknologi digital. Nilai ekonomis kelompok seniman meningkat 40% melalui penjualan, merchandise, dan pertunjukan kolaboratif, sekaligus memperkuat keberlanjutan ekonomi kreatif berbasis budaya. Selain itu, partisipasi masyarakat dalam pelestarian budaya melonjak 60%, menunjukkan tingginya antusiasme generasi muda terhadap tradisi lokal. Pembahasan lebih lanjut mengungkap bahwa pendekatan kolaboratif antara seniman, pemerintah, dan sektor swasta menjadi kunci keberhasilan program, sekaligus membuktikan bahwa inovasi sosial berbasis kearifan lokal dapat menjadi solusi efektif untuk mendukung pembangunan berkelanjutan tanpa mengorbankan identitas budaya. Tantangan seperti keterbatasan akses teknologi dan modal usaha masih perlu diatasi melalui pendampingan berkelanjutan dan kebijakan yang mendukung ekosistem kreatif. Adapun gambar pelaksanaan pengabdian yang telah dilaksanakan dilapangan dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini yaitu:



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan PKM di Lapangan Kelompok Kuda Lumping

Respon kelompok kuda lumping terhadap pengabdian ini sangat positif, meskipun pada tahap awal terdapat beberapa kendala dalam pengoperasian. Sebagian mitra membutuhkan waktu untuk memahami mekanisme pembuatan merchandise. Namun, setelah pelatihan dan pendampingan insentif selama 1 minggu, maka 80% mitra dapat mengoperasikan alat secara mandiri. Tim pelaksana pun melakukan penyempurnaan desain berdasarkan masukan dari mitra tersebut, menunjukkan bahwa kolaborasi antara akademisi dan masyarakat sangat penting dalam menciptakan solusi teknologi yang tepat guna.

Dari segi keberlanjutan, alat merchandise ini memiliki prospek yang baik karena dibuat dari bahan yang mudah didapat dan diperbaiki, Biaya perawatan tergolong rendah, dengan komponen utama yang perlu diperhatikan adalah perawatan peralatan yang telah di berikan tim pengabdian kepada mitra. Untuk memastikan keberlanjutan tim memberikan pelatihan peralatan mesin press mug dan mesin press kaos dengan perawatan peralatan secara rutin sekaligus memastikan kelompok kuda lumping yang bisa bertanggungjawab atas perbaikan kecil nantinya. Ke depan, alat ini berpotensi dikembangkan dan dapat menjadi inovasi lanjutan untuk menghasilkan merchandise yang bagus sehingga mudah dipasarkan dan dengan begitu dapat menaikkan pendapatan kelompok kuda lumping.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Program KULTRINOVASI telah berhasil membuktikan bahwa kesenian kuda lumping tidak hanya dapat dilestarikan sebagai warisan budaya, tetapi juga mampu menjadi penggerak inovasi sosial dan ekonomi kreatif yang berkelanjutan. Melalui pendekatan kolaboratif, program ini berhasil meningkatkan kapasitas seniman (*soft skill* 75%, *hard skill* 80%), nilai ekonomis kelompok (40%), serta partisipasi masyarakat (60%), sekaligus menguatkan relevansi budaya tradisional di era modern. Meskipun tantangan seperti akses teknologi dan modal masih ada, program ini telah membuka jalan bagi terciptanya model pemberdayaan berbasis kearifan lokal yang berkelanjutan, dengan dukungan kebijakan dan pendampingan

yang inklusif. Keberhasilan KULTRINOVASI menjadi bukti bahwa integrasi antara tradisi dan inovasi dapat menjadi solusi konkret dalam mencapai pembangunan berkelanjutan yang berdampak luas.

Berdasarkan pelaksanaan pengabdian, saran keberlanjutan meliputi: (1) Pembentukan koperasi seni untuk pengelolaan mandiri usaha kreatif, (2) Pendampingan berjenjang 12 bulan dengan melibatkan mahasiswa magang, (3) Pengembangan modul pelatihan terakreditasi untuk digitalisasi dan kewirausahaan budaya, serta (4) Kolaborasi strategis dengan dinas terkait untuk penganggaran berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PKM mengucapkan terima kasih kepada DRPM Hibah Dikti dan Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Pembangunan Panca Budi yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Tim penulis diberikan kebebasan untuk menuliskan kalimat ini dengan struktur yang baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, E. (2022). *Kuda Lumping Ekspresi Budaya Masyarakat Jawa di Desa Lematang Jaya, Merapi Timur, Lahat*.
- Ayu, T., & Rizqiani, P. (2023). Nilai-Nilai Sosial Kesenian Kuda. *5th Conference on Research and Community Services STKIP PGRI Jombang*, 2, 522–530.
- Batra, R., & Keller, K. L. (2016). Integrating marketing communications: New findings, new lessons, and new ideas. *Journal of marketing*, 80(6), 122-145.
- Fetra Venny Riza, Sri Prafanti, Widia Astuty, & Desi Sri Pasca Sari Sembiring. (2023). Improving the Family Economy Through Education on Making Pekaor (Organic Glass Cleaner) From Waste Orange Peel, Lemongrass, Aloe Vera in Brayan Bengkel District. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 725–731. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i3.14616>
- Huibin, X., & Marzuki, A. (2012). Community participation of cultural heritage tourism from innovation system perspective. *International Journal of Services Technology and Management*, 18(3-4), 105-127.
- Lakon, C., & Arya, P. (2021). *Performing Arts Education*. 1(1), 3–9.
- Madueme, I. S., & Nwosu, E. O. (2024). *Journal of Economics and Allied Research (JEAR) Volume 9, Issue 1---MARCH . 2024*. 9(1).
- Ndhlovu, E., Dube, K., & Makuyana, T. (Eds.). (2024). *Tourism and Hospitality for Sustainable Development: Volume Three: Implications for Customers and Employees of Tourism Businesses*. Springer Nature.
- Nugroho, A. Y., Priyanto, S. H., Hendratono, T., Herryani, H., & Pradapa, F. (2025). Digital Transformation of the Cultural Heritage of the Mataram Kingdom. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 2(3), 3284-3294.
- Ortiz, S. L., & Madariaga, C. J. De. (2022). The UNESCO convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage: a critical analysis. *International Journal of Cultural Policy*, 00(00), 1–15. <https://doi.org/10.1080/10286632.2021.1941914>
- Prafanti, S. (2020). Pendampingan Legalitas Mutu Berstandart SNI Guna Meningkatkan Pendapatan Home Industri Batu Bata Di Desa Sido Urip Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(76), 41–46.

<https://doi.org/10.30596/jp.v5i1.5749>

- Sri, D., Sari, P., Putri, E., & Fitriani, M. (2022). Pendampingan Masyarakat Gampong Kuala Langsa melalui Pembuatan Batik dan Memanfaatkan Kulit Limbah Mangrove Assistance of the Community of Gampong Kuala Langsa Through the Manufacturing of Batik and Utilizing Mangrove Waste Skin. *Monitoring Loka*, 3(1), 12–17.
- Tavip Sunarto, Irianto Ibrahim, L. O. S. (2018). Jurnal Pembelajaran Seni & Budaya. *Jurnal Pembelajaran Seni & Budaya*, 3(2), 2502–4191.
- Washington, B., & Bank, W. (2019). World Development Report 2019 : The changing nature of work : By the World World Development Report 2019 : The changing nature of work. *International Review of Education*, 3(October). <https://doi.org/10.1007/s11159-019-09762-9>