

Pola Penerapan Workshop Edusosiopreneurship Seni Lukis Memotret Kekayaan Alam Pacitan melalui Pendekatan Self Determination Theory dan Game-Based Learning untuk Hilirisasi Merchandise Komunitas

**Iriaji¹, Ike Ratnawati², Abdul Rahman Prasetyo³, Venina Nabilla Nazwa⁴,
Ardiansyah Yusuf Hamdani⁵**

¹²³⁴⁵Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

iriaji.fs@um.ac.id¹, ike.ratnawati.fs@um.ac.id², prasetyo.fs@um.ac.id³,

venina.nabilla.2202516@students.um.ac.id⁴,

ardiansyah.yusuf.2202516@students.um.ac.id⁵

ABSTRACT

This research aims to explore the pattern of applying painting edusosiopreneurship workshops as a means to photograph Pacitan's natural wealth and turn it into creative products in the form of community merchandise. The approach used is Self Determination Theory (SDT) to build participants' intrinsic motivation and Game-Based Learning (GBL) to create an interactive and fun learning experience. This workshop activity is designed to explore the visual potential of the local landscape of Pacitan and integrate it into the creative process of painting that is oriented towards social entrepreneurship. Through descriptive qualitative methods, data is collected through participatory observation, in-depth interviews, and process documentation. The results show that the application of SDT is able to increase the autonomy, competence, and connectedness of participants in the art creation process, while GBL plays an important role in maintaining participant involvement and accelerating knowledge transfer. The products produced from this workshop, in the form of merchandise such as tote bags, stickers, and postcards, not only display Pacitan's natural wealth, but also have selling value and educational value. Thus, this program can be a sustainable model of community-based arts downstreaming.

Keywords: *edusosiopreneurship; painting; Pacitan's natural wealth; self determination theory; game-based learning; community merchandise*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pola penerapan workshop edusosiopreneurship seni lukis sebagai sarana untuk memotret kekayaan alam Pacitan dan mengubahnya menjadi produk kreatif berupa merchandise komunitas. Pendekatan yang digunakan adalah Self Determination Theory (SDT) untuk membangun motivasi intrinsik peserta serta Game-Based Learning (GBL) untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Kegiatan workshop ini dirancang untuk menggali potensi visual lanskap lokal Pacitan dan mengintegrasikannya ke dalam proses kreatif seni lukis yang berorientasi pada kewirausahaan sosial. Melalui metode kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi proses. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan SDT mampu meningkatkan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan peserta dalam proses penciptaan seni, sedangkan GBL berperan penting dalam menjaga keterlibatan peserta dan mempercepat transfer pengetahuan. Produk yang dihasilkan dari workshop ini, berupa merchandise seperti totebag, stiker, dan postcard, tidak hanya menampilkan kekayaan alam Pacitan, tetapi juga memiliki nilai jual dan nilai edukatif.

Dengan demikian, program ini dapat menjadi model hilirisasi seni berbasis komunitas yang berkelanjutan.

Kata kunci: edusosiopreneurship; seni lukis; kekayaan alam Pacitan; *self determination theory*; *game-based learning*; merchandise komunitas

PENDAHULUAN

Pacitan yang dikenal dengan keindahan alamnya yang luar biasa, memiliki potensi besar untuk mengembangkan produk-produk berbasis seni yang dapat mendukung perekonomian lokal melalui pariwisata dan kreativitas masyarakat. Meskipun memiliki kekayaan alam yang melimpah, sebagian besar potensi ini belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pengembangan produk budaya dan seni yang dapat menarik perhatian wisatawan, baik secara lokal maupun internasional (Aruna dkk., 2021). Salah satu potensi yang dapat dioptimalkan adalah seni lukis, yang merupakan salah satu cara untuk memotret dan mengabadikan keindahan alam Pacitan. Namun, meskipun seni lukis memiliki nilai budaya dan estetika yang tinggi, kurangnya pemahaman tentang pengelolaan seni lukis sebagai produk ekonomi sering kali menghambat potensi ini untuk berkembang.

Masalah utama yang menjadi fokus pengabdian masyarakat ini adalah rendahnya pemahaman masyarakat lokal, khususnya para seniman dan komunitas seni, dalam mengembangkan seni lukis menjadi produk yang dapat memberikan nilai tambah ekonomi (Marcelliantika dkk., 2022). Selain itu, kurangnya keterlibatan masyarakat dalam pengelolaan seni sebagai usaha atau bisnis juga menjadi hambatan besar dalam pemberdayaan ekonomi lokal. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah melalui workshop edusosiopreneurship seni lukis (Zaini, 2022), yang mengajarkan para seniman untuk memanfaatkan keterampilan mereka dalam menciptakan produk-produk merchandise yang berbasis pada seni lukis dan alam Pacitan.

Relevansi masalah ini sangat penting, baik secara lokal, nasional, maupun internasional. Di tingkat lokal, pengembangan produk merchandise berbasis seni lukis dapat meningkatkan perekonomian komunitas dan mengoptimalkan potensi pariwisata dengan menciptakan produk yang dapat dijual kepada wisatawan. Secara nasional, seni lukis yang mengangkat tema kekayaan alam Indonesia dapat menjadi cara untuk memperkenalkan budaya lokal ke tingkat yang lebih luas (Apopi dkk., 2023; Yuningsih, 2022). Sementara itu, secara internasional, produk seni lukis yang diolah menjadi merchandise dapat memperkenalkan budaya Indonesia, khususnya Pacitan, ke pasar global. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini tidak hanya penting untuk meningkatkan ekonomi lokal, tetapi juga untuk melestarikan dan memperkenalkan budaya Indonesia kepada dunia.

Meskipun terdapat banyak upaya yang dilakukan untuk mengembangkan seni lukis sebagai bagian dari budaya lokal, masih ada sejumlah tantangan yang belum sepenuhnya terpecahkan dalam literatur dan praktik pemberdayaan seni, terutama dalam konteks hilirisasi produk seni menjadi merchandise yang dapat memberi dampak ekonomi bagi masyarakat. Salah satu masalah utama yang belum terpecahkan adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan masyarakat,

khususnya seniman, dalam mengelola seni lukis sebagai produk ekonomi yang dapat dihasilkan dan dipasarkan secara profesional. Sebagian besar seniman di daerah-daerah, termasuk di Pacitan, lebih fokus pada pengembangan karya seni tanpa mempertimbangkan aspek pemasaran atau transformasi karya seni mereka menjadi produk yang memiliki nilai jual yang tinggi. Hal ini menyebabkan banyak seniman yang tidak mampu mengoptimalkan potensi ekonominya meskipun karya seni yang dihasilkan memiliki kualitas tinggi.

Selain itu, meskipun terdapat penelitian yang membahas tentang pentingnya pendidikan kewirausahaan untuk seniman, belum banyak yang mengaitkan pengembangan produk seni dengan pendekatan yang berbasis pada teori pembelajaran yang relevan, seperti Self Determination Theory (SDT) dan Game-Based Learning (GBL). SDT yang menekankan pada kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial sebagai faktor penting dalam motivasi, dapat menjadi landasan yang sangat baik dalam meningkatkan partisipasi dan minat seniman untuk mengembangkan karya seni mereka dalam bentuk produk yang lebih ekonomis (Chiu, 2022; Ntoumanis dkk., 2021; Ryan & Deci, 2019). Namun, belum ada penelitian yang mengintegrasikan SDT secara spesifik dalam konteks workshop edusosiopreneurship seni lukis untuk hilirisasi produk.

Sementara itu, Game-Based Learning (GBL) yang sering digunakan dalam pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta, juga belum banyak diterapkan dalam konteks pelatihan seni. Padahal, penerapan GBL dapat membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, yang akan membantu seniman dalam memahami aspek-aspek kewirausahaan dan pengembangan produk secara lebih efektif (Arviana & Prameswari, 2023; Indriyani & Sobandi, 2024; Montazeri dkk., 2020). Pengabdian ini bertujuan untuk tidak hanya meningkatkan keterampilan seni, tetapi juga memberikan pemahaman kepada seniman tentang bagaimana karya seni mereka bisa dipasarkan dalam bentuk merchandise yang memiliki nilai tambah ekonomis.

Dalam pengembangan pengabdian masyarakat ini, terdapat beberapa teori utama dan pendekatan yang relevan untuk memahami dan menyelesaikan masalah yang ada. Salah satunya adalah Self Determination Theory (SDT) yang berfokus pada motivasi intrinsik dan kebutuhan psikologis dasar manusia untuk mencapai perkembangan optimal, yang meliputi otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sosial (Ryan & Deci, 2020). SDT dapat diterapkan untuk memahami bagaimana seniman dapat lebih termotivasi untuk mengembangkan karya seni mereka menjadi produk ekonomi, seperti merchandise, dengan memberikan ruang bagi mereka untuk mengelola dan mengendalikan proses kreatif mereka.

Pendekatan Game-Based Learning (GBL) juga menjadi salah satu teori penting yang digunakan dalam pengabdian ini. GBL adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik (Winata dkk., 2022). Permainan dapat mendorong pembelajaran aktif dan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah (Oktavani, 2020; Prayoga, 2021). Pendekatan GBL sangat relevan dalam konteks workshop seni lukis, di mana seniman tidak hanya belajar aspek teknis seni, tetapi juga dilatih untuk

memahami aspek bisnis dan pemasaran produk mereka dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif.

Pengabdian masyarakat terdahulu yang relevan lebih banyak berfokus pada pelatihan keterampilan seni tanpa mempertimbangkan aspek kewirausahaan atau hilirisasi produk. Beberapa pengabdian sebelumnya juga sudah mencoba mengaitkan seni dengan aspek pemberdayaan ekonomi, namun banyak yang belum mengintegrasikan teori motivasi seperti SDT atau pendekatan pembelajaran interaktif seperti GBL. Sebagian besar pelatihan kewirausahaan seni berfokus pada aspek teori bisnis dan pemasaran, tanpa mempertimbangkan bagaimana meningkatkan motivasi intrinsik seniman untuk berinovasi dan mengembangkan produk mereka.

Pengabdian masyarakat ini berkontribusi pada literatur yang ada dengan mengintegrasikan SDT dan GBL dalam pengembangan workshop edusosiopreneurship seni lukis, yang tidak hanya mengajarkan keterampilan seni, tetapi juga mengajak seniman untuk memahami pentingnya motivasi pribadi dalam mengembangkan produk seni dan mengelola usaha mereka. Pendekatan ini membedakan diri dari pengabdian terdahulu dengan memberikan perhatian lebih pada aspek motivasi dan pengalaman belajar yang interaktif, yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan seniman dalam hilirisasi produk seni mereka.

Pengabdian masyarakat ini memiliki relevansi praktis yang sangat besar dalam konteks kehidupan nyata, khususnya dalam sektor sosial, ekonomi, dan budaya yang terkait dengan komunitas seni di Pacitan. Dari segi sosial, pengembangan workshop edusosiopreneurship seni lukis ini dapat memperkuat keterlibatan masyarakat lokal dalam pengelolaan dan pengembangan produk seni yang berbasis pada kekayaan alam dan budaya setempat. Selain itu, dengan memberikan pemahaman kepada seniman tentang pentingnya pengelolaan karya seni sebagai produk ekonomi, pengabdian ini dapat meningkatkan kesadaran dan keterampilan masyarakat dalam mengoptimalkan potensi lokal mereka.

Dari sisi ekonomi, hilirisasi produk seni lukis menjadi merchandise dapat membuka peluang usaha baru bagi seniman dan masyarakat di Pacitan. Produk merchandise berbasis seni yang menonjolkan kekayaan alam Pacitan dapat menarik wisatawan dan pengunjung untuk membeli sebagai oleh-oleh atau produk budaya yang khas, yang pada gilirannya akan meningkatkan pendapatan ekonomi lokal.

Dari segi budaya, pengabdian ini juga berperan dalam melestarikan dan memperkenalkan budaya lokal, terutama melalui seni lukis yang mengangkat tema alam Pacitan. Dengan mendekati seni kepada masyarakat dan wisatawan dalam bentuk produk yang lebih praktis dan dapat dinikmati sehari-hari, pengabdian ini dapat meningkatkan apresiasi terhadap nilai budaya lokal, memperkenalkan Pacitan sebagai destinasi seni, dan mendorong pelestarian budaya di era modern.

Pengabdian masyarakat yang berkaitan dengan pemberdayaan seniman melalui pelatihan kewirausahaan dan pengelolaan produk seni telah dilakukan di beberapa daerah, dengan hasil yang beragam. Sebagai contoh, beberapa penelitian menunjukkan bahwa pelatihan kewirausahaan seni dapat meningkatkan kemampuan seniman dalam mengelola karya mereka secara lebih profesional dan

memasarkan produk seni mereka dengan cara yang lebih efektif (Jumanto & Andaryani, 2024; Rizkyhimawan dkk., 2025). Penelitian-penelitian ini juga menunjukkan pentingnya pelatihan pemasaran dan pengelolaan bisnis untuk seniman, yang sebelumnya kurang diberi perhatian.

Namun, meskipun sudah ada pelatihan-pelatihan tersebut, sebagian besar pengabdian masyarakat yang dilakukan belum menyertakan pendekatan yang lebih holistik dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan seniman. Sebagian besar pelatihan lebih terfokus pada teknik dan keterampilan seni tanpa memperhatikan faktor psikologis dan motivasi yang mendorong seniman untuk mengubah karya seni mereka menjadi produk ekonomi yang berkelanjutan. Selain itu, pendekatan yang digunakan cenderung konvensional dan belum memanfaatkan metode pembelajaran interaktif dan menyenangkan, seperti Game-Based Learning (GBL), yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta pelatihan.

Pengabdian masyarakat ini melanjutkan dan mengembangkan penelitian terdahulu dengan mengintegrasikan Self Determination Theory (SDT) dan Game-Based Learning (GBL) sebagai bagian dari pendekatannya. Pendekatan ini bertujuan untuk mengatasi kekurangan yang ada dengan memberikan penekanan pada motivasi intrinsik seniman untuk berinovasi dan berwirausaha (Ryan & Deci, 2022), serta menyediakan metode yang lebih menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran. Tujuan utama dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengembangkan workshop edusosiopreneurship seni lukis yang berfokus pada pengenalan konsep kewirausahaan berbasis seni dan hilirisasi produk seni lukis menjadi merchandise yang memiliki nilai jual. Melalui pengabdian ini, seniman di Pacitan diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam mengelola karya seni, serta memahami cara mengubah seni lukis mereka menjadi produk ekonomi yang dapat dipasarkan, baik di pasar lokal maupun global. Produk merchandise ini, yang mengangkat tema kekayaan alam Pacitan, akan menjadi bagian dari upaya pemberdayaan ekonomi masyarakat lokal melalui sektor seni.

Pengabdian ini juga bertujuan untuk mengatasi kesenjangan pengetahuan yang ada, khususnya dalam hal pengelolaan seni sebagai produk ekonomi. Sebelumnya, banyak seniman yang hanya fokus pada aspek kreatif tanpa memperhatikan cara menjual atau memasarkan karya mereka dalam bentuk yang lebih komersial. Melalui Self Determination Theory (SDT) dan Game-Based Learning (GBL) dalam pendekatan pembelajarannya, pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi intrinsik seniman, memberikan mereka pemahaman tentang pentingnya kewirausahaan dalam seni, serta menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan yang dapat memudahkan seniman dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep kewirausahaan dalam dunia seni. Kontribusi yang diharapkan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk memperkenalkan model pembelajaran yang lebih holistik dalam pemberdayaan seniman, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis seni, tetapi juga membantu mereka mengembangkan pola pikir kewirausahaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara rinci dan menyeluruh pola penerapan workshop *edusosiopreneurship* seni lukis dalam konteks pemanfaatan kekayaan alam Pacitan sebagai sumber inspirasi karya visual, serta bagaimana pendekatan *Self Determination Theory* (SDT) dan *Game-Based Learning* (GBL) dapat diintegrasikan untuk mendukung proses hilirisasi karya menjadi produk merchandise komunitas. Penelitian ini difokuskan untuk memahami secara kontekstual dinamika proses kreatif, motivasi intrinsik peserta, serta efektivitas metode pembelajaran partisipatif berbasis permainan dalam memfasilitasi produksi karya seni dan transformasinya menjadi produk yang bernilai jual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pola Penerapan Workshop Edusosiopreneurship Seni Lukis

Workshop Edusosiopreneurship Seni Lukis disusun sebagai wahana kreatif untuk menghubungkan nilai-nilai seni, edukasi, dan kewirausahaan sosial. Kegiatan ini dirancang dengan mengangkat kekayaan alam dan budaya lokal Pacitan sebagai sumber inspirasi utama dalam penciptaan karya seni lukis. Melalui pendekatan partisipatif, peserta diajak untuk mengeksplorasi fenomena lingkungan sekitar seperti lanskap pantai, hutan, gua, serta kehidupan sosial masyarakat lokal dan menerjemahkannya ke dalam karya lukis yang sarat makna dan nilai edukatif (Prasetyo dkk., 2024). Tujuan utama dari workshop ini adalah mendorong generasi muda tidak hanya menjadi seniman, tetapi juga agen perubahan yang peka terhadap isu sosial dan mampu memanfaatkan potensi lokal untuk membangun model kewirausahaan sosial (*edusosiopreneurship*).

Proses pembelajaran dalam workshop ini bersifat interaktif dan kolaboratif. Tahapan pembelajaran dimulai dari sesi pengantar teori mengenai konsep *edusosiopreneurship*, pentingnya pelestarian lingkungan, dan peran seni dalam menyuarakan isu sosial. Selanjutnya, peserta diajak melakukan observasi langsung ke lokasi-lokasi potensial di Pacitan yang memiliki nilai estetika dan sosial. Dari hasil observasi tersebut, peserta membuat sketsa awal yang kemudian dikembangkan menjadi karya lukis. Proses ini bukan hanya sebagai latihan teknik melukis, tetapi juga membentuk empati dan kepekaan sosial. Melalui bimbingan mentor, peserta juga diajak menganalisis pesan sosial dari karya mereka dan bagaimana karya tersebut dapat menjadi bagian dari gerakan wirausaha sosial, misalnya dengan menjadikan lukisan sebagai produk edukatif atau alat kampanye lingkungan.

Workshop ini menerapkan pendekatan berbasis *project-based learning*, *experiential learning*, dan *contextual art learning*. Teknik seni lukis yang digunakan meliputi eksplorasi warna alam, penggunaan media daur ulang, dan visual storytelling. Pendekatan ini tidak hanya menumbuhkan keterampilan seni, tetapi juga meningkatkan kesadaran peserta terhadap pentingnya peran seniman dalam menjaga keberlanjutan lingkungan dan membangun komunitas yang lebih inklusif (Risdiyanti & Pamungkas, 2022; Rizki & Pamungkas, 2022). Teknik melukis yang

menekankan narasi dan konteks sosial menjadi jembatan untuk menghubungkan ekspresi visual dengan pesan moral, pendidikan, dan ekonomi berkelanjutan.

Tabel 1. Strategi Penerapan Workshop Edusosiopreneurship Seni Lukis

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

Aspek Kegiatan	Bentuk Penerapan	Tujuan Edukatif
Eksplorasi Lokasi	Kunjungan lapangan ke alam Pacitan (pantai, gua, desa)	Menggali potensi lokal sebagai sumber inspirasi lukisan dan membentuk kepedulian sosial
Sesi Teori	Pemaparan konsep edusosiopreneurship, seni sosial, dan lingkungan	Memahami hubungan antara seni, wirausaha, dan keberlanjutan sosial
Praktik Melukis	Penggunaan teknik cat air, akrilik, bahan alam atau daur ulang	Menumbuhkan kreativitas dan keterampilan teknis yang berpadu dengan nilai sosial
Refleksi Karya	Presentasi dan diskusi makna karya	Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi sosial
Strategi Komersial	Simulasi pemanfaatan karya untuk edukasi, promosi budaya, atau produk sosial	Menumbuhkan sikap wirausaha sosial dan orientasi keberlanjutan

Terdapat lima aspek utama yang diterapkan dalam workshop. Eksplorasi lokasi menjadi langkah awal yang penting untuk membangun keterhubungan peserta dengan konteks alam dan sosial lokal. Hal ini mendorong pengamatan langsung, sehingga inspirasi karya memiliki kedalaman makna. Sesi teori melengkapi pemahaman peserta secara konseptual, agar tidak hanya memahami teknik, tetapi juga visi sosial dari kegiatan seni. Dalam praktik melukis, peserta diberi kebebasan untuk mengekspresikan pengalaman mereka menggunakan berbagai teknik yang disesuaikan dengan tujuan edukatif dan keberlanjutan. Refleksi karya menjadi sarana untuk mengevaluasi sekaligus menguatkan nilai sosial di balik setiap lukisan. Terakhir, strategi komersial menekankan pentingnya keberlanjutan program dengan memberikan wawasan bagaimana karya seni dapat berperan dalam membangun produk bernilai sosial dan ekonomi. Pola penerapan workshop ini tidak hanya berorientasi pada hasil artistik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan visi kewirausahaan sosial berbasis seni.

Pendekatan Self Determination Theory (SDT) dalam Workshop

Self Determination Theory (SDT) merupakan pendekatan psikologi motivasi yang menekankan pentingnya pemenuhan tiga kebutuhan dasar psikologis: kemandirian (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan hubungan sosial (*relatedness*) dalam mendorong motivasi intrinsik (Ryan & Deci, 2022). Dalam

konteks workshop edusosiopreneurship seni lukis, ketiga elemen SDT diintegrasikan secara menyeluruh dalam desain dan pelaksanaan kegiatan.

Kemandirian diwujudkan melalui pemberian ruang kepada peserta untuk memilih tema, gaya, dan teknik melukis sesuai dengan interpretasi pribadi terhadap kekayaan alam Pacitan. Peserta tidak dibatasi oleh standar tertentu, sehingga mereka merasa bebas mengekspresikan identitas dan kreativitasnya. Kompetensi dibangun melalui sesi pelatihan teknik seni yang aplikatif dan eksploratif, serta melalui tantangan yang secara bertahap meningkat namun tetap dapat dicapai, sehingga peserta merasa mampu dan terus berkembang. Sementara itu, hubungan sosial dipupuk melalui kegiatan kelompok, diskusi karya, serta kolaborasi dalam pengembangan produk merchandise yang mengangkat nilai lokal dan sosial. Dengan demikian, seluruh rangkaian workshop diarahkan untuk menumbuhkan motivasi dari dalam diri peserta, bukan semata-mata karena dorongan eksternal.

Penerapan SDT dalam workshop ini secara nyata meningkatkan kualitas partisipasi peserta. Rasa kemandirian membuat mereka merasa memiliki terhadap proses dan hasil karyanya. Tidak ada tekanan untuk “benar” atau “salah”, hanya dorongan untuk mengungkapkan kepekaan terhadap alam dan masyarakat. Rasa kompeten mendorong mereka untuk mencoba teknik baru dan menerima tantangan dengan antusias. Bimbingan fasilitator tidak bersifat menggurui, melainkan memotivasi dan membimbing secara setara.

Selain itu, hubungan sosial yang terjalin selama workshop memperkuat kolaborasi dan solidaritas antarpeserta. Mereka saling memberi masukan, bekerja sama dalam tim pengembangan produk, dan berbagi cerita serta inspirasi. Suasana ini menciptakan ekosistem pembelajaran yang saling menguatkan, mendorong keterlibatan yang lebih dalam, dan memperkuat nilai-nilai kewirausahaan sosial dalam konteks nyata.

Dampak utama dari penerapan SDT terlihat pada meningkatnya motivasi internal peserta. Mereka tidak hanya terdorong untuk menyelesaikan tugas karena instruksi, tetapi karena merasakan makna dari apa yang mereka kerjakan. Ketika peserta melihat bahwa karya seni mereka dapat menjadi bagian dari gerakan sosial, seperti pelestarian alam atau pengembangan potensi lokal melalui merchandise, mereka merasa bahwa kontribusi mereka memiliki nilai dan tujuan yang lebih besar. Motivasi inilah yang menjadi fondasi dalam membangun keberlanjutan semangat edusosiopreneurship di masa depan.

Tabel 2. Penerapan SDT dalam Workshop Edusosiopreneurship Seni Lukis

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

Aspek SDT	Bentuk Penerapan Workshop	Dampak terhadap Peserta
Kemandirian	Peserta memilih tema lukisan secara bebas berdasarkan pengamatan lingkungan	Meningkatkan rasa kepemilikan dan ekspresi diri yang lebih autentik

Kompetensi	Penerapan teknik melukis bertahap dan berbasis praktik langsung	Peserta merasa mampu dan berkembang dari proses belajar yang menantang namun suportif
Hubungan Sosial	Kolaborasi antar peserta dalam diskusi karya dan pengembangan produk	Meningkatkan koneksi sosial dan rasa memiliki dalam komunitas kreatif

Pada tabel tersebut dijelaskan bagaimana masing-masing aspek dalam Self Determination Theory (kemandirian, kompetensi, dan hubungan sosial) diterapkan dalam workshop dan efek yang dihasilkan terhadap peserta. Dalam aspek *kemandirian*, peserta diberi ruang untuk berekspresi secara bebas, sehingga karya mereka mencerminkan refleksi personal terhadap kekayaan alam Pacitan. Hal ini tidak hanya memberi kebebasan, tetapi juga memunculkan rasa tanggung jawab terhadap hasil karya.

Pada aspek *kompetensi*, strategi pembelajaran yang disusun bertahap memungkinkan peserta merasa progres dalam kemampuan mereka, dari mulai pemula hingga mampu mengaplikasikan teknik yang lebih kompleks. Ini menumbuhkan kepercayaan diri dan motivasi belajar yang meningkat. Sementara itu, *hubungan sosial* terbentuk dari kegiatan kolaboratif dan diskusi antar peserta. Proses ini membangun suasana saling mendukung, memperkuat interaksi sosial yang berdampak pada kenyamanan dan keterlibatan aktif selama workshop berlangsung. Keseluruhan pendekatan SDT ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memperdalam komitmen peserta terhadap nilai-nilai sosial dan kreativitas yang berkelanjutan.

Penerapan Game-Based Learning dalam Workshop

Dalam workshop edusosiopreneurship seni lukis, pendekatan *Game-Based Learning (GBL)* digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan partisipatif. Prinsip-prinsip gamifikasi diterapkan agar proses pembelajaran tidak terasa monoton, melainkan menjadi petualangan kreatif yang melibatkan tantangan dan kesenangan (Mude, 2024; Nisaurasyidah dkk., 2021). GBL dalam workshop ini tidak hanya digunakan sebagai metode hiburan, tetapi juga sebagai strategi pedagogis untuk meningkatkan motivasi, interaksi sosial, dan keterlibatan emosional peserta.

Pembelajaran seni lukis yang sebelumnya bisa terasa individualistik dan teknis diubah menjadi pengalaman kolektif yang interaktif melalui kompetisi tim, misi-misi artistik, dan sistem penghargaan. Peserta, baik secara individu maupun kelompok, diberikan tantangan yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu, seperti membuat lukisan bertema pelestarian alam atau menggambarkan kekayaan budaya lokal Pacitan. Dalam setiap tahap, ada elemen kejutan, sistem poin, dan apresiasi berupa badge atau gelar simbolis seperti "Artistic Explorer" atau "Eco-Storyteller". Kolaborasi juga diperkuat melalui permainan tim yang membutuhkan kerja sama dalam menciptakan karya bersama.

Elemen-elemen game yang diterapkan dalam workshop mencakup *misi*, *level*, *leaderboard*, *penghargaan*, dan *progress tracker*. Setiap peserta memulai dari “Level Pemula”, lalu naik level berdasarkan tantangan yang diselesaikan. Misi dirancang berdasarkan tema tertentu, misalnya “Misi Hijau” untuk menggambarkan alam Pacitan, atau “Misi Kultural” untuk mengangkat warisan budaya lokal. Leaderboard bersifat opsional dan lebih berfungsi sebagai sarana apresiasi, bukan sebagai alat kompetisi yang menekan.

Selain itu, penghargaan diberikan dalam bentuk sertifikat simbolik, lencana kreatif, atau kesempatan untuk memamerkan karya di galeri mini. Progress tracker juga digunakan untuk membantu peserta melihat perjalanan belajarnya, termasuk teknik yang sudah dikuasai, karya yang telah dihasilkan, dan kontribusi dalam kelompok. Semua elemen ini dirancang untuk memunculkan rasa pencapaian, tantangan, dan kesenangan dalam proses belajar.

Pendekatan game-based learning terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta (Mekarayu dkk., 2024). Suasana workshop menjadi lebih hidup karena peserta merasa terlibat secara emosional dan kognitif. Mereka tidak hanya belajar teknik melukis, tetapi juga mengembangkan kepercayaan diri, kemampuan bekerja dalam tim, dan semangat eksplorasi. Partisipasi tidak lagi hanya berdasarkan instruksi, tetapi juga didorong oleh rasa ingin tahu, tantangan, dan apresiasi.

Peserta menjadi lebih fokus, antusias, dan berani mencoba hal-hal baru karena atmosfer belajar terasa aman dan menyenangkan. Selain itu, adanya sistem penghargaan membantu membentuk persepsi positif terhadap usaha dan proses, bukan hanya hasil akhir. GBL juga memperkuat pengalaman belajar karena setiap misi memberikan makna kontekstual terhadap karya seni yang dihasilkan (Mariawati dkk., 2022; Muhlis dkk., 2024). Hal ini membuat pembelajaran seni tidak lagi dipandang sebagai aktivitas pasif, tetapi sebagai media reflektif dan produktif yang mampu menanamkan nilai-nilai kewirausahaan sosial secara menyenangkan.

Tabel 3. Penerapan Game-Based Learning dalam Workshop Edusosiopreneurship Seni Lukis

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

Elemen Game	Bentuk Penerapan Workshop	Tujuan & Dampak terhadap Peserta
Misi	Tantangan membuat karya berdasarkan tema (alam, budaya, sosial)	Meningkatkan fokus, kebermanaknaan proses, dan koneksi antara seni dan realitas
Level	Tahapan kemajuan dari pemula hingga “mentor” berdasarkan capaian karya	Mendorong rasa progres dan pencapaian diri secara bertahap
Penghargaan	Badge kreatif, apresiasi publik, hak pameran karya	Menumbuhkan motivasi intrinsik dan rasa bangga atas usaha

Kolaborasi Tim	Proyek bersama dalam misi kelompok	Mengembangkan keterampilan sosial dan semangat gotong royong dalam berkarya
Progress Tracker	Buku pencapaian atau jurnal refleksi visual	Membangun kesadaran terhadap perkembangan diri dan dokumentasi perjalanan belajar

Tabel di atas merangkum lima elemen inti dari game-based learning yang diadaptasi dalam konteks workshop. *Misi* digunakan untuk memberi arah yang jelas dan menantang, sekaligus menyelaraskan kegiatan seni dengan isu sosial dan kearifan lokal. *Level* membantu peserta merasakan kemajuan, yang penting dalam membangun kepercayaan diri dan minat belajar jangka panjang. *Penghargaan* berfungsi sebagai bentuk pengakuan atas usaha peserta, bukan semata-mata hasil karya. Ini memperkuat motivasi internal dan rasa keterlibatan.

Sementara itu, *kolaborasi tim* tidak hanya meningkatkan produktivitas, tetapi juga membentuk ekosistem belajar yang suportif dan kooperatif. Terakhir, *progress tracker* memberi ruang bagi peserta untuk merefleksikan proses belajarnya secara sadar dan bermakna. Diterapkannya elemen-elemen ini secara menyatu dalam workshop, pembelajaran seni menjadi sebuah pengalaman yang tidak hanya edukatif dan inspiratif, tetapi juga menyenangkan dan membangun semangat kewirausahaan sosial yang berkelanjutan.

Hilirisasi Produk Merchandise Komunitas

Proses hilirisasi dalam konteks workshop edusosiopreneurship seni lukis merupakan tahap lanjutan yang menjembatani antara dunia seni dan dunia usaha kreatif. Hasil karya seni lukis peserta yang semula dibuat di atas kanvas, kertas, atau media lainnya, kemudian dikurasi dan didigitalisasi untuk dijadikan desain visual pada berbagai produk merchandise. Proses ini tidak hanya sekadar mencetak ulang karya, tetapi juga melalui tahap seleksi artistik, pengolahan desain grafis, dan penyesuaian media agar tetap menjaga estetika dan makna visual karya aslinya. Produk yang dihasilkan dapat berupa kaos, tote bag, mug, notebook, gantungan kunci, stiker, hingga hiasan dinding semua dirancang dengan mengusung narasi visual yang kuat tentang kekayaan alam dan budaya Pacitan. Melalui proses ini, karya seni tidak hanya menjadi bentuk ekspresi personal, tetapi juga diubah menjadi komoditas yang bernilai ekonomi dan memiliki daya tarik publik, terutama pada segmen pasar pecinta produk lokal dan budaya.

Edusosiopreneurship berperan penting dalam memberikan pondasi keterampilan kewirausahaan sosial kepada peserta workshop. Melalui pendekatan ini, peserta tidak hanya belajar menciptakan karya, tetapi juga memahami siklus bisnis kreatif dari hulu ke hilir. Mereka diberikan pelatihan seputar branding produk, strategi pemasaran, manajemen produksi skala kecil, serta pendekatan *storytelling*

untuk menjual produk dengan nilai budaya dan sosial yang melekat. Lebih dari sekadar mencetak dan menjual, peserta dilatih untuk memosisikan merchandise sebagai medium edukasi dan advokasi lingkungan serta budaya lokal. Misalnya, tote bag dengan gambar lukisan gua Pacitan bukan hanya membawa estetika, tetapi juga cerita tentang pentingnya menjaga warisan geologis. Sehingga, edusosiopreneurship menjadi jembatan antara kreativitas, kepedulian sosial, dan penguatan ekonomi.

Hilirisasi produk seni menjadi merchandise memberikan dampak ekonomi nyata bagi komunitas. Produk-produk ini tidak hanya berpotensi dijual di pasar lokal seperti pasar seni, event budaya, dan destinasi wisata Pacitan, tetapi juga memiliki peluang untuk dipasarkan secara nasional melalui platform digital dan marketplace. Hal ini membuka peluang pemasukan baru bagi komunitas, terutama bagi anak muda dan kelompok kreatif lokal. Lebih jauh, hilirisasi ini mendorong tumbuhnya ekosistem ekonomi kreatif berbasis komunitas yang berkelanjutan. Komunitas tidak lagi hanya menjadi konsumen produk budaya, tetapi juga menjadi produsen yang aktif, kreatif, dan mandiri secara ekonomi. Dengan memanfaatkan potensi lokal yang sudah ada, mereka tidak perlu bergantung pada sumber daya luar, melainkan mampu mengelola dan memasarkan kekayaan mereka sendiri dengan nilai tambah yang tinggi.

Tabel 4. Hilirisasi Produk Merchandise Komunitas Berbasis Edusosiopreneurship

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

Aspek	Bentuk Penerapan dalam Workshop	Dampak terhadap Komunitas
Transformasi Karya	Karya lukis didigitalisasi dan diaplikasikan pada produk fungsional	Meningkatkan nilai ekonomis dan daya jangkau karya seni
Pelatihan Bisnis	Pembelajaran branding, pengemasan, strategi pemasaran	Menumbuhkan jiwa kewirausahaan dan kemampuan menjual secara mandiri
Identitas Lokal	Visual merchandise mengangkat tema budaya dan alam Pacitan	Meningkatkan kebanggaan lokal dan menjadi daya tarik wisata
Jalur Distribusi	Penjualan melalui bazar lokal, galeri kreatif, dan e-commerce	Membuka akses pasar lebih luas dan potensi skala nasional
Pemberdayaan Ekonomi	Kegiatan dirancang berbasis kelompok/komunitas kreatif lokal	Memperkuat ekonomi berbasis komunitas dan kolaborasi sosial

Tabel tersebut menjelaskan lima elemen utama dalam hilirisasi produk merchandise komunitas. *Transformasi Karya* menunjukkan bahwa karya seni tidak

berhenti sebagai artefak visual, tetapi memiliki kehidupan baru dalam bentuk produk sehari-hari yang estetis. *Pelatihan Bisnis* menjadi modal penting bagi peserta agar mampu mengelola produk dari sisi produksi hingga penjualan. *Identitas Lokal* ditekankan melalui visual dan narasi yang diangkat dari khasanah Pacitan, sehingga setiap produk memiliki nilai budaya yang unik. Melalui *Jalur Distribusi*, produk-produk ini tidak hanya dipasarkan secara fisik di event atau galeri, tetapi juga diberdayakan melalui platform digital untuk menjangkau konsumen yang lebih luas. Terakhir, *Pemberdayaan Ekonomi* menjadi esensi utama dari proses hilirisasi ini, di mana komunitas diberdayakan secara kolektif dalam ekosistem yang berorientasi pada keberlanjutan, kemandirian, dan kebanggaan terhadap warisan lokal.

Kolaborasi antara Kesenian dan Kewirausahaan Sosial

Seni dan kewirausahaan sosial, meskipun berasal dari dua dunia yang tampak berbeda, sebenarnya memiliki potensi besar untuk saling melengkapi. Seni, khususnya seni lukis, merupakan media ekspresi yang kuat untuk menyuarakan keprihatinan sosial, menyampaikan nilai budaya, dan menggugah kesadaran publik akan isu-isu lingkungan. Di sisi lain, kewirausahaan sosial adalah mekanisme untuk mewujudkan ide menjadi aksi nyata yang membawa perubahan dan solusi atas permasalahan di masyarakat. Dalam konteks workshop seni lukis edusosiopreneurship, seni digunakan sebagai bahasa yang menyampaikan cerita dan makna tentang kekayaan alam Pacitan seperti pantai, gua, bukit karst, dan kehidupan tradisional. Karya-karya yang dihasilkan tidak hanya bernilai estetis, tetapi juga mengandung pesan pelestarian. Melalui pendekatan kewirausahaan sosial, karya seni ini kemudian dikembangkan menjadi produk yang memiliki fungsi edukatif dan ekonomis, seperti merchandise atau media kampanye budaya. Di sinilah interaksi seni dan wirausaha membentuk ekosistem kreatif yang berdampak: seni menjadi jiwa, dan kewirausahaan sosial menjadi kendaraan untuk menjangkau publik yang lebih luas.

Workshop ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan teknis dalam seni lukis, tetapi juga bertujuan untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan dalam diri para peserta. Melalui berbagai tahapan, peserta diajak untuk tidak hanya berkarya, tetapi juga berpikir kritis. Peserta diajak menggali potensi produk turunan dari karya mereka, mengidentifikasi kebutuhan pasar, memahami narasi sosial yang bisa dikaitkan dengan produk, serta mempresentasikan karya sebagai solusi atau bentuk advokasi budaya dan lingkungan. Dengan cara ini, seni tidak lagi bersifat eksklusif, tetapi menjadi alat pemberdayaan yang inklusif, yang mampu menghubungkan ekspresi personal dengan kepentingan kolektif.

Salah satu kekuatan utama dari pendekatan ini adalah lahirnya model kolaboratif antara seniman, masyarakat lokal, dan pelaku usaha. Seniman memberikan ide dan narasi visual, masyarakat lokal menyumbangkan nilai-nilai kultural dan cerita asli daerah, sementara pengusaha membantu dalam mengelola produksi, distribusi, dan pemasaran. Kolaborasi ini membentuk rantai nilai kreatif yang tidak hanya menghasilkan produk bernilai jual tinggi, tetapi juga produk yang “bercerita”, berakar dari lokalitas, dan mengedukasi. Dalam model ini, seniman tidak

berdiri sendiri sebagai kreator, tetapi menjadi bagian dari komunitas yang saling mendukung. Masyarakat tidak hanya menjadi objek pasif, tetapi ikut terlibat aktif dalam proses produksi dan pemasaran. Sedangkan pelaku usaha tidak hanya berorientasi pada keuntungan, melainkan juga bertanggung jawab atas keberlanjutan nilai-nilai budaya dan lingkungan. Kolaborasi ini menjadi bentuk nyata dari kewirausahaan sosial yang menjadikan seni sebagai pusat inovasi dan dampak.

Tabel 5. Kolaborasi antara Kesenian dan Kewirausahaan Sosial

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

Aspek Kolaborasi	Peran & Keterlibatan	Dampak terhadap Komunitas dan Lingkungan
Seni sebagai Narasi	Seniman menciptakan karya berbasis cerita lokal dan isu sosial	Menumbuhkan kesadaran kolektif dan identitas budaya
Pemberdayaan Lokal	Masyarakat dilibatkan dalam pengemasan, produksi, dan pelestarian narasi	Memberikan nilai tambah ekonomi dan pelibatan sosial
Dukungan Usaha	Pengusaha menyediakan akses produksi dan distribusi	Menjadikan produk seni sebagai komoditas berkelanjutan di pasar lokal hingga nasional
Integrasi Nilai Sosial	Semua pihak mengangkat isu lingkungan dan budaya dalam produk	Produk menjadi sarana kampanye edukatif yang bernilai ekonomi dan sosial
Jaringan Kolaboratif	Kemitraan antara seniman, UMKM, komunitas kreatif, dan lembaga pendukung	Menciptakan ekosistem bisnis berbasis nilai dan pelestarian

Tabel tersebut merinci bentuk-bentuk kolaborasi antara kesenian dan kewirausahaan sosial. Dalam kolaborasi ini, seni bertindak sebagai penggerak nilai dan identitas. Seniman tidak hanya bekerja sendiri, melainkan bersama masyarakat untuk membangun narasi-narasi yang mengakar. *Seni sebagai Narasi* menekankan peran karya lukis sebagai pengantar cerita dan kesadaran, bukan semata-mata komoditas visual. *Pemberdayaan Lokal* menunjukkan bahwa masyarakat setempat tidak diposisikan sebagai penerima manfaat pasif, melainkan sebagai mitra aktif dalam hilirisasi karya. Mereka membantu dalam produksi merchandise, mengusulkan ide lokal, dan bahkan menjadi duta budaya produk. Sementara *Dukungan Usaha* menggambarkan peran penting pelaku usaha dalam memperluas jangkauan dan nilai jual produk, menghubungkan karya lokal dengan pasar yang lebih luas. *Integrasi Nilai Sosial* menjadi benang merah yang menyatukan semua pihak: bahwa produk bukan hanya menjual bentuk, tapi juga pesan. Terakhir, *Jaringan Kolaboratif* menunjukkan bahwa sinergi antarsektor menjadi kunci terbentuknya ekosistem bisnis yang tidak hanya menguntungkan, tetapi juga membangun dan melestarikan.

Pengaruh Workshop terhadap Pengembangan Komunitas

Workshop edusosiopreneurship seni lukis memberikan ruang yang luas bagi komunitas untuk berkembang, tidak hanya secara kreatif tetapi juga secara ekonomi. Melalui proses pelatihan seni yang terintegrasi dengan keterampilan kewirausahaan sosial, masyarakat yang sebelumnya hanya menjadi penikmat seni kini bertransformasi menjadi produsen karya yang bernilai jual. Pelatihan ini membantu komunitas memahami bagaimana sebuah karya seni lukis bisa diolah menjadi produk kreatif seperti merchandise, media edukasi, atau elemen promosi wisata lokal. Kemampuan untuk mengonversi ekspresi artistik menjadi produk yang bernilai ekonomi ini memberikan dampak langsung terhadap potensi pendapatan masyarakat, sekaligus menumbuhkan sikap mandiri dalam mengelola aset lokal mereka.

Workshop ini tidak sekadar berfokus pada penciptaan karya seni, tetapi juga pada makna di balik tema-tema yang diangkat. Dalam setiap sesi, peserta diajak untuk menjadikan kekayaan alam Pacitan sebagai inspirasi utama: dari bentuk bebatuan karst, gua-gua, lanskap pantai, hingga flora-fauna lokal. Kegiatan observasi dan eksplorasi sebelum melukis mendorong peserta untuk menyentuh langsung realitas alam, mengenali ancaman ekologis, dan merefleksikannya dalam lukisan. Dari sini tumbuh kesadaran kolektif bahwa alam bukan hanya sumber estetika, tetapi juga warisan yang harus dijaga. Seni menjadi medium reflektif yang memvisualisasikan pentingnya pelestarian dan mendorong ide bahwa pelestarian bisa sejalan dengan pengembangan ekonomi lokal berbasis budaya.

Keterlibatan masyarakat dalam workshop tidak bersifat pasif, melainkan aktif dan kolaboratif. Masyarakat lokal terlibat mulai dari tahap eksplorasi, diskusi narasi lokal, praktik melukis, hingga penyusunan strategi hilirisasi karya menjadi produk. Mereka bukan hanya peserta, tetapi juga fasilitator nilai, pencerita sejarah lokal, dan penyambung ide-ide kreatif. Hal ini membentuk rasa memiliki yang kuat terhadap proses dan hasil karya. Seni lukis yang dihasilkan bukan hanya milik individu, tetapi menjadi representasi kolektif dari identitas komunitas. Semakin besar keterlibatan ini, semakin tinggi pula rasa tanggung jawab terhadap alam dan budaya yang menjadi sumber inspirasi utama. Proses kreatif ini menanamkan nilai pelestarian secara alami dan kontekstual, sehingga masyarakat tidak hanya belajar melukis, tetapi juga membangun kesadaran ekologis dan etika sosial.

Tabel 6. Pengaruh Workshop terhadap Pengembangan Komunitas

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

Aspek Pengaruh	Bentuk Penerapan Workshop	Dampak Terhadap Komunitas
Kapasitas Ekonomi Kreatif	Pelatihan seni lukis dan pengembangan produk merchandise berbasis lokal	Komunitas memiliki keterampilan baru dan potensi pendapatan tambahan

Kesadaran Ekologis	Observasi alam, penggalian narasi lingkungan dalam karya seni	Meningkatkan kepedulian terhadap alam sebagai aset ekonomi dan budaya
Keterlibatan Partisipatif	Kolaborasi dalam eksplorasi, produksi, dan narasi seni	Meningkatkan rasa memiliki dan tanggung jawab terhadap pelestarian lokal

Tabel di atas menggambarkan tiga bentuk pengaruh yang signifikan dari pelaksanaan workshop terhadap pengembangan komunitas. Pada aspek *Kapasitas Ekonomi Kreatif*, komunitas tidak lagi sekadar menjadi pelaku konsumsi, tetapi berubah menjadi aktor ekonomi kreatif. Kemampuan mengubah karya menjadi produk bernilai jual memperluas cakupan potensi pemasukan, apalagi ketika produk ini terhubung dengan identitas lokal. Sementara itu, pada aspek *Kesadaran Ekologis*, peserta tidak hanya melukis pemandangan, tetapi mengalami secara langsung keindahan dan kerentanan lingkungan mereka. Karya seni menjadi perpanjangan suara alam, yang mengingatkan akan pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem. Hal ini memperkuat narasi bahwa pelestarian tidak menghambat kemajuan, justru memperkaya proses kreatif dan ekonomi. Adapun aspek *Keterlibatan Partisipatif* menjadi fondasi utama dari keberlanjutan program. Semakin banyak masyarakat yang terlibat secara aktif dalam proses kreatif, semakin kuat rasa kepemilikan terhadap isu-isu lokal yang diangkat. Ini membentuk komunitas yang tidak hanya produktif secara kreatif, tetapi juga berdaya secara sosial dan ekologis.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pola penerapan workshop edusosiopreneurship seni lukis dengan pendekatan Self Determination Theory dan Game-Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterlibatan peserta dalam memproduksi karya seni bertema kekayaan alam Pacitan. Integrasi teori SDT mendorong peserta untuk merasa lebih otonom, kompeten, dan terhubung secara sosial, sedangkan penggunaan GBL menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan. Hasil akhir berupa produk merchandise komunitas mencerminkan hilirisasi seni yang tidak hanya bernilai estetik, tetapi juga ekonomis dan edukatif. Temuan ini memperlihatkan potensi besar seni lukis sebagai media pemberdayaan komunitas serta sebagai sarana penguatan identitas lokal dan pembangunan ekonomi kreatif berbasis budaya daerah.

Acknowledgement: Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Negeri Malang atas dukungan pendanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui Sumber Dana Non-APBN Tahun Anggaran 2025 dengan nomor kontrak 21.2.33/UN32/KP/2025. Dukungan ini telah memungkinkan terlaksananya workshop edusosiopreneurship seni lukis yang berfokus pada hilirisasi produk seni berbasis kekayaan alam Pacitan. Penulis juga berterima kasih kepada seluruh mitra komunitas, peserta workshop, serta pihak-pihak yang turut berkontribusi dalam kelancaran dan keberhasilan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Apopi, N., Amalia, R., & Fauziddin, M. (2023). Penerapan Permainan Warna dengan Teknik Tarik Benang untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak. *Refleksi: Jurnal Penelitian*
<https://publikasi.abidan.org/index.php/refleksi/article/view/230>
- Aruna, A., Inayah, L., Roziqin, M., & Prasetyo, A. (2021). Rancang desain media pembelajaran berbasis game sejarah perjalanan jendral Soedirman dalam perang gerilya Kabupaten Pacitan. *Jurnal Basicedu*, Query date: 2025-07-11 14:36:27. <https://www.neliti.com/publications/448707/rancang-desain-media-pembelajaran-berbasis-game-sejarah-perjalanan-jendral-soedi>
- Arviana, R. N., & Prameswari, I. (2023). Studi Komparasi Elemen Formal dalam Psikoedukasi Seksual Anak Usia Dini Berbasis Game Digital. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*. <https://journal.isi.ac.id/index.php/ars/article/view/8018>
- Chiu, T. K. F. (2022). Applying the self-determination theory (SDT) to explain student engagement in online learning during the COVID-19 pandemic. *Journal of Research on Technology in Education*.
<https://doi.org/10.1080/15391523.2021.1891998>
- Indriyani, R., & Sobandi, B. (2024). Analysis of Cognitive Development Theory by Jean Piaget on Color Games on Early Childhood Development. *EduLine: Journal of Education*
<https://jpabdimas.idjournal.eu/index.php/eduline/article/view/3068>
- Jumanto, L., & Andaryani, E. T. (2024). Pembelajaran Seni Rupa Wayang Kartun Berbasis Proyek Dengan Pendekatan Steam Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan*
<http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/15598>
- Marcelliantika, A., Surya, E., Vega, B., & ... (2022). Design Of Game-Based Learning Media The History Of General Soedirman's Journey In The Pacitan Regency Gerilya War. ... *Conference on Art ...*, Query date: 2025-07-11 14:36:27.
<http://conference.um.ac.id/index.php/icadecs/article/view/7915>
- Mariawati, M., Rosidi, A., & Maliza, Y. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Nurul Yaqin Kedondong Daya Desa Pringgasela Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Schemata: Jurnal*
<https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/schemata/article/view/5259>
- Mekarayu, A. Z. S., Arafah, A. A., & ... (2024). PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL BELINCAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATERI UNSUR BENTUK KELAS I DI SD NEGERI 007 SUNGAI *Pendas: Jurnal Ilmiah*
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18530>
- Montazeri, A. A., Wibowo, H., & Husniah, L. (2020). Game Android "The Game Of Topeng Malangan" Sebagai Media Pengenalan Seni Rupa Topeng Malangan. *Jurnal Repositor*.
<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/repositor/article/view/30487>
- Mude, F. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Sagu Alu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Smpn 3

- Boawae Satap. *Jurnal Citra Pendidikan*.
<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/article/view/4109>
- Muhlis, Aliyah, N., Haryaka, U., Buhari, Muh. R., & Sukriadi. (2024). Implementasi Quizizz pada Pembelajaran SBDP Materi Unsur dan Prinsip Seni Rupa Kelas V SD Negeri 011 Samarinda Kota. *Pendas: Jurnal Ilmiah ...*
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/20774>
- Nisaurasyidah, I., Soeteja, Z. S., & Prawira, N. G. (2021). Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SMP. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*.
<https://www.academia.edu/download/95359978/17324.pdf>
- Ntoumanis, N., Ng, J. Y. Y., Prestwich, A., & ... (2021). A meta-analysis of self-determination theory-informed intervention studies in the health domain: Effects on motivation, health behavior, physical, and psychological *Health psychology ...* <https://doi.org/10.1080/17437199.2020.1718529>
- Oktavani, V. (2020). Board Game as Learning Media for TPQ Al Huda Babadan Baru Ungaran. *Arty: Jurnal Seni Rupa*.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/arti/article/view/40467>
- Prasetyo, A., Husain, A., Iriaji, I., & ... (2023). Uji komprehensif media pembelajaran virtual reality lukis melalui black box testing, system usability scale, dan user experience questionnaire. *Sendikan, Seminar ..., Query date: 2025-07-11 14:36:27*. <https://repository.um.ac.id/4713/>
- Prasetyo, A., Ratnawati, I., Arimbawa, A., & ... (2024). OPTIMALISASI PEMBELAJARAN LUKIS BERBASIS PROBLEM BASE LEARNING MELALUI KONTEN SIPEJAR TERINTEGRASI DENGAN VIRTUAL *Martabe: Jurnal Pengabdian ..., Query date: 2025-07-11 14:36:27*.
- Prayoga, A. P. (2021). Amplifikasi Kahoot sebagai Kuis Tanya-Jawab Online Pilihan Pendidik dalam Model Pembelajaran Game-Based Learning. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*. <https://journal.isi.ac.id/index.php/ars/article/view/4599>
- Risdianty, R., & Pamungkas, J. (2022). Model Penerapan Metode Menggambar untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal ...*
<https://pdfs.semanticscholar.org/5526/5b2dda83edc50ec043e7a37355062bf16fa3.pdf>
- Rizki, S. N., & Pamungkas, J. (2022). Identifikasi Penerapan Holistik Intergratif pada Aspek Seni di TK PKK Tamansatriyan Malang. *JURNAL ILMU ...*
<https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/JURIP/article/view/30>
- Rizkyhimawan, A., Lestari, W., & Utomo, U. (2025). Inovasi Evaluasi Pembelajaran Elemen Seni Lukis Berbasis Crossword. *Jurnal Senirupa Warna*.
<https://jsrw.ikj.ac.id/index.php/jurnal/article/view/191>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2019). Brick by brick: The origins, development, and future of self-determination theory. *Advances in motivation science*.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S221509191930001X>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future

- directions. *Contemporary educational psychology*.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0361476X20300254>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2022). Self-determination theory. *Encyclopedia of quality of life and well-being research*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-69909-7_2630-2
- Tocaas, F. S., & Junianto, E. (2023). Perancangan Game Trivia Budaya Sunda Menggunakan Scirra Construct. *Jurnal Nasional Komputasi dan ...*
<https://pdfs.semanticscholar.org/b1a9/60e509c2860a37e1707fcd3cb8f6f68e7f96.pdf>
- Winata, I., Artayasa, I. N., & ... (2022). Penciptaan aplikasi permainan (game) sederhana berbasis computational thinking dengan memanfaatkan web scratch di SMPN 8 Denpasar. *AMARASI: JURNAL ...* <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/1690>
- Xia, Q., Chiu, T. K. F., Lee, M., Sanusi, I. T., Dai, Y., & ... (2022). A self-determination theory (SDT) design approach for inclusive and diverse artificial intelligence (AI) education. *Computers & Education*.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131522001531>
- Yuningsih, C. R. (2022). Rancangan Kurikulum Sanggar Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Visual Ideas*.
<https://journal.widyatama.ac.id/index.php/visualideas/article/view/772>
- Zaini, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Proyeksi dan Perspektif dengan Blender Game. *Jurnal Seni Rupa*.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/46311>