

MENGENAL UDENG PACUL GOWANG DAN PERMAINAN TRADISIONAL

Nur Hidayah S.E., M.M
Nur Aini Anisa S.Pd., M.Pd
Rahmat Alfian
Andre Tandi Bamba Dominggus
Fungki Irawan Hartoyo
Galang Alam Nusantara
Ilma Inziatun Nissa
Ayuni Nurcahyanti
Nur Azizah Syafitri
Nurul Ikhsan Safitri
Rosa Puspa Riza
Erik Sinta Fransiska
Aprilia Asharifah Suprpto



PT. PENA PERSADA KERTA UTAMA

**MENGENAL UDENG PACUL GOWANG
DAN PERMAINAN TRADISIONAL**

Penulis:

Nur Hidayah S.E., M.M, Nur Aini Anisa S.Pd., M.Pd,
Rahmat Alfian, dkk

ISBN:

Design Cover:

Yanu Fariska Dewi

Layout:

Eka Safitry

PT. Pena Persada Kerta Utama

Redaksi:

Jl. Gerilya No. 292 Purwokerto Selatan, Kab. Banyumas
Jawa Tengah.

Email: penerbit.penapersada@gmail.com

Website: penapersada.id. Phone: (0281) 7771388

Anggota IKAPI: 178/JTE/2019

All right reserved

Cetakan pertama: 2022

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang
memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan cara apapun
tanpa izin penerbit

KATA PENGANTAR

Rasa syukur selalu tercurah kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah serta kesehatan, sehingga kami dapat melaksanakan Program Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema Membangun Desa Berbasis Potensi Lokal, Green Ekonomi, dan Digitalisasi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Pemuda tahun 2022.

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) adalah program yang ditempuh mahasiswa STIE Pemuda yang merupakan perwujudan dari salah satu tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu bermaksud memberikan pengalaman secara langsung baik fisik maupun mental kepada calon sarjana dengan terjun bersama masyarakat dengan menerapkan ilmu jurusan masing-masing.

Tak lupa pula kami berterima kasih kepada pihak-pihak yang terkait dalam penyelenggaraan Pengabdian Kepada Masyarakat STIE PEMUDA ini. ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Nuryadi S.Sos M.M. Selaku ketua STIE PEMUDA. Yang telah memberi ijin untuk melaksanakan program Pkm dan Kkn.
2. Bapak Dr. H. Abu Darim M.Pd., M.Si Selaku Selaku Wakil Ketua STIE PEMUDA yang telah membantu dalam melaksanakan Pkm dan Kkn.
3. Bapak. Syamsul Arifin S.Pd., M.Pd Selaku Ketua LPPM STIE PEMUDA yang telah memberikan pengarahan mengenai Pkm dan Kkn.
4. Ibu Nur Hidayah S.E., M.M selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah berkenan membimbing kami dalam kegiatan Pkm dan Kkn.
5. Pak Irfandi selaku Ketua Yayasan Kampung Lali Gadget di Dusun Bendet, Pagerngumbuk, Kec. Wonoayu. Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61261.
6. Untuk seluruh teman-teman semua yang senantiasa memotivasi serta mendukung untuk selalu semangat melakukan kegiatan.

Sidoarjo, 02 Oktober 2022

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Dan Analisis Situasi.....	1
B. Tujuan Dan Manfaat.....	3
BAB II PELAKSANAAN PROGRAM KERJA.....	5
A. Kampung Lali Gadget	5
B. Balai Among	6
C. Pemilik Yayasan Kampung Lali Gadget.....	7
D. Kembangkan Potensi Wonoayu.....	8
BAB III BERMAIN DENGAN BAHAN ALAM	10
A. Melukis Di Kertas Dengan Bahan Alam.....	10
B. Melukis Di Udeng Pacul Gowang Dengan Bahan Alam.....	11
C. Melukis Di Papan Triplek Dengan Pasir	12
D. Panen Kacang Kedelai, Kacang Ijo, Kacang Tunggak Di Sawah.....	13
E. Membuat Kolase Dengan Klabet, Cengkeh, Pekak, Kapulaga, Merica Putih Dan Hitam, Ketumbar.....	14
F. Membuat Kolase Dengan Pete China, Biji Kopi, Jagung, Milet.....	15
G. Membuat Kolase Dengan Beras Putih, Ketan Putih Dan Ketan Hitam.....	16
H. Memasang Rumah Burung Hantu (Rubuha) Di Tiga Titik Sawah.....	16
I. Kreativitas Melukis Jalan	17

J. Menghias Balai Among	18
K. Pesta Peresmian Rubuha	19
L. Event Udeng Pacul Gowang	20
M. Kesan Pesan Mengenai Event	23
BAB IV KESAN MASYARAKAT TERHADAP PKM DAN	
KKN STIE PEMUDA	25
A. Kesan Ketua Yayasan Kampung Lali Gadget	25
B. Kesan Dosen Pembimbing Lapangan.....	26
C. Kesan Ketua Senyum Anak Nusantara (SAN)	27
D. Kesan Ketua <i>Owl Pride Of</i> Sidoarjo (OPOS)	28
E. Kesan Ketua RW (Dusun Bender, Ds. Pagerngumbuk, Kec. Wonoayu, Kab. Sidoarjo)	29
F. Kesan Ketua RT (Dusun Bender, Ds. Pagerngumbuk, Kec. Wonoayu, Kab. Sidoarjo)	30
BAB V PENUTUP	31
A. Kesimpulan	31
B. Saran.....	31
C. Rekomendasi dan Tindak Lanjut	32
DAFTAR PUSTAKA.....	34
LAMPIRAN - LAMPIRAN	35
BIODATA PENULIS.....	39

**MENGENAL UDENG PACUL GOWANG
DAN PERMAINAN TRADISIONAL**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Dan Analisis Situasi

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan program tahunan yang dilaksanakan oleh setiap Perguruan Tinggi yang merupakan penerapan dari Catur Dharma Perguruan Tinggi. Dengan dilaksanakannya PKM ini memberikan manfaat yang luar biasa bagi mahasiswa serta masyarakat karena hasil yang akan diperoleh dari pelaksanaan PKM ini sangatlah besar seperti sebuah pengalaman yang didapatkan oleh mahasiswa berupa bagaimana cara hidup dengan masyarakat pada semestinya dan masih banyak lagi. Dalam kegiatan PKM ini melibatkan banyak elemen seperti perguruan tinggi (termasuk mahasiswa yang melaksanakan PKM serta Dosen Pembimbing Lapangan, masyarakat, dan pemerintahan daerah Kepala Desa beserta stafnya).

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan program tahunan yang dilaksanakan oleh setiap Perguruan Tinggi yang merupakan penerapan dari Catur Dharma Perguruan Tinggi. Dengan dilaksanakannya KKN ini memberikan manfaat yang luar biasa bagi mahasiswa serta masyarakat karena hasil yang akan diperoleh dari pelaksanaan KKN ini sangatlah besar seperti sebuah pengalaman yang didapatkan oleh mahasiswa berupa bagaimana cara hidup dengan masyarakat pada semestinya dan masih banyak lagi. Dalam kegiatan KKN ini melibatkan banyak elemen seperti perguruan tinggi (termasuk mahasiswa yang melaksanakan KKN serta Dosen Pembimbing Lapangan, masyarakat, dan pemerintahan daerah Kepala Desa beserta stafnya).

Selain itu, kegiatan KKN diharapkan melahirkan pribadi yang tangguh, unggul, berkepribadian yang mulia, serta dapat menjadi pribadi yang luar biasa ketika sudah

terjun dimasyarakat, berjiwa kepemimpinan. Untuk itu, STIE Pemuda telah mengembangkan kegiatan PKM dan KKN yang tidak hanya berisi kegiatan kerja civitas akademika STIE Pemuda untuk masyarakat tetapi berisi rangkaian kegiatan integratif, interdisipliner yang dikemas secara strategis untuk menyesuaikan permasalahan secara tuntas dan dilaksanakan bersama masyarakat dengan memerankan masyarakat sebagai pelaku penting dan utama serta melibatkan para pemangku kepentingan lain yang terkait.

Dalam hal ini, mahasiswa diperankan sebagai problem solver, motivator, fasilitator, dan dinamisator dalam proses penyelesaian dalam masalah dan pembangunan atau pengembangan masyarakat. Melalui pembaruan konsep tersebut, kehadiran mahasiswa sebagai intelektual muda diharapkan mampu mengembangkan diri sebagai agen atau pemimpin perubahan yang secara cerdas dan tepat menyelesaikan masalah yang dihadapi masyarakatnya.

Pada dasarnya Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan bentuk pengabdian nyata mahasiswa kepada masyarakat. Setelah mendapatkan materi perkuliahan yang senantiasanya dapat berguna didalam lingkungan masyarakat itu sendiri. Dalam kegiatan pengabdianannya pada masyarakat, mahasiswa meberikan pengalaman ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan agama untuk memberikan pengarahan agar dapat memecahkan masalah dan menanggulangnya secara tepat.

Selain itu, pembenahan sarana dan prasarana merupakan kegiatan yang dilakukan serta menjadi program kerja bagi mahasiswa. Dengan kata lain, melalui PKM dan KKN ini, mahasiswa membantu pembanguna dalam masyarakat atau pemberdayaan masyarakat. Terletak di daerah Dusun Bendet Desa Pagerngumbuk Wonoayu Sidoarjo.

B. Tujuan Dan Manfaat

Dari pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dan Kuliah Kerja Nyata (KKN), tim PKM dan KKN memperoleh banyak manfaat dari pelaksanaan PKM dan KKN ini dan juga memiliki tujuan dari pelaksanaan PKM dan KKN ini.

Berikut ini tujuan dan manfaat dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dan Kuliah Kerja Nyata (KKN).

1. Tujuan

Tujuan yang akan di capai melalui PKM dan KKN:

- a. Menumbuhkan kepedulian mahasiswa terhadap masyarakat
- b. Meningkatkan pengertian, pemahaman, wawasan mahasiswa tentang masalah di masyarakat
- c. Mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang berharga melalui keterlibatan dalam masyarakat dengan bersosialisasi pada masyarakat
- d. Mahasiswa dapat memberikan pemikiran berdasarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam upaya mengangkat budaya lokal terhadap masyarakat dan anak-anak.
- e. Memberikan ruang bagi mahasiswa untuk berekspressi mengaplikasikan teori yang telah didapatkan dari kampus.

2. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari PKM dan KKN:

- a. Bagi Mahasiswa
 - 1) Meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap permasalahan yang dihadapi masyarakat dan mampu memecahkannya.
 - 2) Melatih mahasiswa sebagai motivator.
 - 3) Melalui kegiatan ini secara tidak langsung mahasiswa semakin akrab dengan warga di lingkungan masing- masing.
 - 4) Melatih mahasiswa untuk menjadi mandiri di setiap tantangan yang dialami.

- b. Bagi Masyarakat
 - 1) Dapat memberikan perubahan-perubahan sosial ke arah yang lebih baik
 - 2) Masyarakat dapat masukan-masukan baru terhadap permasalahan-permasalahan yang dihadapi
 - 3) Masyarakat memperoleh ilmu pembuatan rubuha.
- c. Bagi Perguruan Tinggi.
 - 1) Memperoleh umpan balik sebagai hasil integrasi mahasiswa dengan masyarakat sehingga kurikulum dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan.
 - 2) Para dosen atau pengajar akan memperoleh berbagai pengalaman yang berharga dan menemukan berbagai masalah untuk pengembangan kegiatan penelitian.
 - 3) Mempererat kerja sama antara lembaga `dengan instansi lain dalam pelaksanaan pembangunan.

BAB II

PELAKSANAAN PROGRAM KERJA

Pelaksanaan Dan Pencapaian Program Kerja

Pada bagian ini, deskripsikan program kerja yang dilaksanakan serta bentuk kegiatannya, dilengkapi dengan foto- foto ketika kegiatan dilakukan

A. Kampung Lali Gadget



Kampung Lali Gadget (KLG) merupakan program yang digerakkan Achmad Irfandi, pemuda asli Desa Pagerngumbuk, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo, sejak 1 April 2018. Irfandi menggerakkan program ini berdasarkan kekhawatirannya terhadap bahaya kecanduan gadget yang dialami anak-anak. Meski di kampungnya tidak ada kasus serupa, Irfandi menggerakkan kegiatan ini untuk mengantisipasi agar kecanduan gawai bisa terhindar di lingkungan tempat tinggalnya.

Fokus kegiatan ini mengadakan program konservasi budaya untuk mengangkat permainan tradisional yang ternyata cukup efektif untuk mengalihkan perhatian anak-anak dari gawai. Kampung Lali Gadget (KLG) merekrut kawan-kawan pemuda di Desa Pagerngumbuk dan pemuda di Sidoarjo. Pemberdayaan pemuda dan masyarakat dilakukan di dalam dan di luar desa. Pemuda yang diberdayakan bertugas sebagai perencana, fasilitator edukasi, dan pendamping.

Aktivitas yang digelar di program ini mengajarkan edukasi budaya, kearifan lokal, olahraga, edukasi satwa, permainan tradisional. Selain mengurangi kecanduan gawai, program ini juga membantu mengedukasi anak-anak tentang budaya dan kearifan lokal. Irfandi berharap program bisa berkembang dan menjadi desa wisata atau desa jujukan orang tua yang ingin berwisata edukasi dan menyembuhkan kecanduan gawai pada anaknya. Tim Kampung Lali Gadget (KLG) berharap isu kecanduan gawai bisa diangkat secara nasional dan menjadi keprihatinan bersama sehingga setiap orang berusaha mengurangi dampak dari hal tersebut.

B. Balai Among

Balai Among yaitu sebuah pendopo atau rumah limas yang terbuka merupakan tempat untuk berkumpul dan menuangkan ide kreatif anak-anak. Pemilihan nama among tersebut karena dalam bahasa Jawa bermakna ngemong atau mengasuh, merawat, dan menjaga. Alasan kenapa balai among harus dijaga karena di Kampung Lali Gadget ini banyak yang harus kita rawat, seperti persaudaraan, anak-anak, orang dewasa, remaja, pemuda dan lain-lain. Dan alasan kenapa kita harus merawat persaudaraan yaitu agar terbentuk rasa gotong royong yang kuat.

Didirikannya Balai Among bertujuan untuk melestarikan kearifan lokal seperti permainan tradisional. Permainan Tradisional sebagai pintu masuk mengatasi candu teknologi menjadi pemantik membuka upaya pendidikan merdeka bagi masyarakat, penumbuhan ekonomi kreatif, pedesaan, literasi, perlindungan anak, dan pembangunan manusia berkelanjutan.

1. Dukungan yang diperoleh dan masalah yang dijumpai

Program dalam bidang pendidikan yang terlaksana adalah melestarikan permainan tradisional. Program ini terlaksana dengan lancar karena mahasiswa PKM dan KKN ikut berpartisipasi dalam kegiatan tersebut di setiap minggu. Program ini juga didukung oleh tokoh

masyarakat dengan memberikan keleluasaan bagi kami untuk mengadakan kegiatan. Kendala yang kami hadapi adalah pada saat pelaksanaan kegiatan minggu pertama, peserta dari kegiatan tersebut jauh dari dugaan kami yang hanya diikuti oleh 13 anak, padahal dari daftar yang kami terima sekitar 20 anak.

C. Pemilik Yayasan Kampung Lali Gadget



Achmad Irfandi - Penggerak Konservasi Budaya "Kampung Lali Gadget". Irfan mengungkapkan, didirikannya Kampung Lali Gadget ini agar anak-anak dapat bermain dengan bahagia. Selain itu, mereka juga dikenalkan dengan berbagai macam aktivitas yang dilakukan di air, tanah, hingga aneka permainan tradisional.

Seperti lompat tali, egrang, ketapel, congklak, cublek-cublek suweng, dan lain-lain. "Jadi kita ingin melawan kecanduan gadget dengan cara mengenalkan anak-anak pada permainan tradisional. Karena permainan tradisional ini bentuk kebudayaannya tapi tidak diwariskan. Jadi ada semacam garis yang putus. Jadi kewajiban orang tua, anak muda yang dulu pernah main itu ya mengenalkan kepada generasi sekarang, sehingga tetap terjadi proses waris dan mereka mengetahuinya," ungkapnya.

Pria 27 tahun ini juga menuturkan, di sana selain bermain anak-anak dilatih tentang kepemimpinan dan keberanian. "Karena kita konsepnya bermain dengan alam, bermain dengan bahan bekas, air, rumput, batu semua mainan bagi kita. Nah ketika ada perubahan karakter dari anak kita sangat senang. Misal yang awalnya ada anak nggak berani main ke lumpur akhirnya mereka jadi berani, nggak jijik lagi," tuturnya.

D. Kembangkan Potensi Wonoayu

Selain mendirikan Kampung Lali Gadget, Irfan juga kerap mengembangkan potensi yang ada di Sidoarjo, khususnya di daerah Wonoayu. Hal itu ia lakukan, karena ia resah saat ini banyak masyarakat yang tidak sadar akan potensi demografi wilayah di sekitarnya. "Sejarah, potensi demografi ketika diramu itu akan menjadi satu potensi yang luar biasa.

Dengan kita mengangkat seperti itu, kita coba membuka pikiran banyak orang tentang potensi yang ada di daerah sekitar kita," ucap pria asli Sidoarjo ini. Irfan mengatakan, jika banyak potensi yang dapat digali di daerah Wonoayu. Salah satu yang paling besar yakni potensi pertaniannya yang bagus. Meski demikian, ia menuturkan jika pertanian saat ini mulai punah karena anak muda saat ini enggan untuk menjadi petani. "Jadi kita mulai aja anak-anak ini untuk pergi ke sawah.

Melihat kegiatan para petani di sana. Mereka bisa belajar banyak di sana," kata Irfan. Selain itu, di desa Wonoayu juga banyak potensi sejarah hingga tempat wisata yang jarang diketahui oleh banyak orang. Seperti Candi Dermo Wonoayu, hingga keberadaan Pabrik Gula Popoh Wonoayu. "Jadi masih banyak potensi wisata yang bisa ditumbuhkan di sini. Lalu adapula potensi UMKM, seperti ada salah satu pengrajin gitar di sini yang pesan gitarnya adalah musisi-musisi luar negeri.

Lalu adapula pengrajin Udeng Pacul Gowang asli Sidoarjo. Kita kenalkan potensi-potensi itu ke masyarakat luas, bahwa di sekitar kita masih banyak yang bisa digali," ujarnya. Irfan pun berharap, masyarakat tidak meninggalkan budaya dan tetap melestarikannya untuk kemajuan bangsa. "Jadi jangan sampai budaya ini tergerus. Kita boleh berdiri, melesat dengan kemajuan teknologi. Tapi budaya jangan ditinggalkan. Karena budaya harus ikut sama kemajuan," pungkasnya. Ke depan pihaknya juga akan membentuk *culture hub* (terminal budaya) di Kampung Lali Gadget.

Nantinya di sana akan banyak komunitas budaya bertemu dan berkolaborasi.

“Kampung Lali Gadget itu satu tempat bermain bagi anak-anak untuk melupakan sejenak gawai-nya, supaya tidak kecanduan gawai, supaya tau permainan tradisional, dan supaya hatinya bahagia” jelas Kak Fandi dalam wawancara dengan Kak Fandi, Minggu (14/8). Lebih lanjut ia menjelaskan jika pendirian kampung itu diawali rasa prihatin pada generasi masa kini yang terlalu kecanduan pada gawai.

Akibatnya, banyak anak yang tidak kenal tentang permainan tradisional, budaya, serta masyarakat lokalnya. Bersama teman-teman di suatu komunitas, Kak Fandi berinisiatif membuat kegiatan supaya anak-anak tidak kecanduan gawai. Mereka terpikirkan untuk membuat ‘senjata’ yakni permainan tradisional yang mengimbangi permainan digital.

BAB III

BERMAIN DENGAN BAHAN ALAM

Surga permainan tradisional merupakan kumpulan dari beberapa permainan lokal yang berada di kampung lali gadget yang terletak di dusun bendet desa pagerngumbuk. Contoh permainan tradisional yang berada di kampung lali gadget yaitu enggrang, gangsing, dakon, dan lain sebagainya. Selain permainan tradisional di kampung lali gadget memiliki banyak bahan alam yang ada disekitarnya. Berikut contoh kegiatan PKM dan KKN Sidoarjo yang berhubungan dengan alam.

A. Melukis Di Kertas Dengan Bahan Alam

Oleh Guk Funky Irawan Hartono



Seni melukis dengan bahan alam sudah pernah kita lakukan saat masa kanak-kanak. Pengaplikasian ini merupakan salah satu kreativitas yang sangat cocok digunakan sebagai salah satu bentuk karya seni. Bahan yang digunakan kunyit, buah naga, arang, dan daun suji.

Kunyit digunakan sebagai pewarna kuning, buah naga sebagai warna merah, arang sebagai warna hitam, dan daun suji sebagai warna hijau. Dari beberapa bahan yang digunakan ini merupakan salah satu bahan pokok yang mudah ditemukan dan mudah digunakan.

Dari kegiatan melukis di kertas dengan bahan alam mengundang banyak keinginan anak-anak untuk berkreasikan dan berkreaitivitas untuk menciptakan karya seni yang sederhana namun menarik. Kegiatan ini menimbulkan rasa

semangat anak-anak dalam bermain mainan tradisional di Kampung Lali Gadget.

B. Melukis Di Udeng Pacul Gowang Dengan Bahan Alam

Oleh Yuk Aprilia Asharifah Suparpto



Udeng Pacul Gowang menurut istilah dalam bahasa jawa udeng merupakan penutup kepala dari kain bagi pria di Pulau Jawa dan Pulau Bali. Filosofi secara luas Udeng Pacul Gowang yaitu penutup kepala Gowang yang artinya tertutupnya sebagian kepala melambangkan keseimbangan antara terbukanya pikiran prajurit dan upaya merahasiakan atau menutup keburukan dirinya untuk kewibawaannya. Buncen Runcing bentuk runcing yang menyerupai gunung melambangkan jiwa teguh dan kokoh.

Selain itu seorang prajurit harus pandai, cerdas dan berilmu tinggi. Buncen Tumpul melambangkan sifat seorang prajurit harus rendah diri dan andap asor untuk dapat menyatu dengan masyarakatnya. Penutup Tengkok melambangkan tertutupnya tengkok. Prajurit harus dapat melihat kesalahan dirinya sendiri sebelum menyalahkan orang lain. Tengkok (Jithok) merupakan simbol.

Dilatarbelakangi oleh kurang geliatnya budaya Sidoarjo yang semakin tertimbun jaman, membuat inisiatif kecil muncul. Salah satu yang perlu diangkat dari budaya Sidoarjo adalah Udeng Pacul Gowang. Pemerintah Kabupaten Sidoarjo melalui SK Bupati telah mewajibkan penggunaan Udeng Pacul Gowang di lingkungan ASN Kabupaten Sidoarjo. Harapannya adalah budaya Sidoarjo ini terus lestari melalui hadirnya kebijakan-kebijakan berpakaian di lingkungan

Pemkab utamanya lingkungan pendidikan. Yayasan Kampung Lali Gadget sebagai salah satu pengerajin atau produsen Udeng Pacul Gowang. Harapannya dari kegiatan melukis Udeng Pacul Gowang menumbuhkan rasa yang kuat terhadap produk budaya terutama Udeng Pacul Gowang ini. Sebab anak-anak membuat dengan hasil karya sendiri maka kebanggaan akan muncul dalam memakainya.

C. Melukis Di Papan Triplek Dengan Pasir

Oleh Yuk Ilma Inziatun Nissa



Cara membuat media lukis dengan pasir merupakan salah satu bentuk karya seni lukis yang unik. Triplek menjadi pilihan sebagai media lukis yang tergolong murah, akan tetapi setiap media juga memiliki kelebihan dan kekurangannya.

Keuntungan media lukis menggunakan triplek salah satunya bisa digunakan untuk cat air, pasir, atau biji-bijian, dll serta mudah ditemukan. Kekurangan dari penggunaan triplek sebagai media lukis adalah mudah patah, dan apabila diberikan lem maka daya rekatnya kurang maksimal.

Saat menggunakan triplek sebagai media lukis tidak memerlukan ukuran yang besar, karena dengan dengan ukuran yang umumnya masih bisa digunakan sebagai media untuk melukis bahkan memiliki banyak ruang untuk mengaplikasikan sketsa gambar untuk dilukis. Pasir yang digunakan pada kegiatan ini hanya dua warna yaitu hitam dan putih. Seperti melukis bunga warna putih digunakan sebagai kelopak Bunga dan warna hitam sebagai batang. Kegiatan ini menimbulkan kesan yang menyenangkan bagi anak-anak untuk menuangkan kreativitasnya.

Dalam penerapannya melukis di papan triplek dengan pasir sangat mudah. Dari kegiatan ini anak-anak sangat antusias karena mereka bisa menuangkan ide kreativitas dan dapat bersenang-senang bersama teman-temannya. Banyaknya persiapan yang dilakukan dalam kegiatan ini tidak menimbulkan rasa keraguan karena kita melihat bahwa kegiatan ini masih digemari oleh anak-anak.

D. Panen Kacang Kedelai, Kacang Ijo, Kacang Tunggak Di Sawah

Oleh Guk Rahmat Alfian



Panen kacang kedelai, kacang ijo, kacang tunggak merupakan tanaman yang sudah lama dikenal masyarakat Indonesia. Biasanya, budidaya tanaman ini dilakukan disawah atau tegalan, dalam sistem tumpang sari maupun rotasi tanaman.

Sebagai bahan pangan biji-bijian ini memiliki manfaat yang sangat banyak bagi makanan manusia, makanan ternak, bahan minyak goreng dan kandungan proteinnya yang bermanfaat bagi kesehatan. Semakin meningkatnya kebutuhan tentang bahan ini menyebabkan harus adanya solusi untuk membuat budidaya biji-bijian ini, yang dapat menghasilkan produksi panen yang lebih banyak dari sebelumnya. Terlebih berbagai kendala mulai dari mutu benih rendah, faktor alam kekeringan dan pemeliharaan yang optimal.

Langkah- langkah budidaya biji-bijian ini dimulai dengan pola pergiliran tanaman yang disebut sebagai rotasi tanaman, yang kedua pemilihan varietas, selanjutnya pengolahan tanah, penanaman dan pemeliharaan salah

satunya yaitu pengairan, penyiangan, pemupukan dan pembasmian hama dan penyakit.

Dari kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa panen kacang kedelai, kacang ijo, kacang tunggak disawah merupakan salah satu kegiatan yang berkesan bagi kami untuk melakukan panen bersama. Panen ini menumbuhkan rasa cinta alam yang dapat berguna bagi masyarakat sekitar.

E. Membuat Kolase Dengan Klabet, Cengkeh, Pekak, Kapulaga, Merica Putih Dan Hitam, Ketumbar

Oleh Ning Nurul Ikhsan Safitri

Kolase adalah kerajinan tangan yang dibuat dengan cara menempel dengan media kertas gambar dari berbagai bahan seperti kelabet, cengkeh, kapulaga, merica putih dan hitam, ketumbar sehingga membuat karya seni baru.



Kolase juga merupakan karya seni rupa dua dimensi, dimana penggabungan bahan menjadi satu. Alat dan bahan membuat kolase salah satunya seperti paper bag, lem, pensil, penghapus dan sapu lidi. Dari alat dan bahan tersebut anak-anak diberi kebebasan untuk menggunakannya sebagai media pembuatan kolase. Kegiatan ini menimbulkan tingkat kesabaran yang tinggi, kreativitas dalam membuat dan ide gagasan dalam menciptakan karya kolase.

Mereka yang terlibat dalam pembuatan kolase sangat antusias sehingga karya yang mereka ciptakan menimbulkan kesan yang menyenangkan. Harapan kami sebagai kelompok PKM dan KKN Sidoarjo 2022. Anak-anak yang ikut serta dalam permainan tradisional membuat kolase ini dapat diterapkan dalam pembuatan karya seni mereka selanjutnya.

F. Membuat Kolase Dengan Pete China, Biji Kopi, Jagung, Milet

Oleh Yuk Rosa Puspa Riza

Bermain adalah kegiatan yang paling disukai anak - anak, disini mahasiswa PKM dan KKN ikut berperan dalam melestarikan permainan namun sekaligus belajar seperti mengenalkan pada anak - anak cara membuat kolase dan mengenalkan berbagai jenis biji - bijian.



Kolase adalah kerajinan tangan yang dibuat dengan cara menyusun dan menempel dengan media kertas gambar dari berbagai bahan seperti pete china, biji kopi, jagung, millet sehingga membuat karya seni baru.

Pete China biasanya digunakan untuk lalapan. Biji kopi digunakan sebagai minuman. Jagung dan millet merupakan makanan burung. Tetapi untuk kegiatan kali ini biji - bijian tersebut digunakan sebagai bahan pembuatan kolase pada media kertas.

Pada PKM dan KKN pertemuan ke dua, mahasiswa mengenalkan kepada anak-anak mengenai biji-bijian dan membuat karya yang berbentuk kolase. Anak-anak sangat antusias membuat karya dari biji-bijian, salah satunya seperti membuat kolase atau menyusun biji-bijian pada kertas hingga membentuk gambar mobil, bunga dan masih banyak lagi.

G. Membuat Kolase Dengan Beras Putih, Ketan Putih Dan Ketan Hitam

Oleh Ning Ayuni Nurcahyanti

Kolase adalah kerajinan tangan yang dibuat dengan cara menyusun dan menempel dengan media kertas gambar



dari berbagai bahan seperti beras, ketan putih dan ketan sehingga membuat karya seni baru. Selain itu dengan bahan yang digunakan untuk bahan pokok makanan dan

juga berbagai jenis olahan makanan. Para petani banyak menanamnya dimusin hujan.

Dalam kegiatan ini memudahkan anak-anak untuk berkreaitivitas dan bahan yang digunakan dalam media pembuatan kolase ini mudah ditemukan meskipun harganya sedikit mahal. Kolase ini tergolong karya seni yang terdengar banyak digunakan dalam berbagai macam kegiatan ataupun lomba dan kolase ini tergolong unik apabila media yang digunakan berbeda.

Cara mudah untuk membuat kolase pada media kertas adalah membuat kerangka atau gambaran terlebih dahulu menggunakan pensil, setelah itu anak - anak akan menyusun dan menempelkan satu demi satu biji - bijian tersebut. Hal ini juga berguna untuk melatih kesabaran dan ketelatenan pada anak - anak.

H. Memasang Rumah Burung Hantu (Rubuha) Di Tiga Titik Sawah

Oleh Guk Galang Alam Nusantara

Burung Hantu salah satu hewan yang bisa membantu masyarakat desa untuk mengurangi hama tikus. PKM dan KKN Sidoarjo ini juga berkolaborasi dengan organisasi OPOS (*Owl Pride Of Sidoarjo*) dalam kegiatan pembuatan rumah

burung hantu, hal ini menjadi salah satu inisiatif yang luar biasa dari berbagai pihak yang terlibat dalam memudahkan para petani untuk memberantas hama tikus.



Burung Hantu merupakan burung karnivora yang aktif pada malam hari (*Nocturnal*). Burung hantu merupakan binatang pemburu tikus yang handal sehingga dapat menjadi predator alami yang efektif untuk mengendalikan hama tikus. Dalam waktu sehari satu ekor burung hantu mampu

membunuh 3 sampai 7 ekor Tikus dengan daya jelajah kurang lebih 12 hektar.

Pemanfaatan Burung Hantu sebagai predator pengendali hama tikus perlu dikembangkan melalui peningkatan konservasi Burung Hantu. Maka dari itu burung hantu digunakan masyarakat Dusun Bendet sebagai salah satu hewan pendukung dalam pemberantasan hama tikus yang meresahkan para petani di dusun tersebut.

I. Kreativitas Melukis Jalan

Oleh Guk Andre Tandi Bamba Dominggus

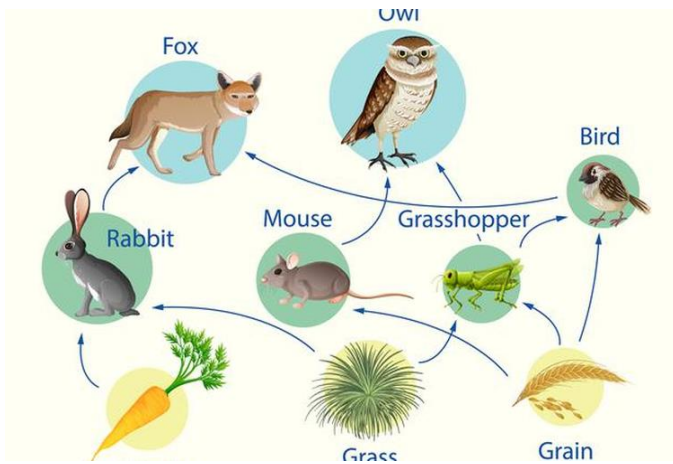


Jalan setapak di depan Balai Among Kampung Lali Gadget merupakan hasil ide untuk menyambut *event* besar perayaan peresmian dalam pendirian rumah burung hantu di Dusun Bendet.

Jalan yang di diberi warna untuk menarik anak-anak dalam mengenal rantai makanan disawah, rantai

makanan adalah suatu ekosistem makhluk hidup yaitu perpindahan energi makanan dari sumberdaya tumbuhan melalui jenjang makanan dimana suatu organisme memakan satu sama lain untuk mendapatkan energi dan nutrisi dari organisme yang dimakan. hal tersebut sangat mengedukasi dalam bentuk gambar yang sangat menarik.

Contoh rantai makanan seperti gambar di bawah ini !



J. Menghias Balai Among

Oleh Ning Nur Azizah Syafitri



Balai among Kampung lali Gatged ini merupakan tempat berkumpulnya para komunitas budaya anak Indonesia untuk melestarikan budaya bermain tradisional. Menghias Balai Among sebagai salah satu kegiatan untuk menyambut pesta Rubuha yang diselenggarakan secara besar-besaran di Dusun Bendet dengan kolaborasi yang luar biasa.

Balai among dihias dengan tujuan menciptakan kesan baru yang berkesan bagi pengunjung yang sedang menyaksikan kegiatan peresmian rubuha ini. Proses menghias Balai Among ini dilakukan selama 5 hari dengan menggunakan kertas layangan warna warni yang berbentuk segitiga sama kaki, setelah di potong kemudian di stempel gambar burung hantu. Dan juga memasang umbul umbul di sepanjang jalan dusun bendet untuk menyambut para tamu serta para media. Umbul umbul juga dipasang di area tengah Sawah yang bertujuan untuk menunjukkan lokasi peresmian dalam pembuatan rumah burung hantu.

Dalam kegiatan ini PKM dan KKN Sidoarjo mengundang anak anak lokal Dusun Bendet untuk turut serta dalam memeriahkan acara peresmian pembuatan Rumah Burung Hantu. Pada saat itu anak anak di berikan permainan Kretekan baling - baling yang mengeluarkan suara lantang sehingga acara menjadi sangat meriah. Acara tersebut telah berjalan lancar hingga kembali ke Balai Among untuk melakukan evaluasi, hasil evaluasi menyatakan bahwa hiasan yang dibuat oleh PKM dan KKN Sidoarjo 2022 sudah sangat bagus dan menarik.

K. Pesta Peresmian Rubuha

Oleh Yuk Erik Sinta Fransiska



Pada hari minggu, 25 september 2022 PKM dan KKN Sidoarjo bersama OPOS (*Owl Pride Of Sidoarjo*) melakukan acara peresmian 4 rumah Burung Hantu pada Dsn Bendet guna membasmi hama tikus. Acara ini dihadiri oleh Pertamina Djuanda, Dinas Pertanian Sidoarjo, Dinas Ketahanan Pangan dan Wakil Camat.

Acara ini menggunakan simbolis dengan memotong replica tikus raksasa sebagai bentuk perlawanan terhadap hama tikus. Replica tikus tersebut terbuat dari kerangka bambu yang dilapisi kertas semen dan diberikan tekstur agar persis seperti bulu tikus dengan menggunakan limbah kacang hijau yang telah dikeringkan dan diberi pewarna hitam. Untuk kakinya menggunakan jerami.

Acara ini mengundang banyak masyarakat untuk ikut terlibat dalam menyaksikan. Rumah burung hantu sendiri di simbolkan dengan Burung Hantu yang gagah dan menakutkan sebagai pengganti Elang dalam membasmi tikus di Sawah. Acara ini membutuhkan ekstra ide dalam menciptakan suasana yang bisa menggambarkan pesan untuk mengajak masyarakat sadar akan pembasmian hama tikus dengan menggunakan metode Burung Hantu.

L. Event Udeng Pacul Gowang

Oleh Nur Hidayah, S.E, M.M



Udeng Pacul Gowang merupakan udeng tradisional khas Sidoarjo Jawa Timur. Udeng Pacul Gowang sekilas mirip dengan Udeng Jawa Timur, namun dia memiliki lubang dibagian atas. Kami mahasiswa PKM dan KKN Sidoarjo yang berfokus pada melestarikan budaya lokal menghadiri event yang sangat megah yang diadakan oleh SMPN 4 Sidoarjo dengan menggandeng Kampung Lali Gadget untuk mengadakan event yang sangat megah ini.

Event pembuatan Udeng Pacul Gowang ini diikuti oleh 1300 orang yang terlibat untuk pembuatannya. Dilatarbelakangi oleh kurang geliatnya budaya Sidoarjo yang

semakin tertimbun jaman, membuat inisiatif kecil muncul. Salah satu yang perlu diangkat dari budaya Sidoarjo adalah Udeng Pacul Gowang. Pemerintah Kabupaten Sidoarjo melalui SK Bupati telah mewajibkan penggunaan Udeng Pacul Gowang di lingkungan ASN Kabupaten Sidoarjo.

Harapannya adalah budaya Sidoarjo ini terus lestari melalui hadirnya kebijakan-kebijakan berpakaian di lingkungan pendidikan. Merespon peristiwa tersebut, dan untuk menanamkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap budaya lokal Sidoarjo, SMPN 4 Sidoarjo berinisiatif menyelenggarakan pelatihan membuat udeng seluruh siswa.

Hal ini menarik karena di tengah langkanya produk Udeng Pacul Gowang karena minimnya pengerajinnya, SMPN 4 Sidoarjo memperbaiki keadaan dengan cara mengubah seolah semua warga sekolah menjadi Pengerajin Udeng. Dengan menggandeng Yayasan Kampung Lali Gadget sebagai salah satu pengerajin atau produsen Udeng Pacul Gowang, SMPN 4 Sidoarjo berjuang mengadakan tahapan-tahapan pelatihan. Mulai dari melatih guru dan tenaga kependidikan sebagai fasilitator, hingga siswa sebagai tutor sebaya.



Puncaknya pada tanggal 31 Agustus 2022 nanti, sekolah ini akan mengadakan Gelar Pembuatan Udeng Secara Massal yang terhitung 1300 warga sekolah termasuk walimurid dan tokoh masyarakat akan ikut berpartisipasi.

Tentu pencapaian ini menjadi yang pertama dan terbanyak. Pemerintah Kabupaten Sidoarjo mendukung gerakan cinta budaya melalui pembuatan Udeng Pacul Gowang yang menjadi ciri khas daerah setempat. Mereka ada yang membuat didalam kelas, di aula, maupun di halaman sekolah.

Motif dan ukuran yang dibuat juga beragam. Ada batik warna hijau, merah, coklat maupun biru. Dalam pembuatannya, sekolah memfasilitasi untuk mendatangkan bahan baku udeng khas Sidoarjo tersebut. Kemudian para siswa tinggal merakit disekolah. Mereka juga dibimbing oleh orang yang berpengalaman membuat Udeng.

Bupati Sidoarjo Ahmad Muhdlor, mengatakan hari ini terdapat 1300 siswa yang ikut dalam pembuatan udeng. Sebanyak 1300 mencakup guru, orang tua , dan siswa SMPN 4 Sidoarjo serempak membuat Udeng Pacul Gowang di halaman sekolah mereka Rabu 31 Agustus 2022.

Pembuatan ikat kepala khas Sidoarjo tersebut memecahkan rekor pembuatan udeng terbanyak yang dilakukan Sidoarjo dalam satu hari. Kepala SMPN 4 Sidoarjo Lilik Sulistyowati guru SMPN 4 Sidoarjo mengatakan,



sebelumnya tidak banyak warga sekolahnya yang mengenal udeng pacul gowang. “Ini jadi kewajiban kami didunia pendidikan untuk mengenalkan kesiswa, guru, bahkan orang tua” jelasnya. Udeng Pacul Gowang pada Januari lalu telah diakui sebagai salah satu kekayaan intelektual komunal (KIK) Kategori

Ekspresi Budaya dan Pengetahuan Tradisional asli Sidoarjo oleh Kemenkum HAM. Cara mengenalkan dan membuat

udeng pacul gowang agar familiar adalah dengan membentuk tutor sebaya sebanyak 396.

Para tutor ini berkewajiban mengajarkan cara pembuatan udeng kerekan sekelasnya. Para guru dan orang tua sebelumnya juga diajari sehingga mereka sudah paham dan tinggal membuat. Salah satu siswa Dimas Seta, mengaku tidak sulit membuat Udeng Pacul Gowang. Butuh lem bakar, kain dan sejenis busa tipis yang sudah dilapisi kain. Total ada tujuh potongan kain dipotong beragam bentuk sesuai kebutuhannya, lalu direkatkan dengan lem.

Bupati Sidoarjo Ahmad Muhdlor Ali yang turut hadir menilai, kegiatan yang digelar SMPN 4 Sidoarjo patut diimbaskan kesekolah lain, bahkan instansi lain.

Harapannya tumbuh rasa memiliki yang kuat terhadap produk budaya utamanya Udeng Pacul Gowang ini. Sebab siswa membuat dengan hasil karya sendiri, maka kebanggaan akan muncul dalam memakainya. Gerakan inovasi sosial yang mencapai level lanjutan adalah gerakan yang sudah mulai mempengaruhi entitas lain. Pemerintah, lembaga pendidikan, dan lain sebagainya mewakili instansi pelestarian Udeng Pacul Gowang kini yang sudah mewabah menjadi gerakan masif di masyarakat dan didunia pendidikan.

Supaya Gerakan Budaya ini tidak sporadik dan segmental saja, alangkah baiknya kita coba susun “Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah”, sebagai acuan pemajuan kebudayaan Sidoarjo. Sehingga Desain Besar Pemajuan Kebudayaan Kabupaten Sidoarjo bisa lahir, sesuai amanah UU tentang Pemajuan Kebudayaan.

M. Kesan Pesan Mengenai Event

Kami sangat senang berada di event tersebut, sungguh kehormatan bagi kami untuk menghadiri event besar ini. Meskipun penuh perjuangan untuk sampai di event tersebut bukan menjadi penghalang untuk kami dengan banyaknya hambatan yang ada. Karena setelah kami menghadiri event tersebut banyak ilmu dan pengetahuan yang kami dapatkan



dan sungguh luar biasanya antusias warga sekolah dan pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan event pacul gowang ini.

Dan pesan dari kami agar budaya-budaya Sidoarjo dapat terus digali. Kami berharap akan muncul lagi produk budaya Sidoarjo setelah tari Banjar Kemuning,

Musik Patrol serta Kupang Lontong dan Udeng Pacul Gowang. Sehingga nantinya akan ada banyak produk budaya Sidoarjo yang dapat dimasukkan dalam Hak Kekayaan Intelektual (HIK) di Dirjen Kekayaan Intelektual Kemenkumham RI.

Dengan kekayaan budaya yang kita miliki, jati diri Sidoarjo tidak akan mudah diterpa oleh apapun termasuk digitalisasi ini. "Tidak ada ceritanya bangsa kuat kalau tidak menghidupi apa yang menjadi identitasnya," maka dari itu Bupati Sidoarjo itu berencana mengenalkan ikon Sidoarjo melalui pembangunan infrastruktur dan sarana prasarana umum, salah satunya melalui model tiang PJU yang berbentuk udang dan bandeng.

BAB IV

KESAN MASYARAKAT TERHADAP PKM DAN KKN STIE PEMUDA

Pada bagian ini, merupakan kesan masyarakat terhadap kegiatan PKM DAN KKN STIE PEMUDA yang dilaksanakan oleh mahasiswa PKM DAN KKN STIE PEMUDA.



A. Kesan Ketua Yayasan Kampung Lali Gadget Oleh Achmad Irfandi

Kedatangan PKM dan KKN STIE PEMUDA membantu masyarakat pada umumnya dalam organisasi mendidik anak-anak agar menciptakan keinginan untuk belajar permainan tradisional. Kegiatan ini merupakan kegiatan pertama yang kami lakukan pertama PKM dan KKN STIE PEMUDA SURABAYA namun disini lain kami juga sebagai masyarakat memohon maaf sekiranya selama kalian didesa kami ada kata-kata kurang berkenan. Namun dibalik semua itu kami juga ingin menyampaikan kepada PKM dan KKN STIE

PEMUDA sekiranya sudah sampai dikampung atau didaerah masing-masing maka gunakanlah ilmu demi orang banyak, dengan melestarikan budaya tradisional di era gempuran bermain gadget.

Mungkin itu yang bias kami berikan dan sampaikan semoga kesuksesan selalu menyertai kalian dan kepada pihak kampus kami mengucapkan banyak terima kasih karena sudah mempercayakan kepada desa kami menjadi bagian atau tempat PKM dan KKN STIE PEMUDA.

B. Kesan Dosen Pembimbing Lapangan

Oleh Nur Hidayah, S.E, M.M



Budaya Kabupaten Sidoarjo semakin tertimbulk jaman, "Udeng Pacul Gowang" kata pacul yang berarti cangkul, gowang yang berarti lubang / penutupnya berlubang sebagian. Pacul salah satu alat tradisional petani. Produk lokal kahas kota delta ini sukses menjadi icon Sidoarjo. Filosofi udeng ini menggambarkan keseimbangan dan pola berfikir terbuka akan hal-hal baru. Udeng pacul

gowang pertama kali dikenalkan oleh Munali patah, 1996 sebagai dewan kesenian Sidoarjo.

Jika ke Jogja, Jawa Tengah kita selalu identik dengan "Blangkon" nah kalau berkunjung ke Sidoarjo, Jawa Timur "Udeng Pacul Gowang" wajib menjadi buah tangan. Kampung Lali Gadget adalah salah satu tempat pengrajin udeng, tak hanya itu kampung ini memiliki khas tersendiri yakni dengan permainan tradisional. Istilah "Kampung Lali Gadget (Kampung Tanpa / lupa Gadget)" bukan sepenuhnya melupakan kecanggihan teknologi, ataupun menolak perkembangan zaman namun sejenak kita bisa *flash*

back menikmati permainan tradisional yang sekarang mulai tergerus jaman.

Keseruan dan tertawa dalam permainan, enggan terlihat di era sekarang karena tertutup Kecanggihan teknologi. Banyak yang lupa jika bermain, menyatu dengan alam adalah hal yang sangat menyenangkan. Jaga kebudayaan tradisional daerah agar tetap ada, kelak generasimu berikutnya masih bisa mengenali identitas kota kelahirannya dengan keberagamannya.

"Jadilah Generasi Muda yang update teknologi dan informasi, namun jangan lupakan budaya dan kebiasaan dikotamu, karena kamu adalah bagian dari keragaman Nusantara. Terima kasih sudah melestarikan budaya khas kotaku, Sidoarjo!"

C. Kesan Ketua Senyum Anak Nusantara (SAN) Oleh Andrey Setyowahyudi



Dengan adanya kegiatan kolaborasi dengan PKM dan KKN STIE PEMUDA sangat membantu kami dalam mendidik anak-anak untuk mengenal lebih jauh tentang manfaat bahan dan alat alam untuk permainan tradisional dan menciptakan karya yang berasal dari alam.

Saya selaku ketua Senyum Anak Nusantara mengucapkan banyak terima kasih kepada PKM dan KKN STIE PEMUDA SURABAYA apabila ada salah perkataan maupun perbuatan mohon dimaafkan. Semoga rekan-rekan PKM dan KKN STIE PEMUDA selalu mengingat pengalaman belajar dengan alam dan semoga sukses untuk kedepannya.

D. Kesan Ketua *Owl Pride Of Sidoarjo* (OPOS) Oleh Andrian



Dengan adanya kegiatan kolaborasi dengan PKM dan KKN STIE PEMUDA SURABAYA sangat membantu kami dan masyarakat dalam pembasmian hama dengan membangun rumah hantu atau rubuha dan replika tikus yang terletak diempat titik Dusun Bendet Desa Pagergumbuk Wonoayu Sidoarjo.

Saya selaku ketua *Owl Pride Of Sidoarjo* atau OPOS mengucapkan banyak terima kasih kepada PKM dan KKN STIE PEMUDA SURABAYA apabila ada salah perkataan maupun perbuatan mohon dimaafkan. Semoga rekan-rekan PKM dan KKN STIE PEMUDA selalu mengingat pengalaman belajar dengan alam dan semoga sukses untuk kedepannya. Sangat luar biasa bisa bekerjasama dengan tim sukses PKM dan KKN Sidoarjo di tahun 2022 ini.

E. Kesan Ketua RW (Dusun Bender, Ds. Pagerngumbuk, Kec. Wonoayu, Kab. Sidoarjo)



Semenjak ada Mahasiswa PKM dan KKN sidoarjo dari STIE PEMUDA SURABAYA kampung ini jadi semakin rame, banyak orang-orang dari luar berdatangan kemari untuk melihat program yang ada di kampung lali gadget dan banyak pula sekolahan yang mendaftar untuk mengadakan sekolah outdoor.

Semoga kegiatan ini bisa terkenal dan anak-anak ada yang meneruskan untuk mewakili kepada teman-temannya akan kebudayaan lokal yang harus di lestarikan

Semoga Kampung Lali Gadget semakin dikenal, semoga ilmu yang ditularkan oleh mahasiswa dapat bermanfaat dan ilmu yang didapatkan dari sini juga bermanfaat buat teman-teman mahasiswa. Jangan pernah capek untuk menuntut ilmu.

F. Kesan Ketua RT (Dusun Bender, Ds. Pagerngumbuk, Kec. Wonoayu, Kab. Sidoarjo)



Kami sangat terbantu dengan adanya program PKM dan KKN Sidoarjo dalam mencerdaskan anak-anak di desa kami dan menjadikan kampung lali gadget semakin dikenal dengan mengundang perwakilan dari sekolah-sekolah luar.

Saya berharap semoga ilmu yang disampaikan dan ditularkan kepada anak-anak bisa bermanfaat, begitupun ilmu yang didapatkan disini baik ilmu akademik maupun ilmu sosial atau bermasyarakat semoga bermanfaat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil kegiatan, pengamatan, dan pelaksanaan program PKM dan KKN PEMUDA di Kampung Lali Gadget Dsn. Bendet Ds. Pagerngumbuk Wonoayu Sidoarjo . Maka Tim PKM dan KKN mengambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Keberhasilan kegiatan PKM dan KKN STIE PEMUDA tidak lepas dari kerja sama antara mahasiswa dengan pemilik kampung lali gadget, masyarakat, serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung, sehingga kegiatan PKM dan KKN bisa berjalan dengan lancar.
2. Tujuan kampung lali gadget yaitu mengurangi kecanduan gadget pada anak-anak dan mengganti media permainan dengan permainan tradisional. Dengan adanya mahasiswa PKM dan KKN membantu kampung lali gadget dalam melestarikan permainan tradisional yang dilaksanakan di Balai Among.
3. Mahasiswa PKM dan KKN memperoleh ilmu tentang bagaimana cara hidup bermasyarakat seperti gotong royong, bersikap ramah, serta saling tolong menolong. Mahasiswa PKM dan KKN bisa membuka wawasan pada anak-anak tentang budaya local permainan tradisional dan kekayaan alam.

B. Saran

Ada beberapa saran yang dapat tim PKM dan KKN berikan setelah melakukan kegiatan PKM dan KKN di Kampung Lali Gadget Dsn. Bendet Ds. Pagerngumbuk Wonoayu Sidoarjo, yaitu:

1. Tim PKM dan KKN menyarankan kepada Pemilik Kampung Lali Gadget untuk bisa melanjutkan beberapa alat dan bahan yang telah tim PKM dan KKN berikan, seperti kain putih, kuas, *cutter*, dan lain sebagainya.
2. Tim PKM dan KKN juga menyarankan kepada pemilik untuk meneruskan perjuangan yang telah susah payah dibuat yaitu Kampung Lali Gadget dengan cara terus membuat edukasi menarik dengan beberapa permainan tradisional di Kampung Lali Gadget.
3. Tim PKM dan KKN menyarankan kepada pemilik untuk mengubah halaman kampung lali gadget dengan menggunakan tanah paving supaya tidak mengganggu tamu ang datang. Dan bisa juga menanam beberapa bunga untuk memperindah halaman agar lebih menarik. Membuat taman di sekitar Kampung Lali Gadget agar terlihat lebih indah dan menarik.

C. Rekomendasi dan Tindak Lanjut

Rekomendasi yang dapat tim PKM dan KKN berikan untuk PKM dan KKN kedepannya di desa ini yaitu bisa dilaksanakan kembali. Lokasi di Kampung Lali Gadget Dsn Bendet Ds. Pagerngumbuk sangat aman, strategi dan banyak dukungan dari berbagai banyak komunitas yang berkolaborasi dengan Kampung Lali Gadget.

Permasalahan yang dapat ditindak lanjuti adalah perihal SDM (Sumber Daya Manusia) yang ada di lingkungan Kampung Lali Gadget Dsn. Bendet Ds. Pagerngumbuk Wonoayu Sidoarjo. Perangkat Desa yang kurang ramah dan bersifat acuh tak acuh dalam memberikan informasi mengenai Kampung Lali Gadget di Dsn. Bendet Ds. Pagerngumbuk Wonoayu Sidoarjo.

Tindak lanjut dari permasalahan ini adalah melakukan kegiatan bersama dengan perangkat desa di Kampung Lali Gadget. Di Kampung Lali Gadget selain menyediakan permainan tradisional juga menjual permainan tradisional. Di sekitar Kampung Lali Gadget ada pedagang kaki lima dimana

pembelinya jarang sekali. Jika tidak ada acara besar di kampung lali gadget pedagang kaki lima disekitarnya mendapatkan minim pendapatan.

Maka, dari itu tindak lanjut dari permasalahan ini adalah mengadakan acara di Kampung Lali Gadget seperti, membuat Rubuha, mengundang anak-anak Sekolah Dasar Ketimang dan Sekolah Dasar Semambung dengan mendidik anak-anak untuk mencoba hal baru tanpa ada rasa takut. Dengan mengundang banyak tamu maka pendapatan pedagang masyarakat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Irwan. 2019. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Abdurrahman, 2020. *Aneka Permasalahan Hukum dalam Pembangunan di Indonesia*, Bandung: Alumni.
- Absori. 2019. *Hukum Penyelesaian Lingkungan Hidup: Sebuah Model Penyelesaian Sengketa Lingkungan Hidup dengan Pendekatan Partisipatif*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Agusyanto, Ruddy. 2020. *Jaringan Sosial dalam Organisasi*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ajzan, Chusnul. dkk. 2002. *Desentralisasi dan Demokrasi: Kajian Tentang Kecamatan Sebagai Arena Pengembangan Demokrasi, Pelayanan Publik, Ekonomi, dan Intermediary, Studi Kasus 14 Kecamatan di Indonesia*, (Yogyakarta: Laporan Akhir Penelitian Fisipol UGM dan The Ford Foundation).
- Ali, Achmad. 2019. *Keterpurukan Hukum di Indonesia (Penyebab dan Solusinya)*, Jakarta: Penerbit Ghalia. Ali,
- Zainuddin. 2019. *Sosiologi Hukum*, Jakarta: Sinar Grafika. Al-Makassary.
- Rahardjo, Satjipto. 2019. *Problema Globalisasi Perspektif Sosiologi Hukum, Ekonomi dan Agama*. Dalam Khudfaizah Dimiyati (Penyunting), "Pembangunan Hukum di Indonesia dalam konteks Situasi Global", Selected Reading, hlm. 6-13. Surakarta: Muhammadiyah Press.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

LOGBOOK PKM DAN KKN STIE PEMUDA 2022

No	Tanggal	Nama PIC	Durasi	Deskripsi Kegiatan
1	03 September	Rahmat Alfian	6 Jam	Persiapan untuk kegiatan mewarnai dan melukis dengan bahan alam
2	04 September	Fungki Irawan Hartoyo	8 Jam	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mewarnai udeng pacul gowang ✓ Melukis dengan bahan alam pada kertas ✓ Melukis pasir di triplek
3	10 September	Aprilia Asharifah Suprpto	6 Jam	Persiapan untuk kegiatan bermain dengan bahan biji - bijian
4	11 September	Rosa Puspa Riza	8 Jam	Bermain dengan bahan biji - bijian
5	17 September	Andre Tandri Bamba Dominggus	6 Jam	Persiapan untuk mendirikan Rubuha (Rumah Burung Hantu)
6	18 September	Rahmat Alfian	8 Jam	Kerja Bakti
7	20 September	Fungki Irawan Hartoyo	6 Jam	Persiapan untuk tanggal 25
8	22 September	Rosa Puspa Riza	6 Jam	Persiapan untuk tanggal 25
9	24 September 2022	Aprilia Asharifah Suprpto	6 Jam	Persiapan untuk kegiatan hari minggu dan geladi
10	25 September	Andre Tandri Bamba Dominggus	8 Jam	Penutupan dan Pesta tikus

**DOKUMENTASI DARI LOGBOOK
PKM DAN KKN STIE PEMUDA 2022**

1



2



3



4



DAFTAR HADIR MAHASISWA PESERTA PKM DAN KKN

No	NIM	Nama	Prodi	Tanda Tangan Kehadiran											
1	2062401806	Rosa Puspa Riza	Akuntansi	v	v	v	v	x	v	v	v	v	v		
2	2062401782	Nur Azizah Syafitri	Akuntansi	v	v	v	v	v	v	x	v	v	v		
3	1962401547	Ilma Inziatun Nissa	Akuntansi	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v		
4	1962401549	Andre Tandil Bamba Dominggus	Akuntansi	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v		
5	1962401565	Erik Sinta Fransiska	Akuntansi	v	v	v	v	v	v	x	v	v	v		
6	1962401542	Ayuni Nurcahyanti	Akuntansi	v	v	x	x	v	v	v	v	v	v		
7	1862401363	Aprilia Asharifah Suprpto	Akuntansi	v	v	x	x	x	v	v	x	v	v		
8	2061201099	Nurul Ikhsan Safitri	Manajemen	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v		
9	1961201007	Fungki Irawan Hartoyo	Manajemen	x	v	x	x	x	x	v	v	x	v		
10	2161201281.P	Galang Alam N	Manajemen	x	v	x	v	v	v	v	x	x	v		
11	1861201064	Heldi Fahrudi	Manajemen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		
12	2261201355	Rahmat Alfian	Manajemen	v	v	v	v	v	v	v	x	v	v		
<u>Tanggal Kehadiran</u>				3	4	10	11	17	18	20	22	24	25		

BIODATA PENULIS

Nama Lengkap : Andre Tandi Bamba Dominggus
Nama Panggilan : Andre
Ttl : Sidoarjo, 18 Juli 2001



Halo, Namaku Andre dan aku asli dari Wonoayu Sidoarjo. Saat ini aku sedang menempuh pendidikan D3 Akuntansi di STIE PEMUDA Surabaya. Aku menyukai perjalanan maka dari itu rumah dan kampus yang memiliki jarak lumayan jauh aku tempuh menggunakan motor tidak terasa capek.

Selain belajar di tempat kuliah, aku juga belajar bahasa jepang secara mandiri dengan cara membaca komik jepang, karena aku ingin pergi ke jepang suatu saat nanti. Aku menyukai beberapa hal seperti musik, anime, film jepang, dan tentu saja game seperti game mobile legend.

Aku adalah cowo yang friendly tapi aku butuh waktu untuk dapat menyesuaikan diri dengan tempat baru. Oh iya, aku juga suka mengedit foto yang bisa kalian lihat di instagram aku @anzy125900. Jangan malu untuk chat aku kalau mau kenal lebih dekat dan jangan malu menyapaku kalau bertemu di jalan.

Nama Lengkap : Aprilia Asharifah Suprpto
Nama Panggilan : April
TTL : Magetan, 18 April 1999



Haii,, namaku April, aku anak bungsu dari 2 bersaudara. Saat ini kesibukan ku kuliah sambil bekerja sih. Jadi anak rantau Di Pasuruan, dan menempuh pendidikan D3 Akutansi di STIE Pemuda Surabaya. Sedih juga harus merantau dan jauh dari orang tua, namun aku menjalaninya dengan senang dan tidak perlu

mengeluh.

Aku orangnya humble kok, bisa dibilang mandiri dan pekerja keras juga, jadi maklum banyak yang sayang hehe. Kamu bisa cari aku di sosial media @aprill.asharif18. Wajahku yang cantik sangat mudah diingat jadi jika bertemu di jalan jangan malu untuk menyapaku.

Sekian singkat perkenalan saya, jangan pernah mengeluh dan tetap semangat serta jalani semua dengan ikhlas. Salam kenal semuanya.

Nama Lengkap : Ayuni Nurcahyanti
Nama Panggilan : Ayuni
TTL : Jombang, 28 Juni 2001



Assalamu'alaikum, Hallo, Hai, Annyeong, namaku Ayuni Nurcahyanti bisa dipanggil Ayuni. Untuk saat ini aku masih menempuh pendidikan di STIE Pemuda Surabaya. Program keahlian saya Akuntansi, angkatan 2019. Saya anak ketiga dari tiga bersaudara. Panggilannya si bungsu. Untuk zodiak cancer atau bahasa kerennya Kepiting.

Saya paling suka makanan Indonesia dan minumannya lebih suka kopi. Mau cerita saja kalau hobi saya menonton, mendengarkan musik, bermain voli dan bulu tangkis dan yang terakhir melakukan perjalanan. Untuk saat ini aku bekerja dan menunggu waktu untuk wisuda di 22 Oktober 2022.

Ingin mengenal saya jangan hanya beberapa hari soalnya kalau dah kenal saya orangnya friendly, humoris, tanggungjawab, penuh semangat, ceria, baperan. Yang umum itu baperan soalnya saya cewek. Umumnya saya juga suka fan banget sama BTS tapi juga tidak lupa dengan Indonesia. Bahasa yang saya kuasai bahasa Indonesia dan bahasa Jawa tapi saya juga suka bahasa Inggris. Bisa little untuk bahasa Inggris. Kalau soal bahasa Inggris saya bisa menangkap orang yang berbicara tapi untuk berbicara masih perlu banyak bicara.

Saya juga suka design meskipun design saya agak heboh hhh cuma bisa diperbaiki kalau ada yang respon. Saya terbuka dengan pendapat orang yang positif bukan negatif. Intinya saya orangnya tidak menutup diri untuk belajar dan berkembang lebih baik.

Bagi yang sudah kenal saya pasti tau kalau saya orangnya kocak. Mungkin kebiasaan. Tidak apa ada yang bilang bahagia itu sederhana. Jadi saya sederhana tapi bahagia. Siappp Sampai sini saja biodata singkat lebar saya. Untuk penutupan saya akhiri dengan kalimat motivasi biar seperti motivator.

Baper boleh, nangis kan cewek, yang tidak boleh itu habis baper, nangis terus nyerah dan insecure, intinya positif thinking untuk melihat dunia milenial. Kuat hati, kuat tenaga, kuat pikiran dan serahkan semuanya kepada yang menciptakan.

Wassalamu'alaikum

Bye bye bye

Nama Lengkap : Erik Sinta Fransiska
Nama Panggilan : Erik Sinta
TTL : Sidoarjo, 14 Mei 2001



Hallo, namaku Erik Sinta, aku anak terakhir dari 2 bersaudara. Saat ini kesibukan ku kuliah sambil bekerja. Meskipun capek sih kuliah sambil kerja tapi enak kok selagi kita bisa bagi waktu. Disini aku menempuh pendidikan D3 Akutansi di STIE Pemuda Surabaya.

Aku tidak memiliki kesukaan yang spesifik, apapun yang aku suka ya aku akan

lakukan. Simple saja, lakukan apa yang kamu suka dan jangan judge mereka yang melakukan hal yang tidak kamu suka.

Aku sih tipe orang yang bisa bergaul sama siapa aja, mungkin kalau orang pertama mengenalku sih pasti mengira diem banget aslinya sih ngga diem -diem banget. Kalian bisa menyapaku jika bertemu denganku di jalan. Sekian saja ya biodata singkat aku, salam kenal semuanya.

Nama Lengkap : Fungsi Irawan Hartoyo
Nama Panggilan : Fungsi
TTL : Surabaya, 22 Maret 1995



Namaku Fungsi Irawan Hartoyo, biasa dipanggil Fungsi, seringnya Pungki, dikarenakan kebanyakan masyarakat Jawa Timur sulit ngomong "F". Aku adalah bungsu dari keempat bersaudara. Selain menjadi karyawan di suatu perusahaan swasta, pada usia 24 tahun, aku memutuskan untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi,

lebih tepatnya di STIE Pemuda Surabaya.

Bicara hoby, sejak kecil aku memiliki ketertarikan dengan musik, hingga akhirnya saat remaja memutuskan untuk membuat band. Tidak terasa, sampai di usia 27 tahun ini aku masih tetap konsisten bermusik, sembari melaksanakan tanggung jawabku yang lain.

Perihal pencapaian dan kisah perjuanganku dalam hidup ini adalah, aku bisa tetap hidup dan waras hingga detik ini setelah melewati problematika yang terjadi pada keluargaku saat usiaku masih 17 tahun, dan yang pasti, aku tetap bermusik dan mengemban tanggung jawab sebagai ujung tombak finansial keluargaku.

Nama Lengkap : Galang Alam Nusantara
Nama Panggilan : Galang
TTL : Surabaya, 25 Juli 2000



Halo, perkenalkan nama saya Galang Alam Nusantara biasa dipanggil Galang, saya adalah mahasiswa S1 Manajemen STIE PEMUDA SURABAYA. Awalnya saya adalah mahasiswa D3 disalah satu perguruan tinggi swasta yang ada di Surabaya karena keinginan untuk menambah

ilmu serta pengetahuan akhirnya saya putuskan untuk melanjutkan pendidikan dengan pilihan S1 Manajemen di STIE Pemuda Surabaya.

Kesibukan saat ini masih bekerja dan akan tetap bekerja kecuali tanggal merah, harapannya dengan melanjutkan pendidikan saat ini adalah dapat mendapatkan ilmu baru dan yang utama adalah jenjang karir dan kenaikan gaji yang signifikan.

Terimakasih karena sudah membaca biodata ini, semoga apa yang tertulis didalamnya dapat menjadi salah satu motivasi bagi anda dalam menjalankan hidup ini.

Nama Lengkap : Ilma Inziatun Nissa
Nama Panggilan : Ilma
TTL : Sidoarjo, 16 Juni 2000



Hawo, Namaku Ilma, aku anak tunggal asli darjo. Saat ini aku sedang menempuh pendidikan S1 di STIE Pemuda dengan konsentrasi Manajemen. Selain kuliah, aku juga sudah bekerja sebagai Spv Purchasing yang merangkap menjadi admin marketing pada suatu perusahaan.

Aku tidak memiliki hal yang aku sukai secara khusus, semua aku lakukan jika aku mau seperti editing foto dan vidio yang bisa kalian lihat di instagram dan tiktok aku @ilmaniss_.

Oh iya, aku adalah cewek gemini juni yang mana terkenal dengan sifatnya yang mudah badmood xixii emang benar sih, tapi disisi lain aku adalah orang yang ceria dan bisa menularkan positif vibes kepada orang-orang terdekat.

Sekian biodata singkat aku, satu kalimat buat yang baca "jika tidak lebih baik, lebih baik tidak". salam kenal semuanya, Babay.

Nama Lengkap : Nur Azizah Syafitri
Nama Panggilan : Fifi
TTL : Sidoarjo, 30 Januari 2001



Hai, Namaku Fifi, tapi ada yang manggil Pipi, banyak yang bertanya-tanya dari mana Fifinya. Aku kasih tau nih... Fifi itu berasal dari Fitri, karena ada tetangga aku yang bernama Fitri akhirnya diberi nama Fifi aja. Aku anak pertama dari 2 bersaudara. Saat ini aku sedang menempuh pendidikan D3 Akuntansi

di STIE PEMUDA dimana setelah ini aku akan lulus.

Aku termasuk orang yang bosan jadi biar nggak bosan aku menyukai hal yang indah dan menarik seperti kerajinan, nahh dari kerajinan itu aku salurkan ke olshop buket hehehe :) kalok mau kepo-kepo bisa kunjungi igku yaa @buketmurah_sidoarjo. Oh iyaa kenalin nihh... Aku adalah cewek Aquarius Januari akhir dimana terkenal dengan sifatnya yang cuek tapi kalok udah deket buanget beda lagi sifatnya.

Salam kenal semuanya ☺

Nama Lengkap : Nurul Ikhsan Safitri
Nama Panggilan : Nurul
TTL : Ngawi, 31 Oktober 1997



Hallo, saya Nurul anak pertama dari dua saudara. Saat ini menempuh Pendidikan Manajemen di STIE Pemuda Surabaya.

Untuk keseharian kuliah sambil bekerja di salah satu Perusahaan Swasta yang ada di Sidoarjo. Kuliah sambil bekerja banyak tantangan, cobaan yang harus di alami, dan banyak segi positifnya loh gaes. Dari segi positif bisa memanajemen waktu,

mandiri, tanggung jawab. Menjadi anak rantau tidak susah-susah gampang karena harus beradaptasi.

Dalam sebuah perusahaan swasta memiliki karakter yang berbeda-beda, dimana cara pimpinan untuk mendidik karyawannya. Pengalaman saya, di Perusahaan saya bekerja itu harus jujur, niat, dan mental baja, karena diawal -awal banyak tekanan yang dihadapi. Dengan adanya tekanan tersebut membuat pribadi yang tanggung jawab.

Salam kenal semuanya.

Nama Lengkap : Rahmat Alfian
Nama Panggilan : Rahmat
TTL : Sidoarjo, 08 Januari 1999



Halo, namaku Rahmat alfian biasa di panggil Rahmat, aku anak kedua dari dua bersaudara. Saat ini sedang menempuh pendidikan S1 management di STIE PEMUDA, kampus yang sangat bagus untuk prospek disambi bekerja.

Untuk pekerjaan alhamdulillah sekarang sudah diberikan jalan untuk

membuka bisnis sendiri ada 2 bisnis yg pertama agen frozen dan yg kedua bisnis online digital, alhamdulillah berkat pengalaman 3 tahun terakhir pernah bekerja di salah satu retail yaitu CIRCLE K dan pernah menjadi kepala toko, alhamdulillah ilmu ilmu yg pernah saya dapatkan dari bekerja di retail bisa saya terapkan sendiri untuk bisnis saya. Untuk hoby, main motor custom klasik, bongkar pasang motor, touring, lebih spesifik lagi lebih hoby ke motor custom caferacer, fyi caferacer itu apa? Caferacer itu motor balap tapi pada jaman 1950.

Kelahiran motor tersebut dari Kafe tersebut bernama Ace Cafe, yang terletak di North Circular Road, jalan lingkar yang mengitari Kota London, Inggris. Sekian biodata singkat dari saya

Salam sukses mulia. Terima kasih

Nama Lengkap : Rosa Puspa Riza
Nama Panggilan : Rosa
Ttl : Sidoarjo, 7 September 2001



Hallo , aku Rosa asal dari Sidoarjo tepatnya di daerah Porong yang terkenal ada Lumpur Lapindo. Tapi rumah ku masih rada jauh dari daerah pusat lumpurnya.

Asal SMA ku dari SMA Bhayangkari 3 Porong Sidoarjo, aku mengambil jurusan Ilmu pengetahuan sosial karena minat aja sama ekonomi dan sosial.

Aku kuliah di STIE Pemuda Surabaya dengan mengambil jurusan D3 akuntansi yang habis ini Oktober 2022 sudah wisuda. Selama kuliah aku juga sedang bekerja di sebuah perusahaan industri yang ada di daerah Pasuruan.

Selama bekerja dan kuliah rasanya sangat capek dan gapapa dijalani aja deh... Dan banyak drama-drama kehidupan yang udah aku jalani dan aku temui. Semua berjalan dengan dukungan doa orang tua dan keluarga tentunya, juga teman-teman seperjuangan yang menemani hari hari kyuuu.

Aku suka beradaptasi dengan hal baru dan kenalan dengan orang-orang baru. Aku orangnya periang tapi badmood an juga jadi yaa gitu deh. Aku suka kuliner an apa aja yang menurutku enak bakalan aku coba dan aku datengin selagi aku bisa jangkau juga. Gacoan is my fav dikala mood swing ku biasalah cewek hahahah. Oh iya kalau mau kenal aku bisa follow Instagram ku @rsapriza.

Salam kenal semuanya sekian
Karena Tak Kenal Maka Tak Sayang ☺