



Inovasi *Flashmob* Desa Ngrawan Kabupaten Semarang untuk Penguatan Pariwisata Berkelanjutan

Lesya Paranti[✉], Joko Wiyoso¹, Nadia Sigi Prameswari²,
Ani Nur Auliyatun Latifah¹, Wulan Suci Nur Rochmayani¹

¹Pendidikan Seni Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

²Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

lesa_tari@mail.unnes.ac.id

Abstrak. Sebagai langkah untuk membantu Desa Ngrawan di Kabupaten Semarang mengembangkan pariwisata berkelanjutan, tim Pengabdian Masyarakat dari Universitas Negeri Semarang (UNNES) melakukan sebuah kegiatan inovatif. Tujuannya adalah untuk menciptakan pertunjukan seni yang menarik, seperti *flashmob*, untuk mengatasi masalah kurangnya inovasi dan regenerasi seniman di desa tersebut. Kegiatan ini menggunakan pendekatan *Community Based Sustainability Development* (CBSD), yang berfokus pada pemberdayaan masyarakat. Metode yang digunakan meliputi pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Peserta utamanya adalah anggota Karang Taruna "Omah Cikal". Hasilnya, sebuah tarian flashmob baru bertema "Ngrawan Menawan" berhasil diciptakan dan ditampilkan pertama kali pada acara Ngrawan Art Festival pada 30 Agustus 2025. Inovasi ini diharapkan menjadi tarian ikonik di Desa Ngrawan untuk memperkuat identitas lokal, menyatukan masyarakat dari berbagai dusun. Kegiatan ini membuktikan bahwa pemberdayaan masyarakat melalui seni dapat mendukung pariwisata berkelanjutan.

Kata Kunci: Desa Ngrawan, Flashmob, Inovasi, Pariwisata, Ngrawan Menawan

Abstract. As a step to help Ngrawan Village in Semarang Regency develop sustainable tourism, the Community Service team from Universitas Negeri Semarang (UNNES) carried out an innovative activity. The aim was to create attractive art performances, such as flash mobs, to overcome the problem of a lack of innovation and regeneration of artists in the village. This activity employs a Community-Based Sustainability Development (CBSD) approach, which focuses on community empowerment. The methods used include training, mentoring, and evaluation. The main participants are members of the Karang Taruna 'Omah Cikal' youth organisation. As a result, a new flashmob dance themed 'Ngrawan Menawan' was successfully created and performed for the first time at the Ngrawan Art Festival on 30 August 2025. This innovation is expected to become an iconic dance in Ngrawan Village to strengthen local identity and unite communities from various hamlets. This activity proves that community empowerment through art can support sustainable tourism.

Keywords: Ngrawan Village, Flashmob, Innovation, Tourism, Ngrawan Menawan

Pendahuluan

Indonesia memiliki banyak potensi alam, sosial, dan budaya yang besar. Potensi alam dan sumber daya yang ada di Indonesia dapat dikembangkan menjadi berbagai objek wisata yang menarik (Rahma, 2020; Sekarsari et al., 2020). Sumber daya alam tersebut sebagian besar telah dimanfaatkan menjadi beberapa objek wisata. Wisatawan dari luar datang ke Indonesia karena banyak menyukai keindahan alam dan kekayaan seni budayanya. Maka tidak heran bahwa potensi ini menarik untuk dikembangkan menjadi pariwisata (Suryani, 2017).

Koresponden: lesa_tari@mail.unnes.ac.id

Submitted: 2025-09-22

Accepted: 2025-10-20

Publisher: 2025-10-31

Publisher by Pusat Pengembangan KKN, LPPM, Universitas Negeri Semarang

Dalam hal ini, pariwisata tidak hanya dipandang sebagai aktivitas rekreasi semata, tetapi sudah berkembang menjadi sektor strategis yang mampu mendorong pelestarian budaya (Solemede et al., 2020), pertumbuhan ekonomi, dan pembangunan berkelanjutan khususnya pada daerah pedesaan (Choirunnisa & Karmilah, 2020; Rusyidi & Fedryansah, 2018). Melalui pengolahan pariwisata yang tepat, potensi lokal yang ada di desa-desa di Indonesia dapat dioptimalkan untuk meningkatkan daya tarik wisata yang tidak hanya memberikan pengalaman mengesankan bagi pengunjung, tetapi juga dapat membantu menyejahterakan masyarakat setempat secara berkelanjutan (Yani & Wahyuni, 2024).

Salah satu program kolaborasi antara Kementrian Pariwisata dan Kementrian Desa dalam penguatan pembangunan desa yaitu mengembangkan destinasi wisata berbasis desa agar mejadi destinasi unggulan dan berkelanjutan, oleh sebab itu Universitas Negeri Semarang sebagai lembaga Perguruan Tinggi yang memiliki tugas tridharma perguruan tinggi dapat berperan serta dalam pembangunan desa melalui program pengabdian masyarakat.

Desa Ngrawan, sebuah desa yang berada di Lereng Gunung Telomoyo terletak di Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang. Desa Ngrawan secara resmi masuk kategori desa wisata sejak tahun 2012 dengan mengusung konsep MENARI yang merupakan singkatan dari “Menebar Harmoni, Merajut Inspirasi, Menuai Memori”. Konsep tersebut mengandung harapan agar wisatawan yang telah berkunjung dapat menyimpan memori indah tentang Desa Menari. Desa Ngrawan memiliki potensi berupa seni budaya diantaranya seni tari, *dolanan* tradisional, dan *outbond ndeso*. Identitas desa wisata dapat dikenali salah satunya melalui seni dan budaya (Edi & Ayu, 2018; Elina et al., 2018; Yulianto, 2015). Seni sebagai produk masyarakat memiliki fungsi sosial yang penting untuk menjaga kebersamaan dan keharmonisan hidup masyarakat (Sumardjo, 2000). Seiring dengan pengembangan desa menjadi desa wisata, maka seni juga memiliki peran sentral sebagai salah satu daya tarik unggulan di desa wisata seperti di Desa Wisata Menari Ngawan (Paranti et al., 2020).

Desa Ngrawan dapat dikatakan sebagai ruang laboratorium pemberdayaan masyarakat (Agustine & Dwinugraha, 2021, p. 45). Desa Ngrawan memiliki 5 dusun yaitu Ngrawan, Tanon, Padan, Ploso, dan Tegal Sari dengan total 17 Rukun Tetangga (RT). Berdasarkan hasil observasi, pusat kegiatan wisata baru berpusat di lingkungan Dusun Tanon, belum merambah ke dusun lainnya. Pemerintah Desa Ngrawan berharap agar dusun lain juga dapat mengoptimalkan potensi yang ada seperti kesenian maupun UMKM.

Desa Ngrawan saat ini terhitung masuk tahun ke-13 bergerak sebagai desa wisata dan sudah banyak wisatawan yang berkunjung. Desa Menari Ngrawan memiliki *tagline* “Desa Menari Ngangeni”. Jika dianalisis lebih jauh, *tagline* ini mengandung harapan agar wisatawan dapat merasa kangen atau ingin kembali ke Desa Menari. Akan tetapi pasca pandemi ini mulai bermunculan desa wisata lain di Kabupaten Semarang yang mengusung konsep serupa. Dengan demikian muncul tantangan bagaimana agar wisatawan ingin kembali berkunjung ke Desa Ngrawan?

Wisatawan yang hadir ke Desa Ngrawan biasanya memilih salah satu paket wisata. Pilihan yang paling membedakan dari setiap paket yaitu ada dan tidaknya pergelaran seni. Kesenian yang disuguhkan selama ini antara lain Tari Topeng Ayu, Tari Lembu Tanon, dan Tari Eka Karya. Tari yang dipergelarkan berpusat pada salah satu dusun yaitu Dusun Tanon, belum merata ke seluruh dusun. Bagi wisatawan yang pernah singgah dan menikmati pertunjukan seni di Desa Menari, tentu sudah mendapatkan pengalaman tersebut. Oleh sebab itu diperlukan adanya inovasi pertunjukan seni agar pertunjukan menjadi lebih segar dan orang yang pernah berkunjung menikmati pertunjukan juga mendapatkan pengalaman baru.

Mitra pengabdian ini adalah pemerintah Desa Ngrawan, adapun sasaran dari pengabdian ini adalah kelompok masyarakat non produktif yaitu remaja yang tergabung dalam karang taruna Desa Ngrawan. Kelompok karang taruna berada di bawah naungan pemerintah Desa Ngrawan yang diberi nama Omah Cikal. Omah memiliki makna rumah, dan Cikal bermakna calon atau tunas. Makna “Omah Cikal” yaitu agar kelompok karang taruna ini dapat menjadi rumah bagi calon penerus atau generasi muda yang akan melanjutkan estafet pembangunan masyarakat Desa Ngrawan. Omah Cikal diketuai oleh Dwi Purwoko, seorang pemuda Desa Ngrawan yang aktif menggerakkan remaja dan anak-anak Desa Ngrawan untuk melakukan aktivitas sosial. Jumlah anggota karang taruna yang tergabung dalam Omah Cikal sekitar 15 orang.

Mayoritas anggota karang taruna masih sekolah di jenjang pendidikan SMP dan SMA. Anak-anak dan remaja disini suka ngumpul dan berkegiatan di Omah Cikal. Besar harapan agar mereka diarahkan ke dalam hal yang positif dengan membuat program yang bermanfaat untuk pengembangan diri mereka sendiri dan lebih jauh lagi bermanfaat untuk masyarakat (Wawancara Dwi Purwoko, Juni 2024). Peserta yang akan mengikuti program ini diberikan penawaran terlebih dahulu, sehingga mereka yang terlibat merupakan orang-orang yang mau, mampu, dan berkomitmen mengikuti program sepenuhnya serta siap meneruskan kompetensi (pengetahuan dan keterampilan) yang didapat setelah program selesai kepada teman-temannya.

Kegiatan pengabdian akan dipusatkan pada anggota Karang Taruna dengan pertimbangan bahwa Karang Taruna merupakan wadah bagi pemuda pemudi dari semua dusun untuk berbaur, berinteraksi, dan belajar. Aktivitas pariwisata selama ini baru berpusat di Dusun Tanon, belum merambah ke dusun lainnya. Oleh sebab itu program ini menjadi *pilot project* untuk melibatkan perwakilan remaja dari setiap dusun untuk berperan serta aktif. Harapannya mereka akan menjadi kader pelaku seni yang dapat mengembangkan kesenian di dusunnya masing-masing.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, masyarakat Desa Ngrawan belajar seni secara otodidak atau turun temurun. Mereka berkesenian karena menganggap seni sebagai bagian dari fungsi sosial dan fungsi hiburan bagi masyarakat. Akan tetapi setelah Desa Ngrawan menjadi desa wisata, seni juga berfungsi sebagai potensi wisata. Seni pertunjukan dalam konteks wisata menurut Soedarsono memiliki ciri-ciri diantaranya tiruan dari aslinya, singkat, padat namun atraktif dan penuh variasi, durasi relatif lebih singkat, dan murah harganya (Soedarsono, 1999). Oleh sebab itu diperlukan inovasi dalam pertunjukan seni di Desa Ngrawan untuk mendukung pariwisata berkelanjutan. Berdasarkan hal tersebut, maka terdapat beberapa pokok permasalahan yang perlu segera diselesaikan dalam upaya mendukung pariwisata berkelanjutan, antara lain : 1) kurangnya inovasi pertunjukan seni agar tidak monoton; 2) tidak tersedia SDM yang dapat melakukan inovasi seni pertunjukan; 3) kurangnya regenerasi yang merata di setiap dusun; 4) kurangnya koordinasi dan latihan rutin.

Kegiatan *flashmob* ini melibatkan warga dari berbagai usia untuk menampilkan gerakan tari di ruang publik, terutama di lokasi-lokasi strategis yang menjadi titik kunjungan para wisatawan. Inovasi ini menjadi menarik karena mencerminkan perpaduan antara pelestarian nilai-nilai budaya lokal dan pemanfaatan media kreatif yang relevan dengan tren pariwisata pada masa kini (Sabila et al., 2025). Selain itu, *flashmob* dinilai efektif dalam menciptakan pengalaman berkesan bagi wisatawan, meningkatkan interaksi antara penduduk dan pengunjung, serta membangun kesadaran tentang pentingnya menjaga keberlanjutan pariwisata (Fakdawer et al., 2023). Dengan mengedepankan partisipasi aktif masyarakat dan semangat kebersamaan, *flashmob* juga memberikan ruang ekspresi seni yang bermanfaat serta memperkuat identitas lokal. Inisiatif yang muncul ini selaras dengan prinsip pariwisata berkelanjutan yaitu

pembangunan yang telah memperhatikan keseimbangan antara aspek ekonomi, lingkungan dan sosial budaya.

Melalui pengabdian ini, diharapkan dapat diungkap lebih dalam bagaimana kegiatan *flashmob* yang dilaksanakan di Desa Ngrawan mampu memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan wisata desa. Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini yaitu untuk mewujudkan inovasi pertunjukan seni berupa *flashmob* Desa Ngrawan untuk mendukung pariwisata berkelanjutan. Fokus kegiatan ini terletak pada proses pelibatan masyarakat, dampak sosial budaya, serta sejauh mana kegiatan tersebut mampu memperkuat keberlanjutan pariwisata di daerah tersebut. Kajian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi desa-desa lain yang ingin mengembangkan potensi wisata lokal melalui pendekatan kreatif dan partisipatif.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Desa Ngrawan dengan menggunakan pendekatan *Community Based Sustainability Development* (CBSD). Pendekatan ini merupakan pemberdayaan masyarakat yang berorientasi pada keberlanjutan (Iqbal, 2022). Pendekatan CBSD bertujuan menciptakan kemandirian masyarakat dalam mengelola potensi lokalnya, terutama pada pengembangan pariwisata berbasis budaya melalui inovasi *flashmob*.

Metode utama yang digunakan pada kegiatan pengabdian ini yaitu pelatihan, pendampingan, dan evaluasi dengan berbagai tahapan yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan melakukan koordinasi antara tim pengabdian dengan pihak pemerintah Desa Ngrawan, dan kelompok karang taruna. Koordinasi yang dilakukan ini bertujuan untuk menyamakan persepsi serta menyusun teknis kegiatan yang dilaksanakan (Febrian & Yusran, 2021). Aspek penting yang dibahas dalam tahap persiapan ini meliputi gagasan utama pada inovasi *flashmob* yang dikembangkan sebagai daya tarik baru di desa wisata, penyusunan *timeline* jadwal pelatihan dan pendampingan, serta pembahasan materi yang diberikan. Selain itu, tim pengabdian juga melakukan persiapan berupa pembuatan iringan dan gerakan yang digunakan dalam pelatihan *flashmob* di Desa Ngrawan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pada kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan metode pelatihan serta pendampingan yang menekankan pada kolaborasi antara tim pengabdian dan masyarakat Desa Ngrawan. Materi yang disampaikan meliputi konsep kreativitas seni sebagai sarana pelestarian seni budaya, pengenalan strategi branding di desa wisata melalui pertunjukan seni (Candra, 2020). Pendampingan juga dilakukan pada kegiatan pengabdian ini. Setelah peserta mendapatkan materi dasar dari pelatihan awal yang kemudian dilanjutkan dengan pendampingan secara intensif. Peserta pada tahapan ini diminta untuk mempraktikkan gerakan secara mandiri dengan bantuan video tutorial, kemudian tim pengabdian memberikan koreksi serta arahan agar gerakan yang dilakukan selaras, sempurna dan dapat meningkatkan kualitas performanya. Metode yang dilakukan pada tahap ini adalah metode demonstrasi yaitu fasilitator memberikan contoh gerakan secara langsung kemudian diikuti oleh peserta. Metode demonstrasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik peserta, khususnya pada pembelajaran yang bersifat praktik seperti tari (Astini et al., 2013).

Sebagai upaya untuk menyempurnakan tahap melaksanakan dan pendampingan, tim pengabdian juga melakukan evaluasi secara berkala untuk memastikan peserta pelatihan dapat memahami dan mempraktikkan *flashmob* dengan baik (Putri et al., 2023). Kegiatan selanjutnya merupakan pelaksanaan *flashmob* yang langsung dipentaskan oleh peserta. Pementasan dilaksanakan pada ruang publik yang ada di desa sebagai simbol perayaan dan bentuk apresiasi dari proses yang sudah dilalui serta menjadi media promosi desa wisata. Harapan dari adanya *flashmob* ini dapat menjadi ikon baru pariwisata yang ada di desa ngrawan yang bersifat atraktif dan menarik minat wisatawan.

Hasil Dan Pembahasan

Dalam upaya mengatasi permasalahan regenerasi dan kurangnya inovasi dalam seni pertunjukan khususnya dalam bidang seni tari di Desa Ngrawan, yang telah menjadi desa wisata sejak tahun 2012, perlu adanya inovasi yang dilakukan melalui pengembangan seni pertunjukan (Sugita & Tilem Pastika, 2021). Menghadapi masalah serupa, tim pengabdian menerapkan kegiatan yang berfokus pada inovasi *flashmob* sebagai solusi untuk memperkuat pariwisata berkelanjutan. Program yang dijalankan ini merupakan inisiatif kolaboratif yang melibatkan dua pihak utama. Sebagai mitra utama, Pemerintah Desa Ngrawan menyediakan dukungan dan arahan, sementara para pesertanya adalah 20 anggota Karang Taruna yang menamakan diri mereka "Omah Cikal", sebuah kelompok yang mewadahi potensi berkesenian pemuda di desa. Secara lebih lanjut, berikut ini adalah penjelasan terkait mengenai program pelatihan yang dilaksanakan oleh tim pengabdian.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan oleh tim pengabdian pada bulan Mei 2025. Persiapan dilakukan dengan diskusi antara tim pengabdian dengan kelompok Karang Taruna yang diwakilkan oleh Mas Dwi Purwoko sebagai ketua karang taruna Desa Ngrawan. Berdasarkan diskusi bersama Ketua Omah Cikal, disepakati nama tarian ini adalah "Ngrawan Menawan", yang mengandung pesan tentang keindahan alam dan budaya Desa Ngrawan yang membuat Desa Ngrawan penuh pesona dan menawan bagi siapapun yang berkunjung. Diskusi ini juga membahas tentang rencana teknis kegiatan pengabdian dan lokasi untuk pelatihan *flashmob* bagi peserta. Disepakati pelatihan pertama dilakukan pada tanggal 03 Juli 2025 di Omah Cikal.

Tim pengabdian mulai menyusun pembuatan iringan dan gerak yang digunakan untuk *flashmob* Ngrawan Menawan. iringan yang dibuat terinspirasi dari kekayaan budaya yang ada di Desa Ngrawan. iringan dan gerak tari inilah yang akan digunakan oleh masyarakat Desa Ngrawan secara berkelanjutan untuk menampilkan *flashmob* baik dalam *event* kebudayaan, kunjungan wisata, dan kegiatan yang lainnya.



Gambar 1. Eksplorasi Gerak Flashmob Ngrawan Menawan
(Sumber; Sytha, 2 Juni 2025)

Gerak tari dibuat sederhana yang terdiri atas 3 ragam gerak utama mengikuti tempo iringan musik dan syair lagu Ngrawan Menawan. Ragam gerak *flashmob* Ngrawan Menawan diadaptasi dari ragam gerak tradisi kreasi Jawa Tengah. Karena *flashmob* ini dibuat untuk ditarikan oleh semua orang, baik putra atau putri, maka tim pengabdian membuat gerakan untuk putra dan putri secara berbeda. Berikut ini adalah Lirik Lagu Ngrawan Menawan:

Intro

Desa Ngrawan yekti saiyeg saeka kapti

Verse 1

Desa Ngrawan nan elok dan menawan
Kebun hijau membentang, indah berseri

Verse 2

Satu tekad tradisi trus lestari
Gotong royong membangun desa tercinta

Bridge

Satukan tekad, bersama-sama, hai kawan dengar
Gamelan berbunyi tradisi terus lestari

Chorus

Yo ayoo para kanca
Gotong royong mbangun desa
Yo ayoo para kanca
Adat budaya dijaga

Mari jaga warisan leluhur kita
Desa Ngrawan tetap menyala
(Back to Verse 2)

Koda

Desa Ngrawan yekti saiyeg saeka kapti

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim pengabdian terdiri dari 3 (tiga) kali pelaksanaan kegiatan yaitu, kegiatan pelatihan yang dilaksanakan sebanyak 2 (dua) kali, pendampingan dan evaluasi sebanyak 1 (satu) kali, serta keberlanjutan program. Berikut ini penjelasan secara rinci mengenai pelaksanaan kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian.

Kegiatan pertama, yaitu pelatihan perdana gerak *Flashmob* Ngrawan Menawan yang dilakukan pada tanggal 3 Juli 2025 yang bertempat di Omah Cikal. Omah Cikal dipilih sebagai tempat pelatihan karena merupakan tempat berkumpul dan berdiskusi masyarakat yang tergabung dalam Karang Taruna. Selain itu, Omah Cikal juga merupakan tempat belajar dan bermain bagi anak-anak Desa Ngrawan. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 22 orang peserta yang terdiri atas anak-anak muda Desa Ngrawan. Kegiatan pelatihan diawali dengan sambutan dari Ibu Lesa Paranti, S.Pd., M.A selaku ketua tim pengabdian kepada masyarakat. Selanjutnya, pengenalan gerak dasar *Flashmob* Ngrawan Menawan yang juga disampaikan pengabdian yang dibantu oleh tim lapangan yaitu Purbojati Praba Asmara dan Alfa Azzahra Nur Faizah. Pengenalan gerak dasar penting dilakukan karena sebagai pengenalan awal terhadap bagaimana gerakan *flashmob* akan dilakukan. Sesi selanjutnya pada kegiatan pelatihan perdana adalah pelatihan ragam gerak pertama pada *Flashmob* Ngrawan Menawan, peserta pelatihan dikenalkan dengan iringan tari dan dijelaskan tahap demi tahap untuk melakukan gerak pada ragam gerak pertama.



Gambar 2 . Pelatihan Gerak Perdana
(Sumber; Ani Nur, 3 Juli 2025)

Kegiatan kedua, yaitu pelatihan *flashmob* kedua yang dilakukan pada tanggal 19 Juli 2025 yang bertempat di Omah Cikal. Pelatihan kedua ini diikuti oleh 16 orang peserta yang merupakan para generasi muda Desa Ngrawan. Kegiatan pelatihan lanjutan ini dilakukan untuk menyelesaikan ragam gerak *Flashmob* Ngrawan Menawan hingga akhir dengan menggunakan iringan. Hal ini dilakukan agar peserta mampu menghafal gerak secara keseluruhan sesuai dengan iringannya. Tim pengabdian juga melakukan *screening* untuk memastikan setiap gerakan dilakukan dengan detail, baik arah hadap, posisi sudut tangan dan kaki, hingga tubuh yang lainnya



Gambar 1. Pelatihan Flashmob Kedua
(Sumber; Alfa, 19 Juli 2025)

Kegiatan ketiga, merupakan kegiatan pendampingan dan evaluasi yang diadakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat Desa Ngrawan. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2025 di Balai Desa Ngrawan dan diikuti oleh 25 orang peserta. Kegiatan pendampingan dilakukan oleh tim pengabdian untuk memantau proses latihan *flashmob* yang dilakukan secara mandiri oleh tim pengabdian sudah sejauh mana. Sedangkan evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana tujuan kegiatan tercapai serta mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan yang berjalan selama proses pelatihan *flashmob* Ngrawan Menawan (Wiradika, 2018). Hal ini sekaligus untuk memperbaiki kualitas pertunjukan secara berkelanjutan. Berdasarkan hasil pelatihan secara mandiri, peserta pelatihan mampu menghafal gerakan yang dibuat oleh tim pengabdian sesuai dengan iringannya. Pelatihan tari *flashmob* "Ngrawan Menawan" yang diberikan kepada para anggota Karang Taruna menunjukkan hasil positif pada tiga aspek utama seni tari, yaitu wiraga, wirama, dan wirasa. Masyarakat belajar seni secara otodidak, dan tarian yang ada berfungsi sebagai hiburan serta potensi wisata, meski kurangnya inovasi membuat pertunjukan menjadi monoton. Setelah pelatihan, tim pengabdian menciptakan tarian *flashmob* "Ngrawan Menawan" yang gerakannya sederhana dan diadaptasi dari tarian tradisi kreasi Jawa Tengah. Tarian ini berhasil menjadi simbol pemersatu antar dusun karena melibatkan perwakilan remaja dari setiap dusun, yang diharapkan bisa menjadi kader seni. Dengan iringan musik khusus yang terinspirasi dari kekayaan budaya lokal, *flashmob* ini tidak hanya menjadi tarian ikonik untuk memperkuat identitas lokal, tetapi juga memberikan pengalaman baru bagi wisatawan dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya pariwisata berkelanjutan.



Gambar 2. Pendampingan dan Evaluasi
(Sumber; Ani Nur, 5 Agustus 2025)

Terakhir, keberlanjutan program merupakan evaluasi jangka panjang perlu dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan dapat dilihat dari *flashmob* yang berkontribusi pada setiap acara seni yang diselenggarakan oleh masyarakat Desa Ngrawan. Pada kegiatan kali ini, pertunjukan *Flashmon* Ngrawan Menawan akan ditampilkan pertama kali pada acara Ngrawan *Art Festival* atau yang biasa dikenal dengan NAF. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2025 disaksikan oleh seluruh masyarakat Desa Ngrawan. Selain untuk memeriahkan Ngrawan *Art Festival* sebagai penampilan pembuka, *flashmob* ini diharapkan tetap dipertunjukkan pada *event* yang dilaksanakan di Desa Ngrawan, sebab *flashmob* ini bukan hanya tarian pembuka semata. Melainkan tarian yang diciptakan sebagai simbol penyatu paguyuban yang ada di setiap Dusun di Desa Ngrawan. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan dari Ketua Karang Taruna Desa Ngrawan yaitu Dwi Purwoko yang mengatakan bahwa ‘‘melalui tarian yang dikemas melalui *flashmob* membuat Desa Ngrawan memiliki sebuah tarian yang dapat menyatukan beberapa paguyuban yang ada di sini. Lewat *Flashmob* Ngrawan Menawan paguyuban yang ada di

sini menjadi memiliki tarian pemersatu serta dapat sebagai ciri khas tarian dari Desa Ngrawan”, (Wawancara; Dwi Purwoko, 30 Agustus 2025).



*Gambar 3. Ngrawan Art Festival
(Sumber; Bonggan, 30 Agustus 2025)*

Simpulan

Flashmob di Desa Ngrawan, Kabupaten Semarang, sukses mendukung pariwisata berkelanjutan. Tim Pengabdian Masyarakat dari Universitas Negeri Semarang (UNNES) melaksanakan pelatihan dan pendampingan untuk mengatasi masalah seperti kurangnya pertunjukan inovatif dan regenerasi pelaku seni di desa tersebut. Program ini menggunakan pendekatan *Community Based Sustainability Development* (CBSD) yang berfokus pada pemberdayaan masyarakat. Kegiatan ini melibatkan warga dari berbagai usia, terutama anggota Karang Taruna "Omah Cikal". Pelatihan yang diadakan di Omah Cikal pada Juli dan Agustus 2025 ini mencakup materi tentang kreativitas seni dan *branding* desa wisata melalui pertunjukan. Hasilnya, sebuah tarian *flashmob* baru yang terinspirasi dari kekayaan budaya Desa Ngrawan berhasil diciptakan dan akan ditampilkan pertama kali pada acara Ngrawan Art Festival pada 30 Agustus 2025. Inovasi ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai simbol pemersatu antar dusun di Desa Ngrawan. Diharapkan, *flashmob* ini akan menjadi ikon baru yang menarik minat wisatawan dan terus ditampilkan pada berbagai acara mendatang.

Referensi

- Agustine, A. D., & Dwinugraha, A. P. (2021). Strategi pengembangan desa wisata osing dalam upaya pemulihan ekonomi pada masa pandemi Covid-19. *Publisia: Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, 6(2), 156–164. <https://doi.org/10.26905/pjiap.v6i2.6467>
- Astini, N. K., Sujana, I. W., & Raga, I. G. (2013). Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Kegiatan Seni Tari Berbantuan Media Audio Cassette Tape Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kiasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v1i1.997>
- Candra, N. R. A. (2020). Branding : Video-Foto Instagramable Bagi Pokdarwis Dharma Jati & Komunitas Seni Thinthir Dalam Pengembangan Desa Wisata “A-B-S” (Alam–Budaya–Spiritual) Di Desa Anggrasmanis, Kabupaten Karanganyar. *Abdi Seni*, 11(1), 63–74.

<https://doi.org/10.33153/abdiseni.v11i1.3128>

- Choirunnisa, I., & Karmilah, M. (2020). Strategi Pengembangan Pariwisata Budaya Studi Kasus: Kawasan Pecinan Lasem, Kampung Lawas Maspati, Desa Selumbung. *Jurnal Kajian Ruang*, 1(2), 89–109. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30659/jkr.v2i1.20446>
- Edi, I., & Ayu, I. (2018). Elemen Budaya Sebagai Daya Tarik Wisata Di Desa Wisata Pengotan , Kecamatan Bangli , Kabupaten Bangli , Provinsi Bali. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 6(1), 31–38.
- Elina, M., Murniati, M. M., & Darmansyah, D. D. (2018). Pengemasan Seni Pertunjukan Tradisional Sebagai Daya Tarik Wisata di Istana Basa Pagaruyung. *Panggung*, 28(3), 304–316. <https://doi.org/10.26742/panggung.v28i3.475>
- Fakdawer, N. S., Boari, Y., Manginte, S. Y., & Walilo, M. (2023). Strategi Pengembangan Objek Wisata Dalam Upaya Peningkatan Kunjungan (Studi pada Objek Wisata Danau Love di Sentani Timur). *Realism: Law Review*, 1(3), 56–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.71250/rlr.v1i3.24>
- Febrian, F., & Yusran, R. (2021). Koordinasi Dalam Implementasi Kebijakan Pencegahan. *Jurnal Manajemen Dan Ilmu Administrasi Publik (JMIAP)*, 3(1), 11–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jmiap.v3i1.214>
- Iqbal, M. (2022). Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pengembangan Desa Wisata Melalui Konsep Community Based Tourism Dan Sustainable Tourism. *AT TAMKIN Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 2(1), 9–27.
- Jazuli, M., & Paranti, L. (2022). Manajemen sanggar seni tari di semarang. In *Prosiding Widyadharma*.
- Mon, M. Y. R., Nugroho, S., & Mahagangga, I. G. A. O. (2024). Strategi Pengembangan Daya Tarik Wisata Berbasis Industri Kreatif di Puro Mangkunegaran, Kota Surakarta Jawa Tengah. *Jurnal Locus Penelitian Dan Pengabdian*, 3(8), 652–666. <https://doi.org/10.58344/locus.v3i8.3063>
- Muarifuddin, M., Ilyas, I., Kurniawan, E., Amidi, A., & Paranti, L. (2024). Optimalisasi Sumber Daya Manusia dalam Mendukung Kawasan Wisata Desa Timpik Kabupaten Semarang. *Jurnal Abdi Negeri*, 2(2), 49–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.63350/jan.v2i2.20>
- Paranti, L., Jazuli, M., & Firdaus, Z. S. (2021). Penguatan Potensi Desa Wisata Menari melalui Pelatihan Tata Rias dan Busana Tari Lembu Tanon. *Jurnal Puruhita*, 3(2), 116–122. <https://doi.org/10.15294/puruhita.v3i2.53165>
- Paranti, L., Wijaya, M. B. R., Solikhun, Firdaus, Z. S., & Tristiani, V. D. (2020). *Lembu Tanon : Sebuah Tarian Ikonik Desa Wisata Menari Tanon*. Jurusan Pendidikan Sendratasik FBS UNNES.
- Putri, S. A., Maryani, K., & Fadlullah, F. (2023). Implementasi Pembelajaran Tari Bedug Warnane Pada Anak Usia 3-6 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 6(1), 58. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v6i1.2021>
- Rahma, A. A. (2020). Potensi Sumber Daya Alam dalam Mengembangkan Sektor Pariwisata Di Indonesia. *Jurnal Nasional Pariwisata*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.22146/jnp.52178>
- Rusyidi, B., & Fedryansah, M. (2018). Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosia*, 5(1), 144. <https://doi.org/10.24843/jdepar.2017.v05.i01.p26>
- Sabila, N., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2025). Pelestarian Nilai Budaya Melalui Pendidikan Di Tengah Arus Globalisasi Preserving Cultural Values Through Education in the Midst of Globalization. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(4), 7641–7651.

- Sekarsari, R. W., Fabiola, J. D., Hidayatullah, R., Oktaviana, D., Ma'arif, S. D., Riansyah, I. A. S., Giofany, M., Rokhmawati, I. N., Agestwo, R., Putra, A. D., & Sahroni, A. (2020). Meningkatkan Potensi Sumber Daya Alam Untuk Mewujudkan Desa Wisata. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 1(2), 153. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v1i2.6509>
- Selvia, S. I., Danasari, I. F., Sari, N. M. W., Febrilia, B. R. A., & Mulyawati, S. (2023). Pengabdian Masyarakat Melalui Pendampingan Eksplorasi Potensi dan Masalah di Desa Wisata Tetebatu Kecamatan Sikur Lombok Timur. *Jurnal Mandala Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 48–55. <https://doi.org/10.35311/jmpm.v4i1.178>
- Soedarsono, R. . (1999). *Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata*. MSPI.
- Solemede, I., Tamaneha, T., Selfanay, R., Solemede, M., & Walunaman, K. (2020). Strategi Pemulihan Potensi Pariwisata Budaya di Provinsi Maluku. *Jurnal Ilmu Sosial Keagamaan*, 1(1), 69–86.
- Sugita, I. W., & Tilem Pastika, I. G. (2021). Inovasi Seni Pertunjukan Drama Gong Pada Era Digital. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(3), 342–349. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i3.1492>
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Penerbit ITB.
- Suryani, A. I. (2017). Strategi Pengembangan Pariwisata Lokal. *Jurnal Spasial*, 3(1). <https://doi.org/10.22202/js.v3i1.1595>
- Wiradika, E. (2018). Implementasi Strategi Dari Perspektif Sumber Daya Manusia, Pemasaran, Keuangan dan Operasional (Studi pada BPJS Ketenagakerjaan Kantor Cabang Malang). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB Universitas Brawijaya*, 6(1), 1–12.
- Yani, A., & Wahyuni, T. (2024). Strategi Pemberdayaan Masyarakat Dalam Mendorong Partisipasi Pembangunan Berkelanjutan Berbasis Potensi Lokal di Desa Boyemare. *Jurnal Transformasi*, 10(2), 201–208. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jtni.v10i2.14203>
- Yulianto, Y. (2015). Kreasi Seni sebagai Daya Tarik Wisata Budaya di Padepokan Bagong Kassudiardjo Yogyakarta. *Media Wisata*, 13(1), 1–23.