

## INTISARI

Desa Krikilan, sebagai pusat Kawasan Cagar Budaya Sangiran memiliki potensi besar dalam pengembangan produk kerajinan yang merepresentasikan nilai sejarah dan budaya lokal. Padahal, adanya produk khas berpeluang meningkatkan ekonomi masyarakat lokal. Namun, sebagian besar produk yang beredar di sekitar kawasan Sangiran masih bersifat terlalu umum dan belum mengangkat kekayaan naratif arkeologinya.

Itu sebabnya, penelitian ini mengangkat permasalahan akan kebutuhan souvenir yang berakar pada identitas lokal terutama nilai budaya dan arkeologis. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan rancangan produk kerajinan yang berakar pada nilai arkeologis Sangiran. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif-deskriptif dengan pendekatan *Participatory Rural Appraisal (PRA)* dan *Design Thinking* melalui observasi, *transect walk*, FGD, dan wawancara mendalam.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan produk kerajinan berbasis objek arkeologi berpeluang dalam menciptakan nilai tambah dari segi edukasi, estetika, dan ekonomi. Narasi sejarah yang diadaptasi ke dalam bentuk produk, seperti *phone strap*, gantungan tas, dan *obi belt* dengan narasi/motif arkeologis juga menumbuhkan rasa percaya diri masyarakat terhadap produk lokal yang merepresentasikan identitas budaya mereka.

**Kata kunci:** Kerajinan berbasis objek arkeologi, Situs Sangiran, pemberdayaan masyarakat, partisipatoris

## ABSTRACT

Krikilan Village, as the centre of the Sangiran Cultural Heritage Area, holds great potential for developing craft products that represent local historical and cultural values. The existence of distinctive local products could contribute to improving the community's economy. However, most products found around the Sangiran area remain too generic and have yet to reflect its rich archaeological narratives.

Therefore, this study addresses the need for souvenirs rooted in local identity, particularly those that embody cultural and archaeological values. The objective of this research is to develop craft product designs inspired by the archaeological heritage of Sangiran. This study employs a qualitative-descriptive method using the *Participatory Rural Appraisal (PRA)* and *Design Thinking* approaches through observation, transect walks, focus group discussions (FGD), and in-depth interviews.

The findings show that the design of archaeological object-based craft products offers potential added value in terms of education, aesthetics, and economy. Historical narratives adapted into product forms, such as phone straps, bag charms, and obi belts with archaeological motifs. It also foster a sense of pride among local communities toward their cultural identity and strengthen the recognition of Sangiran as the centre of Indonesia's prehistoric heritage.

**Keywords:** Craft based on archaeological objects, Sangiran Site, community empowerment, participatory approach