

## PEMBEKALAN MATERI MELALUI SEMINAR MENGENAI GAMES BERMUATAN BUDAYA LOKAL KEPADA SISWA SMA YAKOBUS JAKARTA UTARA

Diah Ayu Candraningrum<sup>1</sup>, Cecilia Jesse Chandra<sup>2</sup> & Evelyn Natasha<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: diahc@fikom.untar.ac.id

<sup>2</sup>Program Studi Sarjana Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: cecilia.915230008@stu.untar.ac.id

<sup>3</sup>Program Studi Sarjana Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: evelyn.915230012@stu.untar.ac.id

### ABSTRACT

*Local culture is an important part of the national identity that must be preserved and maintained. The values in local culture are also reflected in the daily lives of the community. With the rapid development of information and communication technology, efforts to raise public awareness about culture can be carried out through the preservation of traditional games as well as through the existence of online games that contain elements of local culture. From the analyzed phenomenon, there is a concern about the fading implementation of local culture among teenagers. From this, the desire to take action and conduct outreach related to spreading awareness in preserving traditional culture through the medium of games emerged. This research aims to provide understanding to the students of Yakobus Highschool that local culture can be studied and recognized through various types of games, both traditional and modern, using a seminar method to provide material. The results of the activity show that the activity successfully increased interest in games that highlight local culture, indicating that education were conducted appropriately.*

**Keywords:** local culture, games, cultural preservation, seminar

### ABSTRAK

Budaya lokal merupakan bagian penting dari identitas bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan keberadaannya. Nilai-nilai dalam budaya lokal juga tercermin dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, upaya meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap budaya dapat dilakukan melalui pelestarian permainan tradisional maupun melalui keberadaan *online games* yang mengandung unsur budaya lokal. Berangkat dari fenomena yang telah dianalisis, muncul kekhawatiran atas lunturnya implementasi budaya lokal untuk para kalangan remaja. Dari situ, timbul rasa untuk bergerak dan mengadakan sosialisasi berhubungan dengan penyebaran kesadaran dalam melestarikan budaya tradisional lewat media permainan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa-siswi SMA Yakobus bahwa budaya lokal dapat dipelajari dan dikenali melalui berbagai jenis permainan, baik yang bersifat tradisional maupun modern, dengan metode yang digunakan yaitu seminar pembekalan materi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kegiatan PKM berhasil meningkatkan ketertarikan terhadap *game* yang mengangkat budaya lokal, mengindikasikan bahwa dengan edukasi dan penyuluhan telah dilakukan dengan tepat.

**Kata kunci:** budaya lokal, permainan, pelestarian budaya, seminar

### 1. PENDAHULUAN

Budaya lokal merupakan suatu identitas bangsa yang perlu dijaga dan dilestarikan eksistensinya. Dalam lintasan sejarahnya, budaya Nusantara menunjukkan karakter yang dinamis dan tidak bersifat statis, melainkan senantiasa mengalami transformasi seiring dengan perubahan zaman. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa dinamika budaya dalam masyarakat berlangsung secara signifikan, mencerminkan keterbukaan dan adaptabilitas budaya lokal (Sartini, 2018). Nilai-nilai budaya lokal ini pula yang juga diimplementasikan dalam perilaku kehidupan sehari-hari masyarakat.

Negara Indonesia yang kaya akan keragaman budaya, pelestarian budaya lokal penting agar tidak tergerus oleh arus globalisasi dan modernisasi. Globalisasi berpengaruh pada proses kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang melahirkan cara berpikir baru serta membawa

perubahan dalam aktivitas manusia yang berdampak pada pembentukan kepribadian (Handayani et al., 2021). Mengenai hal itu, seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat dalam bidang budaya, permainan menjadi salah satu media yang sangat digemari oleh remaja.

Permainan bisa digunakan sebagai media untuk menyampaikan ide atau pesan pembelajaran tertentu (Ravizaldi et al., 2023). Eksistensi *game* merupakan elemen yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Mereka dapat merasakan kesenangan dan kepuasan yang khas sesuai dengan dunianya ketika bermain *game* (Husein MR, 2021). Maka, peningkatan kesadaran masyarakat mengenai budaya dapat dilakukan salah satunya dengan pelestarian permainan tradisional maupun eksistensi *online games* dengan menyelipkan muatan budaya lokal, yang merupakan media paling mudah untuk melakukan pendekatan kepada masyarakat.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, permainan tradisional perlu dieksplorasi karena mengandung makna positif yang berperan penting dalam pembentukan karakter anak. Internalisasi nilai, norma, dan adat istiadat melalui permainan tradisional rakyat berkontribusi dalam membentuk masyarakat yang menjunjung tinggi solidaritas sosial (Rianto & Yuliananingsih, 2021). Lebih dari sekadar sarana bermain, permainan tradisional juga merepresentasikan warisan budaya, karena didalamnya terkandung unsur adat istiadat serta tradisi lokal yang mencerminkan identitas dan karakter khas Nusantara (Asih & El-Yunusi, 2024).

Selain permainan tradisional, terdapat juga *online games* bermuatan budaya lokal yang sudah banyak beredar di kalangan masyarakat, terutama para Gen-Z sebagai media edukatif yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga alat penyebaran budaya lokal yang efektif. Hingga saat ini, persentase pengguna *game* daring di Indonesia tercatat mencapai 73,7 persen, dengan jumlah pengguna sekitar 196,7 juta orang (Susanti et al., 2023). Ragam jenis tema permainan online, seperti peperangan, petualangan, perkelahian, serta yang lainnya, turut menambah daya tarik remaja untuk bermain (Rahyuni et al., 2021). Contohnya seperti Lokapala yang merupakan *game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) buatan anak bangsa. *Game* ini mengambil visualisasi karakternya yang mengadaptasi tokoh-tokoh sejarah, mitologi, dan legenda Nusantara sebagai sebuah upaya dalam pelestarian budaya, seperti karakter Gatot Kaca (Agung et al., 2021). Dengan adanya jenis *online games* lokal, tidak hanya menciptakan industri hiburan yang populer, tetapi juga membentuk pola pikir, perilaku, dan preferensi budaya di kalangan penggunanya.

Keberadaan permainan tradisional yang perlu dilestarikan lewat media digital dan munculnya *online games* dengan muatan budaya lokal, mencerminkan bahwa masih adanya kesadaran dari masyarakat Indonesia mengenai pentingnya mempromosikan budaya lokal Nusantara dalam kehidupan sehari-hari. Melestarikan, mengembangkan, dan mempromosikan budaya. Lokal lewat permainan, dapat memperkuat identitas diri sekaligus menghargai keberagaman budaya Nusantara (Sari et al., 2022). Sesuai dengan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memberikan bekal bagi siswa/i SMA Yakobus bahwa budaya lokal juga dapat dipelajari melalui media permainan, baik tradisional maupun modern.

### **Masalah Mitra dan Solusi**

Berangkat dari fenomena yang telah dianalisis, muncul kekhawatiran atas lunturnya implementasi budaya lokal untuk para kalangan remaja. Terutama di lingkungan sekolah dan belajar bagi generasi muda, salah satunya pada SMA Santo Yakobus, Jakarta Utara. Sebagai sekolah swasta yang terdiri dari mayoritas kalangan penggemar *game* luar, dengan hasil

penyebaran kuisisioner yang menghasilkan bahwa 90,9% siswa kelas 10 SMA Santo Yakobus mengaku lebih terikat dengan *games* internasional dan *games* jenis lainnya dibandingkan *games* bermuatan lokal. Di sisi lain, pihak sekolah turut merasakan hilangnya rasa cinta tanah air dan produk lokal yang seharusnya tertanam di dalam para murid.

Dari situ, timbul rasa untuk bergerak dan mengadakan sosialisasi berhubungan dengan penyebaran kesadaran dalam melestarikan budaya tradisional dan rasa bangga terhadap produk lokal, dengan mengangkat tema "Belajar Budaya Lokal Melalui *Game Online*". Penyuluhan berlangsung dengan harapan meningkatkan minat siswa-siswa kelas 10 SMA Santo Yakobus terhadap *game* bermuatan lokal, dibanding *game* internasional. Sebagai bentuk memaksimalkan pemahaman para murid, rangkaian acara disertakan pemberlangsungan *workshop* simulasi untuk memainkan salah satu *game* buatan lokal.

Lewat *talkshow* dan *workshop* yang telah dilaksanakan, pihak sekolah menginginkan terjaganya pelestarian budaya tradisional dan kuatnya dukungan kalangan remaja terhadap perkembangan *game* dengan unsur Nusantara dari seluruh siswa dan siswi. Diharapkan, seluruh pihak terkait mendapatkan pemahaman yang sama terkait budaya tradisional Indonesia dan meningkatkan minat bermain *game* lokal, yang menjadikan permainan sebagai salah satu sarana pembelajaran tradisi leluhur serta kekayaan bangsa.

Berkaitan dengan informasi terkait rendahnya minat terhadap budaya tradisional dan *game* buatan lokal, tim pengabdian ingin memberikan penyuluhan guna meningkatkan kesadaran dan memastikan pelestarian budaya lokal. Permasalahan ini tersebar di seluruh kalangan remaja dan generasi muda, termasuk permasalahan yang dihadapi mitra yaitu masih kurangnya pengetahuan murid, guru, dan orang tua murid terhadap eksistensi *game* online bermuatan lokal. Hal ini berakibat, tidak semua pihak memiliki kekhawatiran yang sama terhadap berkurangnya kepedulian terhadap budaya Nusantara. Sebagai bentuk pendalaman yang semakin interaktif dan inklusif, tim pengabdian turut mengadakan *workshop* simulasi *game* online bermuatan lokal "Ojol The Game" dengan tujuan menarik minat murid terhadap kinerja *game* lokal.

## 2. METODE PELAKSANAAN PKM

Bentuk pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah seminar. Panitia memberikan pembekalan materi kepada mitra yaitu SMA Yakobus, Jakarta Utara melalui pembelajaran di ruang kelas dengan peserta kegiatan sebanyak 35 orang. Setiap anggota dalam Tim PKM akan memiliki tugas spesifik masing-masing, antara lain pembawa materi, MC, dan dokumentasi. Kegiatan dilaksanakan pada hari Jumat, 30 Mei 2025 pada pukul 10.00 – 11.00, dengan penjelasan detail sesi, yaitu:

- 1) Pemberian materi oleh panitia kegiatan seminar mengenai potensi *games* bermuatan budaya lokal dengan media PowerPoint 6-10 slides. Kemudian menampilkan video kompilasi 3 *games* (2 *games* lokal, 1 permainan tradisional) yang dilengkapi dengan penjelasan nilai budaya yang terkandung dalam masing-masing permainan tersebut. Jenis *games* yang dipilih: Lokapala MOBA, Ojol The Game, dan Games 17-an Kemerdekaan.
- 2) Setelah menjelaskan beberapa jenis *games* lewat video, dengan tujuan agar peserta dapat berpartisipasi secara langsung untuk mencoba salah satu dari 3 *games* tadi. Teknisnya, satu orang peserta akan ditunjuk untuk maju dan memainkan permainan "Ojol The Game" yang akan ditampilkan lewat proyektor agar peserta seminar lain juga dapat turut menyaksikan. Peserta yang melakukan simulasi akan diberikan hadiah sebagai simbol apresiasi.
- 3) Selanjutnya, untuk memberikan kesempatan dan ruang bagi para peserta untuk secara

aktif berpartisipasi dalam kegiatan, terdapat sesi tanya jawab sebagai ruang diskusi atau komunikasi 2 arah untuk saling bertanya dan bertukar pikiran antara panitia dan peserta. Sesi tanya jawab ini akan dibuka bagi 2 orang peserta aktif. Peserta yang bertanya akan diberikan hadiah sebagai simbol apresiasi.

- 4) Kuesioner dalam bentuk kertas diisi oleh masing-masing peserta, akan dibagikan di awal kegiatan pada saat *opening*. Seiring dengan berjalannya kegiatan dan penjelasan materi, peserta diminta untuk menjawab 3 pertanyaan yang sudah tertera di kertas tersebut. Di akhir kegiatan, panitia akan meminta peserta mengumpulkan jawaban sebagai data dan bahan evaluasi tim PKM terkait hasil dari kegiatan.

**Tabel 1**

*Susunan Acara Seminar*

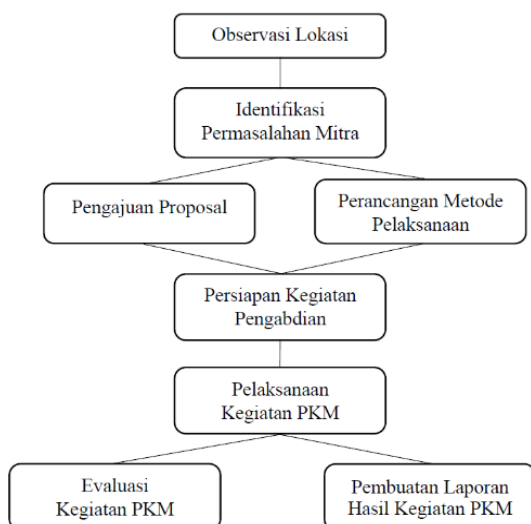
Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
Jumat, 30 Mei 2025	10.00 – 10.05	Pembukaan oleh MC dan Pembagian Kuisisioner
	10.05 – 10.08	Kata Sambutan dari pihak SMA Yakobus
	10.08 – 10.33	Pemaparan Materi <i>Games</i> Bermuatan Budaya Lokal
	10.33 – 10.40	Sesi Simulasi Games “Ojol The Game”
	10.40 – 10.50	Sesi Tanya Jawab
	10.50 – 10.53	Pemberian Hadiah
	10.53 – 10.58	Penutupan dan Pengumpulan Kuisisioner
	10.58 – 11.00	Dokumentasi

### Tahap Pelaksanaan PKM

Realisasi PKM Seminar pembekalan materi dengan tema “*Games* Bermuatan Budaya Lokal” dilalui dengan serangkaian tahapan penting yang mendukung keberhasilan program. Langkah awal dimulai dengan menyusun instrumen survei dan melakukan observasi langsung ke lokasi mitra. Dari hasil tersebut, tim melakukan analisis untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi mitra, yang kemudian menjadi dasar dalam merancang proposal serta rencana kegiatan. Setelah kegiatan berlangsung, dilakukan proses evaluasi menyeluruh, diikuti dengan penyusunan laporan serta dokumentasi hasil sosialisasi sebagai luaran kegiatan.

**Gambar 1**

*Diagram Alir Pelaksanaan PKM*



Berikut deskripsi dan penjabaran langkah-langkah yang tim PKM lakukan dalam merealisasikan kegiatan workshop dan sosialisasi “Belajar Budaya Lokal Melalui *Game Online*”:

- 1) Melaksanakan observasi dan *survey* lokasi mitra, yaitu SMA Yakobus, yang berada di Jakarta Utara.
- 2) Berdiskusi terbuka dengan pihak SMA Yakobus untuk mengajukan tema yang akan dibawakan untuk seminar, namun tetap sesuai dengan permasalahan yang masih berkaitan erat dengan kehidupan para siswa.
- 3) Merancang dan mengajukan proposal, serta menetapkan metode pelaksanaan yang menjadi gambaran awal keberlangsungan kegiatan Seminar.
- 4) Mempersiapkan pelaksanaan kegiatan PKM dengan membuat PowerPoint presentasi berisi materi, video ilustrasi, serta mengunduh aplikasi *game online* secara langsung di perangkat untuk sesi simulasi.
- 5) Kegiatan PKM terlaksana secara luring selama sekitar satu jam dengan peserta kegiatan sebanyak 35 orang.
- 6) Penyelesaian dan pembuatan luaran hasil kegiatan PKM sekaligus melakukan evaluasi atas kegiatan yang telah terlaksanakan dalam menjadi refleksi penelitian.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilakukan secara *offline* di SMA Santo Yakobus yang berlokasi di Pegangsaan Dua, Kelapa Gading, Jakarta Utara pada hari Jumat, 30 Mei 2025 pukul 09.30 – 10.30 WIB. Kegiatan ini menghadirkan narasumber internal yakni 1 dosen Fikom Untar serta 2 mahasiswa Fikom Untar. Pemaparan materi dilaksanakan selama 60 menit yang berisi pemaparan materi oleh Diah Ayu Candraningrum mengenai pentingnya preservasi budaya lokal, dampak sosial dari perkembangan *game online*, sampai cara mengimplementasikan pemikiran berbudaya lokal ke dalam permainan modern. Selain itu, pemateri juga memberikan mekanisme serta contoh-contoh *game* buatan lokal yang memuat unsur Nusantara, sekaligus memberikan simulasi dari salah satu *game* lokal, “Ojol The Game”.

#### Gambar 2

*Sesi Pemaparan Materi oleh Ketua Tim PKM*



Melalui materi yang disampaikan oleh Dosen Fikom Untar, menekankan bahwa pelestarian budaya lokal harus disesuaikan dengan perkembangan zaman, termasuk dengan memanfaatkan media digital seperti *game online*. Dalam pemaparannya, dijelaskan bahwa budaya mampu dihidupkan kembali melalui konten dalam *game* yang familiar bagi generasi muda. Pemateri menyoroti pentingnya membangun ekosistem *game* lokal yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi budaya. Ketergantungan terhadap gadget dan dominasi *game* asing bisa mengikis kepedulian generasi muda terhadap budaya sendiri. Oleh

karena itu, diperlukan dorongan untuk menciptakan dan mendukung *game-game* lokal yang mengandung unsur budaya Nusantara. Melalui pemaparan ini, siswa diharapkan memahami bahwa budaya dapat tetap hidup jika dikemas dalam bentuk yang sesuai dengan minat mereka, dan bahwa produk lokal memiliki peran strategis dalam menjaga identitas bangsa di era digital. Sedangkan berdasarkan pemaparan dari pemateri mahasiswa Fikom Untar, diharapkan peserta mampu mengenal *games* bermuatan lokal seperti “Lokapala”, “Ojol The Game”, dan “Games 17-an Kemerdekaan”, beserta unsur-unsur budaya lokal yang terimplementasi dalam setiap *game online* tersebut. Terdapat juga partisipasi aktif dari kedua peserta workshop dalam melakukan simulasi salah satu dari *game* muatan lokal, yaitu “Ojol The Game”. Dari penyuluhan dan workshop ini, peserta dapat memahami keterkaitan *game* sebagai alat pemeliharaan budaya lokal serta mampu merasakan kehidupan sehari-hari profesi ojek *online* melalui interaksi para pengendara dalam lingkungan sosial di Indonesia. *Workshop* juga dilakukan dalam upaya meningkatkan keminatan para murid dalam *game* muatan lokal, sesi simulasi dipandang berhasil lewat indikator interaktif peserta yang meningkat secara maksimal pada saat salah satu temannya mencoba bermain *game* lokal tersebut.

### Gambar 3

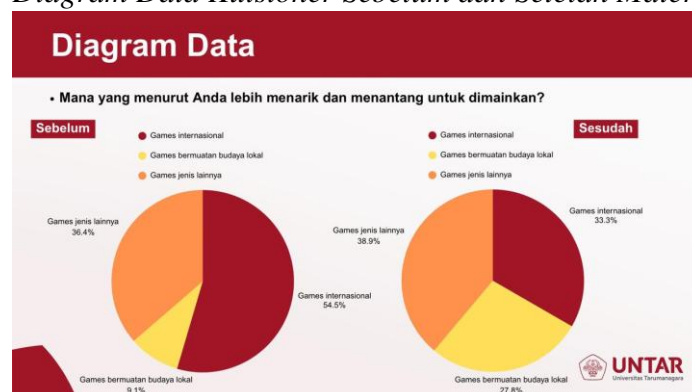
*Sesi Pemaparan Materi oleh Anggota tim PKM*



Terdapat juga hasil data rekapitulasi dari pengisian form sebagai data akhir yang diisi para siswa sebelum dan sesudah sesi materi berlangsung.

### Gambar 4

*Diagram Data Kuisioner Sebelum dan Setelah Materi Disampaikan*



Dapat dilihat melalui diagram data tersebut, sebelum dilakukannya sesi pemaparan materi, *games* bermuatan budaya lokal menjadi jenis permainan paling sedikit yang diketahui dan dirasa menarik untuk dimainkan oleh para siswa, dengan presentase 9,1%. Sedangkan *games* internasional masih memegang dampak paling besar bagi dunia permainan remaja, dipilih oleh mayoritas responden, dengan detail sebesar 54,5%. Namun, sesuai tujuan kegiatan PKM ini, yaitu memperkenalkan para siswa terkait eksistensi budaya lokal yang dikemas secara modern, maka setelah dilakukannya sesi pemaparan materi, kuisioner kembali disebar ulang agar dapat



melihat apakah ada perbedaan pemahaman dan kesadaran para siswa mengenai *games online* bermuatan budaya lokal. Dilihat kembali melalui diagram, terdapat perubahan yang cukup signifikan, kemudian juga adanya pemerataan wawasan mengenai berbagai jenis *games*, dimana setiap jenis permainan yang dijadikan opsi meraih hasil presentasi yang tidak jauh berbeda. Kenaikan presentasi *games online* sebagai permainan yang menantang dan menarik untuk mengalami peningkatan menjadi 27,8%, sementara minat terhadap *game* internasional menurun menjadi 33,3%. Perubahan ini menunjukkan bahwa kegiatan PKM berhasil meningkatkan apresiasi dan ketertarikan terhadap *game* yang mengangkat budaya lokal, mengindikasikan bahwa dengan edukasi dan penyuluhan yang tepat, mampu memengaruhi preferensi peserta, serta memperluas pandangan mereka terhadap potensi *game* lokal sebagai media hiburan yang edukatif dan menantang.

Maka melalui kegiatan PKM ini, diharapkan siswa/i SMA Santo Yakobus dapat mengetahui pentingnya memelihara dan melestarikan kekayaan bangsa yang telah ada sejak lama. Lebih daripada itu, para murid diberikan penyuluhan untuk tidak mengalami ketergantungan terhadap gadget dan *game online*, yang dapat berdampak secara negatif untuk nilai-nilai sosial remaja. Memberikan pemahaman bahwa *game* hanya sebagai sarana penyebaran kesadaran (*awareness*) dalam aksi mengembangkan pelestarian budaya tradisional hingga jenjang internasional. Pemahaman ini menjadi penting agar ke depan, tingkat minat murid terhadap budaya lokal semakin tinggi dan mendorong penggunaan *game* sebagai upaya globalisasi tradisi Nusantara. Kegiatan Pengabdian ini juga dipublikasikan dalam bentuk artikel jurnal dan dipresentasikan dalam acara SERINA IX 2025. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Rabu, 11 Juni 2025 lalu, pada pukul 09.00 – 17.00 WIB secara luring di Graha Swara Gedung M lantai 8 Universitas Tarumanagara Kampus I, dan juga secara daring via *Zoom Meeting*. Acara ini diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) Untar, dengan tema tahun ini yaitu, “Pentingnya Membangun Masyarakat Berkeadilan Gender Melalui Prinsip-Prinsip *Sustainability Development Goals (SDGs)*”. Seminar ini menjadi wadah bagi para pemakalah SERINA untuk mempresentasikan pengabdian dan penelitian yang telah dilaksanakan sebagai bagian dari karya ilmiah yang dipublikasi lewat Jurnal Serina Sosial Humaniora, diikuti oleh 7 Universitas antara lain; Universitas Tarumanagara, Universitas Pembangunan Nasional Veteran, Universitas Atma jaya Makassar, Universitas Katolik Atma Jaya, Institut Tarumanagara, Universitas Pancasila, Universitas Pancasila Tegal.

**Gambar 5**  
*Pelaksanaan Presentasi Seminar*



Pemakalah yang berpartisipasi dibagi kedalam 15 ruang *zoom* dan berlangsung 2 sesi di masing-masing ruangan, membuahkan total sebanyak 30 sesi, dengan rata-rata peserta berjumlah 20-40 orang per sesi. Dalam kegiatan ini, pemakalah mempresentasikan artikel jurnal yang disiapkan dalam bentuk *Powerpoint* mengenai latar belakang dilaksanakannya yaitu

mengangkat fenomena eksistensi *game online* sebagai salah satu cara media untuk mendekatkan kembali masyarakat dengan budaya lokal. Kemudian metode pelaksanaan yang digunakan yaitu seminar untuk mencapai tujuan pelaksanaan PKM, hasil dari kegiatan yang secara langsung telah dilakukan, hasil rekapitulasi data melalui diagram, serta kesimpulan dari kegiatan yang mengharapkan bahwa dengan dilaksanakannya kegiatan, siswa/i mampu untuk mengimplementasikan rasa peduli dan cinta tanah air terhadap budaya lokal, salah satunya dengan memainkan *games* modern bermuatan budaya lokal. Presentasi diakhiri tanpa adanya pertanyaan dari forum, moderator, maupun peserta lainnya.

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan PKM ini telah memberikan kesadaran (*awareness*) akan pentingnya melestarikan budaya tradisional melalui *game* modern. Harapannya, para siswa SMA Santo Yakobus mampu mengimplementasikan rasa peduli dan cinta terhadap tanah air untuk produk buatan lokal, serta berbagi pengalaman dalam bermain *game* bermuatan unsur Nusantara yang telah disimulasikan. Kegiatan telah dilaksanakan secara baik dan mendapatkan apresiasi dari peserta yang hadir. Peserta sangat antusias dengan adanya pemaparan materi yang memberikan informasi terkait *game* modern dan *online* yang bisa dimainkan dalam meumbuhkan rasa peduli terhadap preservasi budaya Indonesia.

Sebagai hasil observasi kegiatan secara menyeluruh, penyuluh menyarankan agar kegiatan PKM serupa bisa dilaksanakan dengan audiens yang berbeda (siswa atau komunitas *game online* di masyarakat), dengan harapan seluruh masyarakat menyadari fenomena digitalisasi permainan tradisional. Sehingga terbuka kesempatan bagi para *game developer* Indonesia, penggemar *game online*, sampai siswa-siswi yang bermain *game* secara kasual, untuk berinovasi dan gencar mencari tahu adaptasi *game* lokal secara keseluruhan. Menjerumuskan masyarakat Indonesia untuk kembali mendukung dan mempertahankan kekayaan serta budaya yang telah lama ada. Aspirasinya, informasi yang sejauh ini peserta terima dan pahami terkait pembelajaran budaya lokal melalui *game* ini dapat disebarluaskan kepada pihak yang lebih universal dan beragam. Rangkaian kegiatan dan sosialisasi secara tidak langsung mampu berkontribusi dalam peningkatan jumlah peminat terhadap *game* modern hasil buatan lokal yang memuat budaya-budaya keanekaragaman tradisi di Indonesia.

Untuk kesempatan selanjutnya, diharapkan terdapat lebih banyak *game* lokal yang dapat disimulasikan dan dimainkan bersama oleh seluruh peserta. Sehingga membuka kemungkinan dan kesempatan bagi para peserta untuk mengikuti *workshop* dengan lebih aktif. Dari situ, peserta turut lebih memperhatikan pemaparan materi dan aktif bertanya terkait tema yang disampaikan. Menjadi bukti faktual bahwa peserta telah mengikuti rangkaian acara dengan antusias, yang secara lisan ikut serta dalam meningkatkan perhatian generasi muda terhadap pelestarian budaya tradisional dan lokalisasi *game* modern. Pengetahuan dari materi yang telah disampaikan meningkatkan suasana kegiatan sosialisasi dan penyuluhan ini telah menyalurkan kajian yang informatif dan edukatif.

#### REFERENSI

- Agung, L., Kartasudjana, T., & Permana, A. W. (2021). Estetika Nusantara Dalam Karakter Gim Lokapala. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 473–477.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.28556>
- Asih, S. W., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 150. <https://doi.org/10.31000/ceria.v13i1.10604>
- Handayani, V., Dewi, A. D., & Furnamasari, F. Y. (2021). Permainan Tradisional Sebagai



- Sarana Untuk Meningkatkan Jiwa Nasionalisme. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 811–816. <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.2096>
- Husein MR, M. (2021). Luntturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/aaaj.v5i1.4568>
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Ravizaldi, C. S., Saputra, N. Z., Syabani, S., & Suciana, N. (2023). Analisis Kearifan Lokal Pada Bus Simulator Indonesia. *Seminar Nasional Desain Dan Media*, 1(1), 750–755. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasdesainmedia/article/view/6975>
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Sari, T. Y., Kurnia, H., Khasanah, I. L., & Ningtyas, D. N. (2022). Membangun Identitas Lokal Dalam Era Globalisasi Untuk Melestarikan Budaya dan Tradisi Yang Terancam Punah. *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 2(2), 76–84. <https://doi.org/10.47200/aossagcj.v2i2.1842>
- Sartini. (2018). Menggali Kearifan Lokal Nusantara Sebuah Kajian Filsafati. *Filsafat*, 14(2), 111–120. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jf.33910>
- Susanti, M., Fitri, N., & Arjuna, A. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur, Konsentrasi Belajar Dan Prestasi Akademik Siswa Sma Negeri 1 Sungaiselan Kabupaten Bangka Tengah Tahun 2022. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 40–47. <https://doi.org/10.47560/kep.v12i1.469>