

Pengembangan *Game* Edukasi Gerabah-Rush sebagai *Game* Unggulan Industri Gerabah Pagelaran

Iriaji¹, Ike Ratnawati², Abdul Rahman Prasetyo³, Alby Aruna⁴, Eka Putri Surya⁵,
Adinda Marcelliantika⁶, Ginanjar Atma Wijaya⁷

¹²³⁴⁵⁶⁷Universitas Negeri Malang

iriaji.fs@um.ac.id¹, ike.ratnawati.fs@um.ac.id², prasetyo.fs@um.ac.id³,
alby.aruna.2301218@students.um.ac.id⁴, eka.putri.2304318@students.um.ac.id⁵,
adinda2231@gmail.com⁶, ginanjar.atma.1902146@students.um.ac.id⁷

ABSTRACT

This community service program aims to develop the educational game "Gerabah-Rush" as a flagship game for the pottery industry in Pagelaran Village. The methodology includes educational and promotional needs analysis, game content design, and evaluation of the game's effectiveness in increasing youth interest and engagement with pottery crafts. The game is designed to provide an interactive and immersive experience about the pottery-making process, history, and cultural values embedded within it. Program results show a significant increase in young people's interest and awareness of local pottery crafts. Evaluations through surveys and in-depth interviews confirm that this educational game is effective in promoting pottery crafts and enhancing their educational value. This program makes a significant contribution to modernizing educational and promotional assets for pottery crafts and ensuring the sustainability of the pottery industry in Pagelaran Village.

Keywords: Educational Game; Pottery Industry; Pagelaran Village; Promotion; Cultural Awareness

ABSTRAK

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi "Gerabah-Rush" sebagai *game* unggulan untuk industri gerabah di Desa Pagelaran. Metodologi yang digunakan meliputi analisis kebutuhan edukasi dan promosi, perancangan konten *game*, serta evaluasi efektivitas *game* dalam meningkatkan minat dan keterlibatan generasi muda terhadap kerajinan gerabah. *Game* ini dirancang untuk memberikan pengalaman interaktif dan mendalam tentang proses pembuatan gerabah, sejarah, dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Hasil program menunjukkan peningkatan signifikan dalam ketertarikan dan kesadaran generasi muda terhadap kerajinan gerabah lokal. Evaluasi melalui survei dan wawancara mendalam mengonfirmasi bahwa *game* edukasi ini efektif dalam mempromosikan kerajinan gerabah dan meningkatkan nilai edukatifnya. Program ini memberikan kontribusi penting dalam memodernisasi aset edukasi dan promosi kerajinan gerabah, serta memastikan keberlanjutan industri gerabah di Desa Pagelaran.

Kata kunci: *Game* Edukasi; Industri Gerabah; Desa Pagelaran; Promosi; Kesadaran Budaya

PENDAHULUAN

Desa Pagelaran dikenal dengan produk kerajinan gerabahnya yang berkualitas tinggi dan memiliki nilai artistik serta budaya yang kaya. Namun, minat terhadap kerajinan gerabah lokal ini, terutama di kalangan generasi muda, mengalami penurunan yang signifikan (Prasetya & Wibowo, 2022). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya inovasi dalam metode edukasi dan promosi, serta rendahnya kesadaran akan nilai budaya dan ekonomi dari kerajinan gerabah (Satrio et al., 2021). Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan yang inovatif dan menarik, salah satunya melalui pengembangan *game* edukasi yang memanfaatkan teknologi modern. Fokus utama kegiatan ini adalah pada peningkatan minat dan kesadaran terhadap kerajinan gerabah di Desa Pagelaran melalui pengembangan *game* edukasi "Gerabah-Rush". *Game* edukasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman interaktif yang mendalam tentang proses pembuatan gerabah, sejarah, dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya (Lutfina et al., 2023; Rahmawati et al., 2022). Melalui pendekatan ini, diharapkan generasi muda akan lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari dan melanjutkan tradisi pembuatan gerabah, sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam industri kerajinan lokal.

Kerajinan gerabah di Desa Pagelaran menghadapi tantangan besar dengan menurunnya minat generasi muda untuk melanjutkan tradisi ini. Banyak pengrajin gerabah yang kesulitan memasarkan produk mereka, dan generasi muda tidak tertarik untuk melanjutkan tradisi ini (Danar et al., 2022). Selain itu, kurangnya inovasi dalam edukasi dan promosi membuat kerajinan gerabah lokal sulit bersaing dengan produk modern lainnya. Oleh karena itu, pengembangan *game* edukasi yang menarik dan interaktif dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah ini. *Game* edukasi "Gerabah-Rush" diharapkan dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai budaya dan teknik pembuatan gerabah kepada generasi muda, sekaligus meningkatkan minat mereka terhadap kerajinan ini (Sulistiyorini et al., 2023). *Game* ini memungkinkan penyesuaian konten berdasarkan kemampuan dan minat individu, sementara elemen permainan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Program pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan *game* edukasi "Gerabah-Rush" sebagai alat untuk meningkatkan minat terhadap kerajinan gerabah lokal di Desa Pagelaran.

Melalui *game* edukasi yang menarik dan interaktif, diharapkan generasi muda akan lebih sadar dan tertarik pada nilai budaya dan ekonomi dari kerajinan gerabah lokal (Hariyanto et al., 2023). *Game* ini menyediakan informasi dan latihan tentang teknik pembuatan gerabah, sejarah, dan nilai budaya yang terkandung dalam kerajinan ini, sehingga pemain dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka (Iriaji et al., 2024). Dengan meningkatnya minat dan kesadaran terhadap kerajinan gerabah, diharapkan pemasaran produk lokal akan lebih mudah dan lebih luas, sehingga dapat meningkatkan pendapatan pengrajin. Pengembangan *game* edukasi "Gerabah-Rush" sangat penting bagi masyarakat Desa Pagelaran karena dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam berbagai aspek. Melalui

game ini, diharapkan generasi muda akan lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari dan melanjutkan tradisi pembuatan gerabah (Prasetyo et al., 2024). Selain itu, pengenalan teknologi modern dalam edukasi kerajinan gerabah dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Meningkatnya minat terhadap kerajinan gerabah, pengrajin lokal akan mendapatkan lebih banyak dukungan dan pasar untuk produk mereka (Susanto, Izza, Sulfa, et al., 2023). Hal ini tidak hanya akan meningkatkan pendapatan mereka, tetapi juga membantu melestarikan tradisi budaya yang berharga. Selain itu, *game* edukasi ini dapat menjadi alat promosi yang efektif untuk memperkenalkan kerajinan gerabah Desa Pagelaran ke pasar yang lebih luas, baik di tingkat nasional maupun internasional. Pemberdayaan ekonomi lokal melalui pengembangan *game* edukasi diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan generasi muda dalam industri kerajinan gerabah (Susanto, Izza, Aruna, et al., 2023). Dengan menggunakan teknologi modern dalam edukasi dan promosi, diharapkan kerajinan gerabah Desa Pagelaran dapat bersaing dengan produk modern lainnya dan menarik minat konsumen yang lebih luas. Selain itu, *game* edukasi ini juga dapat membantu mengembangkan keterampilan dan pengetahuan generasi muda tentang teknik pembuatan gerabah dan nilai budaya yang terkandung dalam kerajinan ini.

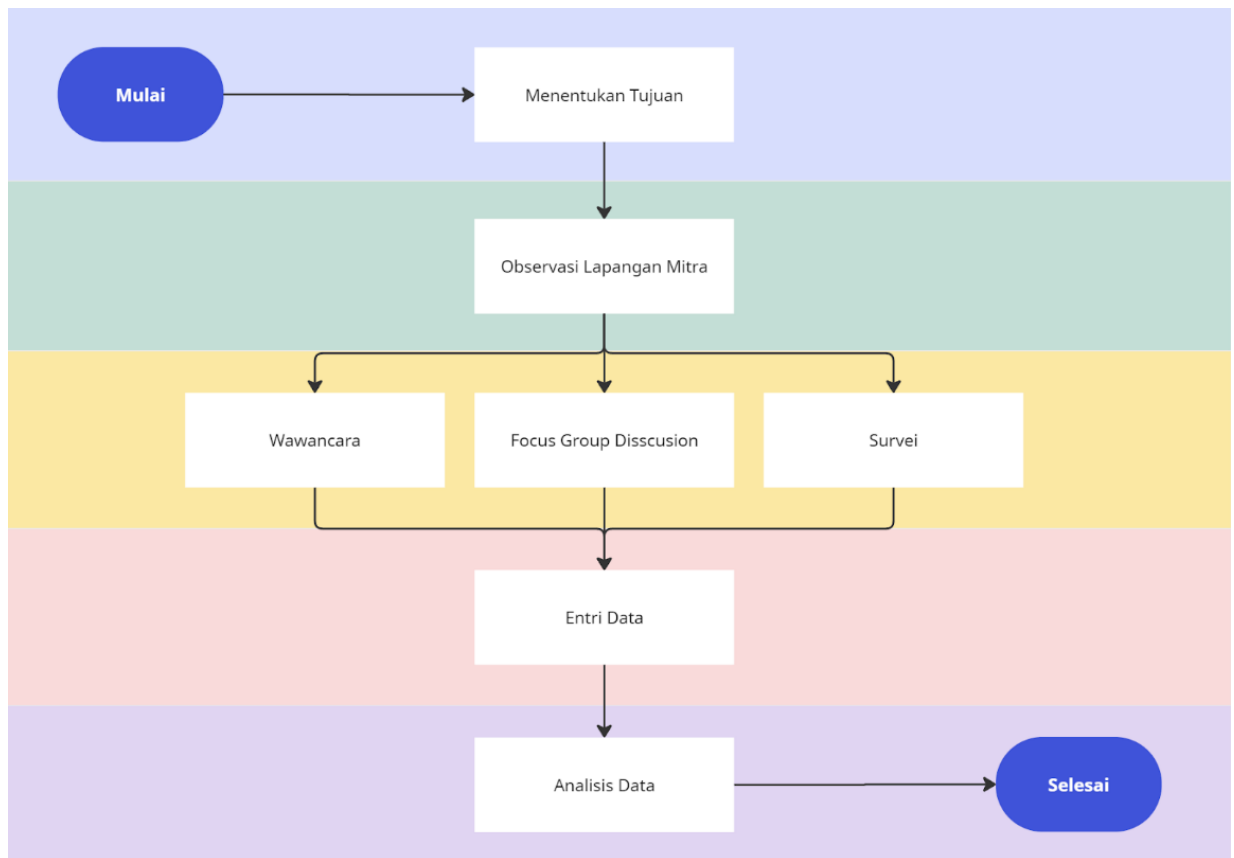
Game edukasi "Gerabah-Rush" akan menyediakan informasi dan latihan tentang teknik pembuatan gerabah, sejarah, dan nilai budaya yang terkandung dalam kerajinan ini. Dengan menggunakan teknologi modern, *game* ini dapat menyesuaikan konten dan tingkat kesulitan berdasarkan kemampuan dan minat individu, sehingga setiap pemain mendapatkan pengalaman belajar yang optimal (Fatta et al., 2019). Selain itu, elemen permainan yang diterapkan dalam *game* ini akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Kusumandari et al., 2019). Peningkatan minat dan kesadaran terhadap kerajinan gerabah, diharapkan pemasaran produk lokal akan lebih mudah dan lebih luas, sehingga dapat meningkatkan pendapatan pengrajin. Selain itu, *game* edukasi ini juga dapat menjadi alat promosi yang efektif untuk memperkenalkan kerajinan gerabah Desa Pagelaran ke pasar yang lebih luas, baik di tingkat nasional maupun internasional. Kesuksesan program ini diharapkan dapat menjadi contoh bagi komunitas lain dalam mengembangkan dan mempromosikan produk lokal mereka.

Pengembangan *game* edukasi "Gerabah-Rush" diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi masyarakat Desa Pagelaran. Melalui *game* ini, generasi muda akan lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari dan melanjutkan tradisi pembuatan gerabah (Parlika et al., 2018). Selain itu, pengenalan teknologi modern dalam edukasi kerajinan gerabah dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan meningkatnya minat terhadap kerajinan gerabah, pengrajin lokal akan mendapatkan lebih banyak dukungan dan pasar untuk produk mereka, yang pada gilirannya akan

meningkatkan pendapatan mereka dan membantu melestarikan tradisi budaya yang berharga (Iriaji et al., 2022). Selain itu, *game* edukasi ini juga dapat menjadi alat promosi yang efektif untuk memperkenalkan kerajinan gerabah Desa Pagelaran ke pasar yang lebih luas, baik di tingkat nasional maupun internasional (Satrio et al., 2021). Pemberdayaan ekonomi lokal melalui pengembangan *game* edukasi diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan generasi muda dalam industri kerajinan gerabah. Dengan menggunakan teknologi modern dalam edukasi dan promosi, diharapkan kerajinan gerabah Desa Pagelaran dapat bersaing dengan produk modern lainnya dan menarik minat konsumen yang lebih luas. Secara khusus, kegiatan ini merupakan inovasi pengembangan *game* edukasi "Gerabah-Rush" yang diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi masyarakat Desa Pagelaran. Melalui program ini, Desa Pagelaran dapat menjadi contoh sukses dalam penerapan teknologi modern untuk pengembangan produk lokal dan edukasi yang berkelanjutan. Kesuksesan program ini juga dapat menginspirasi komunitas lain untuk mengadopsi pendekatan serupa dalam mengembangkan produk lokal mereka, sehingga secara keseluruhan dapat meningkatkan ekonomi lokal dan nasional.

METODE PENELITIAN

Dalam upaya untuk mengembangkan *game* edukasi "Gerabah-Rush" sebagai *game* unggulan yang mendukung industri gerabah di Desa Pagelaran, metode Rapid Rural Appraisal (RRA) dapat diimplementasikan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan komprehensif mengenai kebutuhan dan potensi lokal. RRA adalah pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengumpulkan informasi secara cepat namun akurat mengenai kondisi sosial, ekonomi, dan lingkungan suatu wilayah pedesaan (Chakraborty et al., 2020). Metode ini sangat relevan untuk memastikan bahwa *game* yang dikembangkan tidak hanya edukatif, tetapi juga sesuai dengan konteks lokal dan mampu meningkatkan nilai tambah bagi masyarakat setempat.



Gambar 1. Metode Rapid Rural Appraisal (RRA)

Sumber: Dokumen penulis, 2024

Langkah pertama dalam metode RRA adalah menentukan tujuan. Dalam konteks ini, tujuan utama adalah mengembangkan *game* edukasi yang mencerminkan budaya dan industri gerabah Desa Pagelaran, serta mampu menarik minat berbagai kalangan, baik lokal maupun internasional (Fitriani et al., 2018). Tujuan ini harus jelas dan terukur, seperti meningkatkan pengetahuan tentang proses pembuatan gerabah, mengedukasi pemain tentang nilai budaya gerabah, dan meningkatkan kesadaran akan industri gerabah Pagelaran. Setelah tujuan ditetapkan, langkah berikutnya adalah observasi lapangan mitra. Observasi ini dilakukan untuk memahami kondisi nyata di lapangan, termasuk proses produksi gerabah, keterampilan yang dimiliki pengrajin, serta tantangan yang dihadapi. Observasi lapangan memungkinkan tim pengembang *game* untuk mengidentifikasi elemen-elemen kunci yang dapat diintegrasikan ke dalam *game*, seperti teknik pembuatan gerabah, alat dan bahan yang digunakan, serta cerita atau mitos lokal yang berkaitan dengan gerabah.

Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam RRA. Wawancara dilakukan dengan berbagai pemangku kepentingan, termasuk pengrajin gerabah, pemilik industri gerabah, dan tokoh masyarakat. Tujuan wawancara adalah untuk memperoleh pandangan yang mendalam tentang industri gerabah, harapan dan kebutuhan masyarakat, serta ide-ide yang dapat

diimplementasikan dalam *game* edukasi (Irwandi & Zulamri, 2020). Wawancara ini juga dapat mengungkap cerita-cerita lokal yang dapat memperkaya narasi dalam *game* "Gerabah-Rush." Selain wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD) merupakan metode penting dalam RRA. FGD melibatkan diskusi kelompok dengan berbagai pemangku kepentingan untuk menggali lebih dalam tentang berbagai isu yang relevan. Dalam konteks pengembangan *game* edukasi, FGD dapat digunakan untuk mendiskusikan konsep *game*, mekanisme permainan, serta konten edukatif yang akan dimasukkan (Nasrul et al., 2022). Melalui FGD, tim pengembang dapat memperoleh berbagai perspektif dan ide yang konstruktif untuk memastikan bahwa *game* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan masyarakat.

Survei juga merupakan bagian integral dari metode RRA. Survei dilakukan untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai preferensi dan pendapat masyarakat tentang *game* edukasi yang akan dikembangkan. Survei ini dapat mencakup berbagai aspek, seperti tingkat pengetahuan masyarakat tentang industri gerabah, minat mereka terhadap *game* edukasi, serta fitur-fitur yang diinginkan dalam *game* (Syahza et al., 2018). Data yang diperoleh dari survei ini dapat digunakan untuk menginformasikan desain dan pengembangan *game*, sehingga lebih relevan dan menarik bagi target audiens. Setelah data dari berbagai sumber terkumpul, langkah berikutnya adalah entri data. Proses ini melibatkan pengorganisasian dan penginputan data ke dalam sistem yang terstruktur untuk memudahkan analisis. Entri data yang akurat sangat penting untuk memastikan bahwa hasil analisis nantinya dapat diandalkan dan valid. Analisis data merupakan tahap kunci dalam metode RRA. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola, tren, dan wawasan dari data yang telah dikumpulkan (Chakraborty et al., 2020). Dalam konteks pengembangan *game* "Gerabah-Rush," analisis data dapat mengungkap preferensi pengguna, elemen edukatif yang paling efektif, serta aspek-aspek budaya yang harus ditonjolkan dalam *game*. Hasil analisis ini akan menjadi dasar bagi tim pengembang untuk merancang *game* yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga edukatif dan bermakna.

Tahap terakhir dalam metode RRA adalah pelaporan. Pelaporan ini mencakup penyusunan laporan komprehensif yang mendokumentasikan semua temuan dan wawasan dari proses RRA. Laporan ini harus mencakup deskripsi tujuan, metode yang digunakan, hasil observasi, wawancara, FGD, dan survei, serta analisis data (Fitriani et al., 2018). Selain itu, laporan ini juga harus menyertakan rekomendasi untuk pengembangan *game* "Gerabah-Rush" berdasarkan temuan-temuan yang ada. Pelaporan yang baik akan memastikan bahwa semua pemangku kepentingan memahami hasil RRA dan dapat mengambil tindakan yang diperlukan untuk mendukung pengembangan *game*. Secara keseluruhan, metode Rapid Rural Appraisal (RRA) menawarkan pendekatan yang sistematis dan komprehensif untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam pengembangan *game* edukasi "Gerabah-Rush." Dengan melibatkan berbagai pemangku kepentingan dan menggunakan berbagai metode pengumpulan data, RRA memastikan bahwa *game*

yang dikembangkan tidak hanya relevan dan menarik, tetapi juga mendukung dan memperkuat industri gerabah di Desa Pagelaran. Melalui pengembangan *game* edukasi ini, diharapkan dapat tercipta kesadaran yang lebih tinggi akan nilai budaya gerabah dan peningkatan ekonomi bagi masyarakat setempat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan dan Tujuan Pengembangan *Game*

Industri gerabah di Pagelaran, seperti banyak industri kerajinan tradisional lainnya, menghadapi tantangan besar dalam era digital ini. Meskipun gerabah memiliki nilai budaya dan ekonomi yang tinggi, daya tariknya mulai memudar di kalangan generasi muda yang lebih tertarik pada teknologi dan hiburan modern. Untuk mengatasi tantangan ini, pengembangan *game* edukasi "Gerabah-Rush" diinisiasi dengan tujuan untuk memadukan elemen tradisional dan modern. Alasan utama pengembangan *game* ini adalah untuk melestarikan warisan budaya gerabah Pagelaran. Gerabah bukan hanya produk kerajinan tangan, tetapi juga simbol identitas budaya dan sejarah komunitas setempat. Dengan mengembangkan *game* edukasi yang mengajarkan proses pembuatan gerabah, kami berharap dapat mentransfer pengetahuan ini kepada generasi berikutnya dengan cara yang menarik dan relevan. *Game* "Gerabah-Rush" dirancang untuk menjembatani kesenjangan antara tradisi dan teknologi. Dengan menghadirkan elemen *game* yang interaktif dan menyenangkan, diharapkan dapat menarik minat generasi muda yang cenderung lebih terpapar dengan teknologi digital. Ini adalah langkah strategis untuk memastikan bahwa kerajinan gerabah tetap dikenal dan diapresiasi di zaman yang semakin maju.

Dengan meningkatkan kesadaran dan minat terhadap gerabah, *game* "Gerabah-Rush" berpotensi mendukung keberlanjutan industri gerabah Pagelaran. Melalui permainan ini, kami berharap dapat menarik lebih banyak perhatian dan minat terhadap produk-produk gerabah, yang pada gilirannya dapat meningkatkan permintaan pasar. Selain itu, *game* ini juga dapat menjadi media promosi yang efektif untuk memperkenalkan gerabah Pagelaran ke pasar yang lebih luas, termasuk pasar internasional. *Game* "Gerabah-Rush" dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Pemain diajak untuk menjalani setiap tahap proses pembuatan gerabah secara virtual, dari pemilihan tanah liat hingga *finishing* produk. Setiap tahap dilengkapi dengan informasi dan tantangan yang harus diselesaikan oleh pemain, sehingga mereka tidak hanya bermain tetapi juga belajar.

Dalam merancang *game* ini, keterlibatan pengrajin lokal sangatlah penting. Pengrajin memberikan masukan tentang teknik-teknik tradisional yang digunakan dalam pembuatan gerabah, memastikan bahwa *game* ini akurat dan otentik. Hal ini juga memberi penghargaan kepada para pengrajin dengan menampilkan keterampilan mereka kepada audiens yang lebih luas. *Game* ini dilengkapi dengan grafis yang menarik dan audio yang mendukung suasana permainan. Visual yang

realistis dan detail tentang proses pembuatan gerabah membantu pemain memahami dan mengapresiasi kerajinan ini. Selain itu, narasi suara dan efek suara menambah kedalaman pengalaman bermain. Untuk menjaga minat pemain, *game* ini menyediakan berbagai tantangan dan sistem *reward*. Pemain dapat memperoleh poin dan penghargaan berdasarkan keberhasilan mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu, seperti membentuk gerabah dengan sempurna atau memilih bahan yang tepat. Sistem *reward* ini dirancang untuk memberikan rasa pencapaian dan memotivasi pemain untuk terus bermain dan belajar.

Peran dan Manfaat Integrasi dengan Industri Gerabah

"Gerabah-Rush" hadir sebagai solusi inovatif, menggabungkan praktik tradisional pembuatan gerabah dengan teknologi digital modern. *Game* ini dirancang untuk tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik, memberikan pengalaman yang mendalam dan autentik tentang proses pembuatan gerabah. Dalam *game* ini, pemain tidak hanya mendengar atau membaca tentang pembuatan gerabah, tetapi mereka secara aktif terlibat dalam setiap tahap proses tersebut. Pemain dapat memilih bahan baku, membentuk gerabah, mengeringkannya, hingga membakarnya dalam tungku virtual. Interaksi langsung ini memungkinkan pemain untuk merasakan kompleksitas dan keindahan dari setiap tahap pembuatan gerabah. Teknologi digital memungkinkan "Gerabah-Rush" untuk mengemas informasi dan pengetahuan tentang pembuatan gerabah dalam bentuk yang menarik dan mudah diakses. Melalui antarmuka yang *user-friendly*, pemain dapat dengan mudah mempelajari setiap tahap proses pembuatan gerabah. Teknologi ini juga memungkinkan integrasi fitur interaktif seperti tutorial video, kuis, dan tantangan, yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan pemain. *Game* ini menggabungkan elemen edukasi dengan *gameplay* yang menarik, memungkinkan pengguna untuk belajar tentang proses pembuatan gerabah sambil bermain. Pendekatan ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, terutama bagi generasi muda yang lebih terbiasa dengan teknologi digital.

Game "Gerabah-Rush" dapat diakses oleh siapa saja, di mana saja, selama mereka memiliki perangkat digital dan akses internet. Hal ini memungkinkan penyebaran informasi tentang pembuatan gerabah ke audiens yang lebih luas, termasuk generasi muda yang mungkin tidak tertarik dengan cara belajar yang konvensional. Dengan demikian, *game* ini berperan penting dalam memperluas jangkauan edukasi dan promosi tentang kerajinan gerabah. Dengan meningkatnya visibilitas, industri gerabah Pagelaran memiliki peluang untuk menjalin kolaborasi dengan berbagai pihak, termasuk pemerintah, organisasi budaya, dan perusahaan swasta. Kolaborasi ini dapat mencakup *sponsorship*, pameran, atau program pendidikan yang lebih luas, yang semuanya dapat memberikan manfaat ekonomi dan promosi yang signifikan bagi industri gerabah. Pengembangan *game* edukasi "Gerabah-Rush" memberikan manfaat yang signifikan baik bagi industri gerabah maupun para pengguna. Dengan meningkatkan visibilitas dan penjualan produk gerabah, *game* ini mendukung keberlanjutan industri kerajinan tradisional Pagelaran.

Selain itu, *game* ini juga menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, memperkaya pengetahuan dan keterampilan pengguna serta meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap warisan budaya. Dengan demikian, "Gerabah-Rush" berperan penting sebagai jembatan antara tradisi dan teknologi, menciptakan masa depan yang lebih cerah bagi industri gerabah dan edukasi budaya.

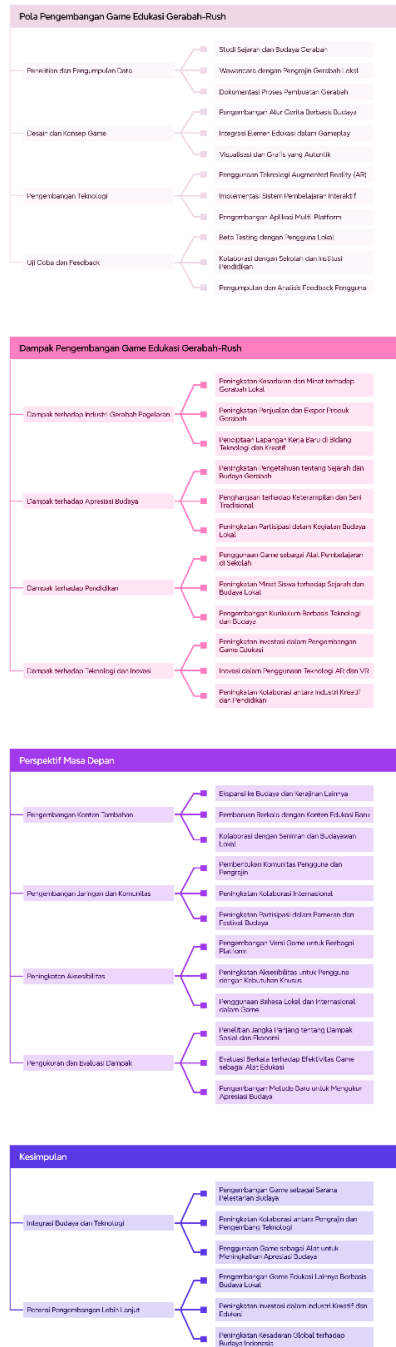
Strategi dan Implementasi dalam Pengembangan *Game*

Pengembangan *game* edukasi "Gerabah-Rush" merupakan upaya strategis untuk memadukan tradisi dan teknologi, menciptakan sebuah platform yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik. Salah satu langkah kunci dalam pengembangan "Gerabah-Rush" adalah melibatkan pengrajin gerabah lokal secara aktif. Pengrajin berperan penting dalam memberikan masukan dan pengetahuan mendalam tentang proses pembuatan gerabah. Mereka membantu dalam mendetailkan setiap tahap pembuatan gerabah yang akan direplikasi dalam *game*, mulai dari pemilihan tanah liat hingga teknik pembakaran yang tepat. Keterlibatan pengrajin memastikan bahwa *game* ini tidak hanya akurat tetapi juga menghormati dan merepresentasikan tradisi lokal dengan benar. "Gerabah-Rush" dirancang dengan berbagai fitur interaktif yang memungkinkan pemain untuk belajar sambil bermain. Setiap tahap pembuatan gerabah disertai dengan tantangan yang harus diselesaikan oleh pemain, seperti membentuk tanah liat dengan benar atau menjaga suhu tungku agar sesuai. Sistem *reward* dan level yang progresif mendorong pemain untuk terus bermain dan meningkatkan keterampilan mereka. Untuk memperkaya pengalaman belajar, "Gerabah-Rush" juga mengintegrasikan elemen *augmented reality* (AR). Dengan menggunakan perangkat AR, pemain dapat melihat model 3D gerabah di lingkungan nyata mereka, memberikan pengalaman yang lebih nyata dan interaktif. Teknologi AR ini memungkinkan pemain untuk memvisualisasikan gerabah dalam berbagai ukuran dan bentuk, serta mencoba berbagai desain dan dekorasi secara virtual.

Pendekatan multidisiplin yang menggabungkan seni, teknologi, dan pendidikan memungkinkan "Gerabah-Rush" untuk menjadi platform yang komprehensif. Penggabungan berbagai disiplin ilmu ini membantu dalam menciptakan pengalaman yang kaya dan bermakna bagi pengguna. Tim pengembang juga bekerja sama dengan seniman dan desainer untuk menciptakan visual dan desain *game* yang menarik. Seniman membantu dalam menciptakan ilustrasi dan dekorasi gerabah yang estetis, sementara desainer memastikan bahwa antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam *game* intuitif dan mudah digunakan. Kolaborasi ini menghasilkan *game* yang tidak hanya fungsional tetapi juga estetis, meningkatkan daya tarik dan keterlibatan pemain. Pengembangan *game* edukasi "Gerabah-Rush" bertujuan untuk menggabungkan elemen edukasi dan hiburan dalam satu platform. Untuk memastikan bahwa tujuan ini tercapai, penting untuk mengevaluasi efektivitas *game* dalam kedua aspek tersebut. Evaluasi yang komprehensif melibatkan berbagai metode dan pendekatan yang dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana *game* ini berfungsi dalam mendidik dan

menghibur pemainnya. Pendekatan holistik yang menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif, serta umpan balik dari berbagai pemangku kepentingan, memastikan bahwa evaluasi ini memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana *game* ini berfungsi dalam mendidik dan menghibur pemain.

Dampak terhadap Pemahaman dan Apresiasi Budaya



Gambar 2. Bagan Dampak terhadap Pemahaman dan Apresiasi Budaya
Sumber: Dokumen penulis, 2024

Pengembangan *game* edukasi Gerabah-Rush sebagai *game* unggulan dalam industri gerabah Pagelaran merupakan inisiatif yang bertujuan untuk meningkatkan apresiasi budaya dan pemahaman terhadap kerajinan tradisional gerabah. Pola pengembangan *game* ini dimulai dengan penelitian dan pengumpulan data, yang melibatkan studi sejarah dan budaya gerabah, wawancara dengan pengrajin lokal, serta dokumentasi proses pembuatan gerabah. Langkah-langkah ini penting untuk memastikan bahwa *game* yang dikembangkan memiliki dasar informasi yang akurat dan autentik. Dalam tahap desain dan konsep *game*, pengembangan alur cerita berbasis budaya menjadi fokus utama. Elemen edukatif dan rekreatif diintegrasikan untuk menciptakan *gameplay* yang menarik dan mendidik. Visualisasi dan grafis yang autentik digunakan untuk memperkuat pengalaman bermain, sementara teknologi *augmented reality* (AR) diterapkan untuk meningkatkan interaktivitas. Pengembangan aplikasi multi-platform juga dilakukan untuk memastikan *game* dapat diakses oleh berbagai pengguna.

Pengembangan teknologi menjadi aspek krusial dalam menciptakan *game* edukasi ini. Implementasi sistem pembelajaran interaktif, pengembangan aplikasi yang kompatibel dengan berbagai perangkat, serta beta testing dengan pengguna lokal adalah beberapa langkah yang diambil untuk memastikan *game* berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kolaborasi dengan sekolah dan institusi pendidikan juga dilakukan untuk mengintegrasikan *game* ini ke dalam kurikulum, memberikan dampak edukatif yang lebih luas. Dampak pengembangan *game* edukasi Gerabah-Rush dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama, dampaknya terhadap industri gerabah Pagelaran. *Game* ini meningkatkan kesadaran dan minat masyarakat terhadap gerabah lokal, serta berpotensi meningkatkan penjualan dan ekspor produk gerabah. Selain itu, *game* ini juga menciptakan lapangan kerja baru di bidang teknologi dan kreatif, yang dapat membantu mengembangkan industri lokal.

Dampak kedua adalah terhadap apresiasi budaya. *Game* ini meningkatkan pengetahuan tentang sejarah dan budaya gerabah, serta keterampilan dan seni tradisional. Partisipasi dalam kegiatan budaya lokal juga meningkat, seiring dengan penggunaan *game* sebagai alat pembelajaran di sekolah. Peningkatan minat siswa terhadap sejarah dan budaya lokal menjadi salah satu hasil positif dari penggunaan *game* ini dalam konteks pendidikan. Dampak ketiga adalah terhadap pendidikan. Penggunaan *game* edukasi ini meningkatkan minat siswa terhadap sejarah dan budaya lokal, serta membantu dalam pengembangan kurikulum berbasis teknologi dan budaya. Inovasi dalam penggunaan teknologi AR dan VR juga menjadi nilai tambah dalam konteks pendidikan, memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dampak keempat adalah terhadap teknologi dan inovasi. *Game* edukasi ini menjadi contoh bagaimana teknologi dapat digunakan untuk tujuan edukatif dan peningkatan apresiasi budaya. Peningkatan kolaborasi antara industri kreatif dan pendidikan menjadi salah satu dampak positif yang dihasilkan, membuka peluang baru untuk pengembangan lebih lanjut. Perspektif masa depan pengembangan *game*

edukasi Gerabah-Rush meliputi pengembangan konten tambahan, perluasan jaringan dan komunitas, peningkatan aksesibilitas, serta pengukuran dan evaluasi dampak. Pengembangan konten tambahan seperti cerita dan level baru, serta kolaborasi dengan seniman dan budayawan lokal menjadi fokus utama. Peningkatan aksesibilitas untuk pengguna dengan kebutuhan khusus dan penggunaan bahasa lokal dan internasional dalam *game* juga menjadi prioritas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini berhasil mengembangkan *game* edukasi "Gerabah-Rush" sebagai *game* unggulan untuk industri gerabah di Desa Pagelaran. Melalui analisis kebutuhan edukasi dan promosi, perancangan konten *game*, serta evaluasi efektivitasnya, program ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam ketertarikan dan kesadaran generasi muda terhadap kerajinan gerabah lokal. *Game* ini memberikan pengalaman interaktif dan mendalam tentang proses pembuatan gerabah, sejarah, dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Evaluasi melalui survei dan wawancara mendalam mengonfirmasi bahwa *game* edukasi ini efektif dalam mempromosikan kerajinan gerabah dan meningkatkan nilai edukatifnya. Program ini berkontribusi signifikan dalam memodernisasi aset edukasi dan promosi kerajinan gerabah, serta memastikan keberlanjutan industri gerabah di Desa Pagelaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan ini sepenuhnya didanai oleh Universitas Negeri Malang melalui sumber pendanaan non-APBN tahun 2024 dengan nomor kontrak 4.4.1239/UN32.14.1/PM/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Chakraborty, P., Daruwalla, N., Gupta, A., Machchhar, U., Kakad, B., Adelar, S., & Osrin, D. (2020). Using Participatory Learning and Action in a Community-Based Intervention to Prevent Violence Against Women and Girls in Mumbai's Informal Settlements. *International Journal of Qualitative Methods*. <https://doi.org/10.1177/1609406920972234>
- Daniar, M. A., Soe'oad, R., & Hefni, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas XI. *Diglosia Jurnal Kajian Bahasa Sastra Dan Pengajarannya*. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.332>
- Fatta, H. A., Maksom, Z., & Zakaria, M. H. (2019). Game-Based Learning and Gamification: Searching for Definitions. *International Journal of Simulation Systems Science & Technology*. <https://doi.org/10.5013/ijssst.a.19.06.41>

- Fitriani, F., Sudiyo, S., Berliana, D., & Yuniarti, E. (2018). Primary Components in Shaping Koperasi Masjid's Participation Level: Employing a Principle Component Analysis Approach. *Masyarakat Kebudayaan Dan Politik*. <https://doi.org/10.20473/mkp.v31i32018.318-327>
- Hariyanto, Iriaji, Prasetyo, A. R., Vega, B. L. A., Marcelliantika, A., Aruna, A., Surya, E. P., & Taufani, A. R. (2023). Pagelaran Smartland: Using Virtual Reality Media to Increase Hybrid Tourist Visits for the Pottery Industry. *KnE Social Sciences*, 2023, 277–284. <https://doi.org/10.18502/kss.v8i15.13942>
- Iriaji, I., Prasetyo, A., Taufani, A., Surya, E., Vega, B., Marcelliantika, A., & Aruna, A. (2022). Development Of Nft Artwork Based On Local Cultural Assets In Pagelaran Village. *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies (ICADECS)*, 4(1). <http://conference.um.ac.id/index.php/icadecs/article/view/7917>
- Iriaji, I., Taufani, A. R., Prasetyo, A. R., Aruna, A., & Surya, E. P. (2024). Pagelaran Pottery Village: Culture-Education Resin-Concrete Souvenir in Industrial Tourism. *KnE Social Sciences*, 9(15), 84–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.18502/kss.v9i15.16192>
- Irwandi, I., & Zulamri, Z. (2020). Penguatan Nilai-Nilai Keagamaan Melalui Laboratorium Sosial Di Tanah Datar. *Jurnal Dakwah Risalah*. <https://doi.org/10.24014/jdr.v31i1.10280>
- Kusumandari, R. B., Wibawa, B., & Muchtar, H. (2019). Game Learning to Optimize Learning and Trauma Healing in Children After Disaster in Banyumas. *SU-AFBE 2018: Proceedings of the 1st Sampoerna University-AFBE International Conference*, 381. <https://doi.org/10.4108/eai.6-12-2018.2286292>
- Lutfina, E., Setiawan, R. O. C., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2023). PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN DENGAN KONSEP GAMIFIKASI: Systematic Literature Review. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 7(1), 78–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.46880/jmika.vol7no1.pp78-87>
- Nasrul, Z., Adamy, A., Wardiati, W., & Taufik, T. (2022). Pemetaan Sosial Pendampingan Corporate Social Responsibility (Csr) Pt. Xyz Di Desa Meunasah Mesjid Kecamatan Aceh Besar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (jpmn)*. <https://doi.org/10.35870/jpmn.v2i2.712>
- Parlika, R., Anggreini, D. N., Syafriansyah, M., hakim, R. a., & faradilla, yolla. (2018). Educational Game for Introducing Indonesian Culture on Android Platform. *Inform Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. <https://doi.org/10.25139/inform.v3i2.1051>
- Prasetya, I., & Wibowo, A. P. W. (2022). Rancang bangun aplikasi game pembelajaran

augmented reality berbasis android dengan metode co-creaargbl. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 6(2), 1126–1134.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30865/mib.v6i2.3953>

Prasetyo, A. R., Iriaji, I., Taufani, A. R., Aruna, A., & Surya, E. P. (2024). MOOC for Pagelaran Pottery Village: Boosting Income through Design Educational Tourism. *KnE Social Sciences*, 9(15), 91–97.
<https://doi.org/https://doi.org/10.18502/kss.v9i15.16195>

Rahmawati, Y., Febriyana, M. M., Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., & Suendarti, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Game Edukasi: Analisis Bibliometrik Menggunakan Software VOSViewer (2017-2022). *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v13i2.13170>

Satrio, Y. D., Wardoyo, C., Sahid, S., Fauzan, S., & Ma'ruf, D. (2021). The Effectiveness of Educational Games on Post-Pandemic Learning. *Kne Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i8.9388>

Sulistiyorini, Y., Napfiah, S., & Mufidah, K. (2023). PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME MENGGUNAKAN PLATFORM WORDWALL. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 5(2), 162–175.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33503/prismatika.v5i2.2712>

Susanto, H., Izza, J. N., Aruna, A., Roziqin, M. F. A., & Surya, E. P. (2023). Inkubasi Stakeholder BUMDes Pacet, Mojokerto Untuk Meningkatkan Produktivitas Pencatatan Pengelolaan Air Desa. *Prosiding SEMINAR NASIONAL & CALL FOR PAPER Fakultas Ekonomi*, 2, 239–251.
<https://journal.untidar.ac.id/index.php/semnasfe/article/view/1357>

Susanto, H., Izza, J. N., Sulfa, D. M., Rahmita, L., Anggarani, D. A., & Aruna, A. (2023). Mewujudkan Desa Pakisjajar, Malang Sebagai Desa Ramah Sampah Melalui Pelatihan Pengolahan Limbah Rumah Tangga. *Prosiding SEMINAR NASIONAL & CALL FOR PAPER Fakultas Ekonomi*, 2, 78–85.
<https://journal.untidar.ac.id/index.php/semnasfe/article/view/1270>

Syahza, A., Backe, D., & Asmit, B. (2018). Natural Rubber Institutional Arrangement in Efforts to Accelerate Rural Economic Development in the Province of Riau. *International Journal of Law and Management*. <https://doi.org/10.1108/ijlma-10-2017-0257>