

Digitalisasi Dunia Bermain: Peran Teknologi dalam Mentransformasi Permainan Tradisional menjadi Game Virtual

Widiarto¹, Cory Vidiati²

^{1,2}Program Studi Ekonomi Syariah, Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon

Email : widiartobae38@gmail.com¹, coryvidiati29@gmail.com²

Received: 2025-10-25; Accepted: 2025-11-20; Published: 2025-12-30

Abstrak

Teknologi digital saat ini membawa banyak sekali perubahan yang signifikan dalam banyak aspek kehidupan manusia, termasuk pada aspek budaya dan hiburan. Salah satu dari banyaknya fenomena yang menarik fokus adalah proses berkembangnya digitalisasi pada permainan tradisional yang bertransformasi menjadi permainan virtual. Penelitian ini berujuan untuk melakukan analisis bagaimana teknologi bisa berperan dalam melakukan transformasi pada permainan tradisional ke dalam bentuk digital tanpa menghilangkan konsep dan nilai budaya yang ada di dalamnya. Kajian ilmiah ini juga mencoba memahami sampai mana digitalisasi bisa menjadi wadah dalam hal melestarikan sekaligus mengembangkan budaya di tengah perkembangan teknologi yang sangat cepat. Dalam penelitian ini ditegaskan bahwa digitalisasi adalah sebuah peluang berarti sekaligus tanggung jawab besar dalam keberlanjutan warisan budaya. Teknologi bisa menjadi sebuah jembatan di antara tradisi dengan modernitas jika digunakan dengan pendekatan yang sensitif terhadap budaya. Melalui penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi landasan dalam mengembangkan berbagai model yang mendukung serta mendorong pelesarian budaya melalui kemajuan teknologi, terutama pada dunia game virtual.

Kata Kunci : game virtual, transformasi, digitalisasi.

Abstract

Digital technology currently brings many significant changes in many aspects of human life, including cultural and entertainment aspects. One of the many phenomena that attracts focus is the process of developing digitalization of traditional games which are transformed into virtual games. This research aims to analyze how technology can play a role in transforming traditional games into digital form without eliminating the concepts and cultural values contained in them. This scientific study also tries to understand to what extent digitalization can be a forum for preserving and developing culture amidst very rapid technological developments. In this research, it is emphasized that digitalization is a significant opportunity as well as a big responsibility in the sustainability of cultural heritage. Technology can be a bridge between tradition and modernity if used with a culturally sensitive approach. It is also hoped that this research can become a basis for developing various models that support and encourage cultural preservation through technological advances, especially in the world of virtual games.

Keywords : *virtual games, transformation, digitalization.*

PENDAHULUAN

Merujuk pada pernyataan Ngafifi (2014) bahwa kemajuan teknologi digital pada zaman modern ini sudah memberikan kontribusi dan pengaruh yang berarti bagi banyaknya aspek kehidupan manusia, terkhusus pada dunia hiburan dan permainan. Di masa sebelum modern, aktivitas bermain anak-anak selalu dilakukan dengan kegiatan yang identik melibatkan fisik secara langsung di lingkungan sosial, salah satunya adalah permainan tradisional yang turun temurun diwariskan dan membudaya di setiap daerah. Uniknya, setiap daerah memiliki ciri atau kekhasan tersendiri yang berbeda dari satu ke wilayah atau daerah yang lain, menjadikan suatu keberagaman dan keunikan dalam kebudayaan. Namun, seiring berjalannya waktu, teknologi terus mengalami perkembangan yang begitu cepat yang memicu perubahan atau transformasi yang cukup besar dalam hal cara manusia bermain. Dengan hadirnya berbagai perangkat digital seperti smartphone, komputer, dan konsol game ini tentunya menciptakan sebuah kebiasaan dan pola baru dalam bermain.

Peristiwa ini tentunya tidak hanya menunjukkan sebuah kemajuan teknologi, tapi menandai adanya perubahan budaya dalam hal interaksi serta bagaimana masyarakat menghibur diri. Berbagai jenis permainan tradisional yang dulu sering dimainkan bukan hanya menjadi sarana penghibur diri, tapi juga sebagai sarana interaksi dan bersosial, serta pembelajaran nilai kebudayaan yang kini mulai luntur dan jarang dimainkan oleh generasi muda. Kebanyakan anak dan remaja cenderung lebih memilih untuk bermain secara virtual daripada harus berkumpul langsung di suatu tempat atau lingkungan secara fisik (Riskyanto et al., 2023). Hal ini tentunya menimbulkan suatu kekhawatiran akan kelestarian permainan tradisional yang mempunyai peran krusial dalam melestarikan identitas serta nilai budaya lokal.

Meski begitu, perkembangan terhadap teknologi sejatinya tidak selalu menjadi sebuah ancaman terhadap budaya lokal atau hal-hal yang bersifat tradisi. Justru melalui kemajuan digital ini bisa menjadi sebuah sarana atau wadah baru dalam menjaga kelestarian serta mengadaptasi budaya dan permainan tradisional agar terus relevan dengan pola kehidupan manusia modern (Rayhan et al., 2025). Berbagai usaha perlu dilakukan demi mentransformasikan permainan tradisional menjadi permainan modern yang berbasis digital, contohnya bisa dilakukan melalui dihidirkannya permainan klasik seperti congklak atau berbagai permainan rakyat lainnya yang diadaptasikan dalam bentuk *augmented reality* atau virtual. Usaha ini menampakkan adanya potensi yang berarti terhadap perkembangan teknologi agar menjadi jalan penghubung antara kemajuan teknologi dengan warisan budaya lokal.

Namun, tentunya proses digitalisasi terhadap permainan tradisional ini melahirkan berbagai pertanyaan terkait sejauh mana nilai dan prinsip budaya, edukasi, dan sosial yang terkandung pada permainan tradisional bisa terus dipertahankan dengan maksimal melalui format digital atau virtual. Perubahan ke dalam bentuk virtual tentunya sering berfokus pada hal atau aspek dari mekanisme permainan (Khoiriyah, 2024), tapi kurang diperhatikan konteks dan makna budaya yang ada pada permainan tradisional tersebut. Pada akhirnya, permainan tradisional yang telah dikonversi menjadi permainan digital memiliki risiko

kehilangan identitas dan filosofi yang telah mendarah daging serta menjadi identitasnya.

Berangkat dari keadaan tersebut, penting sekali untuk melakukan kajian yang mendalam terkait peran daripada teknologi dalam melakukan transformasi permainan tradisional menjadi permainan virtual. Penelitian ini tentu tidak hanya befokus pada aspek teknis digital saja, melainkan juga pada pemahaman dalam bagaimana sebuah teknologi bisa memberikan perannya dalam menjaga, mengubah, atau menggantikan nilai dasar dari permainan tradisional tersebut. Diharapkan penelitian atau kajian ilmiah ini bisa memberikan peran atau kontribusi nyata bagi beberapa usaha dalam melestarikan budaya lokal yang telah turun temurun melalui kemajuan teknologi digital.

Adapun kajian teori dalam penelitian ini terpusat pada pemahaman terkait bagaimana sebuah teknologi bisa berperan sentral dalam melakukan transformasi permainan tradisional menjadi bentuk virtual, dengan merujuk pada beberapa teori yang relevan. Salah satu yang menjadi landasan sebuah pemikiran penting adalah teori dari transformasi digital itu sendiri yang memberikan penjelasan bahwa pada perkembangan teknologi ini telah memberikan perubahan signifikan pada manusia dalam hal bagaimana berinteraksi, komunikasi, serta membangun makna sosial (Setiadarma et al., 2024). Dalam konteks ini, perkembangan digital sudah melakukan penggeseran berbagai aktivitas bermain dari lingkungan fisik ke arah ruang digital. Sehingga, menimbulkan pola interaksi sosial yang dimediasi oleh teknologi. Teori ini juga membantu memberikan pemahaman bahwasanya perubahan itu bukan sekedar sebuah pergeseran secara teknis saja, melainkan adanya keterlibatan dalam perubahan prinsip atau nilai serta perilaku manusia dalam budaya bermain.

Di sisi lain, teori daripada permainan serta bagaimana interaksi sosial menjadi sebuah dasar utama dalam penelitian ini. Permainan tradisional tentunya tidak hanya berfungsi sebagai wadah hiburan saja, tapi juga sebagai alat pembelajaran nilai sosial yang diantaranya adalah sportifitas, kerja sama, dan empati (Mulyani, 2016). Maka dari itu, ketika permainan tradisional ini diubah ke dalam bentuk virtual, interaksi antar pemain secara langsung tentunya akan sangat berkurang. Sehingga, nilai daripada hubungan sosial itu bisa hilang seiring berjalannya waktu. Namun, dalam beberapa kajian ilmiah memperlihatkan bahwa desain daripada game itu sendiri yang memperhatikan aspek komunikasi dan kolaboratif daring antar pemain tetap bisa menumbuhkan interaksi yang positif, walaupun dalam ruang lingkup virtual, bukan pada lingkungan fisik. Ini tentunya memperlihatkan bahwa teknologi bisa menjadi sebuah alat yang efektif dalam hal upaya mempertahankan nilai budaya dan sosial, dengan catatan digunakan dengan semestinya.

Jika dalam perspektif budaya, kerangka adaptasi budaya memaparkan bagaimana berbagai unsur dari budaya tersebut dapat dilakukan penghubungan ke dalam medium baru termasuk teknologi digital. Pada proses digitalisasi permainan tradisional, elemen budaya seperti simbol, aturan, serta narasi perlu divisualisasikan dengan interaktif tanpa harus menghilangkan makna dan identitasnya. Namun, tentunya akan ada sebuah persoalan yang menjadi tantangan utama dalam menjaga keseimbangan antara melestarikan nilai asli dengan inovasi. Dalam kajian ini menyoroti bahwasanya berhasilnya digitalisasi permainan

tradisional bukan hanya diukur dari sisi teknologi saja, akan tetapi diukur juga sejauh mana permainan itu bisa mewujudkan identitas budaya itu sendiri secara otentik.

Konversi daripada bentuk permainan tradisional menjadi virtual ini dapat dipahami sebagai suatu bagian daripada proses transformasi atau perubahan budaya yang lebih luas lagi pada era serba digital ini. Digitalisasi tentunya tidak hanya mengubah pola bagaimana manusia beraktivitas dan berkomunikasi, namun mampu mengubah cara manusia bersenang-senang atau menghibur diri serta berinteraksi dengan sesama (Khoiriyah, 2024). Pada konteks ini, teknologi sangatlah berperan penting sebagai suatu hal baru yang bisa menciptakan pengalaman dalam bermain yang jauh berbeda, baik itu melalui aspek interaksi, sosial, maupun virtualisasi. Meski demikian, penting juga tentunya untuk memahami bahwasanya digitalisasi pada permainan tradisional ini bukan sekedar mengkonversi dan memindahkan berbagai aktivitas bermain tradisional ke dalam sebuah layar virtual, melainkan akan terlibatnya proses adaptasi daripada nilai, prinsip, simbol, serta makna budaya itu sendiri ke dalam format digital (Khoiriyah, 2024).

Pemahaman terhadap fenomena ini sudah barang tentu harus dilandasi oleh pandangan atau keyakinan bahwa teknologi bukanlah musuh dari budaya, melainkan sebuah bagian dari kemajuan terhadap budaya itu sendiri. Dengan kata lain, digitalisasi yang terus berkembang ini bisa menjadi suatu peluang yang menarik dan strategis dalam melestarikan budaya lokal dengan cara yang pas dan relevan untuk generasi muda. Pada saat permainan tradisional dikonversikan ke dalam bentuk virtual, semestinya nilai-nilai sosial seperti kebersamaan, sportifitas, serta kreatifitas masih bisa dipertahankan jika dalam proses perancangannya selalu memperhatikan konteks sosial dan budaya asalnya. Maka dari itu, penggunaan serta pemanfaatan teknologi dalam hal ini tentu ada baiknya diarahkan bukan hanya untuk bersenang-senang, melainkan untuk menjaga keberlanjutan suatu identitas dari budaya yang turun temurun melalui kemajuan digital.

Untuk menjawab persoalan yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini berusaha untuk melakukan peninjauan lebih lanjut melalui berbagai literatur dan kajian ilmiah yang membahas terkait digitalisasi pada permainan tradisional dari sudut pandang sosial, budaya, dan teknologi. Pendekatan yang dipilih ini berdasarkan adanya kemungkinan dalam mendapatkan suatu gambaran yang mendetail atau mendalam terkait bagaimana teknologi diterapkan dan dimanfaatkan untuk melakukan transformasi permainan lama dibungkus dalam bentuk virtual atau modern, serta bagaimana mempertahankan nilai serta identitas budaya yang terkandung. Dengan mengumpulkan lalu menganalisis hasil daripada penelitian sebelumnya, diharapkan bisa ditemukannya pola, peluang, atau tantangan baru yang lebih relevan untuk perkembangan permainan di masa yang akan datang.

Selain itu, rencana daripada pemecahan persoalan pada penelitian ini tidak hanya memfokuskan hanya pada pengumpulan informasi saja dari sumber pustaka, tapi dilakukan juga upaya merumuskan rangka konsep terkait hubungan antara digitalisasi, inovasi permainan, serta pelestarian budaya. Diharapkan melalui penelitian ini menjadi acuan atau patokan dasar bagi pada developer game, tenaga dan instansi pendidik, serta peneliti di masa mendatang dalam merancang dan

menciptakan permainan digital yang tidak hanya menarik secara tampilan dan konsep saja, melainkan harus mempunyai makna kultural dan sosial yang luas dan mendalam. Dengan ini, penelitian yang disusun memiliki tujuan dalam memberikan jalan dalam hal kesenjangan di antara kemajuan teknologi dengan cara melestarikan budaya lokal dengan media digital.

Mengingat pada pada latar belakang dan pemahaman yang telah diutarakan sebelumnya, penelitian ini mempunyai sebuah tujuan utama dalam hal melakukan analisa peran teknologi dalam proses perubahan permainan tradisional menjadi virtual. Penelitian ini juga berusaha mempelajari bagaimana teknologi memiliki fungsi yang tidak hanya sebagai hiburan semata, melainkan sebagai media atau alat dalam melestarikan budaya di tengah kemajuan zaman. Dengan melakukan peninjauan terhadap penelitian sebelumnya, diharapkan melalui penelitian ini bisa memberika gambaran secara rinci dan mendalam terkait bentuk, arah, serta dampak daripada digitalisasi terhadap permainan tradisional di berbagai kalangan masyarakat.

Selain itu, penelitian ini juga memiliki tujuan dalam melakukan perumusan kerangka konsep yang bisa digunakan sebagai patokan atau acuan dalam hal perkembangan permainan digital dengan basis budaya tradisional. Dengan kerangka ini diharapkan bisa memberikan bantuan untuk pada developer, tenaga pendidik, serta para peneliti dalam merancang permainan virtual yang tetap mengandung nilai budaya dan edukasi. Dengan begitu, hasil daripada penelitian ini bisa memberi pengaruh dan dampak nyata dalam menghubungkan aspek teknologi dengan budaya secara seimbang tanpa adanya jarak atau ketimpangan, agar permainan tradisional ini bisa terus berlanjut dan relevan di era digital di masa mendatang.

Penelitian ini berusaha menunjukkan bahwa digitalisasi bukan hanya semata menjadi pengganti sepenuhnya bentuk atau wujud dari permainan lama, akan tetapi bisa menjadi sebuah wadah daripada pelestarian nilai budaya dan sosial yang ada di dalamnya. Harapan yang paling utama dari dilakukannya penelitian ini adalah lahirnya kesadaran akan inovasi teknologi yang mampu berjalan saling beriringan dengan usaha melestarikan budaya lokal. Dengan itu, kemajuan digital tidak menjadi sebagai penghilang daripada identitas lokal.

Penelitian ini juga diharapkan bisa memberikan peran serta kontribusi yang dalam terkait pengembangan kajian hubungan antara budaya dengan teknologi, terkhususnya dalam aspek transformasi permainan tradisional. Dengan menghubungkan beberapa teori, penelitian ini memiliki potensi memperluas pemahaman mengenai dinamika budaya di era digital. Pemahaman tersebut tentunya bisa menjadi sebuah dasar atau landasan bagi penelitian berikutnya yang ingin melakukan pengkajian lebih mendalam terkait berbagai bentuk adaptasi budaya dalam aspek teknologi, terkhususnya yang memiliki hubungan erat dengan dunia hiburan dan pendidikan.

Singkatnya, harapan pada penelitian ini bisa memberikan kontribusi manfaat bagi banyak pihak, seperti para developer game yang membutuhkan hasil kajian ini dalam menjadikan sumber inspirasi dalam menciptakan permainan yang menarik secara visual dan memiliki makna edukasi dan budaya, para pendidik yang akan menggunakan hasil kajian ini untuk mengenalkan nilai daripada budaya itu sendiri

kepada generasi muda saat ini yang sesuai dengan gaya hidup mereka, serta diperuntukkan juga para pembuat kebijakan yang menjadikan hasil kajian ini sebagai dasar atas pertimbangan dalam merancang program pelestarian budaya dengan basis teknologi.

Harapannya, penelitian ini tidak berhenti hanya pada pemahaman secara konsepnya saja, tapi dapat terus mendukung serta mendorong munculnya berbagai kolaborasi lintas bidang teknologi hingga pendidikan. Melalui sinergi tersebut, transformasi pada permainan tradisional ini tentu dapat dilakukan dengan tetap menghargai dan menghormati budayanya, serta menyesuaikan dengan kebutuhan para pengguna di generasi digital ini. Dengan ini, diharapkan juga penelitian ini bisa memberikan kontribusi nyata yang memberikan sumbangan dalam upaya melestarikan budaya bangsa dalam cepatnya arus perkembangan teknologi digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengambil *literature review* sebagai metode utama dalam melakukan kajian dari hasil analisis dan pengumpulan data. Metode ini dipilih karena penelitian ini memiliki tujuan untuk menyebarkan pemahaman terkait fenomena digitalisasi pada permainan tradisional, bukan dengan pengumpulan data secara lapangan. Dengan tinjauan atau kajian literatur ini dapat melakukan penelusuran lebih dalam lagi dari hasil penelitian sebelumnya yang juga memaparkan topik yang sama, lalu melakukan identifikasi pola, arah perkembangan, serta kesenjangan yang ada pada penelitian di bidang tersebut. Maka dengan cara tersebut, penelitian atau kajian ilmiah ini bisa memberikan penjelasan yang utuh terkait peran teknologi dalam melakukan konversi dari permainan tradisional menjadi permainan virtual.

Adapun yang menjadi langkah awal dalam penelitian ini adalah melakukan penyaringan artikel atau sumber ilmiah yang relevan dengan topik pembahasan, sementara itu artikel atau sumber pustaka yang tidak relevan dan tidak mendukung topik pembahasan tersebut akan dikeluarkan dari penyaringan, tidak akan digunakan sebagai bahan analisis pada tahap selanjutnya. Setelah proses awal selesai, akan dilakukan analisis tematik pada literatur yang terpilih. Analisis ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi berbagai tema utama yang ada dari berbagai penelitian terdahulu, seperti banyaknya bentuk transformasi permainan tradisional, hingga peran dari teknologi itu sendiri dalam aspek pelestarian budaya. Adapun hasil dari analisis akan dibentuk menjadi sebuah pemahaman utuh terkait fenomena yang sedang dikaji. Melalui pendekatan ini, tentu memungkinkan untuk menemukan integrasi kuat antara praktik, teori, serta penerapan dari digitalisasi permainan tradisional tersebut.

Melalui metode ini, kajian ini dilakukan demi upaya membangun sebuah pemahaman yang lebih dalam tentang kegunaan teknologi yang tidak hanya digunakan untuk mengubah bentuk daripada permainan, tetapi memiliki kegunaan untuk mempertahankan nilai budaya yang ada pada permainan tersebut. Demikian metode penelitian ini mendukung sepenuhnya pada tujuan penelitian untuk melihat digitalisasi permainan ini bukanlah hanya sebagai fenomena teknis semata, melainkan sebagai sebuah proses antara budaya dan sosial yang cukup kompleks.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Temuan

Berangkat dari hasil analisis terhadap sumber literatur yang relevan dengan topik pembahasan ini, telah ditemukan pernyataan bahwa digitalisasi pada permainan tradisional ini merupakan sebuah fenomena yang semakin hari semakin banyak mendapat perhatian yang diperkirakan sejak beberapa tahun terakhir (Riskyanto et al., 2023). Kajian atau penelitian yang telah dilakukan dari berbagai negara telah menunjukkan adanya sebuah kecenderungan yang begitu kuat untuk melakukan adaptasi permainan rakyat atau tradisional ke dalam versi digital (Elsa, 2022). Baik adaptasi melalui platform AR (augmented reality), VR (virtual reality), mobile games, maupun media interaktif dengan berbasis web (Wijayanto et al., 2023). Upaya ini dilakukan pada dasarnya lahir dari rasa ingin untuk menjaga serta melestarikan permainan klasik atau tradisional yang perlahan mulai ditinggalkan oleh generasi muda saat ini, juga sekaligus memanfaatkan berbagai potensi teknologi sebagai alat atau media pembelajaran dan hiburan yang lebih relevan dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Pada temuan pertama ditemukannya pernyataan yang menunjukkan bahwa digitalisasi permainan tradisional ini memiliki potensi yang cukup besar dalam hal melakukan perluasan signifikan terhadap akses serta daya tarik dari permainan tersebut di kalangan generasi muda modern. Permainan klasik ini yang sebelum dilakukannya transformasi adanya keterbatasan pada wilayah tertentu. Kini bisa dikenal lebih luas bahkan secara masif melalui platform digital. Salah satu contoh yang bisa diangkat adalah sebuah perkembangan pada permainan congklak yang ditransformasikan dalam versi digitalnya ini memungkinkan pengguna dari negara atau daerah lain mencoba untuk mempelajari permainan khas suatu daerah. Fenomena ini telah menunjukkan bahwa digitalisasi bisa berfungsi sebagai alat pelestarian serta edukasi budaya antar daerah yang begitu efektif.

Perlu diingat, bahwa proses transformasi ini pasti ada hambatan dan tantangannya tersendiri, terutama pada bagian pelestarian nilai budaya orsinil pada permainan tradisional. Beberapa penelitian mencatat bahwa dalam proses digitalisasi, beberapa aspek seputar teknis seperti mekanisme dan tampilan permainan kerap kali diutamakan daripada makna secara filosofis atau konteks yang telah menyatu dengan permainan tersebut. Akhirnya, meski secara bentuk berhasil diadaptasi ke dalam bentuk virtual, ada beberapa identitas budaya yang sebagaimana telah hilang dari permainan tersebut. Bertentangan dengan pernyataan pada pendahuluan, dalam hal ini tentunya memperlihatkan bahwa digitalisasi ini tidak selalu identik dengan pelestarian budaya dan identitas dari permainan tradisional tersebut (Hermina, 2024), melainkan bisa menjadi suatu proses yang perlahan mengikis bahkan mengubah makna dari budaya yang terkandung di dalamnya.

Anista (2023) dalam penelitiannya juga menyoroti terkait peran teknologi yang tidak hanya sebagai alat transformasi, melainkan juga sebagai alat perubahan dalam budaya bermain di berbagai kalangan masyarakat. Permainan modern lebih condong pada aspek individualitas dan persaingan yang begitu kontras dengan permainan tradisional yang lebih banyak mengandung nilai kebersamaan dan interaksi sosial secara langsung (Cobobi, 2020). Pada penelitian terdahulu menunjukkan bahwa dengan takaran atau ukuran yang tepat, teknologi juga bisa digunakan untuk

menciptakan atau mengembangkan kembali interaksi sosial dengan fitur multiplayer online seperti pada beberapa permainan populer saat ini (Kusumawardani, 2015). Dalam arti lain, teknologi memiliki potensi yang besar untuk menghidupkan kembali semangat kebersamaan yang semakin redup yang merupakan sebuah ciri khas dari permainan tradisional, meski dalam bentuk yang berbeda.

Dalam pengembangan permainan tradisional sudah barang tentu memiliki nilai edukasi yang cukup tinggi, terutama dalam hal pembelajaran budaya suatu daerah dan sejarahnya (Daniel Rusyad et al., 2020). Dalam penelitiannya, Ahyati (2024) memaparkan bahwa permainan virtual juga bisa digunakan sebagai alat atau media yang bersifat interaktif yang mampu membantu generasi muda dalam mengenal dan mempelajari budaya lokal dengan cara yang lebih menyenangkan. Dalam pendekatan ini yang sejalan dengan konsep *edutainment*, yaitu sebuah perpaduan atau kolaborasi antara hiburan dengan pendidikan (Albab, 2018). Konsep ini banyak digunakan dalam mengembangkan metode pembelajaran digital modern saat ini. Dengan itu, digitalisasi pada permainan tradisional tidak hanya memberikan perannya sebagai aspek hiburan, tetapi mempunyai potensi yang berarti dalam hal mendukung dan mendorong dalam pembelajaran lintas budaya.

Dari berbagai temuan yang didapatkan, bisa diambil kesimpulan bahwa digitalisasi pada permainan tradisional ini bisa membawa dua sisi yang saling beriringan: pada satu sisi, teknologi sendiri membuka peluang yang sangat besar dalam melestarikan dan mengembangkan budaya lokal; namun pada sisi lain, adanya risiko lunturnya nilai atau ciri khas dari budaya itu sendiri jika proses adaptasi tidak dilakukan dengan maksimal. Oleh karena itu, hasil dari berbagai kajian ini menjadi landasan yang krusial untuk mengetahui dan memahami posisi daripada sebuah teknologi yang bukan hanya sebagai sebuah alat, tapi menjadi bagian dari sebuah ekosistem budaya yang ikut berpartisipasi dalam membentuk cara masyarakat berinteraksi, belajar, serta melakukan pelestarian warisan budayanya pada era teknologi digital ini.

Diskusi

Berbagai temuan yang didapatkan dari hasil penelitian atau kajian tersebut memperkuat argumen dan pemahaman dalam hal proses digitalisasi pada permainan tradisional, yang mana merupakan bagian daripada transformasi budaya yang tidak dapat di hindari begitu saja. Hal ini tentunya sejalan dengan teori transformasi digital, yang mana menjelaskan terkait perkembangan teknologi yang tentunya bukan hanya berpengaruh pada perubahan dalam sektor ekonomi atau komunikasi, tentunya berpengaruh juga pada pola perilaku, identitas, dan nilai sosial pada lingkungan masyarakat (Arsini et al., 2023). Dalam hal ini, teknologi menjadi wadah baru yang memberikan perubahan dalam cara manusia berinteraksi dengan budaya atau kebiasaan dalam hal bermain. Berbagai permainan yang sebelumnya bersifat fisik dan melibatkan kehadiran secara langsung, sekarang mulai beralih ke ruang digital yang membuat interaksi antar batas geografis.

Adanya keterkaitan antara digitalisasi dengan kebiasaan bermain ini tentunya bisa dijelaskan dengan teori interaksi sosial dan permainan. Merujuk pada teori tersebut, permainan tentunya tidak hanya memiliki fungsi sebagai wadah hiburan, melainkan juga sebagai sarana dalam pembentukan karakter dan interaksi dalam

suatu kelompok atau komunitas (Suryawan, 2020). Dinamika interaksi setiap individu atau kelompok tentunya mengalami perubahan seiring bertransformasinya permainan tradisional menjadi bentuk virtual. Jika pada waktu sebelum teknologi semaju hari ini, interaksi antar individu dilakukan secara langsung dan bersifat fisik, tentunya saat ini interaksi bisa terjadi melalui ruang virtual. Walaupun memiliki bentuk atau konsep yang jauh berbeda, prinsip dan nilai sosial masih bisa dilakukan jika permainan itu sendiri didesain sembari memperhatikan unsur sosial tersebut. Dengan ini, teknologi memiliki potensi dalam hal mempertahankan bahkan mampu melakukan perluasan atas dimensi sosial permainan, dengan catatan penggunaannya selalu diarahkan dengan baik dan bijak.

Dari kacamata budaya, hasil daripada penelitian atau kajian ilmiah ini bisa dikaitkan dengan cultural adaptation framework atau bisa disebut kerangka adaptasi budaya (Utami, 2015), yang mana menjelaskan berbagai unsur budaya yang bisa dihubungkan dengan perantara baru atau wadah baru tanpa harus menghilangkan makna dan identitasnya. Adapun proses digitalisasi pada permainan tradisional ini secara ideal bukan hanya terfokus pada sisi penampilan atau mekanisme dari permainannya saja, melainkan memperhatikan juga beberapa unsur budaya yang melekat di dalamnya. Jika berbagai aspek budaya bisa diterapkan dan dihubungkan dengan baik, maka permainan digital ini tidak saja menjadi sara hiburan, tentu akan memiliki fungsi dan peran sebagai pelestarian budaya. Namun, jika selama proses adaptasi atau penghubungan antara teknologi dan budaya ini dilakukan secara serampangan atau dangkal dengan hanya meniru bentuk luarnya saja, permainan itu perlahan akan kehilangan identitas dari budaya yang terkandung di dalamnya.

Pada diskusi teoretis ini, di sisi lain juga memperlihatkan bahwa digitalisasi pada permainan perlu dimaknai sebagai suatu proses negosiasi antara tradisi dengan modernitas (Rayhan et al., 2025). Di satu sisi, kemajuan teknologi digital ini memberikan solusi dan efisiensi terkait menyampaikan dan menyebarkan nilai suatu budaya kepada generasi muda. Sedangkan di sisi lain, tradisi juga memiliki nilai sejarah serta filosofis yang tentu tidak akan mudah diterjemahkan atau dikonversi ke dalam bahasa digital. Tentunya pada proses transformasi ini membutuhkan proporsionalitas antara keduanya, yang bertujuan agar permainan tradisional yang diubah ke dalam bentuk virtual ini tidak kehilangan esensi dari budayanya sendiri. Melalui pendekatan lintas disiplin yang mengkolaborasikan antara pengetahuan teknologi, kajian budaya, dengan desain permainan bisa menjadi sebuah solusi demi menghadapi berbagai tantangan tersebut.

Secara global, hasil daripada diskusi ini menekankan bahwa peran daripada teknologi ini dalam hal melakukan transformasi pada permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa memiliki sifat ganda, yaitu sebagai alat atau wadah perubahan atau sebagai sarana dalam melestarikan budaya tradisional. Jika dikelola dengan baik dan tepat, maka digitalisasi ini bisa terus melakukan perluasan jangkauan dan daya perkembangan permainan tradisional di era digital ini. Sebaliknya, jika dilakukan tanpa memiliki pemahaman dan pengetahuan yang mumpuni terkait hal budaya dan sosial ini, maka proses itu justru bisa mendorong pada perubahan dan pengikisan dari identitas dan makna asli yang terkandung pada budaya permainan tradisional tersebut. Maka, kesuksesan dari digitalisasi pada permainan tradisional tentunya tidak sebatas ditentukan oleh kecanggihan teknologi saja, melainkan ditentukan juga

dengan tolak ukur sejauh mana nilai budaya lokal bisa diinternalisasikan ke dalam pengalaman dan desain permainannya.

KESIMPULAN

Berangkat dari hasil kajian ilmiah yang telah dilakukan ini melalui metode review beberapa hasil penelitian dan kajian ilmiah pada masa sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa digitalisasi tentunya memiliki peran yang besar dalam hal melakukan perubahan atau transformasi pada permainan tradisional ke dalam bentuk permainan virtual. Perubahan ini tentu tidak hanya menunjukkan pada kemajuan teknologi, melainkan memberikan suatu gambaran dinamika budaya yang senantiasa terus melakukan adaptasi terhadap perubahan zaman. Melalui berbagai proses digitalisasi, permainan tradisional akan memperoleh sebuah wadah atau fasilitas baru yang relevan dengan gaya hidup generasi modern ini tanpa harus meninggalkan atau menghapus sepenuhnya nilai daripada budaya itu sendiri.

Digitalisasi pada permainan tradisional ini juga telah memberikan bukti dalam hal memberikan peluang besar dalam sektor pelestarian budaya. Dengan melakukan integrasi terpadu pada elemen teknologi seperti grafis atau konsep interaktif, realitas virtual, serta fitur interaksi sesama pemain secara daring ini dapat menghidupkan kembali budaya dan pola bermain ke dalam bentuk yang lebih relevan dengan generasi muda. Meski demikian, hasil daripada kajian ini juga telah memperlihatkan bahwa tolak ukur keberhasilan dari transformasi ini tentunya bergantung pada ukuran sejauh mana nilai dari budaya dan sosial ini dipertahankan meski sudah diubah atau ditransformasi ke dalam wujud virtual. Jika aspek budayanya hanya diadaptasi dengan cara superfisial saja, maka permainan digital ini tentunya berpotensi mengalami kehilangan makna filosofis yang telah menjadi ruh daripada permainan tradisional tersebut.

Selain berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya, digitalisasi juga tentu memiliki fungsi sebagai alat dari inovasi dan media pembelajaran. Permainan virtual yang mengadopsi basis budaya tradisional tentu dapat digunakan sebagai media belajar dalam memperkenalkan nilai budaya, sosial, kerja sama, serta identitas suatu daerah kepada masyarakat global. Dengan demikian, digitalisasi ini bukan hanya menjadi suatu proses dari teknologi, melainkan sebuah strategi yang bersifat kultural yang menjadi sebuah jembatan penghubung antar masa lalu dengan masa kini dalam satu ruang digital. Hasil daripada kajian ini akhirnya menjawab persoalan bahwa hubungan antara teknologi dan budaya ini memiliki sifat dapat saling melengkapi satu sama lain, yang mana keduanya ini bisa menjalin kerjasama yang kuat dalam menjaga keberlanjutan dari identitas suatu budaya lokal di tengah kuatnya arus globalisasi yang semakin meningkat.

Berangkat dari hasil kajian yang telah dilakukan, ada beberapa pengembangan yang bisa dilakukan dan menjadi fokus baru pada penelitian di masa yang akan datang:

1. Penelitian di masa yang akan datang disarankan untuk menganalisis terkait dampak daripada penggunaan game yang memiliki basis budaya tradisional terhadap cara dan pola pikir serta sikap generasi muda terhadap budaya lokal.
2. Pada penelitian selanjutnya juga bisa dilakukan tinjauan beberapa aspek desain serta interaktivitas terkait digitalisasi pada permainan tradisional. Hal ini tentu penting untuk dilakukan karena faktor daripada desain yang tentu melibatkan

penuh terkait elemen mekanisme, estetika, serta narasi daripada permainan itu sendiri. Tentunya akan mempengaruhi pengalaman dari para pemain, juga pada kesuksesan dalam menyampaikan nilai dari budaya permainan itu sendiri.

3. Perlu juga dilakukan penelitian yang lebih mendalam terkait peran kolaborasi antara pengembang teknologi, pendidik, budayawan dalam hal menciptakan permainan digital yang bukan hanya menarik secara tampilan, tentunya harus memiliki makna edukasi. Hal ini diharapkan bisa menghasilkan produk digital yang bisa mempertahankan keseimbangan aspek pembelajaran dengan aspek hiburan yang sekaligus memperkuat daripada identitas budaya bangsa di ranah global.

Pada akhirnya, diharapkan pada penelitian ini bisa melakukan perluasan cara pandang dengan melibatkan konteks internasional, demi melihat bagaimana digitalisasi pada permainan tradisional ini bisa terjadi di banyak negara dan budaya. Melalui pendekatan komparatif ini, dapat dilakukan identifikasi pola, peluang, serta tantangan yang timbul pada proses dalam melestarikan budaya melalui teknologi digital. Demikian, penelitian terkait digitalisasi di dunia permainan yang tidak hanya memberikan kontribusi berarti terhadap perkembangan ilmu pengetahuan saja, melainkan berperan juga dalam upaya menjaga keberagaman budaya di setiap daerah atau bangsa melalui perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyati, A. I. (2024). Peran Game Online “Edukatif” Dalam Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Lokal Terhadap Pemahaman Literasi Budaya Siswa SD. *ELSCOHO: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2).
- Albab, U. (2018). Teori mutakhir pembelajaran: konsep edutainment dalam pembelajaran pendidikan agama islam. *El-Tarbawi*, 11(1).
- Anista, R. (2023). Transformasi kebudayaan: Dampak perkembangan teknologi dan media sosial. *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 1(1), 35–43.
- Arsini, Y., Yani, R., & Nazwa, S. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 190–199.
- Cobobi, M. G. (2020). Antara Individualitas dan Kolektivitas: Studi Hubungan Pemain Gim PlayerUnknown’s Battlegrounds (PUBG) Mobile. *Journal of Animation and Games Studies*, 6(1), 67–86.
- Daniel Rusyad, H., IKom, S., & Sos, M. (2020). *Kompilasi permainan rakyat: Menggali nilai-nilai budaya pada Khazanah Folklor Indonesia*. Abqarie Books.
- Elsa, C. P. (2022). *Eksistensi permainan anak tradisional di era modern (Studi Kasus: Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam)*. Universitas Andalas.
- Hermi, S. (2024). BAB 7 TEKNOLOGI, PARIWISATA, DAN PERMAINAN TRADISIONAL. *Pariwisata Dan Permainan Tradisional*.
- Khoiriyah, S. (2024). Digitalisasi permainan: Dampak dan tren pergeseran dari permainan tradisional ke dunia digital. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 320–333.
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2), 154–163.

- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Diva Press.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47.
- Rayhan, M., Jati, D. K., Zaky, F. N., Albian, M. R., & Purwanto, E. (2025). Globalisasi Budaya dan Media Digital: Dilema antara Modernisasi dan Pelestarian Budaya Lokal. *Indonesian Culture and Religion Issues*, 2(3), 14.
- Riskyanto, A. W., Sianipar, E. S., & Ruciragati, T. A. (2023). Hilangnya permainan tradisional di Perumahan Griya Citra Asri yang tergantikan oleh games online. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 2, 468–478.
- Setiadarma, A., Abdullah, A. Z., Sadjijo, P., & Firmansyah, D. (2024). Tinjauan Literatur Transformasi Sosial dalam Era Virtual. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 232–244.
- Suryawan, I. G. A. J. (2020). Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 2(2).
- Utami, L. S. S. (2015). Teori-teori adaptasi antar budaya. *Jurnal Komunikasi*, 7(2), 180–197.
- Wijayanto, P. W., Thamrin, H. M., Haetami, A., Mustoip, S., & Oktiawati, U. Y. (2023). The potential of metaverse technology in education as a transformation of learning media in Indonesia. *Jurnal Kependidikan*, 9(2), 396–407.