Bidik: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat |Vol.7 No.1 Oktober 2026 52-60
DOI: https://doi.org/10.31849/bidik.v7i1.102626

Metagames Nusantara: Strategi Kreatif dalam Pelestarian Sastra Lisan Kampar Bagi Gen-Z Melalui Komunitas Seni Budaya Nolam Bungo

Alvi Puspitai[1], Mutiara Sri Wulandari[2], Inneke Febriyanti[3], Reski Sapitri[4], Windi Aulia[5] , Fadhil[6]
[1,2,3]Prodi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Lancang Kuning, Indonesia
[4,5,6]Prodi Pendidikan Bahasa Melayu, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Lancang Kuning, Indonesia
*Alvi Puspita : alvipuspita@unilak.ac.id

Abstract

Manolam, an intangible oral heritage of Kampar, is facing declining regeneration due to low youth engagement and the partner community's limited capacity to introduce the tradition to younger generations because of the absence of appealing learning media. The Metagames Nusantara program aims to address this issue by developing an interactive and participatory traditional-game-based cultural learning model. Implemented in Teratak Village from July to October 2025, the program employed participatory methods, game-based learning, observations, interviews, documentation, and pre–post tests. Four traditional games—Hide and Seek, Gobak Sodor, Setatak, and Otak-Otakan—were contextualized as tools for cultural value internalization and Manolam performance training. The results indicate a significant improvement in participants' knowledge, attitudes, and skills (20% → 95%), the creation of 15 new manuscripts, and the establishment of the Gen-Z Nolam Bungo Community as young cultural practitioners. These findings demonstrate that the program effectively bridges intergenerational gaps through learning strategies aligned with Gen-Z's digital character. Thus, Metagames Nusantara serves as an effective collaborative model for strengthening regeneration and ensuring the sustainability of oral tradition preservation in the digital age.

Keywords: *cultural preservation,Generation Z, Manolam, oral literature, traditional games*

Abstrak

Tradisi lisan Manolam, warisan budaya takbenda Kampar, mengalami penurunan regenerasi karena rendahnya minat Gen-Z dan keterbatasan mitra, Komunitas Seni Budaya Nolam Bungo, dalam memperkenalkan tradisi kepada generasi muda akibat minimnya media pembelajaran yang menarik. Program Metagames Nusantara bertujuan mengatasi persoalan tersebut melalui pengembangan model pembelajaran budaya berbasis permainan tradisional yang interaktif dan partisipatif. Kegiatan berlangsung di Desa Teratak (Juli–Oktober 2025) dengan metode partisipatif, game-based learning, observasi, wawancara, dokumentasi, serta pre–post test. Empat permainan tradisional—Petak Umpet, Gobak Sodor, Setatak, dan Otak-Otakan—dikontekstualisasikan sebagai media internalisasi nilai budaya dan pelatihan melantunkan Manolam. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta (20% → 95%), lahirnya 15 syair baru, serta terbentuknya Komunitas Gen-Z Nolam Bungo sebagai pelaku budaya muda. Temuan ini membuktikan bahwa Metagames Nusantara mampu menjembatani kesenjangan antar generasi melalui strategi pembelajaran yang sesuai karakter digital Gen-Z. Dengan demikian, program ini efektif sebagai model kolaboratif untuk memperkuat regenerasi dan keberlanjutan pelestarian tradisi lisan di era digital.

Kata kunci: *Gen-Z, Manolam, permainan tradisional, pelestarian budaya, sastra lisan*

PENDAHULUAN

Di tengah derasnya arus digitalisasi dan dominasi budaya populer global, tradisi lisan Indonesia menghadapi tekanan serius yang mengancam keberlanjutannya. Salah satu yang mengalami krisis vitalitas adalah Manolam, tradisi bersyair dalam bahasa Ocu (Melayu Kampar) yang memadukan fungsi hiburan, pendidikan moral, serta pembentukan identitas masyarakat Kampar. Tradisi yang berkembang di wilayah Kampar Limo Koto ini telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda melalui Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 1044/P/2020. Namun, selama dua dekade terakhir, jumlah panolam—pelaku utama tradisi—menurun drastis. Hasil wawancara dengan Komunitas Seni Budaya Nolam Bungo mencatat bahwa di Desa Teratak hanya tersisa lima panolam lansia dan hanya dua yang masih aktif tampil. Minimnya minat generasi muda, terutama Gen-Z yang tumbuh dalam ekosistem digital, serta ketiadaan media pembelajaran yang menarik membuat Manolam berada pada kondisi *cultural endangerment* atau terancam punah secara sosial.

Komunitas Seni Budaya Nolam Bungo, yang menjadi pusat pelestarian Manolam di Desa Teratak, beranggotakan pelaku seni lanjut usia yang memiliki keterampilan mendendang syair, tetapi minim literasi digital dan belum menguasai metode pedagogis modern. Sementara itu, generasi muda di desa tersebut lebih terikat pada budaya populer, *mobile gaming*, dan konten digital, sehingga tercipta jurang antargenerasi dalam proses pewarisan budaya. Agar Manolam tidak kehilangan pewaris alaminya, diperlukan sebuah model pelestarian yang hibrid dan inovatif—menghubungkan kekuatan tradisi lisan dengan pola belajar generasi digital-native.

Kebutuhan akan model pelestarian yang adaptif memperoleh dukungan dari kajian teoritis. Soini dan Dessein (2016) menegaskan bahwa keberlanjutan budaya hanya dapat dicapai jika tradisi mampu bertransformasi sesuai konteks masyarakat modern. Pendekatan *participatory cultural learning* (Smith, 2018) menempatkan generasi muda sebagai aktor utama yang turut membentuk dan meneruskan pengetahuan budaya, bukan sekadar sebagai penerima pasif. Syukri (2012) menambahkan bahwa pelestarian budaya harus mengutamakan pemaknaan nilai luhur dalam kehidupan kontemporer, bukan sekadar menghidupkan romantisasi masa lalu. Dalam ranah pendidikan budaya, konsep edutainment terbukti mampu meningkatkan motivasi dan retensi belajar generasi digital (Safitri, 2020; Solihin et al., 2024). Dua teori besar memperkuat fondasi program ini, yaitu *game-based learning* (Gee, 2021) yang menekankan pengalaman belajar melalui permainan, kreativitas, dan pemecahan masalah, serta *community of practice* (Lave & Wenger, 1991) yang memandang pembelajaran sebagai proses sosial yang lahir dari praktik bersama suatu komunitas.

Berangkat dari dasar teoritis tersebut, program *Metagames Nusantara* dirancang sebagai inovasi yang menggabungkan unsur permainan, kolaborasi antar generasi, dan narasi lokal untuk menciptakan media pembelajaran interaktif tentang Manolam. Program ini tidak hanya memperkuat literasi budaya Gen-Z, tetapi juga menawarkan cara baru untuk revitalisasi tradisi lisan dengan mengintegrasikan teknologi, kreativitas, dan pengalaman komunal. Melalui pendekatan ini, program bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan generasi muda terkait Manolam, mempercepat regenerasi panolam melalui interaksi kreatif antara komunitas dan mahasiswa, serta menghasilkan model pelestarian budaya yang replikatif dan adaptif untuk diterapkan di berbagai daerah lain.

Manfaat program hadir secara strategis bagi berbagai pihak. Bagi masyarakat mitra, program dapat memperkuat regenerasi pelaku budaya dan menghidupkan kembali aktivitas seni di tingkat desa. Bagi mahasiswa, kegiatan ini menjadi ruang belajar yang memperluas pemahaman mengenai budaya lokal sekaligus melatih kompetensi dalam desain pembelajaran partisipatif dan pemanfaatan media kreatif. Sementara itu, bagi pemerintah daerah, program ini menawarkan model pelestarian budaya yang berkelanjutan, berbasis komunitas, dan dapat diintegrasikan dengan kebijakan pelestarian Warisan Budaya Takbenda.

Pendekatan Pelaksanaan Program

Langkah-langkah penyelesaian permasalahan mitra dilakukan melalui pendekatan partisipatif berbasis permainan tradisional yang diadaptasi dalam model *Metagames Nusantara*. Metode ini menekankan keterlibatan aktif masyarakat mitra, khususnya Komunitas Seni Budaya Nolam Bungo, dalam seluruh proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program.

1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan secara luring di Desa Teratak, Kecamatan Rumbio Jaya, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Program berlangsung selama empat bulan (Juli–Oktober 2025) dengan intensitas pertemuan dua kali setiap pekan. Lokasi dipilih karena merupakan pusat aktivitas Komunitas Nolam Bungo, satu-satunya komunitas pelestari *Manolam* yang masih aktif di Kampar.

2. Pendekatan dan Strategi Metode

Metode yang digunakan ialah deskriptif kualitatif–partisipatif**,** di mana mahasiswa berperan sebagai fasilitator dan masyarakat mitra sebagai pelaku utama program. Pendekatan ini mengacu pada konsep *participatory cultural learning* (Smith, 2018) dan *game-based learning* (Gee, 2021) yang menekankan pembelajaran kolaboratif melalui pengalaman langsung (*learning by doing*).

Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakter Gen-Z yang menyukai aktivitas interaktif dan berbasis tantangan. Proses belajar dikemas dalam bentuk permainan tradisional seperti *Petak Umpet, Gobak Sodor, Setatak,* dan *Otak-Otakan*, yang dikontekstualisasikan menjadi media internalisasi nilai budaya *Manolam*.

3.Tahapan Pelaksanaan Program

Proses penelitian dilaksanakan melalui enam tahapan utama yang merepresentasikan siklus partisipatif: *persiapan - pelaksanaan - refleksi - evaluasi - kolaborasi - diseminasi*. Setiap tahap dikemas dalam bentuk *mission* atau *level* sesuai model *Metagames Nusantara*, sebagaimana ditunjukkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Program Metagames Nusantara

Tahap / Kegiatan	Deskripsi dan Tujuan	Metode dan Media	Indikator Keberhasilan
1. Sosialisasi dan Komitmen Mitra (28 Juli 2025)	Pengantar program, penandatanganan komitmen, dan pre-test awal untuk mengukur pengetahuan dan minat Gen-Z terhadap *Manolam*.	Diskusi partisipatif, *focus group discussion*, pre-test tertulis.	Jadwal kegiatan tersusun, komitmen mitra dan peserta tercapai 100%.
2. Mission 1: Petak Umpet (6–7 Agustus 2025)	Pengenalan sejarah dan syair *Manolam* melalui permainan *Petak Umpet* untuk membangun empati dan kolaborasi.	*Game-based learning*, observasi, catatan lapangan.	Peningkatan pemahaman sejarah dan struktur syair sebesar 68%.
3. Mission 2: Gobak Sodor (14–15 Agustus 2025)	Latihan pelantunan *Manolam* dan pemahaman proses pewarisan.	Simulasi permainan tradisional dan praktik performatif.	Peningkatan kefasihan pelafalan mencapai 74%.
4. Mission 3: Setatak (21–22 Agustus 2025)	Pelatihan pembuatan naskah dan latihan kreatif menulis syair baru.	*Workshop*, *hands-on activity*, dan permainan *Setatak*.	Peningkatan kemampuan menulis syair hingga 87%.
5. Mission 4: Otak-Otakan (28–29 Agustus 2025)	Evaluasi kemampuan dan refleksi nilai budaya melalui permainan teka-teki.	*Puzzle-based learning*, diskusi reflektif.	Peningkatan pemahaman nilai budaya mencapai 97%.
6. Pentas Seni dan Post-Test (5 September 2025)	Diseminasi hasil pembelajaran melalui pementasan publik dan pengukuran hasil akhir.	Pentas budaya, *post-test*, wawancara mendalam.	Semua peserta mampu tampil percaya diri dan bergabung dengan komunitas (100% keterlibatan).

4. Tahap Pengawasan dan Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui kombinasi observasi langsung, survei reflektif, dan pre–post test**.** Pengukuran awal (pre-test) dilakukan sebelum pelatihan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta mengenai *Manolam*. Setelah program selesai, dilakukan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap terhadap pelestarian budaya.

Selain itu, tim juga mengadakan forum refleksi bersama mitra guna menilai keberlanjutan kegiatan. Berdasarkan hasil evaluasi, 100% peserta menyatakan bersedia melanjutkan kegiatan budaya secara rutin. Hasil pengawasan menunjukkan bahwa model *Metagames Nusantara* efektif meningkatkan keterlibatan generasi muda, serta dapat direplikasi untuk pelestarian tradisi lisan lainnya.

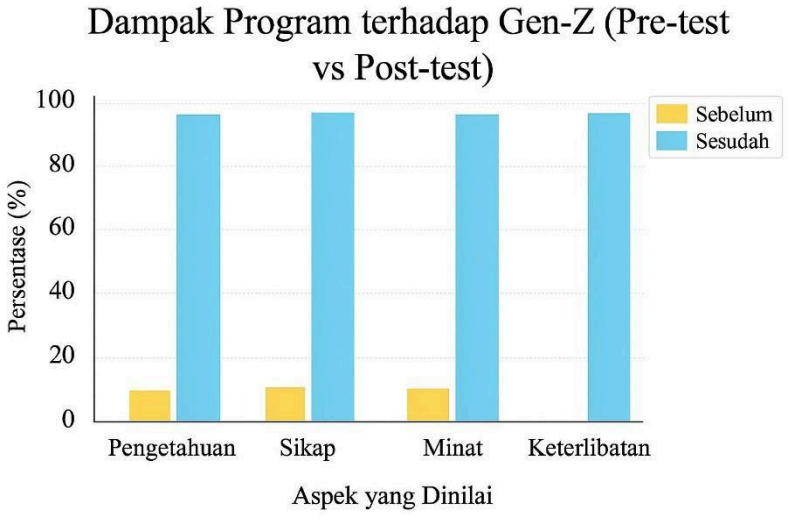
Pelaksanaan Program

Program *Metagames Nusantara* berhasil mencapai sasaran utama, yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan generasi muda terhadap tradisi lisan *Manolam* melalui pendekatan permainan tradisional yang kontekstual dan partisipatif. Pelaksanaan program melibatkan mahasiswa, dosen pendamping, Komunitas Nolam Bungo, serta masyarakat Desa Teratak. Evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan minat generasi Z terhadap budaya lokal.

1. Kinerja Program

Selama empat bulan pelaksanaan, seluruh tahapan program (persiapan, pelaksanaan, evaluasi) berjalan sesuai rencana. Peserta menunjukkan peningkatan antusiasme dari tahap awal hingga pementasan akhir. Berdasarkan hasil survei pre–post test terhadap empat dimensi utama, yaitu pengetahuan, sikap, minat, dan keterlibatan peserta, terjadi peningkatan yang signifikan setelah pelaksanaan program *Metagames Nusantara*. Peningkatan tertinggi terjadi pada dimensi pengetahuan (20% → 95%) dan keterlibatan (20% → 90%)**,** menandakan bahwa peserta bukan hanya memahami nilai budaya *Manolam*, tetapi juga aktif dalam pelestarian tradisi tersebut. Sementara itu, sikap positif terhadap budaya lokal meningkat dari 20% menjadi 85%, dan minat untuk berpartisipasi naik dari 80% menjadi 100%.

Diagram 1. Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Peserta (Pre–Post Test)



2. Kemanfaatan Program

Program memberikan dampak positif yang dapat diklasifikasikan ke dalam empat dimensi utama sebagaimana tercantum dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kemanfaatan Program Metagames Nusantara

Aspek	Deskripsi Kemanfaatan	Dampak Terukur
Ekonomi	Mengisi acara budaya dan adat, sehingga mendapatkan pemasukan dari hasil belajar gen-z	Terjadi peningkatan pendapatan dari hasil kegiatan.
Sosial	Memperkuat solidaritas antar generasi (senior–remaja) melalui kegiatan permainan dan pelatihan bersama.	Terbentuk hubungan mentoring antara maestro dan Gen-Z.
Seni Budaya	Melahirkan enam karya syair baru beraksara Latin dan Arab Melayu serta dokumentasi digital berbentuk video pendendangan.	Terbitnya antologi *Suara Baru dari Kampar: Kumpulan Syair Gen-Z.*
Ketahanan Budaya	Menumbuhkan kebanggaan lokal dan kesadaran pelestarian tradisi di kalangan remaja.	100% peserta bergabung dalam Komunitas *Nolam Bungo* sebagai anggota aktif.

3. Analisis dan Interpretasi

Hasil program memperlihatkan keberhasilan model *Metagames Nusantara* dalam menggabungkan unsur edukasi, hiburan, dan partisipasi masyarakat. Pendekatan *game-based learning* terbukti relevan bagi karakter digital Gen-Z karena menghadirkan suasana belajar yang interaktif dan menantang. Kegiatan ini juga mengubah paradigma pelestarian budaya dari bersifat instruktif menjadi kolaboratif. Generasi muda tidak lagi hanya menjadi penonton atau penerima warisan budaya, tetapi berperan aktif sebagai pencipta, performer, dan penyebar nilai budaya. Lebih jauh, keberhasilan program ini menegaskan pentingnya pendekatan intergenerasional dan berbasis komunitas (*community of practice*) sebagaimana dikemukakan oleh Lave dan Wenger (1991), di mana transfer pengetahuan terjadi melalui pengalaman bersama yang bermakna.

4. Keberlanjutan Program

Sebagai hasil dari program ini, terbentuk "Komunitas Gen-Z Nolam Bungo"**,** yaitu kelompok remaja yang berkomitmen melanjutkan latihan dan pertunjukan *Manolam* secara rutin. Komunitas ini difasilitasi oleh pemerintah desa melalui pembentukan Panggung Budaya yang akan menjadi wadah ekspresi seni dan pelatihan generasi muda. Selain itu, produk digital berupa naskah syair dan video berdurasi 3–5 menit telah diunggah di kanal Instagram komunitas dan diarsipkan dalam bentuk kode QR untuk diakses publik.

Keberlanjutan program juga didukung oleh Dinas Kebudayaan Kampar yang berencana menjadikan *Metagames Nusantara* sebagai model pelatihan seni budaya di sekolah-sekolah menengah.



Gambar 1. Dokumentasi Pementasan Manolam Gen-Z



Gambar 2. Foto Bersama Komunitas, Mahasiswa dan Kepala Desa

Capaian Program

Hasil pelaksanaan program menunjukkan bahwa pendekatan *Metagames Nusantara* mampu menjawab tantangan utama pelestarian budaya di era digital: regenerasi, relevansi, dan partisipasi. Model ini bukan hanya menghidupkan kembali tradisi *Manolam*, tetapi juga memperluas ruang interaksi budaya yang produktif dan berkelanjutan. Dengan demikian, keberhasilan program ini dapat dijadikan rujukan untuk pelestarian tradisi lisan lain di Indonesia dengan prinsip:

1. Menggunakan pendekatan partisipatif berbasis komunitas;
2. Mengintegrasikan unsur permainan dan pembelajaran kontekstual;
3. Menghasilkan produk budaya berkelanjutan yang memadukan kelisanan dan keberaksaraan digital.

Penutup

Program *Metagames Nusantara* secara umum berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yakni meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan keterlibatan generasi Z dalam pelestarian tradisi lisan *Manolam* melalui pendekatan permainan tradisional yang partisipatif. Kegiatan ini melahirkan enam karya syair inovatif dalam dua aksara (Latin dan Arab Melayu) lengkap dengan media digital berupa barcode video pendendangan, sekaligus membentuk *Komunitas Gen-Z Nolam Bungo* sebagai pelaku budaya baru di Desa Teratak, Kampar. Dampak nyata program tampak pada peningkatan pemahaman budaya, tumbuhnya kebanggaan identitas lokal, serta terbangunnya kolaborasi lintas generasi. Meskipun demikian, keberlanjutan program masih memerlukan dukungan institusional dan perluasan jaringan digital agar lebih berdampak luas. Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan berikutnya difokuskan pada pengembangan platform digital budaya dan integrasi pelatihan *Manolam* dalam kurikulum sekolah untuk memastikan regenerasi dan keberlanjutan pelestarian budaya secara mandiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Belmawa), Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia**,** atas dukungan pendanaan dan pembinaan dalam pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa bidang Pengabdian kepada Masyarakat (PKM–PM) tahun 2025. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Lancang Kuning atas dukungan fasilitas dan pendampingan akademik, serta kepada Komunitas Seni Budaya Nolam Bungo, Pemerintah Desa Teratak, dan Dinas Kebudayaan Kabupaten Kampar yang telah berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan. Tidak lupa apresiasi disampaikan kepada seluruh peserta Gen-Z yang telah menunjukkan semangat, kreativitas, dan dedikasi dalam melestarikan tradisi lisan *Manolam* melalui inovasi *Metagames Nusantara*.

Daftar Pustaka

Alsantuni, A. & Syukri, A. (2021). *Pelestarian warisan sastra lisan masyarakat antargenerasi Melayu Riau.* Kandai: Jurnal Sastra dan Budaya, 14(2), 287–302.

Becker, A. L. (2018). *A linguistics of speech and writing.* University of Michigan Press.

Gee, J. P. (2021). *Teaching, learning, literacy in our high-risk high-tech world.*Teachers College Press.

Lave, J. & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation.* Cambridge University Press.

Miles, M. B. & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook.* SAGE Publications.

Safitri, N. (2020). *Inovasi model pembelajaran budaya berbasis hiburan dalam konteks pendidikan abad 21.* Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 5(3), 211–223.

Smith, L. (2018). *Participatory cultural learning: Reimagining community involvement in heritage education.* Routledge.

Soini, K. & Dessein, J. (2016). *Culture in sustainability: A conceptual framework.* Local Environment: The International Journal of Justice and Sustainability, 21(7), 836–850.

Solihin, A., Rahmawati, I., & Damanik, S. (2024). *Integrasi edutainment dalam pembelajaran seni budaya di era digital.* Jurnal Inovasi Pendidikan dan Kebudayaan, 8(1), 45–59.

Syukri, A. (2012). *Strategi pelestarian budaya lokal dalam masyarakat multikultural.* Jurnal Antropologi Indonesia, 33(2), 103–115.

Waterton, E. (2020). *Heritage, communities and archaeology.* Bloomsbury Academic.