Jurnal Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat Indonesia
Published by
Media Publikasi Cendekia Indonesia
https://www.journalmpci.com/index.php/jppmi/index
ISSN : 2830-2567 (Online - Elektronik)
ISSN 2830-2567

Jurnal Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat Indonesia, Vol. 5 No. 2 (2026): 658-668

Revitalisasi Damar Kurung Melalui Inovasi EduToys Automata dan Festival Seni Partisipatif Lintas Generasi di Gresik

Revitalizing Damar Kurung Through EduToys Automata Innovation and a Cross-Generational Participatory Art Festival in Gresik

Aniendya Christianna[1]*, Hariyanto[2], Aris Budhiyanto[3], Rebecca Milka Natalia Basuki[1]

[1] Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia
[2] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia
[3] Arsitektur, Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia

*Email Korespondensi: aniendya@petra.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengatasi stagnasi regenerasi perajin Damar Kurung di Gresik dengan merevitalisasi minat generasi muda melalui media pembelajaran interaktif. Metode pelaksanaan menerapkan pendekatan riset tindakan partisipatif yang meliputi tahapan validasi budaya melalui FGD, pelatihan perakitan mainan mekanik EduToys Automata, serta diseminasi karya dalam festival seni lintas generasi. Program ini memfasilitasi transfer pengetahuan dua arah antara maestro seniman tradisi dengan pelajar sekolah menengah melalui proses ko-kreasi. Hasil kegiatan menunjukkan keberhasilan inovasi dalam meningkatkan keterlibatan generasi muda, dibuktikan dengan sembilan puluh lima persen respon positif peserta dan peningkatan pemahaman yang signifikan terhadap logika mekanika serta narasi visual sejarah lokal. Inovasi ini terbukti mampu mengubah persepsi tradisi kuno menjadi objek pembelajaran yang lebih relevan dengan zaman dan selera generasi muda. Hasil kegiatan ini merekomendasikan agar purwarupa ini disempurnakan pada aspek desain instruksional dan durasi pelatihan untuk selanjutnya dapat diadopsi sebagai media ajar muatan lokal di lembaga pendidikan formal maupun non formal.

Kata kunci: Damar Kurung, *EduToys Automata*, Inovasi Budaya, Generasi Z, Gresik.

Abstract

This community service activity aims to overcome the stagnation in the regeneration of Damar Kurung craftsmen in Gresik by revitalizing the interest of the younger generation through interactive learning media. The implementation method applies a participatory action research approach which includes cultural validation through focus group discussions (FGD), training in assembling EduToys Automata mechanical toys, and dissemination of works in an intergenerational art festival. This program facilitates two-way knowledge transfer between traditional master artists and high school students through a co-creation process. The results of the activity demonstrate the success of innovation in increasing the involvement of the younger generation, as evidenced by ninety-five percent positive responses from participants and a significant increase in understanding of mechanical logic and visual narratives of local history. This innovation has proven capable of transforming the perception of ancient traditions into learning objects that are more relevant to the times and tastes of the younger generation. The results of this activity recommend that this prototype be refined in terms of instructional design and training duration so that it can be adopted as a medium for teaching local content in formal and non-formal educational institutions..

Keywords*: Damar Kurung, EduToys Automata, Cultural Innovation, Z Generation, Gresik*.

Pesan Utama:

- Inovasi *EduToys Automata* berhasil merevitalisasi minat Generasi Z terhadap Damar Kurung dengan mengubah artefak budaya pasif menjadi mainan mekanik yang interaktif.
- Metode ko-kreasi lintas generasi terbukti efektif menjembatani transfer pengetahuan filosofis dari seniman senior dan keahlian teknis dari peserta muda.
- Penerimaan positif sebesar 95 persen dari peserta mengonfirmasi bahwa pendekatan *game-based learning* mampu menyederhanakan pemahaman narasi sejarah dan logika mekanika secara bersamaan.
- Transformasi warisan budaya menjadi media ajar berbasis STEM ini berpotensi besar untuk diadopsi sebagai kurikulum muatan lokal di sekolah formal maupun lembaga Pendidikan non formal.

Copyright (c) 2026 Authors.

Received: 22 January 2026
Accepted: 31 May 2026
Published: 01 November 2026

DOI: https://doi.org/10.56303/jppmi.v5i2.1246

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

GRAPHICAL ABSTRACT



PENDAHULUAN

Damar Kurung adalah seni tradisi rakyat Gresik yang berupa lampion hias. Meski pada awalnya bertujuan sebagai seni dekoratif, seiring perkembangan zaman, Damar Kurung secara tidak langsung telah menjadi arsip visual yang merekam dinamika sosial, ritual, dan kehidupan pesisir masyarakat Gresik. Sebagai seni vernakular yang berakar pada tradisi Jawa dan Islam, Damar Kurung memiliki peran krusial dalam menceritakan sejarah lokal yang tidak tertulis dalam teks formal (Christianna et al., 2023). Lukisan pada sisi-sisinya menggambarkan narasi visual yang kompleks, mulai dari perayaan pernikahan hingga aktivitas keseharian masyarakat urban (Christianna et al., 2022). Namun, keberlanjutan warisan budaya ini kini berada di titik kritis. Sejak wafatnya maestro Masmundari pada tahun 2005, terjadi stagnasi regenerasi perajin yang signifikan. Data lapangan menunjukkan bahwa mayoritas pelaku seni ini adalah kelompok lanjut usia, sementara generasi muda, khususnya Generasi Z, cenderung memandang tradisi ini sebagai artefak kuno yang tidak relevan dengan gaya hidup modern. Kesenjangan ini diperburuk oleh minimnya literasi budaya di kalangan pemuda di tengah pesatnya perkembangan Gresik sebagai kawasan industri (Diamastuti et al., 2020). Tanpa intervensi strategis, Damar Kurung yang telah

ditetapkan sebagai Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) nasional sejak tahun 2017 ini terancam punah atau sekadar menjadi objek dekoratif tanpa makna.

Berbagai upaya pelestarian sebenarnya telah dilakukan oleh akademisi maupun praktisi, namun pendekatannya masih cenderung parsial. Beberapa inisiatif berfokus pada alih wahana ke media digital seperti video animasi (Prasetyo, 2023) atau museum virtual (Syafana & Umam, 2023). Meskipun menawarkan aksesibilitas yang luas, pendekatan berbasis layar ini pada umumnya masih menempatkan generasi muda sebagai pengamat pasif, karena interaksi yang terjadi terbatas pada aktivitas visual dan tidak melibatkan pengalaman taktil maupun kinestetik. Padahal, dalam konteks kerajinan tradisional, keterlibatan fisik melalui aktivitas membuat (*making*) dan eksplorasi material memiliki peran penting dalam membangun kedekatan emosional dan pemahaman mendalam terhadap nilai budaya. Akibatnya, media digital cenderung gagal menjembatani relasi *embodied experience* yang menjadi inti dari praktik budaya berbasis kerajinan. Di sektor ekonomi kreatif, adaptasi visual Damar Kurung telah diterapkan pada fotografi mode (Christie et al., 2021~~n.d.~~) hingga desain kemasan produk lokal (Firma & Alif, 2021~~n.d.~~). Dalam konteks pendidikan, pengenalan Damar Kurung sering kali terbatas pada aktivitas mewarnai untuk anak usia dini (Sholichah & Fadhilah, 2021~~n.d.~~) atau sekadar apresiasi estetika pasif di sekolah (Hidayati et al., 2023). Meskipun positif, metode-metode tersebut menempatkan generasi muda hanya sebagai penonton atau konsumen, bukan sebagai kreator aktif. Pendekatan konvensional seperti ceramah sejarah atau pameran museum statis terbukti kurang efektif memicu keterlibatan emosional remaja yang terbiasa dengan interaksi cepat dan dinamis. Oleh karena itu, diperlukan metode baru yang mampu mengubah posisi generasi muda dari pengamat pasif menjadi agen kebudayaan yang aktif (Wardhani et al., 2017).



Gambar 1. Damar Kurung

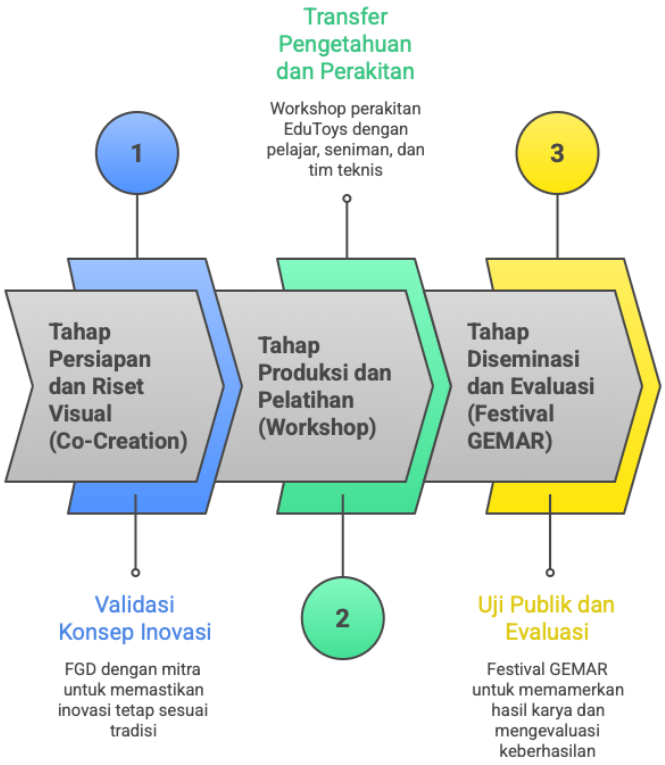
Merespons permasalahan tersebut, program pengabdian ini menawarkan solusi inovatif melalui pengembangan *EduToys Automata.* Ini adalah pendekatan *game-based learning* yang mentransformasi narasi dua dimensi Damar Kurung menjadi mainan mekanik tiga dimensi yang dapat bergerak. Pemilihan media ini didasarkan pada potensi Damar Kurung yang kaya akan unsur geometri dan logika spasial (Risywandha, 2024), serta fleksibilitasnya sebagai media pembelajaran tematik yang integratif (Fitria Larasati & Khakam Ma'ruf, 2023). Melalui EduToys, tradisi tidak lagi diajarkan lewat hafalan, melainkan melalui pengalaman merakit (*making*), memahami mekanika gerak, dan menciptakan narasi baru yang relevan dengan generasi muda tanpa meninggalkan pakem visual tradisi. Inovasi ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan antargenerasi, di mana teknis pembuatan mainan menjadi "bahasa baru" yang menghubungkan para maestro tua dengan anak muda.

Secara spesifik, kegiatan ini bertujuan untuk: (1) Merevitalisasi minat generasi muda di Gresik terhadap Damar Kurung melalui media edukasi kreatif; (2) Mentransfer keahlian teknis dan filosofis dari seniman senior kepada pemuda melalui metode *co-creation*; dan (3) Menciptakan ekosistem pelestarian budaya yang

berkelanjutan melalui festival seni partisipatif lintas generasi. Kegiatan ini dilaksanakan di Kelurahan Sidokumpul, Gresik, dengan melibatkan mitra strategis yakni siswa SMAN 1 Gresik, komunitas seniman G1R1 DK, dan Yayasan MATASEGER. Artikel ini merupakan diseminasi dari Program Inovasi Seni Nusantara yang berupaya membuktikan bahwa teknologi mekanik sederhana dapat menjadi katalisator dalam pelestarian warisan budaya takbenda.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Kelurahan Sidokumpul, Kabupaten Gresik. Program berlangsung selama enam bulan, memuncak pada pelaksanaan festival di bulan Desember 2025. Khalayak sasaran utama kegiatan ini adalah pelajar SMAN 1 Gresik (Generasi Z) dan anggota Karang Taruna setempat. Dalam pelaksanaannya, tim pengabdi bermitra dengan dua entitas budaya lokal, yaitu Komunitas Seniman G1R1 DK dan Yayasan MATASEGER (Masyarakat Pecinta Sejarah dan Budaya Gresik).Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Participatory Action Research* (PAR) yang menekankan partisipasi aktif mitra dalam setiap proses penciptaan inovasi. Tahapan pelaksanaan dibagi menjadi tiga fase sistematis:



Gambar 2. Bagan Alur Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Tahap Persiapan dan Riset Visual (*Co-Creation*)

Tahap ini bertujuan memvalidasi konsep inovasi agar tidak melenceng dari pakem tradisi. Metode yang digunakan adalah *Focus Group Discussion* (FGD) antara tim pengabdi, maestro Damar Kurung, dan sejarawan lokal. Dalam tahap ini dilakukan kurasi terhadap elemen visual dan narasi sejarah yang akan diadaptasi ke dalam media EduToys Automata. Proses ini memastikan bahwa alih wahana dari lampion ke mainan mekanik tetap mempertahankan nilai filosofis aslinya.

Tahap Produksi dan Pelatihan (*Workshop*)

Pada tahap ini, dilakukan transfer pengetahuan melalui workshop perakitan *EduToys*. Metode yang diterapkan adalah demonstrasi dan praktik langsung (*learning by doing*). Peserta dari kalangan pelajar dibimbing langsung oleh seniman senior dan tim teknis untuk merakit komponen mekanik (tuas, poros, engkol) dan menggabungkannya dengan panel ilustrasi Damar Kurung. Modul EduToys yang digunakan dalam pelatihan

disusun dalam bentuk kit semi-terstruktur yang terdiri dari material dasar seperti kertas karton, tusuk bambu sebagai poros, serta komponen mekanik sederhana (cam dan tuas) yang sebagian telah dipotong (pre-cut) untuk mempermudah perakitan. Namun, beberapa bagian tetap memerlukan penyesuaian manual oleh peserta, sehingga tingkat kesulitan berada pada kategori menengah dan memungkinkan eksplorasi kreatif serta problem solving selama proses perakitan. Pada tahap ini juga terjadi interaksi lintas generasi, di mana seniman senior mentransfer makna filosofis visual, sementara peserta muda mengeksplorasi mekanisme gerak dan kemungkinan inovasi bentuk.

Tahap Diseminasi dan Evaluasi (Festival GEMAR)

Tahap akhir adalah penyelenggaraan Festival GEMAR sebagai ruang uji publik. Hasil karya *EduToys* peserta dipamerkan kepada masyarakat luas. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan metode observasi partisipatif dan wawancara mendalam serta penyebaran kuesioner terstruktur kepada peserta kegiatan. Kuesioner ini menggunakan skala Likert 4 poin untuk mengukur tingkat respon, keterlibatan, dan pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan. Data kuantitatif dari kuesioner dianalisis secara deskriptif untuk menghasilkan persentase respon positif dan tingkat pemahaman peserta, sementara data kualitatif dari wawancara dan observasi digunakan untuk memperkuat interpretasi temuan. Indikator keberhasilan diukur dari kemampuan peserta dalam merakit mainan, pemahaman mereka terhadap narasi Damar Kurung, serta tingkat keterlibatan dan antusiasme peserta dan masyarakat dalam merespons inovasi *EduToys* tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini menghasilkan luaran utama berupa inovasi media pembelajaran berbasis budaya yang diberi nama *EduToys Automata* GEMAR. Berbeda dengan pendekatan pelestarian konvensional yang sering kali berhenti pada tahap dokumentasi visual atau pameran statis yang cenderung satu arah, inovasi ini menawarkan pengalaman taktil yang menuntut keterlibatan aktif penggunanya. Namun, perwujudan inovasi ini tidak hadir secara instan, melainkan melalui proses perancangan sistematis yang diawali dengan Tahap Persiapan dan Riset Visual (*Co-Creation*). Tahap ini bertujuan memvalidasi konsep inovasi agar tidak melenceng dari pakem tradisi. Melalui metode *Focus Group Discussion* (FGD) yang intensif antara tim pengabdi, maestro Damar Kurung, dan sejarawan lokal, dilakukan kurasi ketat terhadap elemen visual dan narasi sejarah yang akan diadaptasi. Proses ini memastikan bahwa alih wahana dari lampion ke mainan mekanik tetap mempertahankan nilai filosofis aslinya sebelum diterjemahkan ke dalam bentuk fisik.

Secara fisik, purwarupa *EduToys* (Gambar 3) hasil kurasi tersebut dirancang menyerupai panggung teater mini yang merepresentasikan struktur spasial Damar Kurung. Jika Damar Kurung tradisional berbentuk lampion empat sisi, *EduToys* ini bergerak melalui mekanisme mekanik manual. Komponen utamanya terdiri dari sistem penggerak berupa tuas (*handle*), poros (*shaft*), dan keping sentuh (*cam*) yang dibuat dari bahan-bahan sederhana dan terjangkau seperti building sheets, tusuk sate bambu, dan kertas karton. Mekanisme ini memungkinkan elemen visual cerita, yang ditempatkan pada lapisan depan (*foreground*) dan latar (*background*), untuk bergerak naik-turun atau berputar saat tuas diputar.

Fungsionalitas media ini kemudian diimplementasikan pada Tahap Produksi dan Pelatihan (*Workshop*), di mana terjadi transfer pengetahuan secara langsung. Menggunakan metode demonstrasi dan praktik (*learning by doing*), peserta dari kalangan pelajar dibimbing langsung oleh seniman senior dan tim teknis untuk merakit komponen mekanik (Gambar 4) tersebut dan menggabungkannya dengan panel ilustrasi. Pada momen inilah terjadi interaksi lintas generasi yang krusial; seniman tua mengajarkan makna gambar, sementara anak muda mengeksplorasi mekanisme gerak mainan tersebut. Keputusan untuk menggunakan teknologi low-fidelity atau analog dalam seluruh rangkaian proses ini bukan tanpa alasan, tujuannya adalah untuk melawan saturasi digital yang dialami Generasi Z, sekaligus melatih logika mekanika dasar yang sering kali terabaikan dalam kurikulum

seni budaya. Melalui media ini, narasi Damar Kurung yang biasanya hanya dilihat dari kejauhan saat digantung, kini dapat dimainkan dan dibongkar-pasang di atas meja, mengubah artefak sakral menjadi objek pembelajaran yang inklusif dan egaliter.



Gambar 3. *EduToys Automata GEMAR*

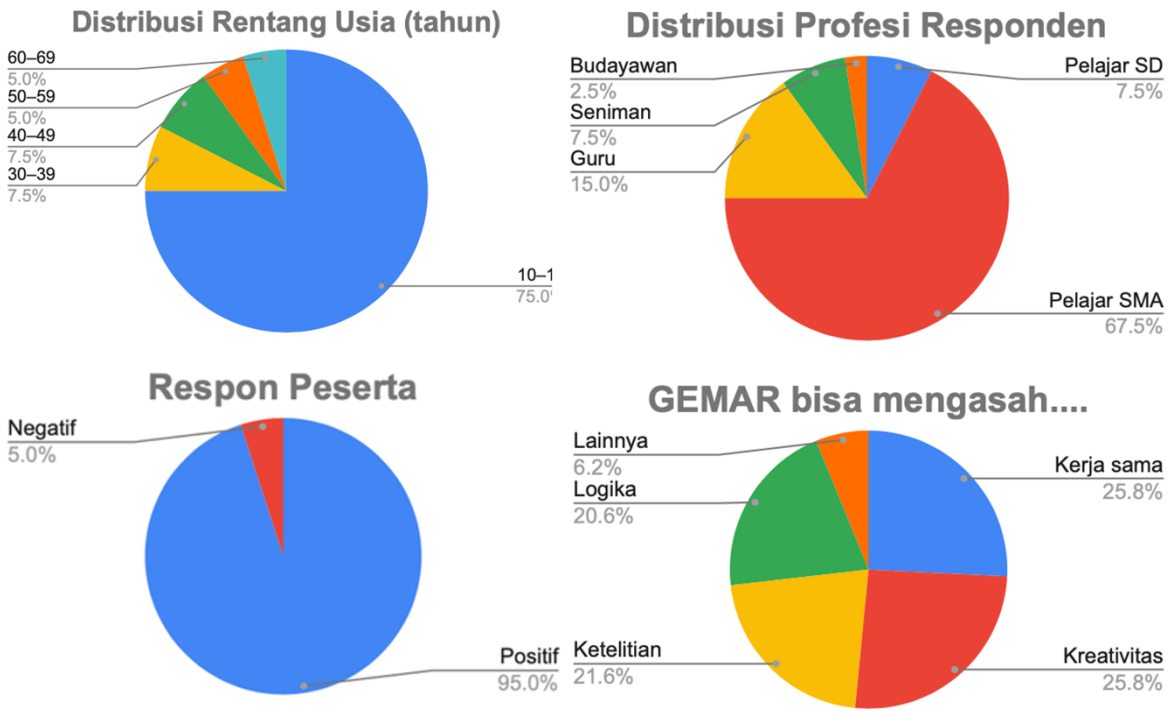


Gambar 4. Dokumentasi kegiatan demonstrasi dan *learning by doing*

Implementasi inovasi tersebut diuji cobakan melalui serangkaian lokakarya partisipatif bersama SMAN 1 Gresik, melibatkan ekosistem belajar yang heterogen terdiri dari pelajar, guru, seniman senior dari komunitas G1R1 DK, dan budayawan Yayasan MATASEGER. Proses transfer pengetahuan dalam lokakarya ini berlangsung melalui metode *co-creation*. Pada tahap awal, peserta diperkenalkan dengan filosofi visual Damar Kurung oleh para maestro, kemudian ditantang untuk menerjemahkan narasi tersebut ke dalam gerak mekanik. Observasi lapangan menunjukkan terjadinya dinamika lintas generasi yang menarik; para seniman tua yang awalnya skeptis terhadap "mainan" mulai antusias ketika melihat gambar-gambar tradisi mereka menjadi hidup dan bergerak, sementara para siswa yang awalnya buta terhadap sejarah lokal menjadi penasaran untuk menggali cerita lebih dalam agar karya *automata* mereka memiliki konteks yang kuat. Sinergi ini memvalidasi premis bahwa

pelestarian budaya tidak harus bersifat sear ah (dari tua ke muda), melainkan bisa bersifat resiprokal di mana generasi muda menyumbangkan kebaruan metode (mekanika/teknologi) dan orang tua menyumbangkan substansi nilai (filosofi/sejarah).

Efektivitas intervensi ini tercermin secara signifikan dalam data evaluasi pasca-kegiatan. Berdasarkan survei terhadap 40 responden yang didominasi oleh kelompok usia 10-19 tahun (75%), ditemukan bahwa penerimaan terhadap metode *EduToys* sangat tinggi. Sebanyak 95% peserta memberikan respon positif terhadap kegiatan ini (Gambar 5). Kata kunci emosional yang paling dominan muncul dalam umpan balik peserta adalah "seru" (dipilih oleh 32 responden) dan "menantang" (12 responden). Hanya sebagian kecil (2 responden) yang merasa kegiatan ini "membingungkan". Temuan ini mengindikasikan bahwa tingkat kesulitan merakit *automata* berada pada zona flow yang tepat, tidak terlalu mudah sehingga membosankan, dan tidak terlalu sulit hingga membuat frustrasi. Hal ini dikuatkan oleh data dampak kognitif, di mana 97,5% peserta menyatakan memperoleh pemahaman baru terkait dua hal sekaligus: prinsip kerja mekanika sederhana dan urutan narasi cerita Damar Kurung. Angka nyaris sempurna ini membuktikan bahwa integrasi materi STEM (*Science, Technology, Engineering, Math)* dengan seni tradisi (*Art*), atau sering disebut *STEAM*, mampu mengakselerasi pemahaman siswa dibandingkan jika kedua materi tersebut diajarkan secara terpisah. Damar Kurung tidak lagi dipandang sebagai benda mati, melainkan sistem yang hidup dan logis.



Gambar 5. Diagram respon peserta atas *EduToys Automata* GEMAR

Lebih jauh, analisis terhadap dampak pengembangan soft skills menunjukkan bahwa kegiatan ini memicu pertumbuhan kompetensi abad ke-21. Data menunjukkan bahwa aspek "Kreativitas" dan "Kerja Sama" menjadi dampak pembelajaran tertinggi, masing-masing diakui oleh 62,5% peserta. Tingginya angka kolaborasi ini dapat dijelaskan oleh kompleksitas perakitan *EduToys* yang menuntut pembagian peran; ada siswa yang lebih unggul dalam merakit struktur mekanik, sementara yang lain lebih terampil dalam ilustrasi dan pewarnaan panel cerita. Kondisi ini memaksa mereka untuk berdiskusi, bernegosiasi, dan memecahkan masalah bersama (*collaborative problem solving*). Selain itu, aspek "Ketelitian" dan "Logika" juga muncul sebagai dampak ikutan yang signifikan. Hal ini wajar mengingat mekanisme *automata* menuntut presisi tinggi; pergeseran posisi cam beberapa milimeter saja dapat menyebabkan objek gagal bergerak. Kegagalan-kegagalan kecil saat perakitan inilah yang

justru menjadi momen belajar (teachable moments) yang berharga, melatih resiliensi siswa untuk melakukan trial and error hingga mainan mereka berfungsi sempurna. Proses ini jauh lebih bermakna dibandingkan sekadar mendengarkan ceramah tentang sejarah Damar Kurung yang pasif.

Namun, sebagai sebuah siklus penelitian tindakan (*action research*), evaluasi juga menjaring aspek-aspek kritis yang memerlukan perbaikan untuk pengembangan selanjutnya. Tantangan terbesar yang diidentifikasi oleh mayoritas peserta (54,3%) adalah durasi waktu pengerjaan yang dirasa kurang panjang. Hal ini sebenarnya merupakan indikator positif yang terselubung (*positive problem*), karena menunjukkan tingginya tingkat keterlibatan (*engagement*) peserta yang merasa waktu berjalan terlalu cepat saat mereka asyik berkarya. Masukan ini menyarankan agar dalam implementasi kurikulum ke depan, modul pelatihan *EduToys* sebaiknya dipecah menjadi beberapa pertemuan atau dengan durasi yang dilipatgandakan (misal menjadi 2-3 sesi pertemuan). Selain itu, terdapat 11,4% peserta yang menyoroti perlunya penyederhanaan bahasa dalam panduan instruksi manual (*instructional design*). Beberapa istilah teknis perakitan masih dianggap terlalu rumit bagi siswa sekolah menengah. Temuan ini menjadi catatan penting bagi tim pengabdi untuk merevisi modul ajar menjadi lebih piktorial dan menggunakan bahasa yang lebih komunikatif bagi remaja, guna memastikan kemandirian belajar di masa depan.

Aspek menarik lainnya dari hasil evaluasi adalah preferensi peserta terhadap jenis mainan. Ketika dibandingkan dengan opsi mainan mekanik lain seperti kincir angin, turbin, atau robot rakitan generik, *EduToys Automata* bertema Damar Kurung tetap menjadi pilihan utama (dipilih oleh 20% responden sebagai aktivitas favorit, diikuti Wayang Beber). Hal ini menunjukkan bahwa faktor "kedekatan budaya" (*cultural proximity*) memegang peranan penting. Peserta merasa lebih terhubung dengan mainan yang menceritakan kisah lingkungan mereka sendiri dibanding mainan generik tanpa narasi. Fenomena ini mengonfirmasi teori bahwa konten lokal dapat menjadi penambah nilai (*value added*) yang kuat dalam produk edukasi modern. Kehadiran guru (15% dari total partisipan) dan budayawan dalam kegiatan ini juga membuka peluang keberlanjutan program. Para guru yang terlibat menyatakan bahwa purwarupa ini sangat potensial untuk diadopsi sebagai media ajar lintas mata pelajaran, menggabungkan Seni Budaya, Fisika (mekanika), dan Sejarah. Dukungan dari tokoh masyarakat dan pemerintah Kelurahan Sidokumpul semakin memperkuat posisi tawar inovasi ini untuk direplikasi dalam skala yang lebih luas di tingkat kabupaten.

Puncak dari seluruh rangkaian proses kreasi dan edukasi ini dimanifestasikan dalam Tahap Diseminasi melalui penyelenggaraan "Festival GEMAR" (Gambar 6). Tahapan ini menjadi hilirisasi yang mengubah hasil workshop menjadi etalase publik. Festival ini dirancang sebagai pameran hasil karya siswa, sekaligus sebagai ruang dialektika visual yang mempertemukan dua entitas budaya: tradisi murni dan interpretasi baru. Dalam tata letak pameran, karya *EduToys Automata* buatan siswa disandingkan secara sejajar dengan karya-karya lukisan dengan pendekatan narasi visual Damar Kurung yang orisinal. Strategi kuratorial ini secara simbolis menghapus hierarki antara "seni tinggi" (karya maestro) dan "karya amatir" (karya siswa), untuk menegaskan bahwa kedua bentuk tersebut adalah bagian sah dari evolusi budaya Damar Kurung. Pengunjung festival, yang terdiri dari warga Kelurahan Sidokumpul, aparat pemerintahan, para pendidik, hingga masyarakat umum Gresik, disuguhi pemandangan kontras yang harmonis, di satu sisi mereka melihat adi luhungnya Damar Kurung, dan di sisi lain mereka menyaksikan dinamika mainan mekanik yang digerakkan oleh tangan-tangan antusias peserta generasi Z. Respon publik yang terekam melalui observasi partisipatif selama festival menunjukkan adanya pergeseran persepsi, Dimana masyarakat yang awalnya menganggap pelestarian budaya adalah tugas elit budayawan, mulai melihat bahwa pelestarian bisa dimulai dari benda sederhana di atas meja belajar. Festival ini berhasil menciptakan "ruang ketiga" di mana narasi sejarah Gresik diperbincangkan kembali dengan riuh rendah dan gembira, jauh dari kesan sakral.



Gambar 6. Dokumentasi Festival GEMAR (Generasi Muda Akrab Damar Kurung)

Keberhasilan diseminasi program ini mendapatkan validasi eksternal melalui liputan media massa nasional dan regional, salah satunya adalah penayangan khusus dalam segmen budaya TVRI Jawa Timur pada 20 November 2025. Eksposur media ini menjadi indikator kualitatif bahwa model inovasi *EduToys* memiliki nilai berita (*news value*) dan urgensi sosial yang relevan bagi masyarakat luas, bukan hanya bagi komunitas sekolah. Dalam liputan tersebut, sorotan utama tertuju pada bagaimana teknologi sederhana mampu merevitalisasi minat generasi layar sentuh (*touchscreen generation*) terhadap artefak fisik. Selain itu, dukungan penuh dari pemerintah Kelurahan Sidokumpul selama festival menegaskan potensi keberlanjutan program ini untuk diintegrasikan ke dalam agenda tahunan desa wisata atau program pemberdayaan karang taruna. Evaluasi pasca-festival mencatat bahwa keterlibatan stakeholders kunci, mulai dari akademisi, pemerintah, media, hingga komunitas akar rumput, telah membentuk ekosistem pelestarian yang tangguh. Jika sebelumnya Damar Kurung hanya hadir setahun sekali saat tradisi malam *Selawe* (25 Ramadhan), melalui inovasi *EduToys* dan festival ini, memori kolektif tentang Damar Kurung dapat dihadirkan kapan saja sebagai sarana edukasi yang berkelanjutan. Dampak sosiologis inilah yang menjadi capaian terbesar tahap diseminasi, yakni ketika sebuah inovasi akademik berhasil "membumi" dan diadopsi menjadi kebanggaan komunal baru bagi masyarakat pemilik kebudayaan tersebut.

Secara keseluruhan, hasil program ini membuktikan bahwa revitalisasi Damar Kurung tidak harus dilakukan dengan cara "mengawetkan" tradisi dalam lemari kaca museum, melainkan dengan "meminjam" semangat zamannya. Bagi Generasi Z, semangat zaman itu adalah interaktivitas, logika permainan (*game logic*), dan kustomisasi. *EduToys Automata* berhasil menerjemahkan bahasa tradisi yang simbolik menjadi bahasa mekanik yang logis, tanpa mereduksi makna filosofisnya. Keberhasilan 95% peserta dalam menghasilkan setidaknya satu gagasan visual baru pada panel mainan mereka menunjukkan bahwa tradisi ini telah berhasil memantik imajinasi baru. Damar Kurung kini tidak lagi dilihat sebagai warisan masa lalu yang kaku, melainkan sebagai kanvas masa depan yang terbuka untuk diinterpretasi ulang. Melalui festival seni lintas generasi yang menjadi puncak kegiatan, karya-karya siswa ini dipamerkan bersanding dengan karya maestro, simbolisasi simbolis bahwa tongkat estafet kebudayaan telah mulai berpindah tangan, melalui kegembiraan belajar sambil bermain dan berkarya. Ini menjadi esensi dari revitalisasi budaya, di mana tradisi hidup dan berkembang seiring dengan inovasi teknologi yang melingkupinya.

KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa revitalisasi seni tradisi Damar Kurung di tengah arus budaya digital tidak efektif jika hanya dilakukan melalui pendekatan konservasi pasif seperti pameran museum atau dokumentasi arsip semata. Program ini membuktikan bahwa pendekatan inovatif melalui media *EduToys Automata* berhasil mengubah posisi generasi muda (Generasi Z) di Gresik dari sekadar penonton sejarah menjadi aktor pelestari. Secara substansial, data menunjukkan bahwa integrasi antara narasi budaya lokal dengan logika mekanika sederhana (*STEM/STEAM*) mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa secara signifikan. Hal ini tervalidasi dengan tingginya respon positif peserta (95%) dan keberhasilan mereka dalam menciptakan karya baru yang memadukan pakem visual tradisi dengan kreativitas teknik modern. Temuan penting dari program ini adalah terciptanya model transfer pengetahuan yang bersifat dua arah. Kegiatan ini berhasil mematahkan stigma bahwa pelestarian budaya hanya berjalan "turun-temurun" dari orang tua ke anak muda. Melalui metode co-*creation* dalam perakitan *EduToys*, terjadi pertukaran peran yang dinamis, yakni para maestro dan seniman senior berperan menanamkan nilai filosofis, sementara anak muda berkontribusi dalam aspek teknis dan kebaruan metode. Sinergi lintas generasi inilah yang menjadi kunci keberhasilan program dalam menghidupkan kembali ekosistem Damar Kurung di Kelurahan Sidokumpul, menjadikannya lebih relevan, inklusif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Sebagai rekomendasi untuk keberlanjutan dan pengembangan kegiatan pengabdian berikutnya, terdapat beberapa catatan evaluatif yang perlu ditindaklanjuti. Pertama, terkait aspek teknis implementasi, disarankan untuk menambah durasi pelatihan atau membaginya ke dalam beberapa sesi pertemuan (multitahap). Masukan dari peserta menunjukkan bahwa proses perakitan dan eksplorasi narasi membutuhkan waktu inkubasi yang lebih panjang agar hasil karya lebih optimal. Kedua, dari sisi materi ajar, perlu dilakukan penyederhanaan bahasa dalam modul instruksi manual menjadi lebih visual (piktorial) agar lebih mudah dipahami secara mandiri oleh siswa tingkat menengah tanpa pendampingan intensif instruktur. Secara strategis, program ini merekomendasikan agar inovasi *EduToys* ini tidak berhenti sebagai purwarupa proyek semata, melainkan didorong untuk diadopsi menjadi muatan lokal (Mulok) di sekolah-sekolah di Gresik atau menjadi paket wisata edukasi unggulan di desa wisata. Lebih jauh, keberhasilan model alih wahana dari artefak diam menjadi mainan bergerak ini memiliki potensi besar untuk direplikasi pada objek pemajuan kebudayaan lain di Indonesia. Model ini menawarkan *blueprint* pelestarian yang menempatkan *joy of making* sebagai pintu masuk utama dalam mencintai warisan budaya bangsa.

PENDANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini didanai oleh Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (Kemendiktisaintek) Republik Indonesia melalui skema Program Inovasi Seni Nusantara (PISN) Tahun Anggaran 2025, hibah nomor 1109/C3/AL.04/2025 tanggal 29 September 2025 dan 02/PISN/LPPM-UKP/2025 tanggal 1 Oktober 2025.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi yang telah mendanai kegiatan ini melalui Program Inovasi Seni Nusantara (PISN) Tahun Anggaran 2025. Apresiasi setinggi-tingginya juga disampaikan kepada mitra: Pemerintah Kelurahan Sidokumpul, Komunitas Seniman G1R1 DK, SMAN 1 Gresik dan Yayasan MATASEGER atas partisipasi dan kontribusi pemikirannya dalam menyukseskan program ini.

KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

Christianna, A., Saidi, A. I., & Sihombing, R. M. (2022). A Visual Narrative of the Wedding Ceremony in Damar Kurung Paintings. *KnE Social Sciences*, 131–139. https://doi.org/10.18502/kss.v7i13.11653

Christianna, A., Saidi, A. I., & Sihombing, R. M. (2023). Coastal Settlements and Javanese Vernacular Art: A Historical and Cultural Analysis of Damar Kurung Gresik in Indonesia. *ISVS e-journal*, 10(12), 76-101. https://isvshome.com/pdf/ISVS_10-12/ISVSej_10.12.5.pdf

Christie, M., Bangsa, P. G., & Christianna, A. (2021~~n.d.~~). Perancangan Fotografi Ragam Hias Damar Kurung Khas Gresik Dalam Fashion. *Jurnal Nirmana*, 20(1), 38-45. https://doi.org/10.9744/nirmana.20.1.38-45

Diamastuti, E., Nastiti, T. A., & Khoirina, M. M. (2020). Interpreting the Triple Bottom Line Practice of PT. Semen Indonesia and the Gresik Community through Painting of Damar Kurung. *Advances in Economics, Business and Management Research*, 144, 113–119. https://doi.org/10.2991/AEBMR.K.200606.018

Firma, S., & Alif, S. (2021~~n.d.~~). Gaya Ilustrasi Damar Kurung Pada Konsep Desain Brand Identity Sebagai Daya Tarik Visual Kemasan Sapit Bandeng Bu Amiroh Gresik Dan Strategi Promosi. *Citrawira*, 2(2), 187-212. https://doi.org/10.33153/citrawira.v2i2.4016

Fitria Larasati, & Khakam Ma'ruf. (2023). Optimizing Damar Kurung Culture as an Integrative Thematic Learning Media Based on Gender Education. *International Journal of Scientific Multidisciplinary Research*, 1(5), 435–444. https://doi.org/10.55927/ijsmr.v1i5.4519

Hidayati, A., Syakir, S., & Sugiarto, E. (2023). Aesthetic Study of the function of Damar Kurung Crafts Gresik District. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 2975–2980. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v7i2.6813

Prasetyo, M. D. (2023). Perancangan Video Animasi untuk Memperkenalkan Damar Kurung Gresik. *Calathu: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(02), 42–52. https://doi.org/10.33479/cd.v3i02.678

Risywandha, I. (2024). Damar Kurung Craftworks For Geometrical Thinking. Ethnomathematics Journal, 5(2), 164–178. https://doi.org/10.21831/ej.v5i2.59936

Sholichah, R., & Fadhilah, N. R. (2021). Sosialisasi protokol kesehatan di masa pandemi melalui aktifitas mewarnai Damar Kurung pada anak usia dini. Atthiflah: Journal of Early Childhood Islamic Education, 8(1), 1-8. https://jurnal.insida.ac.id/index.php/atthiflah/article/view/121/66

Syafana, Q. R., & Umam, N. K. (2023). Analisis Damar Kurung melalui Penjelajahan Museum Virtual Masmundari pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 120-125. https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.766

Wardhani, K. A. M., Budiardjo, H., & Hidayat, W. (2017). Perancangan buku story photography damar kurung sriwati masmundari sebagai apresiasi budaya seni lukis tradisional gresik. *Artika*, 6(1), 64–74. https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2475/