

Sosialisasi Pengembangan Aksara Sasak Baluk Olas (Delapan Belas) Berbasis Game Kepada Gen Z

¹⁾Muhammad Tajuddin, ²⁾Ahmat Adil, ³⁾Andi Sofyan Anas, ⁴⁾R. Fany Printi Ardi

^{1,2,3)}Universitas Bumigora

⁴⁾Universitas Pendidikan Mandalika Mataram

Email Koresponden : ahmat.adil@universitasbumigora.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Sosialisasi
Aksara Sasak
Baluk Olas
Berbasis Game
Gen Z

Aksara Sasak merupakan bagian dari identitas budaya Sasak. Namun, minat generasi muda dalam mempelajarinya semakin menurun akibat dominasi bahasa Indonesia dan globalisasi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran agar tetap lestari dan menarik bagi siswa. Inisiatif pelestarian dan pengembangan Aksara Sasak Baluk Olas (Delapan Belas) semakin relevan di era digital, mengingat penggunaan aksara tradisional ini terus menurun di kalangan generasi muda, khususnya Gen Z. Kegiatan sosialisasi dirancang melalui pengembangan game edukatif yang didukung fitur Artificial Intelligence (AI) agar proses belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna. Metode gamifikasi dipilih untuk mempermudah pemahaman bentuk serta penggunaan aksara Baluk Olas, sekaligus mendorong keterlibatan aktif dalam pelestarian budaya Sasak. AI berperan dalam personalisasi konten, deteksi tulisan tangan, serta umpan balik belajar secara otomatis, sehingga efektivitas dan ketertarikan pengguna dapat terukur secara real time. Melalui pendekatan ini, diharapkan tercipta ekosistem pembelajaran digital yang inklusif dan inovatif, guna mempertahankan eksistensi aksara Sasak dalam dinamika budaya global. Sosialisasi Baluk Olas berbasis game bukan hanya strategi pelestarian, tetapi juga inovasi pendidikan yang menyatukan nilai budaya, teknologi, dan karakter generasi masa depan Lombok. Di samping itu sosialisasi ini membuka peluang pengembangan media pembelajaran kreatif berbasis teknologi lainnya untuk revitalisasi warisan budaya lokal.

ABSTRACT

Keywords:

Socialization
Sasak Script
Baluk Olas
Game Based
Gen Z

The Sasak script is part of the Sasak cultural identity. However, the younger generation's interest in learning it is declining due to the dominance of the Indonesian language and globalization. Therefore, innovation in learning methods is needed to maintain its sustainability and appeal to students. The initiative to preserve and develop the Baluk Olas (Eighteen) Sasak script is increasingly relevant in the digital era, given the continued decline in the use of this traditional script among the younger generation, especially Gen Z. Socialization activities are designed through the development of educational games supported by Artificial Intelligence (AI) features to make the learning process more interactive, fun, and adaptive to user needs. The gamification method was chosen to facilitate understanding of the form and use of the Baluk Olas script, while also encouraging active involvement in preserving Sasak culture. AI plays a role in content personalization, handwriting detection, and automatic learning feedback, so that user effectiveness and interest can be measured in real time. Through this approach, it is hoped that an inclusive and innovative digital learning ecosystem will be created, in order to maintain the existence of the Sasak script in the dynamics of global culture. The game-based socialization of Baluk Olas is not only a preservation strategy but also an educational innovation that combines cultural values, technology, and the character of Lombok's future generations. Furthermore, this socialization opens up opportunities for the development of other technology-based creative learning media to revitalize local cultural heritage.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Aksara Sasak, yang dikenal juga dengan sebutan Aksara Jejawen atau Baluk Olas (Delapan Belas),

merupakan salah satu warisan budaya tulis masyarakat Sasak di Lombok, Nusa Tenggara Barat. Aksara ini memiliki nilai historis, linguistik, dan identitas budaya yang tinggi, namun keberadaannya semakin terpinggirkan akibat dominasi huruf Latin dan rendahnya minat generasi muda dalam mempelajarinya. Kondisi ini berpotensi menyebabkan terjadinya kepunahan aksara daerah, padahal aksara tersebut menyimpan pengetahuan lokal yang penting bagi kebudayaan Nusantara (Muhammad Tajuddin et al. 2023).

Generasi Z yang lahir dalam ekosistem digital cenderung lebih tertarik pada media interaktif, visual, dan berbasis teknologi. Pola pembelajaran konvensional sering dianggap membosankan, sehingga diperlukan metode baru yang lebih sesuai dengan gaya belajar mereka. Salah satu pendekatan yang potensial adalah melalui game edukasi berbasis teknologi modern yang dapat memadukan unsur hiburan dengan pembelajaran (Muhammad Tajuddin et al. 2023; Muhammad Tajuddin, Adil, and Anas 2022).

Perkembangan Artificial Intelligence (AI) membuka peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal, adaptif, dan interaktif. Dengan AI, game edukasi dapat menyediakan umpan balik instan, menyesuaikan tingkat kesulitan, serta memberikan motivasi kepada pemain untuk terus belajar. Implementasi AI dalam pembelajaran aksara tradisional juga dapat menjembatani kesenjangan antara tradisi dan modernitas (Muhammad Tajuddin, Adil, and Anas 2025).

Teknologi gadget atau handphone atau tablet yang berbasis Sistem Operasi Android maupun yang IOS. Perkembangannya sangat membantu manusia dalam mendapatkan informasi. Perkembangan teknologi juga dapat dirasakan untuk kalangan anak-anak usia sekolah, yaitu pembelajaran untuk anak usia sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah (SMP) (Anwar, Hidayat, and Adil 2021) (Ririn Windawati 2021). Berinteraksi dengan perangkat seluler (misalnya Smartphone dan tablet) sekarang telah menjadi sangat lumrah, karena berbagai jenis aktivitas sekarang dapat dilibatkan (misalnya, bermain game). Dua dekade terakhir, penggunaan teknologi seluler telah berevolusi menjadi satu set perilaku dalam kehidupan sehari-hari, permainan sebagai alat pendidikan. Penelitian ini mencoba menjawab pertanyaan secara akademis, yaitu “Dapatkah permainan game untuk Aksara Sasak Baluk Olan (Depalan Belas) dapat mengajarkan prinsip-prinsip pendidikan. Gaya belajar yang berbeda dapat mempengaruhi siswa tentang seberapa banyak dapat belajar dari bermain game. Penelitian dilakukan dengan metodologi desain yang sesuai dengan bagaimana menerapkan konten pendidikan ke dalam permainan game di smartphone (Muhammad Tajuddin, Adil, and Anas 2025).

Game edukasi aksara Sasak Baluk Olan berbasis android dan IOS dibuat melalui tahapan analisis untuk mengetahui kebutuhan siswa SD dan SMP. Tahapan desain dilakukan pemilihan format media, dan perancangan media (Alfareza et al. 2024) (Adrillian, Nizaruddin, and Aini 2023). Tahap pengembangan game sebagai media, serta tahapan implementasi untuk melakukan uji coba hasil game dengan pengguna sebagai sampel serta tahapan yang terakhir yaitu evaluasi dengan cara melakukan penyempurnaan penyempurnaan pada tahapan implementasi, sehingga game aksara Sasak Baluk Olan dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan generasi Z (Izza and Febria Wardhani 2025) (Sasongko 2025). Generasi Z menggunakan smartphone untuk mengajarkan prinsip-prinsip pendidikan Aksara Baluk Olan dengan tanpa disadari bahwa mereka sedang belajar dalam rangka pelestarian Bahasa Daerah Nusantara. Penelitian ini dapat meningkatkan penggunaan aksara Sasak dengan suara bacanya menggunakan pendukung AI untuk kesinambungan pada Gen Z (Muhammad Tajuddin et al. 2022; Muhammad Tajuddin, Adil, and Anas 2022).

Perkembangan yang cepat dalam teknologi seluler khususnya dalam permainan game di smartphone dapat berkontribusi dalam penggunaan. Penggunaan permainan untuk mempromosikan pembelajaran kepada siswa telah dilakukan di masa lalu untuk menarik minat generasi milenial karena belajar itu lebih baik ketika kita termotivasi (Izza and Febria Wardhani 2025; Kania 2021) (Febriani, Mulyana, and Rahman 2018). Generasi milenial memiliki kontak setiap saat dengan permainan game, dan permainan game sebagai alat pendidikan juga memiliki faktor motivasi intrinsik yang mendorong rasa ingin tahu dan menciptakan kesan bahwa mengendalikan pembelajaran oleh mereka sendiri [6]. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Game (PBG) melibatkan pemain dalam kegiatan pembelajaran, biasanya melalui video edukasi atau game (Sasongko 2025) (Ahdan, Sucipto, and Agus Nurhuda 2019). Game yang dirancang untuk partisipasi aktif dan interaksi sebagai pusat pengalaman dari pada bentuk hiburan murni. Beberapa pendekatan dilambungkan sebagai Pembelajaran Berbasis Kompetitif atau Program Kompetitif, telah berhasil mempertimbangkan permainan kompetitif untuk mempromosikan media pembelajaran [8]. Kontribusi utama dari penelitian ini adalah penggunaan Teori Game untuk mendukung Pembelajaran Berbasis Kompetisi (Santoso, Budhi, and Intan 2017) (Furqonnil Hakim, Pasha, and Jafar Adrian 2022).

Dengan mengembangkan game edukasi berbasis AI untuk pembelajaran Aksara Sasak Baluk Olan di kalangan Gen Z bukan hanya menjadi upaya pelestarian budaya, tetapi juga sarana inovatif untuk

meningkatkan literasi aksara daerah melalui media yang relevan dengan kebutuhan zaman (Muhammad Tajuddin et al. 2023). Sosialisasi pengembangan Aksara Sasak Baluk Olas berbasis game bagi Generasi Z sangat penting karena berperan dalam revitalisasi budaya sekaligus memanfaatkan teknologi yang akrab dengan generasi muda saat ini. Pendekatan berbasis game menjembatani pelestarian tradisi tulis Sasak dengan gaya belajar digital generasi Z yang interaktif, visual, dan cepat merespons media inovatif (Anas et al. 2025; Muhammad Tajuddin, Adil, and Anas 2025). Berikut beberapa hal pentingnya sosialisasi pelestarian Aksara sasak berbasis game kepada Gen Z :

1. Menumbuhkan Kesadaran Identitas Budaya; Aksara Sasak Baluk Olas merupakan warisan intelektual masyarakat Lombok yang sebagian besar dipahami hanya oleh kalangan terbatas. Generasi Z, sebagai generasi digital dan dinamis, lebih cenderung mengenal budaya global daripada membaca naskah lontar Sasak yang memakai aksara ini. Melalui sosialisasi berbasis game, nilai-nilai budaya lokal dapat ditanamkan kembali dengan cara yang menyenangkan dan relevan dengan keseharian mereka.
2. Media Efektif Pembelajaran Digital; Game edukasi memungkinkan pembelajaran aksara Sasak dilakukan lewat mekanisme kuis interaktif, tebak huruf, atau tantangan visual dengan umpan balik langsung.
3. Pelestarian Budaya di Era Global; Tekanan budaya luar yang kuat melalui media sosial dan gelombang pop culture dapat memudarkan minat terhadap aksara daerah. Oleh sebab itu, integrasi Baluk Olas ke dalam dunia game, AI, dan platform digital lain merupakan langkah strategis untuk menjaga keberlanjutan budaya tulis Lombok sekaligus mengukuhkan jati diri daerah di tengah arus globalisasi.
4. Keterlibatan Generasi Z; Generasi Z dikenal kreatif, ekspresif, dan terbiasa berkolaborasi di ruang digital. Dengan melibatkan mereka sebagai co-creator dalam desain game atau promosi aksara Sasak, sosialisasi menjadi gerakan kultural partisipatif, bukan sekadar edukatif. Partisipasi ini akan menumbuhkan rasa memiliki dan kesadaran untuk melestarikan budaya melalui cara yang sesuai dengan karakter zaman.

Beberapa **penelitian sebelumnya** telah membahas pentingnya digitalisasi dalam pelestarian aksara daerah. Misalnya, penelitian oleh Tajuddin, dkk (2018) menunjukkan bahwa digitalisasi aksara daerah melalui aplikasi berbasis web dan multimedia interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, studi oleh Anas, dkk (2024) mengungkapkan bahwa gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Namun, hingga saat ini, masih terbatas penelitian yang secara khusus mengembangkan mobile game untuk pembelajaran aksara Sasak, sehingga terdapat celah penelitian yang perlu diisi.

Tujuan sosialisasi pengembangan Aksara Sasak Baluk Olas (Delapan Belas) berbasis game kepada Generasi Z adalah untuk melestarikan warisan budaya Lombok melalui pendekatan teknologi yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar generasi digital saat ini (Sujana et al. 2023). Berikut adalah beberapa hal yang menjadi tujuan sosialisasi :

- a. Melestarikan Identitas Budaya Lokal; Sosialisasi bertujuan agar generasi muda tidak kehilangan keterikatan dengan warisan leluhur. Dengan mengenalkan aksara melalui media modern seperti game digital, kegiatan ini menjaga kesinambungan pengetahuan budaya di tengah arus globalisasi.
- b. Menghadirkan Media Pembelajaran Menarik; Game edukasi berbasis Aksara Sasak memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Tujuannya ialah mempermudah anak muda memahami huruf, pelafalan, dan penggunaannya tanpa harus mempelajari secara konvensional.
- c. Memberdayakan Generasi Z Sebagai Pelestari Budaya; Sosialisasi juga menempatkan Generasi Z sebagai agen utama pelestarian. Mereka tidak hanya menjadi pengguna, tetapi juga ikut mengembangkan konten digital, desain permainan, dan komunitas daring yang menghidupkan Aksara Sasak. Keterlibatan aktif ini memperkuat rasa memiliki terhadap budaya lokal serta membangun kebanggaan di ranah digital.
- d. Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Budaya; Tujuan lain dari sosialisasi ini adalah menanamkan pembelajaran aksara daerah dalam konteks teknologi, seperti *artificial intelligence*, *gamification*, dan digitalisasi aksara. Arah ini sejalan dengan upaya nasional untuk mendigitalisasi aksara Nusantara sehingga dapat digunakan di platform modern, memperluas penggunaannya dalam komunikasi dan pendidikan.
- e. Menangkal Dampak Negatif Globalisasi; Generasi Z sering lebih akrab dengan budaya global ketimbang local, sehingga sosialisasi pengembangan Baluk Olas melalui game menjadi strategi kreatif untuk menghadirkan nilai-nilai kearifan lokal ke dunia maya.

Dengan demikian, tujuan utama sosialisasi ini mencakup tiga dimensi penting: *pelestarian budaya*, *transformasi pendidikan*, dan *pemberdayaan generasi muda melalui teknologi*. Ketiganya saling berkaitan

dalam membangun kesadaran baru bahwa aksara daerah bukan sekadar teks kuno, tetapi identitas yang bisa hidup di era digital.

II. MASALAH

Permasalahan utama dalam pengembangan aksara Sasak Baluk Olas (Delapan Belas) berbasis game untuk Gen Z meliputi kurangnya pengetahuan dasar, minimnya akses digital, serta tantangan dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi generasi muda. Sehingga pentingnya kolaborasi antara pengembang, edukator, pemerintah, dan komunitas budaya untuk menghadirkan solusi inovatif dalam digitalisasi aksara daerah berbasis game, khususnya agar Gen Z tetap tertarik dan mampu melestarikan warisan budaya lokal di era digital. Berikut beberapa masalah yang dalam pengembangan aksara sasak :

- a. Hambatan Pengetahuan dan Motivasi; Banyak Gen Z hanya mengenal aksara Sasak di tingkat sekolah dasar, sehingga pengetahuan dan keterampilan mereka sangat terbatas.
- b. Tantangan Akses dan Infrastruktur; Minimnya fasilitas pembelajaran berbasis teknologi membuat Gen Z kesulitan memperdalam aksara secara mandiri, apalagi jika tidak tersedia di rumah atau lingkungan sekitar.
- c. Kompleksitas Digitalisasi dan Desain Game
 - 1) Pembuatan aplikasi game edukasi harus memperhatikan aturan-aturan khas penulisan aksara Sasak yang relatif rumit, seperti bentuk karakter, transliterasi, dan sistem tata tulis yang berbeda dari alfabet Latin.
 - 2) Game harus dibuat menarik dan interaktif agar mampu bersaing dengan game populer lain yang cenderung adiktif namun tidak edukatif.
- d. Ketertarikan dan Keterlibatan Pengguna
 - 1) Media game edukasi harus mampu memancing minat belajar, tidak hanya soal huruf tapi juga aspek budaya di balik aksara tersebut.
 - 2) Kurangnya pengenalan budaya secara menyeluruh lewat game dapat membuat pembelajaran aksara menjadi kurang bermakna bagi Gen Z.

III. METODE

Metode pelaksanaan pengabdian ini adalah sosialisasi aplikasi aksara Sasak Baluk Olas (delapan belas) berbasis game didukung dengan AI yang sederhana dan mudah dipahami memungkinkan anak-anak agar dengan mudah mengenali aksara Sasak sebelum memulai proses belajar mengajar. Tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut: analisis dan perancangan, pelatihan, implementasi dan evaluasi. Aplikasi ini memiliki 18 aksara Sasak yang lengkap dan dapat dipelajari oleh pengguna. Aplikasi ini menawarkan dua modul pembelajaran. Modul pertama adalah latihan, di mana pengguna akan diajarkan cara menulis huruf aksara Sasak Baluk Olas sesuai urutan goresan yang benar untuk masing-masing huruf aksara Sasak. Sedangkan Modul Kedua adalah Menebak Aksara Sasak serta ada total nilai yang diperoleh, di mana pengguna diberikan waktu dua menit untuk menyelesaikan tantangan menulis sebanyak mungkin huruf aksara Sasak. Sistem AI dalam aplikasi akan mengevaluasi goresan tangan pengguna dan menentukan kebenarannya. Pengembangan aplikasi ini menggunakan game engine. Unity untuk mengatur antarmuka pengguna yang ramah. Library Tensor Flow juga digunakan untuk membangun Convolutional Neural Network (CNN) dalam sistem AI aplikasi tersebut.

Tahapan pengabdian sosialisasi Aksara Sasak Baluk Olas (Delapan Belas) berbasis game yang didukung artificial intelligence (AI) kepada Gen Z melibatkan proses terpadu mulai dari perencanaan, pengembangan media digital, hingga evaluasi dan pelaporan.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan sosialisasi

Tahapan Sosialisasi sebagai berikut :

1. **Persiapan**
Kegiatan diawali dengan perencanaan, pengurusan perizinan, penentuan sasaran, penyusunan proposal, penjadwalan dan persiapan materi sosialisasi sesuai kebutuhan masyarakat
2. **Analisis Kebutuhan**
3. Dilakukan analisis target pengguna, karakteristik Gen Z, dan potensi teknologi AI dalam pembelajaran aksara Sasak. Tujuan utamanya agar metode dan media sosialisasi selaras dengan gaya belajar generasi muda berbasis digital.
4. **Perancangan (Design)**
5. Tim menyusun desain aplikasi game edukasi, memilih mekanik game yang cocok (contoh: RPG atau puzzle), serta menyiapkan materi Aksara Sasak yang akan diintegrasikan dalam game.
6. **penyusunan Materi dan pembuatan sosialisasi**
7. Materi disusun berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, disesuaikan dengan latar belakang peserta agar mudah dipahami dan diaplikasikan
8. **pelaksanaan kegiatan sosialisasi & pelatihan**
9. Kegiatan inti berupa penyampaian materi, demonstrasi langsung, diskusi, kuis, praktik, dan sesi tanya jawab. Pelaksanaan bisa dilakukan secara tatap muka maupun daring menggunakan media digital



Gambar 2 Pelaksanaan sosialisasi

10. **Evaluasi dan Uman Balik**
Dilakukan evaluasi efektivitas metode sosialisasi melalui survei, kuis, dan analisis data interaksi (hasil monitoring aplikasi game dan fitur AI). Hasil diolah untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan motivasi belajar Gen Z terhadap aksara Sasak

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian sosialisasi aksara Sasak Baluk Olas (Delapan Belas) berbasis game yang didukung Artificial Intelligence (AI) kepada Gen Z menunjukkan beberapa capaian penting dalam aspek edukasi, pelestarian budaya, dan efisiensi pembelajaran digital.

1. Dampak dan Temuan Utama

a. Meningkatkan Minat dan Aksesibilitas

Game edukasi AI telah mempermudah Gen Z mengenal dan belajar aksara Sasak, serta memperkuat minat mereka terhadap budaya lokal melalui media yang dekat dengan keseharian mereka. Digitalisasi membuat pembelajaran lebih menarik, mudah diakses, dan tidak terbatas ruang serta waktu.



Gambar 3. Interface game

b. Pengalaman Belajar Adaptif

AI dalam game memungkinkan personalisasi pengalaman belajar, di mana peserta bisa menerima umpan balik real time dan tantangan sesuai tingkat capaian. Fitur ini sangat cocok dengan karakter Gen Z yang akrab dengan teknologi serta kebiasaan belajar mandiri maupun kolaboratif.



Gambar 4. Implementasi game

c. Pelestarian dan Revitalisasi Aksara Lokal

Media game berbasis AI menjadi pelengkap sumber belajar tradisional (seperti buku dan guru), bukan pengganti, sehingga memperkuat efektivitas proses transfer pengetahuan dan pelestarian aksara Sasak Baluk Olas. Permainan dibuat menarik agar pengguna dari tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah pertama tertarik untuk memainkannya. Game ini juga dilengkapi dengan voice over yang dapat membantu user dalam pengucapan aksara sasak yang benar. Deskripsi game ditampilkan tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Game

Informasi	Diskripsi
Judul	Game Aksara Sasak
Users	Pelajar Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama
Genre	Unlimited
Graphic	3D
Audio	Vokal dan musik latar
Animasi	Animasi 3D
Interaksi	User memilih menu sesuai kemampuan dan keinginan

d. Efektivitas Sosialisasi

Kegiatan pengabdian membuktikan bahwa pendekatan berbasis game edukasi dapat secara praktis meningkatkan literasi aksara dan membuka peluang integrasi game AI ke dalam kurikulum pendidikan lokal di sekolah-sekolah atau komunitas.



Gambar 5. Pemateri, memberikan materi sosialisasi Dan Diskusi dengan peserta sosialisasi

2. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, metode yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif dengan analisis survei berbasis skala Likert. Survei ini melibatkan 30 responden kelas 4 sampai 6 sekolah dasar dan kelas VII sampai IX untuk sekolah menengah pertama. Responden diberikan kuesioner dengan sejumlah pertanyaan terkait aspek game, seperti user friendly, cognitive element, completeness of information, system integration, art and aesthetic, dan learning benefits. Setelah data dikumpulkan, selanjutnya adalah menghitung persentase jawaban responden dengan cara menghitung jumlah responden yang memberikan skor tinggi dibandingkan dengan total responden, lalu dikonversi ke dalam persentase.

Tabel 1. Hasil Perhitungan setiap aspek penilaian

Aspek penilaian	Jml. Responden Skor tinggi	Persentase Skor tinggi (%)	Jml. Responden Skor Rendah	Persentase Skor rendah (%)
<i>User Friendly</i>	23	76,67	7	23,33
<i>Cognitive Element</i>	25	83,33	5	16,67
<i>Completeness of information</i>	22	73,33	8	26,67
<i>System Integration</i>	29	96,67	1	3,33
<i>Art and Aesthetic</i>	27	90	3	10
<i>Learning Benefits</i>	25	83,33	5	16,67

V. KESIMPULAN

Kesimpulan dari pengabdian sosialisasi aksara Sasak Baluk Olas (Delapan Belas) berbasis game yang didukung Artificial Intelligence (AI) kepada Gen Z adalah bahwa upaya ini dapat meningkatkan minat belajar serta pelestarian aksara lokal melalui pendekatan digital yang relevan dan adaptif dengan karakter generasi muda masa kini. 1) Media game edukasi AI terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, mudah diakses, serta sesuai dengan gaya hidup dan kebiasaan pengguna muda, sehingga langkah sosialisasi menjadi lebih efektif. 2) Penerapan game sebagai alat bantu pembelajaran aksara Sasak Baluk Olas turut mendukung strategi pelestarian bahasa daerah di tengah tantangan era digitalisasi dan penurunan jumlah penutur lokal. 3) Meskipun kehadiran game edukasi sangat bermanfaat, peran guru dan buku tetap tak tergantikan dan tetap dibutuhkan sebagai sumber serta pendamping utama dalam proses belajar. 4) Pengembangan dan penggunaan aplikasi game aksara Sasak ini memiliki potensi untuk diintegrasikan secara lebih luas ke dalam kurikulum sekolah guna memperkuat pendidikan muatan lokal di Nusa Tenggara Barat.

Pengabdian ini membuktikan bahwa inovasi digital berbasis AI mampu mendorong pelestarian budaya aksara lokal secara efektif, dengan tetap menyeimbangkan antara teknologi modern dan nilai tradisi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada pemberi dana penelitian atau donatur. Ucapan terima kasih dapat juga disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrillian, Hendrisa, Nizaruddin Nizaruddin, and Aurora Nur Aini. 2023. "Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SMP." *Jurnal Kualita Pendidikan* 4(1): 72–81. doi:10.51651/jkp.v4i1.379.
- Ahdan, Syaiful, Adi Sucipto, and Yeni Agus Nurhuda. 2019. "Game to Stimulate Children's Multiple Intelligence Based on Android." *SENTER 2019: Seminar Nasional Teknik Elektro 2019* (November): 554–68.
- Alfareza, Elga, Dicksa Ananda, Christian Tue, Andi Sofyan Anas, Muhammad Tajuddin, and Ahmat Adil. 2024. "JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia Klasifikasi Aksara Sasak Menggunakan Convolutional Neural Networks (CNN)." 6(3): 346–53.
- Anas, Andi Sofyan, Muhammad Tajuddin, Ahmat Adil, and Rifqi Hammad. 2025. "Strategi Pelestarian Aksara Sasak Melalui Mobile Game Edukatif Berbasis ADDIE." : 607–14.
- Anwar, Muhammad Tajuddin, Syahroni Hidayat, and Ahmat Adil. 2021. "TRANSFORMASI LONTAR BABAD LOMBOK MENUJU DIGITALISASI BERBASIS NATURAL GRADIENT FLEXIBLE (NGF) TRANSFORMATION OF LONTAR BABAD LOMBOK TOWARDS DIGITALIZATION BASED ON NATURAL GRADIENT FLEXIBLE (NGF)." 8(2): 275–82. doi:10.25126/jtiik.202184088.
- Febriani, Alvi Sufiyanti, Edi Hendri Mulyana, and Taopik Rahman. 2018. "PENGEMBANGAN EDUCATIVE GAME BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK MEMFASILITASI KETERAMPILAN MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN Email : Alfi.Sufiyati@gmail.Com Dalam Buku Media Pendidikan Berbasis Powerpoint Untuk Anak Usia Dini (2015 ,." *Jurnal PAUD Agapedia* 2(2): 187.
- Furqonnil Hakim, Kharis, Donaya Pasha, and Qadhli Jafar Adrian. 2022. "Rancang Bangun Game Platform 2D Petualangan Si Gajah Berbasis Android." *Jurnal Format* 11: 153–59.
- Izza, Muhammad Gausan, and Dyah Febria Wardhani. 2025. "Perkembangan Kecerdasan Buatan Dalam Industri Video Game." *Jurnal Sintaks Logika* 5(2): 159–69. doi:10.31850/jsilog.v5i2.3773.
- Kania, Markani. 2021. "Aplikasi Game Edukasi Puzzle Dengan Kecerdasan Buatan Berbasis Android." *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer* 7(2): 62–69. doi:10.35329/jiik.v7i2.205.
- Ririn Windawati, Henny Dewi Koeswanti. 2021. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(2): 1027–38.
- Santoso, Erick, Gregorius Satia Budhi, and Rolly Intan. 2017. "Pembuatan Game Dengan Menerapkan Metode Decision Tree: UCB1, Untuk Menentukan Pemilihan Strategy Dalam AI." *Jurnal Infra* 5(1): 60–66.
- Sasongko, Bagus Tri. 2025. "Pengembangan Game Escape From Basement Dengan AI Berbasis Finite State Machine Di Godot Engine Menggunakan Metode GDLC." *Prosiding Seminar Nasional KONSTELASI* 2(1): 95–106. doi:10.24002/prosidingkonstelasi.v2i1.11083.
- Sujana, I M, A Saputra, B Z Melani, and ... 2023. "Pengembangan Modul Ajar Inovatif Bahasa Inggris SMP Dengan Menggunakan Artificial Intelligence (AI) Dan Game-Based Instructions (GBI)." ... *Pendidikan IPA*. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jpmpi/article/view/5096%0Ahttps://jppipa.unram.ac.id/index.php/jpmpi/article/download/5096/3345>.
- Tajuddin, Muhaamad, Andy Soyan Anas, Ahmad Zuli Amrullah, Ahmat Adil, and R Fanny Printi. 2022. "Penerapan Metode ADDIE Dalam Pengembangan Aksara Sasak Baluk Olas (Delapan Belas) Berbasis Game." : 129–34.
- Tajuddin, Muhammad, Ahmat Adil, and Andi Sofyan Anas. 2022. "Game for Sasak Script Based on Knuth Morris Pratt Algorithm and ADDIE Model." *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer* 22(1): 83–96. doi:10.30812/matrik.v22i1.2363.
- Tajuddin, Muhammad, Ahmat Adil, and Andy Soyan Anas. 2025. *Aksara Sasak Di Era Game Dan Artificial Intelligence (AI)*. I. Jogyakarta: Deepublish. <https://deepublishstore.com/produk/buku-aksara-sasak-di-era-game-dan-artificial-intelligence-ai/>.
- Tajuddin, Muhammad, Nenet N. Jaya, Andi Sofyan Anas, Ahmat Adil, Syahroni Hidayat, R. Fanny Printi, and Zaenal Abidin. 2023. "Baluk Olas (Eighteen) Sasak Scripts in the Digital Era Based on the Mobile Games." *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology* 13(3): 1000–1017. doi:10.18517/ijaseit.13.3.17019.