

Penguatan Identitas Budaya Melayu Riau: Pengenalan Busana Tari Persembahan Melalui Media Game

**Syefriani¹, Panji Rachmat Setiawan²,
Nurul Yasmine Gitawirya³, Putri Lusiani⁴, Wahyu Trinanda Puteri⁵**
Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau¹
Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Riau²
Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau^{3,4,5}

Email: syefriani@edu.uir.ac.id, panji.r.setiawan@eng.uir.ac.id

Abstrak

Tari Persembahan merupakan tarian tradisional Melayu Riau yang memiliki nilai budaya tinggi, namun pemahaman siswa terhadap busana yang digunakan masih sangat terbatas. Penelitian pengabdian ini bertujuan untuk memperkuat identitas budaya Melayu Riau melalui pengenalan busana Tari Persembahan berbasis media game di SMKS YKWI Pekanbaru. Metode pelaksanaan meliputi pemetaan kebutuhan mitra, sosialisasi, demonstrasi langsung, penerapan game edukasi berbasis Android, serta evaluasi. Game edukasi dirancang untuk menyajikan informasi visual dan tekstual mengenai nama, fungsi, urutan pemakaian, dan makna setiap elemen busana Tari Persembahan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap busana tari secara signifikan setelah menggunakan media game. Siswa yang sebelumnya hanya mampu menarikan Tari Persembahan tanpa memahami busana yang digunakan, kini mampu mengidentifikasi nama dan fungsi setiap elemen busana. Kegiatan ini mendapat respons positif dari guru dan siswa SMKS YKWI Pekanbaru, serta berkontribusi pada upaya pelestarian identitas budaya Melayu Riau di kalangan generasi muda di tengah arus globalisasi.

Kata kunci: Tari Persembahan, budaya Melayu Riau, game edukasi, busana tari, pelestarian budaya

1. Pendahuluan

Setiap sekolah di Indonesia memiliki mata pelajaran Seni Budaya dan Muatan Lokal, termasuk Budaya Melayu Riau, yang diajarkan mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Kejuruan. SMKS YKWI Pekanbaru sebagai salah satu institusi pendidikan di Provinsi Riau juga mengajarkan mata pelajaran Seni Budaya sebagai upaya menjaga identitas budaya Melayu. Di lingkungan sekolah, tari Persembahan umumnya diajarkan melalui mata pelajaran Seni Budaya maupun kegiatan ekstrakurikuler.

Tari Persembahan merupakan salah satu tarian tradisional yang sangat dikenal di kalangan masyarakat Pekanbaru, Riau. Hampir setiap acara resmi menampilkan tarian ini, baik dalam upacara pembukaan yang dihadiri pejabat tinggi negara, penyambutan tamu-tamu penting, maupun dalam pesta pernikahan (Syefriani & Kurniati, 2022). Namun demikian, meskipun siswa SMKS YKWI mampu menarikan tari Persembahan, mereka umumnya belum memahami nama, fungsi, dan makna busana yang digunakan dalam pertunjukan tari tersebut.

Tari Melayu Riau adalah bentuk seni yang berasal dari komunitas Melayu di wilayah Riau dan sangat dipengaruhi oleh budaya kelompok etnis Melayu di Riau. Tari ini mencerminkan identitas, nilai-nilai, dan filosofi masyarakat Melayu Riau serta merupakan bagian penting dari warisan budaya lokal. Tari Melayu Riau berfungsi tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai media pendidikan, sarana penyampaian pesan moral, dan komponen dari berbagai upacara tradisional seperti menyambut tamu kehormatan atau perayaan komunitas. Tari ini dicirikan oleh gerakan yang anggun dan lembut, dengan pola ritme khusus yang mendasari koreografinya, termasuk gaya lenggang, inang, joget, dan zapin (Syefriani & Saearani, 2025).

Kondisi ini menjadi perhatian khusus mengingat salah satu jurusan yang ada di SMKS YKWI adalah Tata Busana. Meskipun jurusan tersebut tidak secara spesifik mempelajari busana tari, pemahaman tentang busana Tari Persembahan menjadi penting sebagai bagian dari penguatan identitas budaya Melayu Riau. Hal ini sejalan dengan Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 1 Tahun 2012 tentang Lembaga Adat Melayu Riau yang bertujuan untuk "menggali, membina, melestarikan, memelihara dan mengembangkan nilai-nilai adat dan nilai-nilai sosial budaya sebagai landasan memperkuat dan memperkokoh jati diri masyarakat Melayu".

Menghadapi era globalisasi yang semakin pesat, identitas budaya lokal semakin tergerus di kalangan generasi muda (Setyaningrum, 2018). (Budiasa, 2014) menyatakan bahwa globalisasi budaya merupakan proses homogenisasi dunia yang mengusung kemasan budaya populer Amerika, sehingga budaya lokal semakin terpinggirkan. Di sisi lain, upaya penonjolan identitas Melayu telah dilakukan melalui pembentukan Lembaga Adat Melayu (LAM) Riau yang bekerja sama dengan Pemerintah Provinsi Riau untuk melindungi warisan budaya Melayu.

Salah satu kendala utama dalam pelestarian budaya adalah kesulitan memindahkan pengetahuan budaya dari generasi ke generasi. Metode pembelajaran konvensional seringkali disajikan secara kurang menarik, sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik dan tingkat pemahaman terhadap budaya lokal menjadi rendah (Chaerani et al., 2024). Untuk mengatasi hal

ini, pemanfaatan teknologi digital, khususnya game edukasi, menjadi solusi yang efektif. (Rindyana, 2019) menunjukkan bahwa aplikasi game edukasi berbasis Android terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap budaya daerah. Penelitian serupa yang dilakukan Hastanto et al. juga menunjukkan bahwa game pengenalan budaya Riau mendapatkan nilai User Acceptance Testing (UAT) sebesar 94%, yang membuktikan efektivitasnya sebagai media pembelajaran budaya.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk: (1) memperkuat identitas budaya Melayu Riau melalui pengenalan busana Tari Persembahan menggunakan media game di SMKS YKWI Pekanbaru; (2) meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap busana Tari Persembahan sebagai bagian dari kekayaan budaya Melayu Riau; dan (3) mengembangkan metode pembelajaran budaya lokal yang interaktif dan menarik bagi generasi muda melalui media game.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SMKS YKWI Pekanbaru dengan melibatkan guru Seni Budaya dan siswa, khususnya dari jurusan Tata Busana dengan tahapan sebagai berikut:

2.1 Pemetaan Kebutuhan Mitra

Tahap pertama adalah pemetaan kebutuhan mitra. Tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan guru Seni Budaya untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran budaya Melayu Riau, khususnya terkait rendahnya pemahaman siswa terhadap busana Tari Persembahan. Pada tahap ini juga dilakukan observasi langsung terhadap kondisi pembelajaran di sekolah dan wawancara dengan guru dan siswa untuk memperoleh gambaran yang komprehensif tentang kebutuhan mitra.

2.2 Sosialisasi

Tim Pengabdian melaksanakan sosialisasi kepada guru dan siswa SMKS YKWI mengenai tujuan kegiatan, manfaat penggunaan game edukasi, serta pentingnya penguatan identitas budaya Melayu Riau melalui pemahaman busana tari. Sosialisasi dilakukan dalam bentuk presentasi dan diskusi interaktif untuk membangun kesadaran dan antusiasme peserta.

2.3 Demonstrasi dan Pelatihan

Metode demonstrasi diterapkan dengan memperkenalkan busana Tari Persembahan secara langsung kepada peserta. Tim Pengabdian, yang terdiri dari dosen dengan keahlian seni pertunjukan dan teknologi informasi, mendemonstrasikan setiap elemen busana, mulai dari nama, cara pemakaian, hingga fungsi dan makna filosofisnya. Sesi tanya jawab dilaksanakan setelah demonstrasi untuk memastikan pemahaman peserta.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pemetaan Kebutuhan Mitra

Hasil koordinasi awal dengan pihak SMKS YKWI Pekanbaru menunjukkan bahwa siswa mampu menarikan Tari Persembahan dengan cukup baik, namun belum memahami nama, fungsi, dan makna busana yang digunakan. Kondisi ini terutama dialami oleh siswa dari jurusan Tata Busana yang secara akademik seharusnya memiliki kepedulian lebih terhadap aspek busana. Guru Seni Budaya juga mengakui keterbatasan media pembelajaran yang tersedia untuk memperkenalkan busana tari secara menarik dan interaktif.

Permasalahan ini diperkuat oleh fakta bahwa banyak guru pengampu mata pelajaran Seni Budaya bukan merupakan orang Melayu asli, sehingga kedalaman pengetahuan mereka tentang busana adat Melayu terbatas. Keterbatasan pengetahuan pengajar ini secara langsung mempengaruhi kualitas dan kedalaman materi yang disampaikan kepada siswa, terutama dalam hal detail teknis dan makna filosofis setiap elemen busana.

Hasil observasi lapangan juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang selama ini diterapkan masih bersifat konvensional, didominasi ceramah dan hafalan tanpa media pendukung yang memadai. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mempelajari budaya lokal secara mendalam. (Sari et al., 2023) menegaskan bahwa arus modernisasi menjadi tantangan nyata bagi generasi digital yang cenderung lebih tertarik pada konten hiburan global dibanding warisan budaya lokal. Temuan pemetaan ini menjadi landasan kuat bagi tim pengabdian untuk mengembangkan solusi berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan generasi muda saat ini.

Kondisi ini mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran yang dapat menjembatani keterbatasan tersebut secara mandiri dan berkelanjutan, sekaligus mampu menarik minat siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif dan mengikuti perkembangan teknologi terkini.

3.2 Pelaksanaan Sosialisasi dan Demonstrasi

Sosialisasi yang dilaksanakan kepada guru dan siswa mendapatkan respons yang sangat positif. Para peserta menunjukkan antusiasme tinggi terhadap metode pembelajaran berbasis teknologi yang ditawarkan. Kepala Sekolah SMKS YKWI Pekanbaru menyambut baik kegiatan ini dan mendorong seluruh guru serta siswa untuk aktif berpartisipasi, karena dinilai selaras dengan program sekolah dalam penguatan muatan lokal budaya Melayu Riau.

Pada sesi demonstrasi, Tim PKM memperkenalkan secara langsung elemen-elemen busana Tari Persembahan secara lengkap dan terperinci. Adapun elemen-elemen busana yang diperkenalkan adalah sebagai berikut: (1) Baju kurung atau baju kebaya sebagai busana utama yang melambangkan kesopanan dan keanggunan perempuan Melayu; (2) Kain songket sebagai

bawahan yang merupakan kain tenun tradisional bermotif khas Melayu Riau; (3) Kain sampin yang digunakan sebagai pelengkap busana dengan teknik pemakaian khas; (4) Sunting Melayu atau hiasan kepala yang merupakan mahkota khas perempuan Melayu yang mencerminkan status dan kebesaran; serta (5) aksesori pelengkap berupa sebai, bengkung, ramin, jurai, tudung manto dan bross sebagai pemanis busana.

Sesi demonstrasi diikuti dengan tanya jawab yang berlangsung aktif dan dinamis. Banyak siswa mengajukan pertanyaan mengenai cara pemakaian yang benar, alasan pemilihan warna tertentu, serta perbedaan busana Tari Persembahan dengan busana adat Melayu lainnya. Tingginya antusiasme ini menunjukkan bahwa generasi muda sebenarnya memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap budaya lokal apabila disajikan secara menarik. Hal ini sejalan dengan temuan Setyaningrum (2018) bahwa generasi muda sebenarnya memiliki minat terhadap budaya lokal jika disajikan dengan cara yang relevan dan menarik, bukan sekadar transfer informasi satu arah.

Keterlibatan guru Seni Budaya dalam sesi demonstrasi juga memberikan dampak positif. Para guru mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang busana Tari Persembahan sehingga ke depannya dapat menjelaskan materi tersebut dengan lebih baik kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar reguler.

3.3 Pengenalan Busana Tari melalui Game

Game edukasi busana Tari Persembahan yang dikembangkan berbasis Android berhasil diimplementasikan di SMKS YKWI Pekanbaru. Game ini dikembangkan dengan mempertimbangkan kemudahan akses dan kenyamanan pengguna, sehingga dapat dijalankan pada perangkat smartphone dengan spesifikasi rendah sekalipun. Hal ini memastikan bahwa seluruh siswa, tanpa terkecuali, dapat menggunakan media pembelajaran ini secara mandiri.

Game ini memuat fitur utama berupa galeri visual busana yang menampilkan seluruh elemen busana Tari Persembahan secara lengkap dengan keterangan nama, fungsi, urutan pemakaian, dan makna filosofis dari setiap elemen. Tampilan antarmuka dirancang menggunakan ilustrasi visual yang menarik dengan warna-warna khas Melayu, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus memperkenalkan estetika budaya Melayu kepada pengguna. Hasil ini konsisten dengan penelitian (Setiawan et al., 2025) yang memperkenalkan beberapa dimensi inovatif pada bidang pelestarian warisan budaya digital dan pembelajaran berbasis game. Siswa tidak sekadar menjadi penerima informasi pasif, tetapi terlibat langsung melalui interaksi dengan konten game secara mandiri dan berulang.



Gambar 1. Antusias siswa dan guru dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMKS YKWI Pekanbaru

Tidak hanya siswa, bahkan guru-guru di SMKS YKWI juga sangat antusias selama sesi kegiatan ini. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan mengonfirmasi bahwa integrasi teknologi game dalam pembelajaran budaya lokal merupakan pendekatan yang efektif untuk generasi digital. Sari et al. (2023) mengingatkan bahwa teknologi informasi yang tidak dikelola dengan baik dapat mengancam identitas lokal masyarakat Melayu Riau. Namun, hasil pengabdian ini membuktikan bahwa teknologi yang dirancang secara tepat dan terarah justru dapat menjadi alat pelestarian budaya yang kuat dan berkelanjutan.

Pendekatan multi-metode yang diterapkan, mulai dari ceramah, demonstrasi langsung, tanya jawab, hingga penggunaan game edukasi, menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan komprehensif. Setiap metode memiliki peran yang saling melengkapi: ceramah membangun pemahaman konseptual dasar, demonstrasi memberikan gambaran konkret dan nyata, tanya jawab mengklarifikasi pemahaman dan membangun keterlibatan emosional, sementara game edukasi mengkonsolidasi dan memperkuat pemahaman melalui pengulangan yang menyenangkan. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif tentang busana Tari Persembahan, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan, yang penting untuk memastikan keberlanjutan minat terhadap budaya lokal Melayu Riau.

Pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif akan lebih mudah diingat dan diinternalisasi dibandingkan dengan pembelajaran pasif. Game edukasi memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri, mengulang materi sesuai kebutuhan, dan mendapatkan umpan balik langsung atas pemahaman mereka.

Pemanfaatan teknologi digital untuk pelestarian budaya telah meningkat secara signifikan dalam beberapa tahun terakhir (Syefriani & Setiawan, 2025). Keberhasilan kegiatan ini juga tidak lepas dari keterlibatan aktif pihak sekolah, khususnya guru Seni Budaya dan Kepala Sekolah yang berperan sebagai fasilitator dalam proses implementasi game edukasi. Partisipasi aktif para pemangku kepentingan sekolah menjadi faktor kunci keberhasilan program pengabdian berbasis teknologi semacam ini. Hal ini sejalan dengan prinsip keberlanjutan program pengabdian masyarakat, bahwa dukungan institusional yang kuat menjadi prasyarat bagi kelangsungan dampak kegiatan setelah tim pengabdian selesai bertugas.

Dari perspektif pelestarian budaya, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam menghidupkan kembali kesadaran generasi muda terhadap warisan budaya Melayu Riau. Siswa yang sebelumnya hanya mengenal Tari Persembahan sebatas gerakan tari kini memiliki pemahaman yang lebih dalam dan menyeluruh tentang busana, makna filosofis, serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Kesadaran ini diharapkan menjadi modal awal bagi tumbuhnya rasa bangga dan kecintaan generasi muda terhadap budaya lokal mereka, serta mendorong mereka untuk turut aktif dalam upaya pelestariannya.



Gambar 2. Foto Bersama Kepala Sekolah dan Guru-Guru dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMKS YKWI Pekanbaru

4. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berjudul Penguatan Identitas Budaya Melayu Riau: Pengenalan Busana Tari Persembahan melalui Media Game di SMKS YKWI Pekanbaru telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan rencana dan target yang ditetapkan. Beberapa kesimpulan yang dapat ditarik dari pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

Pertama, media game edukasi berbasis Android terbukti efektif sebagai alat pembelajaran budaya local setelah menggunakan game edukasi busana Tari Persembahan. Kedua, pendekatan Game-Based Learning (GBL) berhasil meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam mempelajari budaya lokal, mengatasi kejenuhan yang seringkali muncul pada metode pembelajaran konvensional. Ketiga, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam upaya pelestarian identitas budaya Melayu Riau, khususnya dalam memperkenalkan busana Tari Persembahan kepada generasi muda di tengah arus globalisasi. Keempat, model pengabdian berbasis teknologi ini dapat diadaptasi dan dikembangkan lebih lanjut untuk memperkenalkan elemen-elemen budaya Melayu Riau lainnya kepada komunitas sekolah yang lebih luas.

Sebagai tindak lanjut, direkomendasikan untuk mengembangkan konten game edukasi dengan menambahkan elemen tari daerah Riau lainnya, memperluas sasaran kegiatan ke sekolah-sekolah lain di Pekanbaru, serta menjalin kolaborasi dengan Lembaga Adat Melayu (LAM) Riau untuk memperluas jangkauan program pelestarian budaya melalui teknologi.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Riau atas dukungan dana melalui Program Pengabdian kepada Masyarakat Internal Non Kompetitif. Terima kasih juga disampaikan kepada pihak SMKS YKWI Pekanbaru, khususnya Kepala Sekolah, guru Seni Budaya, dan seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- Budiasa, I. M. (2014). Memahami Nilai-nilai Budaya Tradisi dalam Lakon Seni Pertunjukan Bali: sebagai Wahana Pendidikan Karakter Bangsa. *Aksara*, 26(2), 157–167.
- Chaerani, A., Febriana, R., Valeria, T., Tarigan, B., Jaya, M., Putra, A., & Nisa, M. (2024). IMPLEMENTASI KURIKULUM BERBASIS BUDAYA MELAYU RIAU DI SD NEGERI 189 PEKANBARU. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 4(Oktober), 677–687.
- Rindyana, E. Y. (2019). Aplikasi Game Edukasi Tarian Daerah dan Rumah Adat Daerah Berbasis Android. *JISA (Jurnal Informatika Dan Sains)*, 2(1), 24–29.
- Sari, D. L., Ziulhaq, Z., Khotimah, K., Susanto, S., & Mustikawati, R. (2023). Dampak Teknologi Informasi Terhadap Identitas Lokal Masyarakat Melayu Riau. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, 2(2), 294–297. <https://doi.org/10.57251/multiverse.v2i2.1256>
- Setiawan, P. R., Syefriani, S., Yatim, M. H. M., & Wandri, R. (2025). Traditional dance preservation model through mobile game design: a case study of Riau Malay persembahan dance. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 20(1).
- Setyaningrum, N. D. B. (2018). Budaya lokal di era global. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 20(2), 102–112.
- Syefriani, & Kurniati, F. (2022). EKSISTENSI TARI PERSEMBAHAN DI KUMPULAN SENI SERI MELAYU PADA MASA PANDEMI COVID-19. 9(1), 37–51.
- Syefriani, S., & Saearani, M. F. T. (2025). Riau malay dance preservation strategies: a digital ethnographic study of Riau malay dance education and promotion practices on TikTok. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 20(1).
- Syefriani, S., & Setiawan, P. R. (2025). Digitalization of Riau Malay Dance through the Rentak Bulian Dance Adventure Game as Cultural Education Medium. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 654–668.

