

Pengembangan Kreativitas Pemuda dalam Penyusunan *Script* Film, Animasi dan Gim Berbasis Kearifan Lokal untuk Promosi Wisata Daerah

Gabriella Yunita Sibarani^{1*}, Istia Budi²

¹Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sumatera, Jl. Terusan Ryacudu - Lampung

²Informatika, Universitas Mulia, Jl. Letjend. Zaini Azhar Maulani No. 9 - Balikpapan

*Korespondensi: gabriella.sibarani@dkv.itera.ac.id

Abstrak

Kegiatan Workshop Ekonomi Kreatif Sub Sektor Film, Animasi dan Gim dengan fokus pada strategi penyusunan script berbasis kearifan lokal dan permainan tradisional dilaksanakan sebagai upaya pemberdayaan pemuda usia 16–30 tahun di Kalimantan Timur khususnya di Kota Balikpapan. Workshop ini bertujuan untuk memberikan wawasan, keterampilan, dan motivasi dalam mengembangkan ide cerita untuk film, animasi, maupun gim yang berpotensi menjadi produk wisata. Metode yang digunakan meliputi diskusi interaktif, praktik penyusunan script, serta perancangan storyboard sederhana. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan kemampuan peserta dalam menggali nilai budaya lokal sebagai inspirasi kreatif. Produk awal berupa draft script dan storyboard mencerminkan potensi besar pemanfaatan kearifan lokal dalam konten kreatif. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi terhadap penguatan ekonomi kreatif berbasis budaya di daerah, sekaligus membuka peluang kolaborasi lintas sektor dalam pengembangan animasi dan game sebagai media promosi wisata.

Keywords: ekonomi kreatif, animasi, gim, script, kearifan lokal

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ekonomi kreatif (ekraf) di Indonesia menunjukkan tren yang semakin positif, terutama pada sub sektor film, animasi, dan gim yang menjadi salah satu pendorong utama pertumbuhan industri kreatif nasional (Indriani, 2020). Kalimantan Timur sebagai salah satu provinsi dengan kekayaan budaya dan sumber daya manusia yang melimpah memiliki potensi besar untuk mengembangkan subsektor ini sebagai bagian dari strategi diversifikasi ekonomi daerah di luar sektor tambang (Rhussary et al., 2024). Namun, tantangan yang dihadapi adalah minimnya kemampuan mengadaptasi kearifan lokal dan permainan tradisional menjadi konten kreatif. Walaupun Kalimantan Timur memiliki banyak potensi budaya lokal, seperti legenda daerah dan permainan tradisional, potensi tersebut belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sumber inspirasi untuk produk film,

animasi atau gim yang dapat memperkuat identitas lokal. Kurangnya konten lokal yang dapat menjadi pembeda produk kreatif Indonesia di tengah arus globalisasi. Produk animasi maupun gim yang beredar saat ini masih didominasi oleh cerita, karakter, dan nilai-nilai dari luar negeri. Padahal, Indonesia memiliki kekayaan budaya, kearifan lokal, dan permainan tradisional yang sangat beragam serta potensial untuk diangkat menjadi narasi kreatif (Rizkiawan, 2024).

Kearifan lokal, termasuk cerita rakyat, adat, permainan tradisional, dan nilai-nilai budaya lokal, bukan hanya elemen estetika, tetapi mengandung filosofi, moral, dan karakter bangsa. Bila diintegrasikan dalam film, animasi, atau gim, elemen-elemen ini dapat menjadi daya tarik khusus, baik untuk pasar domestik maupun mancanegara, dan mendukung pelestarian budaya. Animasi cerita rakyat mampu menjadi media pembelajaran alternatif yang membantu melestarikan cerita rakyat sebagai kearifan lokal dan meningkatkan karakter siswa (I Made Dedy Setiawan et al., 2023). Karakter permainan tradisional juga seperti congklak dapat dijadikan aset budaya melalui desain karakter yang menarik bagi anak-anak (Sartika et al., 2023). Media digital berbasis unsur budaya lokal juga mampu meningkatkan literasi serta minat baca anak (Kusmajid et al., 2024). Pemuda di daerah belum memiliki jaringan atau akses langsung untuk mengembangkan hasil karyanya menjadi produk ekonomi yang memiliki nilai jual, terutama di sektor wisata digital dan promosi pariwisata berbasis budaya. Sebagian besar pemuda memiliki ketertarikan tinggi terhadap bidang kreatif digital, tetapi belum memahami langkah-langkah sistematis dalam menciptakan ide cerita yang kuat, orisinal, dan sesuai dengan kaidah naratif. Belum banyak juga pelatihan yang secara khusus mengajarkan integrasi antara kreativitas digital dengan nilai budaya daerah. Kondisi ini mengakibatkan ide-ide kreatif pemuda belum terarah dan tidak berkelanjutan.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, kegiatan *Workshop* Ekonomi Kreatif dengan fokus pada strategi penyusunan *script* berbasis kearifan lokal dan permainan tradisional. Dinas Pariwisata (Dispar) Kalimantan Timur (KalTim) merupakan lembaga pemerintah daerah yang memiliki tugas pokok dan fungsi dalam perencanaan, pengembangan, serta pengelolaan sektor pariwisata di wilayah Kalimantan Timur khususnya di Kota Balikpapan. Sebagai bentuk implementasi program pengembangan ekonomi kreatif daerah yang berorientasi pada peningkatan kapasitas sumber daya manusia di bidang industri kreatif, khususnya subsektor film, animasi, dan gim. Sebagai lembaga penyelenggara juga yang menginisiasi kegiatan *Workshop* Ekonomi Kreatif Sub Sektor Film, Animasi dan Gim Dinas Pariwisata Kalimantan Timur memiliki beberapa peran strategis, antara lain; berperan sebagai jembatan antara pemerintah, komunitas kreatif, akademisi, dan pelaku usaha. Dengan menginisiasi kegiatan ini, Dinas Pariwisata Kalimantan Timur berperan aktif dalam menyediakan sarana, narasumber profesional, serta dukungan teknis pelaksanaan kegiatan. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk mendorong pemberdayaan pemuda kreatif dan memperkuat ekosistem ekonomi kreatif daerah melalui kolaborasi antara pemerintah, komunitas, dan institusi Pendidikan serta

menunjukkan komitmen dalam memperluas ruang bagi pemuda untuk mengembangkan kreativitas berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal dan permainan tradisional yang dimiliki Kalimantan Timur merupakan aset berharga. Melalui *workshop* ini, Dinas Pariwisata mendorong agar nilai-nilai budaya tersebut dapat diadaptasi dalam film, animasi, maupun gim sehingga menjadi produk inovatif yang relevan dengan generasi muda.

Kegiatan ini menasar pada kelompok pemuda usia 16–30 tahun sebagai target utama yang berasal dari berbagai latar belakang, seperti mahasiswa, komunitas kreatif, dan wirausaha muda di Kalimantan Timur. Alasan utama pemilihan kelompok usia 16–30 tahun adalah karena rentang usia ini merupakan fase produktif dan inovatif, di mana kemampuan berpikir kreatif dan adaptasi terhadap teknologi sangat tinggi. Selain itu, sebagian besar peserta menunjukkan ketertarikan terhadap bidang animasi, gim, dan produksi film pendek sebagai sarana ekspresi budaya dan potensi karir masa depan serta dianggap memiliki potensi tinggi dalam menciptakan inovasi kreatif berbasis digital sekaligus calon kreator muda yang dapat mengembangkan ide-ide kreatif menjadi karya nyata, dan menjadi agen perubahan dalam memajukan sektor ekonomi kreatif lokal. Dengan memberikan pelatihan, dan wadah berekspresi, Dinas Pariwisata berkontribusi langsung terhadap pembangunan sumber daya pemuda kreatif di daerah. Fokus kegiatan diarahkan pada strategi penyusunan *script* (film, animasi, dan gim) berbasis kearifan lokal dan permainan tradisional, dengan metode pelaksanaan berupa diskusi interaktif dan praktik langsung peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis mengenai penyusunan naskah dan pengembangan ide cerita, tetapi juga dilatih untuk mengadaptasi nilai-nilai budaya daerah dan permainan tradisional menjadi konsep kreatif yang berpotensi dikembangkan sebagai produk wisata digital dan media promosi daerah. Kegiatan ini juga tidak hanya menghasilkan keterampilan, tetapi membuka peluang kolaborasi lintas sektor, termasuk industri kreatif, pendidikan, serta sektor pariwisata. Peserta diarahkan untuk menggali potensi budaya lokal di daerah masing-masing, menyusun naskah sederhana, dan merancang *storyboard* awal sebagai dasar pembuatan film, animasi, atau gim. Diharapkan, kegiatan ini tidak hanya menambah wawasan peserta, tetapi juga menjadi langkah awal dalam mendorong lahirnya produk kreatif berbasis budaya lokal yang berdaya saing, dan mampu berperan aktif dalam membangun ekosistem ekonomi kreatif yang berkelanjutan di Kalimantan Timur, sekaligus memperkuat identitas bangsa Indonesia di kancah global.

2. METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah partisipatif (*participatory action*), di mana peserta tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi, praktik, dan produksi ide kreatif. Dengan demikian, peserta dapat langsung menginternalisasi pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung. Selain itu, pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk

menggambarkan hasil kegiatan, meliputi respon peserta, kualitas *script/storyboard* yang dihasilkan, serta potensi pengembangan ke depan.

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 29 Mei 2025 bertempat di Hotel Maxone, Balikpapan dengan melalui beberapa tahapan, diawali persiapan berkoordinasi dengan mitra/komunitas kreatif dan dinas terkait untuk penyusunan modul *workshop* (materi ekonomi kreatif, penulisan *script*, *storyboard*, dan pengolahan kearifan lokal menjadi narasi kreatif). Serta persiapan media pembelajaran (*slide*, contoh *storyboard*, referensi animasi/gim berbasis budaya). Saat pelaksanaan *workshop* dibagi menjadi 2 sesi. Sesi pertama terdiri dari teori dengan pemaparan materi. Melalui pengenalan Ekonomi Kreatif (khususnya sub sektor film, animasi, dan gim), menjelaskan peran kearifan lokal dan permainan tradisional dalam pengembangan konten kreatif. Sesi ke dua untuk diskusi dan praktik, peserta melakukan penyusunan *script* sederhana berbasis cerita lokal dan perancangan *storyboard* awal dengan diskusi untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif peserta.

Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan *workshop* sebanyak 30 orang, terdiri atas mahasiswa dari beberapa perguruan tinggi dan anggota komunitas kreatif lokal yang bergerak di bidang desain, fotografi, animasi, dan pengembangan gim di Kalimantan Timur khususnya di Kota Balikpapan. Peserta diajak mengenali potensi budaya lokal dan permainan tradisional Kalimantan Timur sebagai sumber inspirasi. Dengan melakukan diskusi untuk mengidentifikasi nilai-nilai budaya lokal yang bisa diangkat ke dalam cerita serta menganalisis elemen naratif dan karakteristik permainan rakyat sehingga bisa menjadi ide dasar naskah dan alur cerita. Melalui pendampingan dalam penyempurnaan *script/storyboard* dan melihat hasil karya tiap peserta serta evaluasi melalui penilaian (kepuasan peserta, pemahaman materi, potensi pengembangan).



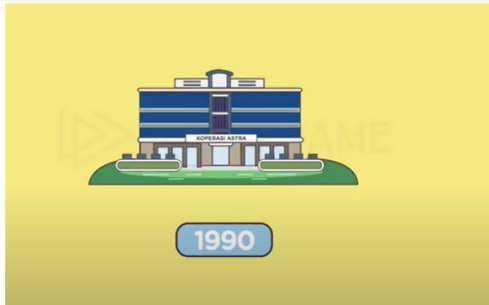
Gambar 1. Pemaparan Materi oleh Narasumber



Gambar 2. Sesi Diskusi dan Praktik Bersama Peserta *Workshop*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Workshop dilaksanakan dengan metode diskusi interaktif dan praktik langsung. Kegiatan dengan pemaparan materi, peserta diperkenalkan pada konsep Ekonomi Kreatif, subsektor film, animasi, dan gim, serta pentingnya penggalian kearifan lokal dan permainan tradisional sebagai sumber ide. Antusiasme peserta terlihat dari banyaknya pertanyaan terkait strategi adaptasi budaya lokal ke dalam media digital. Selanjutnya diskusi dan praktik, peserta diminta menyusun *draft script* singkat (3–5 adegan) berbasis cerita rakyat, permainan tradisional atau kearifan lokal, lalu mengembangkan menjadi sketsa *storyboard* sederhana.

Scene	Script	Asset	Storyboard
Scene 1	<u>Perpustakaan Daerah Balikpapan</u> didirikan pada tahun 2001 sebagai sarana umum yang menyediakan sumber bacaan untuk masyarakat Balikpapan. Yang kemudian menyatu dengan Kantor Arsip menjadi Dinas Perpustakaan dan Arsip Kota Balikpapan di tahun 2016. Tujuan <u>Perpustakaan Daerah Balikpapan</u> adalah ingin mewujudkan sumber daya manusia berkualitas tinggi.	2D - <u>kantor</u> - <u>chart</u> - <u>fungsi</u>	 <u>Adegan menampilkan gedung perpustakaan tampak depan dan gedung dinas kearsipan lama</u>  <u>Lalu menampilkan dinas kearsipan dan perpustakaan yang telah digabung menjadi satu</u>

Gambar 3. *Draft Script dan Storyboard* dari Hasil Karya Peserta

Dari kegiatan ini, diperoleh beberapa hasil konkret dari peserta mampu membuat *script* sederhana. Peserta menunjukkan kemampuan dasar dalam menerjemahkan ide naratif ke bentuk visualisasi tokoh, latar, dan adegan utama mulai digambarkan meski masih sederhana. Hasil karya peserta menunjukkan bahwa film, animasi dan gim berbasis kearifan lokal berpotensi besar menjadi media wisata budaya sekaligus memperkuat identitas lokal. Kegiatan ini membuktikan bahwa pemuda memiliki daya imajinasi tinggi dalam mengolah budaya lokal ke dalam bentuk kreatif. Namun, beberapa tantangan juga ditemukan dikarenakan kemampuan teknis (*software* animasi/gim) peserta masih terbatas, perlu pendampingan lanjutan agar *script* dan *storyboard* dapat berkembang menjadi prototipe animasi atau gim yang siap dipublikasikan serta diperlukan jejaring dengan industri kreatif dan pemerintah daerah agar ide-ide kreatif ini bisa diinkubasi menjadi produk wisata yang berdaya saing.

Evaluasi kegiatan dilakukan hanya selama proses pelaksanaan melalui observasi langsung terhadap partisipasi dan hasil karya peserta. Keterbatasan waktu dan sumber daya menjadi alasan utama tidak dilaksanakannya pemantauan pasca kegiatan, yang ke depan dapat menjadi rekomendasi untuk pelaksanaan program serupa secara berkelanjutan. Ketiadaan kegiatan pendampingan dan evaluasi lanjutan ini menjadi catatan penting untuk kegiatan berikutnya, agar pelatihan serupa dapat

dilengkapi dengan sistem *follow-up mentoring* dan evaluasi pasca kegiatan. Langkah tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran lebih objektif mengenai keberlanjutan dampak dan implementasi ide kreatif peserta dalam konteks pengembangan ekonomi kreatif di Kalimantan Timur khususnya di Kota Balikpapan.



Gambar 4. Penutupan Kegiatan *Workshop* Bersama Kepala Dinas Pariwisata Kalimantan Timur

4. KESIMPULAN

Kegiatan *Workshop* Ekonomi Kreatif Sub Sektor Film, Animasi, & Gim: Strategi Penyusunan *Script* berbasis kearifan lokal dan permainan tradisional telah berhasil memberikan wawasan, keterampilan dasar, dan motivasi dengan melibatkan 30 peserta pemuda berusia 16–30 tahun dari berbagai latar belakang (mahasiswa dan komunitas kreatif), dalam mengembangkan ide kreatif. Hasil *workshop* menunjukkan bahwa, peserta mampu menggali potensi kearifan lokal dan permainan tradisional sebagai sumber ide cerita untuk film, animasi, maupun gim. Melalui *script* sederhana dan *storyboard* awal yang dihasilkan mencerminkan kreativitas peserta dalam mengadaptasi nilai budaya lokal ke bentuk visual yang menarik. Terdapat peningkatan pengetahuan, keterampilan dasar, serta motivasi peserta untuk berkarya setelah mengikuti kegiatan. Potensi besar muncul untuk mengembangkan film, animasi dan gim berbasis budaya lokal sebagai media promosi wisata serta penguatan identitas budaya Kalimantan Timur khususnya di Kota Balikpapan. Dengan menggabungkan unsur naratif budaya lokal dan teknologi film, animasi dan gim modern, kegiatan seperti ini berpotensi menciptakan produk wisata budaya digital yang menarik bagi generasi muda dan wisatawan internasional. Produk semacam ini diharapkan dapat memperkuat *branding* Kalimantan Timur, di mana tradisi dan teknologi berpadu untuk mendorong ekonomi kreatif daerah.

Namun, setelah kegiatan *workshop* selesai, tidak dilakukan pendampingan lanjutan ataupun evaluasi pasca kegiatan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu pelaksanaan program dan belum tersedianya mekanisme pemantauan berkelanjutan dari pihak penyelenggara maupun tim pelaksana. Dengan demikian, evaluasi keberhasilan kegiatan hanya dilakukan secara langsung selama sesi pelatihan berlangsung, melalui observasi terhadap partisipasi aktif peserta, hasil karya yang dihasilkan, dan respon verbal peserta terhadap materi yang disampaikan. Tetapi kegiatan ini membuktikan bahwa pemberdayaan pemuda melalui pelatihan kreatif berbasis budaya dapat menjadi satu dari antara strategi efektif dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif daerah. Kegiatan ini juga diharapkan menjadi model pemberdayaan pemuda kreatif berbasis budaya lokal yang berkelanjutan dan diharapkan berupa terbentuknya ekosistem kreatif lokal yang mendukung keberlanjutan ekonomi non-tambang Kalimantan Timur melalui penguatan subsektor film, animasi, dan gim. Kegiatan ini juga menjadi bagian dari strategi Dinas Pariwisata Kalimantan Timur untuk memperkuat ekosistem ekonomi kreatif daerah melalui edukasi, kolaborasi, dan inovasi.

5. REFERENSI

I Made Dedy Setiawan, Ni Komang Ayu Leonita, & I Ketut Setiawan. 2023. Media Animasi Cerita Rakyat ‘Siap Sangkur Mataluh Mas’ Di Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 4(1), 19–29.

- Indriani, E. 2020. MEMBANGUN DAYA SAING INDUSTRI KREATIF-PARIWISATA BERBASIS KEARIFAN LOKAL MENUJU ONE VILLAGE ONE PRODUCT. *ProBank*, 5 (1), 111–121.
- Kusmajid, Nani Solihati, & Siti Zulaiha. 2024. Digital Comics Based on Local Wisdom: An Innovative Approach to Enhancing Elementary School Students' Reading Comprehension. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7 (3), 504–510.
- Rhussary, M. L., Tommy, M., & Putera, F. 2024. *PENERAPAN EKONOMI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN DAYA SAING INDUSTRI KREATIF DI KALIMANTAN TIMUR*. https://www.cendikia.ikipgrikaltim.ac.id/index.php/cendikia/article/view/282?utm_source=chatgpt.com
- Rizkiawan. (2024). Pemberdayaan Ekonomi Komunitas melalui Pengembangan Industri Kreatif di Kalimantan Timur. *Jurnal Mirai Management*, 9, 410–424.
- Sartika, V. D., Wulandari, S., & Ayuswantana, A. C. (2023). Pelestarian Aset Budaya Permainan Congkak Melalui Desain Karakter Untuk Anak. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 7 (02), 43–52.