



Perancangan Video Pembelajaran Permainan Kul Kuk sebagai Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Bali

Ni Made Dian Widiastuti*, Ni Wayan Irian, Putu Sandra Devindriati Kusuma

Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia

*Correspondence: E-mail: dianwidiastuti@isi-dps.ac.id

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan permainan digital membuat posisi permainan tradisional semakin tergeser dan perlahan mulai ditinggalkan. Jenis permainan yang mulai tidak dikenal oleh masyarakat salah satunya adalah permainan Kul Kuk. Oleh karena itu perlu adanya pengenalan kembali kepada masyarakat terkait permainan tersebut melalui media yang lebih menarik untuk anak-anak. Video pembelajaran adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu permasalahan yang terjadi. Penulis memberikan solusi melalui pengembangan video pembelajaran permainan Kul Kuk dengan menggunakan jenis penelitian *Research and Development*. Model pengembangan yang digunakan adalah *Four-D (define, design, develop, disseminate)*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan wawancara bersama praktisi sekaligus pelestari permainan tradisional Bali Bapak Made Taro untuk mendapatkan data terkait permainan Kul Kuk. Adapun hasil penelitian yang diperoleh yaitu adanya rancangan media video pembelajaran permainan tradisional Kul Kuk dengan langkah-langkah sebagai berikut (1) penyusunan materi, (2) merencanakan konsep, (3) membuat *storyboard* dan (4) produksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional Kul Kuk dan mendeskripsikan proses perancangan media video pembelajarannya.

© 2022 Universitas Pendidikan Indonesia

ARTICLE INFO

Riwayat Artikel:

Dikirim/Diterima 15 Mar 2022

Revisi Pertama 20 Apr 2022

Diterima 04 Mei 2022

Pertama Tersedia online 05 Mei 2022

Tanggal Publikasi 01 Jun 2022

Kata Kunci:

Kul Kuk,

Permainan tradisional,

Video Pembelajaran.

1. PENDAHULUAN

Permainan tradisional adalah permainan yang biasa dimainkan oleh anak-anak, karena dunianya adalah bermain dan penuh dengan imajinasi (Barri et al., 2023). Dahulu permainan tradisional secara tidak sengaja dilakukan dan akhirnya lambat laun menjadi sebuah tradisi masyarakat. Wujud dari permainan tradisional tentunya berbau keceriaan dan menggembirakan anak, karena tujuannya untuk permainan (Rusyani et al., 2022). Kesederhanaan dalam permainan tradisional membuat permainan tersebut mudah untuk dilakukan tanpa perlu menggunakan alat yang mahal (Albion et al., 2021). Alat-alat yang biasa digunakan bersumber dari lingkungan alam sekitar dan dirakit sehingga menjadi alat yang menarik untuk dimainkan. Masyarakat secara tradisi menjadikan permainan tradisional sebagai media untuk berkomunikasi antara individu satu dengan individu lainnya (Rusyani et al., 2021). Di balik gerakan, ucapan, dan alat-alat yang digunakan, tersirat makna simbolis yang bermanfaat bagi perkembangan emosi, kognitif, motorik dan sosial anak sebagai sarana belajar untuk menuju kehidupan di masa dewasanya (Dallyono et al., 2020). Di Balik nilai-nilai permainan tradisional juga mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan local (*local wisdom*) yang sangat disayangkan jika generasi penerus tidak mengetahui dan menghayati nilai tersebut (Handoko & Gumantan, 2021). Dengan manfaat yang dimiliki kenyataannya tidak sejalan dengan eksistensinya saat ini di masyarakat.

Pesatnya perkembangan permainan digital membuat posisi permainan tradisional semakin tergeser dan perlahan mulai ditinggalkan. Kehadiran teknologi pada permainan, disatu sisi mendorong kemampuan kognitif anak, tetapi belum tentu dapat mengembangkan potensi lainnya. Anak-anak cenderung akan asik dengan dunianya sendiri tanpa memperhatikan lingkungan sekitarnya dan tidak lagi berkomunikasi dengan teman sebayanya (Widiastuti & Kusuma, 2021). Terkikisnya keberadaan permainan tradisional tidak semata-mata disebabkan oleh teknologi, tetapi juga disebabkan oleh masyarakat sendiri yang kurang peduli dengan keberadaan permainan tradisional. Jenis permainan yang mulai tidak dikenal oleh masyarakat salah satunya adalah permainan Kul Kuk.

Kul Kuk adalah permainan yang terinspirasi dari kehidupan siput dan menjangan. Menjangan sebagai tokoh dengan kemampuan berlari yang cepat sedangkan siput identik dikenal dengan kecil dan lamban. Cara memainkan permainan tradisional Kul Kuk berbeda disesuaikan dengan jumlah pemainnya. Jika jumlah pemainnya 15 orang, maka 1 orang menjadi pembalap dan 14 lainnya menjadi semak-semak dengan posisi berhadapan berpegangan tangan. Pemain sebagai pembalap tersebut nantinya akan melompat melewati semak-semak dan berbalik dengan merangkak di bawah pegangan tangan. Permainan Kul Kuk menstimulus kemampuan motorik dan juga membentuk karakter dengan menjunjung tinggi nilai sportifitas, kerja keras, serta kesabaran. Permainan ini cukup sederhana tapi tidak banyak yang mengetahui keberadaannya. Hal ini menjadi permasalahan yang jika terus berkelanjutan maka kepunahan permainan tradisional akan benar terjadi dan media pendidikan berbasis kearifan lokal semakin tertinggal (Riyanto et al., 2022).

Permasalahan ini telah menarik perhatian berbagai kalangan terutama instansi pemerintah yang sejauh ini telah melakukan berbagai upaya untuk melestarikan keberadaan permainan tradisional tersebut (Lathifah & Maryanti, 2021). Upaya yang telah dilakukan antara lain *workshop* dengan menghadirkan praktisi permainan tradisional Bali yaitu Bapak I Made Taro dan juga menyelenggarakan lomba permainan tradisi dalam rangkaian HUT Kota Denpasar (Cabrillos et al., 2023). Namun meskipun telah diadakan berbagai kegiatan sebagai upaya pelestarian oleh pemerintah, ternyata masih belum mampu mengembalikan dan menarik

perhatian masyarakat dengan maksimal, sehingga diperlukan media pendukung untuk membantu dan memperkenalkan permainan tradisional khususnya Kul Kuk.

Berdasarkan hal tersebut, adapun solusi yang dapat ditawarkan berupa video pembelajaran permainan tradisional Kul Kuk yang nantinya dapat diakses di kanal Youtube. Diharapkan dengan menggunakan video pembelajaran ini, masyarakat dapat lebih mudah mengakses dan menarik untuk ditonton. Pemilihan video pembelajaran sebagai media pendukung juga dikarenakan (1) fleksibilitasnya, pengguna nantinya tidak memerlukan ruang ketika hendak dibawa dan dapat ditonton kapan saja tanpa dibatasi waktu dan tempat, (2) ramah lingkungan; (3) kuat dan tahan lama. Sejalan dengan itu, menggunakan media video juga membantu meningkatkan ketertarikan penggunanya (Aisyah, 2021). Target pengguna video pembelajaran ini adalah anak usia 12 tahun keatas dengan tetap memerlukan pendampingan orang tua untuk menekankan nilai-nilai moral yang terkandung didalamnya. Video pembelajaran ini menggunakan 2 bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Bali. Dengan adanya media pendukung ini dalam bentuk video pembelajaran, diharapkan dapat membantu dalam pelestarian permainan tradisional Bali, sekaligus mengalihkan kegunaan teknologi agar tidak berpusat pada permainan modern digital.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *four-D* dengan 4 tahap mulai dari (1) pendefinisian (*define*) yaitu tahap dimana merumuskan masalah-masalah yang terjadi secara konkrit atau menentukan pernyataan masalah sebagai *point of view* (Majid, 2022), pada tahap ini terdapat 5 langkah pokok yang harus dilalui yaitu analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran, (2) perancangan (*design*) yaitu tahap menyusun isian dalam media yang dikembangkan serta tahap membuat spesifikasi mengenai tampilan dan kebutuhan materi (Shalih, 2020), (3) pengembangan (*develop*) adalah tahap merealisasikan rumusan yang telah ditentukan, dan penyebaran (*disseminate*), yaitu memperkenalkan media ke khalayak umum (Bangkerd & Sangsawang, 2021). Namun pada pembahasan kali ini memfokuskan pada tahap perancangannya (*design*), dengan langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan video pembelajaran antara lain (a) penyusunan materi yaitu proses memilah materi dan merangkainya dari bagian yang sederhana menuju bagian yang lebih kompleks (b) merencanakan konsep video adalah langkah dimana menentukan nuansa yang akan ditampilkan disesuaikan dengan karakteristik permainan tradisional (Jurayevich, 2023) (c) membuat *storyboard* yaitu langkah membuat rancangan visual untuk menjelaskan alur cerita dalam hal ini urutan materi dan (d) produksi yaitu merealisasikan semua rancangan mulai dari materi, konsep hingga alur materinya. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan wawancara bersama praktisi sekaligus pelestari permainan tradisional Bali Bapak Made Taro untuk mendapatkan data terkait permainan Kul Kuk.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Video pembelajaran permainan tradisional Kul Kuk didesain dengan tampilan yang mudah untuk digunakan dengan menggunakan visual kartun sesuai dengan sasaran yang dituju yaitu anak-anak. Warna-warna tokoh dalam video menggunakan warna yang terang, seperti hijau,

biru muda, kuning, merah muda sebagai ciri anak dengan penuh keceriaan dan kebahagiaan. Langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan video pembelajaran pada tahap perancangan antara lain (1) penyusunan materi, (2) merencanakan konsep video, (3) membuat *storyboard*, (4) produksi.

3.1. Penyusunan Materi

Perancangan video ini diawali dengan penyusunan materi tentang permainan tradisional Kul Kuk, dimana materi yang dijabarkan tidak hanya menampilkan langkah-langkah bermainnya, tetapi juga bagaimana deskripsi dan filosofi dari permainan tersebut. Materi dijabarkan dari bagian yang sederhana menuju ke kompleks mulai asal mula permainan, langkah bermain hingga pesan moral yang terkandung dalam permainan tersebut. Adapun materi yang akan dijabarkan dalam video adalah pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Rancangan materi produk video pembelajaran permainan tradisional Kul Kuk.

No	Bagian	Materi
1.	Deskripsi.	Permainan Kul Kuk adalah permainan yang terinspirasi dari kehidupan siput dan menjangan. Menjangan sebagai tokoh dengan kemampuan berlari yang cepat sedangkan siput identik dikenal dengan kecil dan lamban
2.	Langkah-langkah bermain.	Mari kita siapkan peserta sebanyak 15 orang pemain untuk 1 kelompoknya, Pilihlah 1 orang menjadi pembalap dan sisanya 14 orang menjadi semak-semak, Pemain semak-semak duduk berhadapan sambil berpegangan tangan, Pembalap mulai melompati pegangan tangan sampai dibatas akhir dan berbalik dengan merangkak di bawah pegangan tangan.
3.	Nilai Pendidikan.	Dalam permainan Kul Kuk terdapat banyak nilai pendidikan antara lain nilai kerja keras, sportifitas, kejujuran dan disiplin.

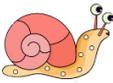
3.2. Perencanaan Konsep Video

Konsep video yang akan dikembangkan bernuansa anak-anak dengan menggunakan dua bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Bali. Bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa inti yang diucapkan secara lisan, sedangkan Bahasa Bali ditampilkan dalam bentuk tulisan. Model bahasa yang digunakan tidak bahasa baku sehingga membuat suasananya menjadi lebih santai dan lebih menarik didengar oleh anak-anak. Adapun draf rancangan produk dan daftar aktor dalam video pembelajaran permainan Kul Kuk dijabarkan dalam **Tabel 2** dan **Tabel 3**.

Tabel 2. Rancangan draf produk video pembelajaran permainan tradisional Kul Kuk.

No	Visual	Teks	Audio	Waktu
1.	Background pemandangan alam.	Permainan Tradisional Kul Kuk.	Musik instrument.	5 detik.
2.	Visual gambar kartun anak perempuan.	-	- Ucapan pembuka dan menjelaskan isi video, - Musik Instrumen.	1 menit.
3.	Visual gambar kartun anak perempuan.	Teks Deskripsi permainan Kul Kuk.	Pemaparan deskripsi permainan Kul Kuk dengan musik instrument.	1 menit.
4.	Visual gambar kartun anak.	Teks penjelasan cara bermain.	Pemaparan cara bermain Kul Kuk	1 menit.
5.	Video bermain Kul Kuk.	-	Suara sorakan dan musik instrument.	2 menit.
6.	Visual gambar kartun anak.	Teks nilai-nilai pendidikan dalam permainan Kul Kuk.	Pemaparan nilai pendidikan permainan Kul Kuk dengan musik instrument.	2 menit.

Tabel 3. Rancangan draf produk video pembelajaran permainan tradisional Kul Kuk.

No	Visual	Keterangan
1.		Tokoh Ni Luh berperan sebagai pembawa acara dalam video pembelajaran permainan Kul Kuk.
2.		Tokoh Menjangan adalah pemeran utama dalam permainan Kul Kuk. Pemberian warna menggunakan warna coklat sebagai identitas dari hewan menjangan.
3.		Tokoh siput adalah pemeran utama dalam permainan tradisional Kul Kuk. Pewarnaan menggunakan warna cerah bernuansa campuran antara warna merah muda dengan orange.
4.		Tokoh pemain permainan Kul Kuk digambarkan dengan menggunakan warna hitam.

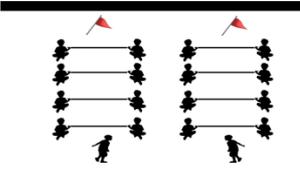
3.3. Perancangan *Storyboard*

Rancangan Draft Produk Video Pembelajaran Permainan Tradisional Kul Kuk dijabarkan pada **Tabel 4**.

Tabel 4. Rancangan draf produk video pembelajaran permainan tradisional Kul Kuk.

No	Visual	Teks
1.		Deskripsi: Pemandangan alam dengan nuansa hijau diberi tulisan Permainan Tradisional Kul Kuk. Camera: Full Shot, durasi 5 detik.
2.		Deskripsi: Suasana hutan, binatang menjangan dan siput berjalan bersama. Camera: Full Shot, durasi 5 detik.
3.		Deskripsi: tampilan anak perempuan dan memperkenalkan diri. Durasi 1 menit.
4.		Deskripsi: pemaparan permainan Kul Kuk. Durasi 1 menit.

Tabel 4 (lanjutan). Rancangan draf produk video pembelajaran permainan tradisional Kul Kuk.

No	Visual	Teks
5.		Deskripsi: M emperkenalkan langkah-langkah permaiaann Kul Kuk. Durasi: 10 detik.
6.		Deskripsi: Langkah-langkah bermain Kul Kuk. Durasi 2 menit.
7.		Deskripsi: tayangan para pemain memainkan permainan Kul Kuk. Durasi 3 menit.
8.		Deskripsi: pertanyaan nilai-nilai pendidikan. Durasi 20 detik.
9.		Deskripsi: penjelasan nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan Kul Kuk. Durasi 1 menit.
10.		Deskripsi: Tampilan penutup dengan mengajak generasi muda untuk melestarikan permainan tradisional. Durasi 1 menit.

3.4. Produksi

Setelah rancangan konsep dan *storyboard* telah disusun dengan rapi, maka langkah berikutnya adalah produksi untuk merealisasikan apa yang telah dirancang. Animator memulai untuk membuat gerak-gerakan pada karakter, dilakukan satu persatu untuk sebuah karakter. Setelah semua material design sudah selesai dianimasikan, tahap selanjutnya adalah penambahan *visual effect*, *sound effect* untuk membangun suasana animasinya dan tahap terakhir adalah penambahan *backsound* seperti pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Tahapan produksi.

Proses produksi menggunakan Microsoft Power Point secara sederhana melalui langkah-langkah seperti pada **Tabel 5** dan **6**.

Tabel 5. Langkah-Langkah Pembuatan Gerak Pada Karakter dan Penambahan Visual Effect.

NO	Langkah-langkah pembuatan gerak pada karakter	Penambahan visual effect
1.	membuka microsoft power point terlebih dahulu.	Pilih karakter yang akan diberikan efek.
2.	membuka file yang telah disusun sebelumnya, memberi animasi pada karakter dengan memilih menu animasi kemudian memilih animasi line.	Klik menu animations dan pilih model efek sesuai dengan rencana.
3.	memilih menu effect options dan memilih right.	Mencoba hasil penambahan efek dengan memilih menu slide show.

Tabel 6. Langkah-langkah penambahan *sound effect* dan *backsound*.

NO	Langkah-langkah penambahan sound effect	Penambahan backsound
1.	Pilih karakter yang akan diberikan efek suara	Pilih menu insert.
2.	Pilih menu animations kemudian klik animation pane	Pilih menu audio dan klik audio from file.
3.	Klik sound kemudian pilih jenis sound yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan	Pilih audio sesuai yang diinginkan dalam video pembelajaran ini menggunakan backsound musik tradisional Bali yaitu Rindik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dibahas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam merancang sebuah video pembelajaran tidaklah mudah, tetapi memerlukan kreatifitas dan ketelitian agar video yang dikembangkan nantinya menarik dan mudah untuk digunakan. Dalam proses produksi video pembelajaran permainan tradisional Kul Kuk harus memperhatikan juga unsur-unsur penting seperti pemilihan warna, background, *visual effect* dan *sound effect* yang nantinya akan menentukan tampilan video. Dengan penyajian yang menarik video pembelajaran menjadi salah satu media yang dapat membantu dalam upaya pelestarian permainan tradisional sekaligus membantu dalam menginventarisasi agar kelak dapat dinikmati oleh generasi berikutnya.

CATATAN PENULIS

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa artikel ini bebas dari plagiarisme.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Ramadhan, M. H., dan Syahputri, D. Pembangunan media pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Multimedia (Edsence)*, 3(2), 65-74.
- Albion, L., Kaira, M.R., Tawami, T., Fairuz, D.A., and Maulana, H. (2021). Designing english education game application for early childhood. *ASEAN Journal of Science and Engineering Education*, 1(2), 117-124.
- Bangkerd, P., and Sangsawang, T. (2021). Development of augmented reality application for exercise to promote health among elderly. *Indonesian Journal of Educational Research and Technology*, 1(3), 77-80.

- Barri, N.J.C., Lorete, D.C.D., Pacifico, K.A.L., and Valdez, A.G. (2023). Video demonstration: Effects on student's metacognitive skills in science. *ASEAN Journal of Science and Engineering Education*, 3(3), 221-228.
- Cabrillos, L.E., Gapasin, J.D., Marfil, J.A., and Calixtro Jr.V.L. (2023). Examining the effects of online games on the academic performance of BPEd students of Sultan Kudarat State University, Philippines. *Indonesian Journal of Educational Research and Technology*, 3(1), 13-18.
- Dallyono, R., Sukyadi, D., and Hakim, L. (2020). A mathematical model of the cognitive semantics of the english preposition on. *Indonesian Journal of Science and Technology*, 5(1), 133-153.
- Handoko, D., dan Gumantan, A. (2021). Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1-7.
- Jurayevich, B.O. (2023). Ways to develop education for obtaining general physical qualities of young wrestlers through action games. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Research*, 3(1), 153-158.
- Lathifah, N.N., and Maryanti, R. (2021). Basic arithmetic learning through math online games for elementary school students during the pandemic. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Research*, 1(2), 379-384.
- Majid, A., Sonya, I. G., dan Rizky, R. Perancangan aplikasi SOL-MATH untuk pendidikan matematika SMP/Sederajat dengan metode design thinking. *Jurnal Pendidikan Multimedia (Edsence)*, 4(1), 45-52.
- Riyanto, M., Nandiyanto, A.B.D., Kurniawan, T., and Bilad, M.R. (2022). Management of character education in the scope of elementary school students in the distance learning period. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Research*, 2(1), 1-8.
- Rusyani, E., Maryanti, R., Rahayu, S., Ragadhita, R., Al Husaeni, D.F., and Susetyo, B. (2022). Application of scrabble game in improving learning of simple sentence structure on the student with hearing impairment. *ASEAN Journal of Science and Engineering Education*, 2(1), 75-86.
- Rusyani, E., Saepulloh, A., Maryanti, R., Ragadhita, R., and Al Husaeni, D.F. (2021). The effect of the team-games-tournament method on improving the learning ability of student with hearing impairment in multiplication concepts. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Research*, 1(2), 219-228.
- Shalih, P. R., dan Irfansyah, I. (2020). Perancangan game berbasis multimedia development life cycle (MDLC) tentang tokoh pahlawan indonesia masa kini untuk generasi z. *Jurnal Pendidikan Multimedia (Edsence)*, 2(2), 83-92.
- Widiastuti, N. M. D., dan Kusuma, P. S. D. (2021). Kajian permainan tradisional bali untuk membantu pembentukan karakter dan keterampilan sosial anak. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 9(2), 98-105.