

ABSTRAK

VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI PERMAINAN TRADISIONAL PALEMBANG “CUKI”

(Ibrahim Purwadinata, 2025: 44)

Permainan tradisional merupakan bagian penting dari warisan budaya yang kini semakin terlupakan di tengah pesatnya perkembangan teknologi. Salah satu permainan tersebut adalah *Cuki*, permainan khas Palembang yang dahulu populer di kalangan bangsawan Kerajaan Sriwijaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan kembali permainan tradisional *Cuki* kepada masyarakat, khususnya generasi muda, melalui media animasi 2D yang informatif dan menarik secara visual. Animasi ini dikembangkan dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang mencakup enam tahapan: konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi. Proyek ini menghasilkan video animasi berdurasi ±3 menit yang mengangkat sejarah, aturan, dan cara bermain *Cuki* secara ringkas dan edukatif.

Pengujian terhadap kualitas konten dilakukan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media, yang masing-masing memberikan skor kelayakan sebesar 86,67% dan 94%, keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Selanjutnya, pengujian efektivitas dilakukan melalui desain *One Group Pretest-Posttest* terhadap 70 responden masyarakat Palembang. Hasil analisis menunjukkan bahwa 85,29% responden mengalami peningkatan pemahaman dalam kategori tinggi, dengan rata-rata skor N-Gain sebesar 0,80 atau 79,72%, yang dikategorikan sebagai "Efektif".

Temuan ini mengindikasikan bahwa media animasi 2D dapat menjadi alat yang relevan dan berdampak dalam pelestarian budaya lokal. Selain memperkenalkan kembali permainan *Cuki*, media ini juga berperan dalam membangun kesadaran akan pentingnya menjaga identitas budaya di era digital. Dengan visual yang engaging dan narasi yang informatif, animasi ini diharapkan mampu menjadi jembatan antara nilai-nilai budaya masa lalu dengan generasi masa kini.

Kata kunci : Animasi 2D, Permainan Tradisional, Cuki, Pelestarian Budaya, Media Informasi.

ABSTRAK

2D ANIMATION VIDEO AS AN INFORMATION MEDIA FOR THE TRADITIONAL PALEMBANG GAME "CUKI"

(Ibrahim Purwadinata, 2025: 44)

Traditional games are an essential part of cultural heritage that are increasingly being forgotten amid rapid technological advancements. One such game is Cuki, a traditional game from Palembang that was once popular among the noblewomen of the Sriwijaya Kingdom. This study aims to reintroduce the Cuki game to the public, particularly the younger generation, through an informative and visually engaging 2D animation. The animation was developed using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which consists of six stages: concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. The project resulted in a ±3-minute animated video that presents the history, rules, and gameplay of Cuki in a concise and educational manner.

The quality of the content was validated by a subject matter expert and a media expert, who respectively rated the animation with scores of 86.67% and 94%, both falling into the "Highly Feasible" category. The animation's effectiveness was then evaluated using a One Group Pretest-Posttest design involving 70 respondents from Palembang. The analysis revealed that 85.29% of the participants showed a high level of increased understanding, with an average N-Gain score of 0.80 or 79,72%, which is categorized as "Effective."

These findings suggest that 2D animated media can serve as a relevant and impactful tool in preserving local culture. Beyond reintroducing the Cuki game, this medium also contributes to raising awareness about the importance of cultural identity in the digital age. With engaging visuals and informative narration, this animation is expected to act as a bridge between the values of the past and the generation of today.

Keywords: *2D Animation, Traditional Games, Cuki, Cultural Preservation, Informational Media.*