

**INOVASI KREATIF PERMAINAN KERAJAAN SRIWIJAYA “*CUKI*“  
MENGUNAKAN APLIKASI IOS *PROCREATE* SEBAGAI UPAYA  
PELESTARIAN PRODUK BUDAYA NUSANTARA**

**Nadia Putri Amira, Danadyaksa Raissa Tauladani, Muhammad Jazilah  
Rahman**

**SMA IT Al Furqon, Palembang, Indonesia [nadia0305putri@gmail.com](mailto:nadia0305putri@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Sebagai salah satu provinsi yang banyak meninggalkan jejak peninggalan budaya seperti di Sumatera Selatan maka salah satu permainan tradisional yang memiliki nilai historis dan budaya tinggi adalah cuki. Saat ini dapat dilihat bahwa semakin minim ketertarikan para generasi muda terhadap permainan tradisional, maka diperlukan inovasi untuk menghidupkan kembali cuki agar tetap dipertahankan oleh para generasi muda dengan memanfaatkan aplikasi iOS Procreate permainan cuki dapat dihidupkan kembali dalam bentuk visual digital yang menarik dan modern. Penelitian ini bertujuan untuk menggali potensi inovasi permainan cuki dan bagaimana cara memperkenalkannya kembali kepada generasi muda Sumatera Selatan agar warisan budaya ini tidak hilang, melainkan tetap relevan di era modern. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode rancang bangun permainan cuki dan metode survey untuk menguji responden terhadap desain permainan cuki yang terdiri dari 3 Tahapan. Hasil dari penelitian ini yang pertama adalah desain inovasi kreatif permainan cuki yaitu terdiri dari 96 kotak yang setiap kotaknya memiliki 4 warna yaitu warna kuning, hijau, biru dan merah. Hasil penelitian kedua adalah hasil survey untuk melihat efektifitas permainan cuki yang menunjukkan bahwa sebanyak 85% responden menyatakan bahwa papan cuki dengan desain baru mudah untuk dibawa dan disimpan, sedangkan 15% responden menjawab tidak. Sebanyak 89 % responden menyatakan bahwa warna pada desain papan permainan cuki sudah menarik, sedangkan 11% responden merasa bahwa warna yang digunakan kurang menarik dan sebanyak 87 % menjawab penggunaan angka dan huruf pada papan cuki memudahkan mereka dalam mengenali buah cuki sedangkan 13 % menjawab tidak.

*Kata Kunci : Budaya, Cuki, Procreate, Sriwijaya.*

## **Pendahuluan**

Permainan daerah yang sudah merupakan permainan tradisional merupakan bagian yang tak terpisahkan dari budaya yang mencerminkan Identitas dan sejarah suatu bangsa. Sebagai Salah Satu provinsi yang banyak meninggalkan jejak peninggalan budaya seperti di Sumatera Selatan maka salah satu permainan tradisional yang memiliki nilai historis dan budaya tinggi adalah cuki. Cuki adalah sebuah permainan yang berasal dari masa kejayaan Kerajaan Sriwijaya dan diteruskan sampai kepada Kesultanan Palembang Darussalam. Permainan ini diyakini sudah ada sejak zaman Sriwijaya, terbukti dengan ditemukannya artefak berupa buah cuki dari batu di perairan Sungai Musi, yang diperkirakan berasal dari masa tersebut ( Rahmawati, 2021 ).

Perkembangan arus global dan maraknya pengaruh lintas budaya serta teknologi membuat generasi muda di daerah Sumatera Selatan mulai meninggalkan permainan tradisional ini. Teknologi modern yang menarik dan permainan digital yang memiliki banyak variasi telah menggeser perhatian anak – anak muda dari aktivitas budaya lokal seperti cuki. Kondisi tersebut mengakibatkan kekhawatiran akan punahnya warisan budaya lokal ini yang seharusnya tetap dipertahankan dan dikenal oleh generasi penerus. Dilihat dari sudut pandang budaya dapat terlihat permainan cuki tidak hanya memiliki nilai hiburan, tetapi juga sarat dengan unsur edukatif dan filosofi lokal yang patut dipertahankan ( Handayani, 2019 ).

Menurut Handoko ( 2019 ) mengatakan bahwa saat ini dapat dilihat bahwa semakin minim ketertarikan para generasi muda terhadap permainan tradisional, maka diperlukan inovasi untuk menghidupkan kembali cuki agar tetap dipertahankan oleh para generasi muda. Dalam konteks ini, inovasi kreatif berbasis teknologi menjadi salah satu solusi yang relevan. Penulis berusaha dengan memanfaatkan aplikasi iOS Procreate permainan cuki dapat dihidupkan kembali dalam bentuk visual digital yang menarik dan modern. Melalui pendekatan yang kreatif dan modern, permainan ini dapat di kemas ulang agar menarik perhatian anak – anak muda karena dengan demikian maka pelestarian permainan cuki bukan hanya tentang menjaga tradisi, tetapi juga mengedukasi generasi baru tentang nilai – nilai budaya Sumatera Selatan, khususnya yang berkaitan dengan Kerajaan

Sriwijaya dan Kesultanan Palembang Darussalam. Penelitian ini bertujuan untuk menggali potensi inovasi permainan cuki dan bagaimana cara memperkenalkannya kembali kepada generasi muda Sumatera Selatan agar warisan budaya ini tidak hilang, melainkan tetap relevan di era modern.

### Metode

Pada penelitian ini digunakan alat dan bahan yakni berupa komputer, printer, Ipad, dadu, ember dadu, penggaris, kancing, gunting, karton, kertas stiker, spidol, kertas laminating, dan cat.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode rancang bangun permainan cuki dan metode survey untuk menguji responden terhadap desain permainan cuki yang terdiri dari 3 Tahapan, yaitu:

1. Tahap observasi masalah terkait permainan cuki saat ini.

Dengan memberikan pertanyaan dengan jenis kuis terbuka seperti tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1. Kuis Terbuka Permasalahan Permainan Cuki Nama

:

Kelas :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Setelah anda memainkan cuki, apakah yang menjadi masalah dalam permainan cuki saat ini?	

2. Tahapan pembuatan permainan cuki dengan model 3-D yaitu define, design, develop.
3. Tahap pengujian efektifitas permainan cuki setelah membuat desain baru permainan cuki saat ini, maka siswa akan diberikan pertanyaan dengan jenis kuis tertutup seperti tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Kuisisioner Tertutup Setelah Bermain Dengan Desain Baru Permainan Cuki

Nama :

Kelas :

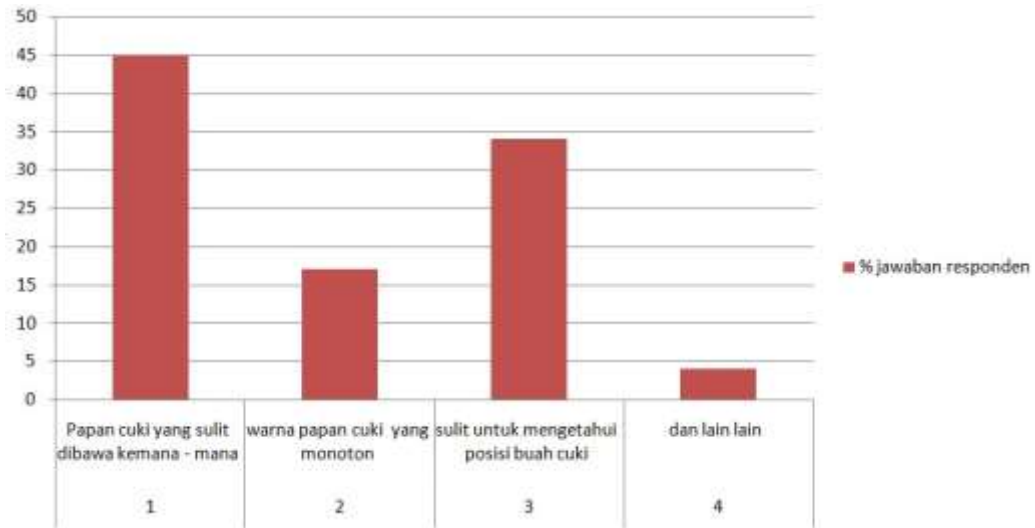
No	Pertanyaan	Jawaban	
1	Pertanyaan 1	Ya	Tidak
2	Pertanyaan 2	Ya	Tidak
3	Pertanyaan 3	Ya	Tidak

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa dan siswi SMA IT Al Furqon Palembang di semua level dari kelas X, XI, XII berjumlah 300 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 33 % dari 300 siswa berjumlah 100 siswa tanpa dibatasi oleh jenis kelamin.

Penulis berharap dapat memberikan gambaran yang jelas tentang langkah langkah yang dilakukan dalam penelitian untuk mencapai tujuan pelestarian budaya melalui inovasi digital.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Kuisisioner Masalah Terkait Permainan Cuki



Grafik 1. Hasil kuisisioner permasalahan permainan cuki.

Berdasarkan hasil kuisisioner yang ditujukan kepada 100 responden terkait permasalahan permainan tradisional cuki, terdapat tiga hasil kuisisioner yang menjadi perhatian utama dalam pengembangan permainan ini. Data kuisisioner yang diperoleh menunjukkan adanya beberapa keluhan terkait papan permainan cuki sebanyak 45% responden menyatakan bahwa papan cuki sulit dibawa ke mana - mana. Ini merupakan masalah utama yang paling banyak diungkapkan oleh responden. Keterbatasan mobilitas ini dapat disebabkan oleh bahan papan permainan yang kaku dan tidak praktis.

Sebanyak 20% responden menyatakan bahwa warna papan cuki monoton. Responden merasa bahwa papan permainan kurang menarik secara visual. Penggunaan warna yang lebih hidup dan bervariasi bisa menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan daya tarik permainan ini, terutama bagi generasi muda dan dengan desain yang lebih berwarna, permainan akan lebih menarik secara estetika dan meningkatkan minat pengguna.

Sebanyak 30% responden mengungkapkan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mengetahui posisi buah cuki saat permainan berlangsung. Masalah

ini menunjukkan bahwa aspek visual dari papan permainan perlu ditingkatkan. Inovasi yang bisa dilakukan adalah dengan menambahkan penanda khusus pada papan, misalnya kode angka atau huruf di tepi papan seperti yang ditampilkan pada desain papan terbaru dan dengan adanya kode ini maka pemain dapat dengan mudah mengidentifikasi posisi buah cuki saat permainan berlangsung.

Sebagian kecil responden sebanyak 4 % jawaban responden mengungkapkan beberapa keluhan lainnya yang tidak secara spesifik terfokus pada aspek – aspek utama papan permainan, tetapi masih perlu diperhatikan dalam pengembangan lebih lanjut. Meskipun persentase ini kecil, inovasi pada aspek minor juga dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas keseluruhan permainan cuki.

Dari hasil kuisioner di atas, terlihat bahwa tantangan terbesar dalam pengembangan permainan cuki adalah terkait aspek mobilitas dan visual dari papan permainan. Oleh karena itu, inovasi yang diusulkan untuk permainan ini harus berfokus pada :

1. Desain portabel yaitu perlu mengembangkan papan permainan yang mudah dilipat dan dibawa, menggunakan bahan yang lebih ringan dan fleksibel, tanpa mengurangi kualitas estetika dan fungsionalitas permainan.
2. Warna yang menarik yaitu diperlukan warna - warna yang lebih hidup dan menarik pada papan permainan, dengan tetap mempertahankan nilai budaya yang ada.
3. Kode posisi buah cuki yaitu dengan pemasangan kode angka dan huruf di tepi papan untuk memudahkan pemain dalam menentukan posisi buah cuki selama permainan berlangsung.

Secara keseluruhan, inovasi pada permainan tradisional cuki harus mempertimbangkan aspek estetika, fungsionalitas, dan kemudahan penggunaan untuk membuat permainan ini lebih relevan dan menarik bagi generasi muda. Dengan demikian, permainan cuki bisa menjadi salah satu produk budaya yang

tidak hanya dilestarikan tetapi juga dikembangkan sebagai bagian dari ekonomi kreatif berbasis budaya lokal.

### Hasil pembuatanpermainancukidengan model 3-D

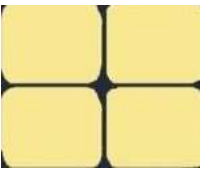
- a. Penggunaan kertas karton untuk papan permainan cuki.

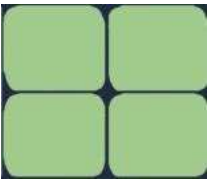
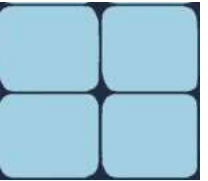
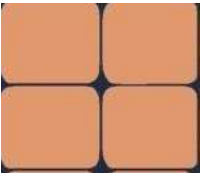
Salah satu keunggulan dari desain permainan cuki versi inovatif ini adalah penggunaan bahan kertas karton. Bahan ini dipilih karena sifatnya yang mudah dilipat dan ringan, sehingga memudahkan pengguna untuk membawa permainan ke berbagai tempat tanpa kesulitan. Karton yang digunakan juga cukup kuat untuk menahan tekanan selama permainan berlangsung, namun tetap fleksibel saat dilipat. Dengan bahan karton ini, papan permainan bisa dengan mudah di simpan di tas kecil atau dalam laci, menjadikannya lebih praktis dibandingkan versi tradisional yang biasanya terbuat dari bahan kayu atau papan yang lebih berat dan sulit dibawa kemana - mana.

- b. Penggunaan warna yang menarik.



Penggunaan warna pada desain papan permainan cuki dapat memiliki dampak signifikan dalam menarik minat remaja dan menciptakan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan. Warna - warna yang dipilih yaitu kuning, merah, hijau, dan biru, masing-masing memiliki daya tarik tersendiri yang dapat dihubungkan dengan tingkat kesukaan remaja terhadap warna – warna tersebut. Desain papan cuki yang baru memanfaatkan kombinasi warna yang menarik dan cerah dan bertujuan juga untuk menciptakan kontras visual yang nyaman dilihat serta memudahkan pemain untuk membedakan area permainan. Penggunaan warna yang menarik ini juga bertujuan untuk menarik perhatian pemain muda yang cenderung tertarik pada visual yang estetis dan modern.

Tabel 3. Uraian Tujuan Penggunaan Warna Permainan Cuki.

No.	Kotak Warna	Keunggulan Warna
1.		Warna kuning dikenal sebagai warna yang melambangkan keceriaan, optimisme, dan energi. Remaja cenderung menyukai warna kuning karena dapat memicu perasaan positif dan kebahagiaan.

2.		Warna hijau dikenal sebagai warna yang menenangkan dan melambangkan keseimbangan serta harmoni. Warna hijau sering dikaitkan dengan alam, kesegaran, dan ketenangan.
3.		Warna biru melambangkan ketenangan, kepercayaan, dan stabilitas. Warna ini sering digunakan untuk menciptakan suasana yang stabil dan terorganisir.
4.		Warna merah memiliki asosiasi kuat dengan semangat, keberanian, dan aksi. Merah menarik perhatian dan memberi kesan intensitas.

c. Kode Huruf Dan Angka Untuk Posisi Cuki.

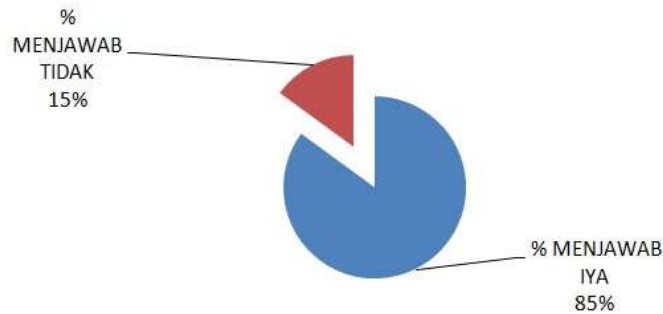
No.	Gambar	Keterangan
1.		Kode angka terdapat di atas dan bawah papan cuki
2.		Kode huruf terdapat di kiri dan kanan papan cuki

Salah satu inovasi utama dalam desain papan permainan cuki adalah penggunaan kode huruf dan angka di tepi papan. Setiap baris papan diberi angka (1 sampai dengan 8) dan setiap kolom diberi huruf (A sampai dengan H). Sistem ini menyerupai format koordinat pada papan catur atau permainan strategi lainnya. Fungsi dari kode huruf dan angka ini adalah untuk memudahkan pemain dalam menentukan dan mencatat posisi buah cuki selama permainan berlangsung. Dengan adanya sistem koordinat ini, pemain dapat lebih cepat dan akurat berkomunikasi dengan lawan mengenai posisi atau pergerakan yang dilakukan, sehingga mempercepat jalannya permainan. Ini juga membantu memudahkan dalam dokumentasi atau pencatatan pertandingan untuk keperluan kompetisi atau latihan.



## Hasil kuisioner efektifitas permainan cuki setelah membuat desain baru permainan cuki

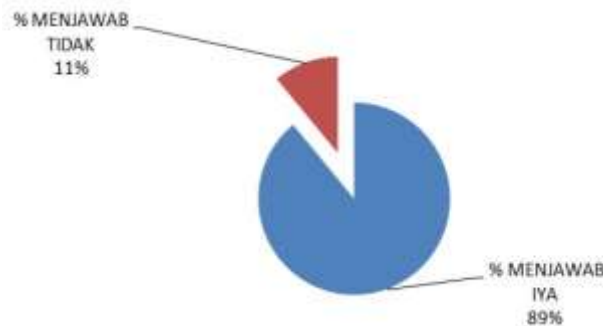
Pertanyaan 1. Apakah Dengan Desain Baru Papan Cuki Mudah Untuk Dibawa dan Disimpan ?



Grafik 1. Grafik hasil kuisioner desain baru permainan cuki.

Sebanyak 85% merasa bahwa desain baru papan permainan cuki memberikan kemudahan lebih dibandingkan desain sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi yang dilakukan pada desain baru, seperti penyesuaian ukuran dan bentuk papan, berhasil meningkatkan aspek portabilitas produk. Namun, masih terdapat sekitar 15% responden yang menyatakan bahwa papan cuki masih dianggap belum mudah untuk dibawa dan disimpan. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada beberapa aspek dari desain baru yang perlu diperbaiki. Faktor – faktor seperti ukuran yang mungkin masih terlalu besar, ketahanan material saat sering dilipat atau dibawa bepergian, dan metode penyimpanan yang tidak efisien, bisa menjadi kendala bagi sebagian pengguna.

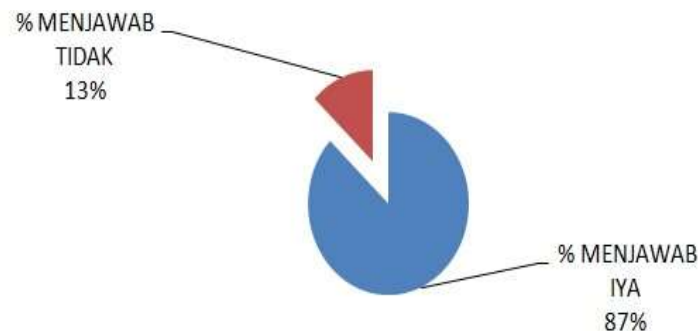
Pertanyaan 2. Apakah Penggunaan Warna Papan Cuki Sudah Menarik ?



Grafik 2. Grafik hasil kuisioner penggunaan warna papan cuki.

Sebanyak 89% menilai positif penggunaan warna pada papan permainan cuki. Warna – warna seperti kuning, merah, hijau, dan biru tampaknya memiliki daya tarik kuat bagi remaja, yang menjadi target utama permainan ini. Warna – warna cerah dan kontras ini tidak hanya mempercantik tampilan papan, tetapi juga membantu meningkatkan visibilitas dan memudahkan pemain dalam memahami area permainan namun masih ada sekitar 11 % responden yang merasa warna papan belum optimal. Hal ini mungkin disebabkan oleh preferensi pribadi atau perbedaan persepsi terhadap penggunaan kombinasi warna. Beberapa responden mungkin lebih menyukai warna yang lebih netral atau variasi tambahan yang sesuai dengan selera mereka. Penggunaan warna yang tepat pada papan permainan tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika tetapi juga berperan penting dalam memberikan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan.

Pertanyaan 3. Apakah Penggunaan Angka Dan Huruf pada Desain Barupa Pancuki Memudah Untuk Mengetahui Buah Cuki ?



Grafik 3. Grafik Hasil Kuisisioner Penggunaan Angka dan Huruf Pada Desain Permainan Cuki.

Sebanyak 87 % menjawab iya, yang menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa bahwa penggunaan angka dan huruf pada papan cuki memudahkan mereka dalam mengenali buah cuki. Sementara itu 13 % menjawab tidak, yang berarti mereka tidak merasakan adanya kemudahan dalam mengenali buah cuki melalui desain papan yang baru

### **Kesimpulan**

Desain inovasi kreatif permainan cuki yaitu terdiri dari 96 kotak yang setiap kotaknya memiliki 4 warnanya itu warna kuning, hijau, biru dan merah. Logo cuki

di buat dengan menampilkan elemen – elemen budaya Palembang, yaitu gambar karakter tradisional yang menggunakan pakaian adat Palembang. Penggunaan Angka 1 sampai dengan 9 yang terdapat di tepi atas dan tepi bawah kertas papan cuki dan huruf A sampai dengan K yang terdapat di tepi kanan dan tepi kiri kertas papan cuki.

Hasil survey untuk melihat efektifitas permainan cuki menunjukkan bahwa sebanyak 85% responden menyatakan bahwa papan cuki dengan desain baru mudah untuk dibawa dan disimpan, sedangkan 15% responden menjawab tidak. Sebanyak 89 % responden menyatakan bahwa warna pada desain papan permainan cuki sudah menarik, sedangkan 11% responden merasa bahwa warna yang digunakan kurang menarik dan sebanyak 87 % menjawab penggunaan angka dan huruf pada papan cuki memudahkan mereka dalam mengenali buah cuki sedangkan 13 % menjawab tidak.

### **Ucapan Terima Kasih**

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar – besarnya kepada SMA IT AL FURQON dan guru pembimbing yang sudah memberikan bantuan dan bimbingan dalam penyusunan penelitian ini.

### **Daftar Pustaka**

- Handayani, A. (2019) . PermainanCuki: WarisanBudaya Sriwijaya. Palembang: Musi Cendekia Press.
- Handoko, P. ( 2019 ). Sejarah PermainanTradisional di Sumatera Selatan. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahmawati, D. ( 2021 ). ArtefakBuahCukidari Sungai Musi: Bukti Kejayaan Sriwijaya. Palembang: Musi Cendekia.