

Pemanfaatan Video Berbasis *Youtube* Untuk Pengenalan Kesenian Kuda Lumping di Desa Karang Indah

Cecilia, Agus Salim, Agus Hadi Utama

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat
1910130320013@mhs.ulm.ac.id, agus.salim@ulm.ac.id, agus.utama@ulm.ac.id

Abstrak: Teknologi saat ini memberikan kemudahan bagi manusia, terutama dalam mengakses berbagai informasi melalui jejaring daring dan aplikasi. Salah satu dampak positifnya adalah meningkatnya jumlah video yang diunggah ke platform seperti YouTube, yang digunakan untuk memperkenalkan kesenian Indonesia, termasuk Kuda Lumping, ke masyarakat luas. Laporan tugas akhir ini bertujuan untuk memperkenalkan kesenian Kuda Lumping yang ada di Desa Karang Indah, Kabupaten Barito Kuala, melalui media YouTube. Dengan menggunakan YouTube, diharapkan kesenian ini dapat lebih dikenal tidak hanya di dalam negeri, tetapi juga di seluruh dunia. Selain itu, YouTube juga berfungsi sebagai sarana pembinaan daring yang efektif untuk mempelajari tari dan gerakan dari sanggar lain. Berdasarkan analisis yang dilakukan, pemasaran dan pengenalan kesenian Kuda Lumping melalui YouTube terbukti efektif dalam meningkatkan branding dan menarik minat masyarakat. Hal ini menjadi penting karena kelompok kesenian Kuda Lumping di Desa Karang Indah kurang dikenal. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan wawancara kepada tokoh terkait, seperti ketua Kuda Lumping, penari, dan masyarakat setempat, untuk memperoleh data yang akurat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa YouTube adalah media yang efisien untuk memperkenalkan kesenian Kuda Lumping, bahkan ke tingkat global.

Kata Kunci : Pemanfaatan, Video, YouTube, Kesenian Kuda Lumping

Abstract: *Technology today provides ease for humans, especially in accessing various information through online networks and applications. One of its positive impacts is the increasing number of videos uploaded to platforms like YouTube, which are used to introduce Indonesian arts, including Kuda Lumping, to a wider audience. This final report aims to introduce the Kuda Lumping art from Karang Indah Village, Barito Kuala Regency, through YouTube. By using YouTube, it is hoped that this art form can gain recognition not only domestically but also globally. Furthermore, YouTube serves as an effective online platform for training and learning dance and movements from other art groups. Based on the analysis conducted, the marketing and promotion of Kuda Lumping through YouTube has proven effective in enhancing branding and attracting public interest. This is significant as the Kuda Lumping group in Karang Indah Village is not widely known. This study employs a qualitative method, including interviews with relevant figures such as the Kuda Lumping leader, dancers, and local community members to gather accurate data. The research findings show that YouTube is an efficient medium for introducing Kuda Lumping, even on a global scale.*

Keywords: *Utilization, of YouTube, Videos, in Kuda Lumping Art.*

1. Pendahuluan

Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan untuk mendorong mahasiswa menguasai keilmuan yang relevan dengan dunia kerja. MBKM sesuai dengan Permendikbud No. 3 Tahun 2020, yang memungkinkan mahasiswa mengikuti pembelajaran di dalam dan luar program studi. Tujuan kebijakan ini adalah mempersiapkan mahasiswa menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja, dan kemajuan teknologi. Konsep Merdeka Belajar menekankan kebebasan berpikir dan berinovasi melalui berbagai kegiatan, seperti magang, pengabdian masyarakat, pertukaran mahasiswa, penelitian, dan kewirausahaan, dengan bimbingan dosen.

Penulis mengikuti program MBKM Mandiri Bina Desa di Desa Karang Indah, Barito Kuala, untuk membantu permasalahan desa. Kelompok mahasiswa tertarik pada pengembangan kesenian Kuda Lumping, yang belum dikenal luas di luar desa. Kuda Lumping adalah seni tradisional Jawa yang dimainkan oleh penari laki-laki dan sinden perempuan. Tujuan kelompok adalah memasarkan kesenian ini melalui video di YouTube untuk menjangkau masyarakat luas. Kelompok juga membantu membuat akun media sosial, termasuk YouTube, untuk pemasaran dan branding. Selain itu, diberikan sosialisasi dan pelatihan penggunaan akun media sosial agar pengelolaan dapat dilakukan secara berkelanjutan oleh pengurus kelompok, terutama generasi muda.

Program ini memberikan beberapa manfaat bagi penulis, antara lain: (1) mendapatkan pengetahuan baru tentang strategi pengembangan desa, khususnya dalam hal kesenian Kuda Lumping Wahyu Budoyo di Desa Karang Indah, (2) kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh di perguruan tinggi untuk mengatasi masalah masyarakat, (3) pengalaman dalam mengelola program yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat desa, (4) meningkatkan kemampuan adaptasi, tanggung jawab, berpikir kritis, dan pemecahan masalah kolaboratif, serta (5) mengembangkan keterampilan dalam mengidentifikasi masalah, merencanakan, dan melaksanakan solusi berdasarkan pengetahuan yang diperoleh di perguruan tinggi.

Kegiatan program Bina Desa dimulai dengan analisis kebutuhan, yang mencakup observasi dan wawancara dengan aparat desa dan masyarakat setempat. Hasilnya menunjukkan bahwa kesenian Kuda Lumping di Desa Karang Indah kurang berkembang dan jarang diminati, terutama karena munculnya kesenian modern. Agar kesenian ini tetap berkembang, diperlukan inovasi dan penyebaran konten melalui media sosial.

Pemanfaatan teknologi, khususnya media sosial seperti YouTube, dapat membantu mengenalkan kesenian Kuda Lumping kepada masyarakat luas. Kelompok menggunakan metode wawancara untuk mendapatkan data yang relevan, yang mengarah pada topik pengembangan "Pemanfaatan Video Berbasis YouTube untuk Pembinaan dan Pengenalan Kesenian Kuda Lumping di Desa Karang Indah".

2. Metode Penelitian

Penulisan laporan tugas akhir (skripsi) ini mengadopsi metode kualitatif deskriptif dan studi pustaka, karena fokus masalahnya berkaitan dengan manusia dan penggunaan media. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan lebih menekankan pada analisis serta proses dan makna yang mendalam, dengan teori sebagai panduan untuk menjaga fokus agar sesuai dengan realitas di lapangan. Teori juga berfungsi untuk memberikan gambaran umum tentang latar belakang penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Penelitian ini umumnya menggunakan objek yang terbatas. Studi pustaka, yang juga dikenal sebagai kajian literatur atau

tinjauan pustaka, digunakan untuk mengumpulkan teori-teori dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang diteliti. Sumber-sumber yang digunakan mencakup jurnal ilmiah, penelitian terdahulu, narasumber, dan internet. Oleh karena itu, metode ini sangat sesuai untuk topik penelitian yang berkaitan dengan pemanfaatan media.

Metode kualitatif deskriptif dan studi pustaka digunakan untuk memberikan penjelasan secara keseluruhan yang kemudian diterjemahkan dalam bentuk tertulis. Fokus penelitian bertujuan untuk mengkaji secara mendalam aspek-aspek aktivitas, objek, proses, dan manusia. Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi yang melibatkan aktor utama, yaitu pengurus dan anggota muda kelompok kesenian Wahyu Budoyo, untuk memanfaatkan YouTube sebagai sarana branding dan pengenalan kesenian Kuda Lumping. Laporan ini menggunakan data primer berupa wawancara dan observasi, serta data sekunder berupa foto yang mendukung informasi terkait inovasi penggunaan YouTube untuk branding dan pembinaan kesenian Kuda Lumping di Desa Karang Indah.

Rancangan Program

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, penulis mengidentifikasi topik yang akan dibahas dalam laporan berdasarkan pengalaman penulis mengikuti program MBKM Bina Desa Mandiri di Desa Karang Indah, Kabupaten Barito Kuala, dengan fokus pada pemanfaatan digital media YouTube. Topik yang akan dibahas dalam laporan tugas akhir (skripsi) ini adalah penggunaan YouTube untuk pengembangan dan promosi kesenian Kuda Lumping di Desa Karang Indah, Kabupaten Barito Kuala.

2. Studi Referensi

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan referensi dari skripsi dan jurnal ilmiah yang berkaitan dengan penggunaan YouTube sebagai inovasi untuk pengembangan dan promosi kesenian, khususnya kesenian Kuda Lumping di Desa Karang Indah, Kecamatan Mandastana, Kabupaten Barito Kuala.

3. Pengumpulan Data

Pada fase ini, penulis melakukan pendekatan langsung kepada kelompok kesenian Kuda Lumping untuk menilai sejauh mana mereka familiar dengan pemanfaatan YouTube sebagai alat branding untuk kesenian mereka.

4. Pengolahan Data

Pada tahap ini, data yang telah dikumpulkan akan diproses untuk mengidentifikasi variabel pendukung guna menentukan apakah YouTube merupakan media yang efektif untuk pengembangan dan promosi kesenian tersebut.

5. Evaluasi

Pada fase terakhir ini, penulis akan menarik kesimpulan dari empat tahap penelitian yang telah dilakukan dan memberikan rekomendasi berdasarkan topik yang dibahas dalam laporan.

Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2005:62) dalam Fadilah (2021), teknik pengumpulan data merupakan tahap yang sangat penting dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah untuk memperoleh informasi. Berdasarkan pendapat tersebut, teknik pengumpulan data adalah cara untuk mengumpulkan data yang digunakan dalam penelitian, yang bersumber dari narasumber atau responden.

Dalam laporan tugas akhir (skripsi) ini, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penjelasan tentang ketiga teknik pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

Observasi

Menurut Nawawi & Martin (1992:74) dalam Fadilah (2021), observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau objek penelitian. Observasi atau pengamatan adalah teknik untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati kegiatan yang sedang berlangsung (Mansur, H. 2019). Berdasarkan penjelasan tersebut, observasi merupakan kegiatan pengamatan terhadap objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk memberikan gambaran awal dalam penelitian. Dalam penelitian ini, observasi awal dilakukan dengan mengikuti kegiatan studi MBKM Bina Desa FKIP ULM.

1. Wawancara

Pada wawancara, peneliti mengajukan pertanyaan kepada ketua dan penari Kuda Lumping Wahyu Budoyo. Data yang diperoleh melalui instrumen ini bertujuan untuk mengetahui apakah mereka sudah menggunakan aplikasi YouTube dan memahami kegunaannya sebagai alat branding di media sosial. Wawancara ini juga memberikan informasi awal terkait permasalahan yang ada.

2. Dokumentasi

Menurut Hamidi (2004:72) dalam Fadilah (2021), metode dokumentasi adalah pengumpulan informasi dari catatan penting, baik dari lembaga, organisasi, maupun individu. Dokumentasi juga meliputi pengumpulan data berupa buku, arsip, catatan, karya, gambar, dan data lain yang mendukung penelitian (Sugiyono, 2015:329). Berdasarkan pendapat ini, dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang berasal dari dokumen, baik dalam bentuk catatan maupun digital seperti rekaman. Dalam penelitian ini, dokumentasi yang diambil meliputi gambar-gambar selama mengikuti MBKM Bina Desa dan wawancara.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen ini dirancang untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan pertanyaan dan tujuan penelitian. Dalam pembuatan laporan tugas akhir ini, peneliti menggunakan instrumen wawancara antara peneliti dan responden. Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan.

Tabel 1. Kisi-kisi instrument wawancara

| No | Pertanyaan |
|----|---|
| 1 | Apakah anda memiliki gawai/ <i>smartphone</i> ? |
| 2 | Apakah gawai anda terkoneksi jaringan internet? |
| 3 | Apakah anda bermain media sosial? |
| 4 | Media sosial apa saja yang sering anda buka/ mainkan? |
| 5 | Apakah anda mengetahui aplikasi YouTube? |
| 6 | Pernahkah anda menggunakan aplikasi YouTube untuk mencari ide agar tarian kesenian Kuda Lumping lebih bervariasi? |

7 Pernahkah anda mengunggah video tari kesenian Kuda Lumping di YouTube?

3. Hasil dan Pembahasan

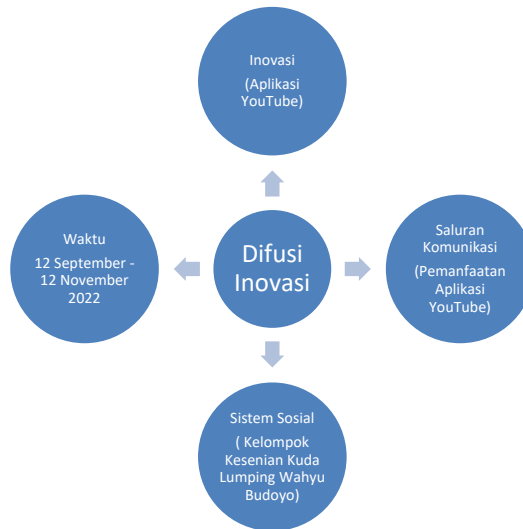
Hasil Penelitian

1. Penyelesaian Masalah Branding Kelompok Kesenian Kuda Lumping Wahyu Budoyo di Desa Karang Indah, Kec. Mandastana, Kab. Barito Kuala
Kesenian Kuda Lumping adalah salah satu warisan budaya yang perlu dilestarikan. Namun, faktanya, banyak anak muda dan anak-anak yang kurang tertarik dengan kesenian ini, disebabkan oleh kurangnya pengetahuan masyarakat dan terbatasnya promosi terhadap tarian Kuda Lumping. Peneliti dan kelompok berusaha memperkenalkan kesenian ini dengan memanfaatkan platform YouTube sebagai alat branding kepada masyarakat luas, sekaligus mencari variasi gerakan tari baru untuk meningkatkan daya tarik penonton. Selain itu, gerakan yang monoton dan kurang bervariasi membuat kesenian Kuda Lumping terkesan membosankan. Untuk mengatasi hal ini, peneliti dan kelompok mendatangkan pelatih dari kota untuk mengajarkan gerakan baru kepada penari anak-anak di kelompok kesenian Kuda Lumping Wahyu Budoyo di Desa Karang Indah. Gerakan baru ini diharapkan dapat menarik minat anak-anak untuk bergabung dengan kelompok kesenian tersebut. Berdasarkan masalah ini, peneliti menulis laporan ini dan membantu menyelesaikan masalah branding dengan membuat akun media sosial, terutama platform YouTube, untuk kelompok kesenian Kuda Lumping Wahyu Budoyo.
2. Membantu Branding di Media Sosial dengan Pemanfaatan Video Berbasis YouTube untuk Pembinaan dan Pengenalan Kelompok Kesenian Kuda Lumping Wahyu Budoyo
Membangun branding kesenian melalui YouTube melibatkan beberapa langkah kunci, antara lain:
Tentukan tujuan: Menetapkan tujuan dalam membangun branding kesenian di YouTube.
Kenali target audiens: Memahami siapa target yang ingin dijangkau, apakah penggemar seni tertentu atau audiens yang lebih luas. Memahami audiens akan membantu menciptakan konten yang relevan dan menarik.
Konsisten dengan gaya dan tema: Menentukan gaya dan tema yang konsisten untuk mencerminkan identitas seni. Ini termasuk gaya visual, narasi, dan tema yang berhubungan dengan karya seni, yang akan memperkuat citra merek.
Buat konten berkualitas: Pastikan video yang dibuat memiliki kualitas baik, dengan peralatan yang memadai, suara yang jernih, pencahayaan yang baik, dan editing yang halus.
Konsistensi jadwal unggahan: Memiliki jadwal unggahan yang konsisten untuk membangun ekspektasi audiens dan membuat mereka kembali untuk melihat konten baru.
Interaksi dengan audiens: Membangun hubungan dengan audiens dengan cara berinteraksi, seperti membalas komentar, menjawab pertanyaan, dan meminta pendapat mereka. Hal ini penting untuk menciptakan kedekatan dengan audiens.
Optimalkan deskripsi, tag, dan judul: Gunakan kata kunci yang relevan pada deskripsi, tag, dan judul video agar lebih mudah ditemukan di mesin pencari dan meningkatkan visibilitas di hasil pencarian YouTube.
Analisis dan penyesuaian: Memantau statistik dan analisis YouTube untuk memahami kinerja konten. Berdasarkan data ini, lakukan penyesuaian untuk terus meningkatkan branding kesenian.

Langkah-langkah ini kami sampaikan kepada anggota dan pengurus kelompok Kesenian Kuda Lumping Wahyu Budoyo untuk mencapai branding yang tepat sasaran dan memperkenalkan kesenian ini kepada masyarakat luas.

Pembahasan

Strategi Penyebaran Inovasi



Gambar 2. Difusi Inovasi

Keterangan Gambar

a. Inovasi

Aspek yang paling penting dalam difusi informasi adalah inovasi itu sendiri, yang mencakup ide, praktik, atau objek yang dianggap baru oleh individu atau kelompok adopsi lainnya. Penggunaan aplikasi YouTube untuk memperkenalkan dan membina kesenian adalah hal yang biasa di banyak tempat, namun bagi masyarakat desa, terutama dalam konteks kesenian di desa, media sosial sebagai sarana pengenalan kesenian masih terbilang asing. Oleh karena itu, ini menjadi inovasi baru di Desa Karang Indah, khususnya dalam hal kesenian Kuda Lumping Wahyu Budoyo.

b. Saluran Komunikasi

Kecepatan penyebaran inovasi ke seluruh pasar bergantung pada banyaknya komunikasi antara pemasar dan konsumen. Dalam konteks ini, pasar yang dimaksud adalah penggunaan YouTube untuk memperkenalkan kesenian Kuda Lumping kepada masyarakat luas, sementara konsumen adalah mereka yang tertarik pada jasa tarian Kuda Lumping. Semakin banyak saluran komunikasi yang terjalin, semakin banyak pula konsumen yang tertarik.

c. Sistem Sosial

Sistem sosial didefinisikan sebagai unit yang saling terhubung yang bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dan mencapai tujuan bersama. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan sistem sosial adalah seluruh pengurus dan anggota Kesenian Kuda Lumping Wahyu Budoyo di Desa Karang Indah, Kabupaten Barito Kuala.

d. Waktu

Setelah sesuatu dianggap sebagai inovasi dan memiliki media atau saluran untuk menyampaikan informasi tentang inovasi tersebut, faktor waktu menjadi hal yang penting. Pada bagian ini, penulis melakukan pendampingan kepada kelompok Kesenian Kuda Lumping Wahyu Budoyo selama program MBKM Bina Desa, yang berlangsung dari 12 September hingga 12 November 2022.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penulisan laporan di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagai salah satu inovasi dalam kelompok kesenian Kuda Lumping di Desa Karang Indah, Kecamatan Mandastana, Kabupaten Barito Kuala, kesenian Kuda Lumping perlu memanfaatkan aplikasi YouTube sebagai sarana branding di media sosial. Penggunaan aplikasi YouTube juga berguna untuk mencari informasi tentang gerakan baru dalam tarian Kuda Lumping, agar lebih bervariasi dan tidak hanya bergantung pada gerakan-gerakan lama dari pengurus senior. Setelah pemberian materi mengenai branding serta penyerahan modul media sosial YouTube, diharapkan aplikasi ini dapat membantu kelompok kesenian Kuda Lumping Wahyu Budoyo di Desa Karang Indah untuk berkembang lebih jauh. Dengan adanya aplikasi YouTube yang terhubung dengan email khusus kelompok kesenian, masyarakat yang tertarik dengan tarian Kuda Lumping pun akan lebih mudah mengakses dan menggunakan jasa tarian dari kelompok Kesenian Kuda Lumping Wahyu Budoyo.

Berdasarkan laporan tugas akhir yang berjudul pemanfaatan video berbasis YouTube untuk pembinaan dan pengenalan kesenian Kuda Lumping di Desa Karang Indah Kabupaten Barito Kuala, yang merupakan inovasi untuk mendukung agar kelompok kesenian Kuda Lumping lebih dikenal oleh masyarakat, dapat disarankan untuk menggunakan aplikasi YouTube sebagai alat pendukung bagi sanggar atau kelompok kesenian dalam melakukan pengenalan dan pembinaan secara daring, sehingga kesenian Kuda Lumping Wahyu Budoyo dapat dikenal lebih luas oleh masyarakat.

Daftar Pustaka

- Akbar Ali. 2018. Efektifitas Youtube sebagai media penyebaran informasi. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.
- Arafat, N. (2019). Difusi Inovasi Penggunaan Aplikasi Dakwah (Studi Fenomenologi pada Pengguna Aplikasi Yaumi di Pesantren Luhur Sabilussalam Ciputat) (Bachelor's thesis, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Fadillah, H. N. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sidoharjo Pringsewu (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Imam, C. (2017). TA: Perancangan Media Promosi Video Youtube Koleksi Sanggar Gubug Wayang Mojokerto Berbasis Budaya Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awareness (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- Miarso, Y. (2004). Menyemai benih teknologi pendidikan. Kencana.
- Nurhanifah Debi. 2022. Pemanfaatan Youtube Tunejava sebagai media penyebaran informasi digital. Skripsi IAIN Ponogoro.
- Nurmadiyah, N., & Asmariani, A. (2019). Teknologi pendidikan. Al-Afkar: Manajemen

- pendidikan Islam, 7(1), 61-90.
- Pi, P. I. H. S. (2014). *Penyuluhan dan komunikasi*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Sutjipto, A. M., & Pinariya, J. M. (2019). Pengenalan Vaksinasi HPV Oleh Koalisi Indonesia Cegah Kanker Serviks Dengan Pendekatan Teori Difusi Inovasi. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2), 203-214.
- Ulandary R., Rahman K & Zulfikar Busrah. 2021. Youtube sebagai media pembelajaran di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*.