

**PEMERTAHANAN SILAT BEKSI DI KAMPUNG
PETUKANGAN MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA
PERMAINAN DIGITAL BERBASIS GAMIFIKASI**



Intelligentia - Dignitas

MUHAMMAD DAFA ANUGRAH

1210621024

SKRIPSI

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana

Sastra

**PROGRAM STUDI SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Dafa Anugrah
Nomor Registrasi : 1210621024
Program Studi : Sastra Indonesia
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pemertahanan Silat Beksi di Kampung Petukangan
melalui Pengembangan Media Permainan Digital
Berbasis Gamifikasi

Skripsi ini dinyatakan telah berhasil dipertahankan di depan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



Dr. Gres Grasia Azmin, S.S., M.Si.

NIP. 198006012005012002

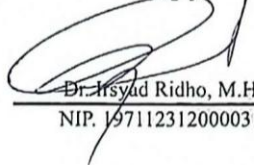
Pembimbing II



Dr. Siti Gomo Attas, S.S., M.Hum.

NIP. 197008281997032002

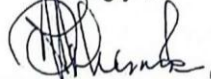
Penguji I



Dr. Hsyad Ridho, M.Hum.

NIP. 197112312000031001

Penguji II



Dr. Venus Khasanah, S.S., M.Pd.

NIP. 197011042002122004

Ketua Penguji



Dr. Siti Gomo Attas S.S., M.Hum.

NIP. 197008281997032002

Jakarta, 7 Agustus 2026
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Sunsi Setiadi, M.Pd.
NIP. 19771008200501100

Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Dafa Anugrah
Nomor Registrasi : 1210621024
Program Studi : Sastra Indonesia
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pemertahanan Silat Beksi di Kampung Petukangan
melalui Pengembangan Media Permainan Digital
Berbasis Gamifikasi

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip karya orang lain, maka pencantuman sumber akan dilakukan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

J. 1000
METERAI
TEMPER
0312BAOX142370829

Muhammad Dafa Anugrah
1210621024





KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Ramawangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Dafa Anugrah
NIM : 1210621024
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Sastra Indonesia
Alamat email : dafamuhammad110@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah Skripsi, yang berjudul:

**PEMERTAHANAN SILAT BEKSI DI KAMPUNG PETUKANGAN
MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN DIGITAL
BERBASIS GAMIFIKASI**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Juli 2026

Penulis

Intelligentia - Dignitas

Muhammad Dafa Anugrah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, karya sederhana ini saya persembahkan kepada Allah Swt. atas segala rahmat, pertolongan, dan kemudahan yang selalu menyertai setiap langkah saya.

Untuk Ayah, Ibu, dan Bunda.

Terima kasih karena selalu mendukung Dafa sampai di titik ini. Doa-doa kalian yang tidak pernah berhenti akhirnya terjawab. Maafin ya kalau Dafa baru bisa mewujudkan salah satu mimpi kalian sekarang.

Dafa tahu perjalanan ini juga bukan perjalanan yang mudah buat kalian. Banyak pengorbanan yang mungkin gak akan pernah bisa Dafa balas sepenuhnya. Terima kasih karena selalu percaya sama Dafa, bahkan ketika Dafa sendiri sempat ragu.

Untuk kakakku, Fauzan.

Mungkin kita sering ribut, kadang karena hal-hal kecil, kadang juga karena sama-sama keras kepala. Mungkin aku tak pernah berkata secara langsung, tetapi keberadaan kakak tetap punya tempat sendiri dalam perjalanan ini. Terima kasih sudah menjadi kakak yang hebat dan semoga kita tetap bisa saling mendukung, meskipun sesekali masih ribut lagi.

Untuk adikku, Akhdan.

Semoga suatu hari nanti kamu tahu bahwa tanpa sadar kamu juga menjadi salah satu alasan kakak untuk terus berusaha menjadi kakak yang lebih baik. Walaupun mungkin kita jarang bicara secara langsung, terima kasih ya. Semoga suatu hari nanti aku bisa jadi kakak yang benar-benar bisa kamu banggakan.

Dan untuk diriku sendiri.

Terima kasih ya. Perjalanan ini panjang banget, tetapi kamu tidak pernah menyerah. Berapa puluh malam yang bikin kita rasanya mau menyerah. Revisi yang terus-menerus, keraguan yang datang berkali-kali. Dan lihat sekarang kamu berhasil.

Jadi, terima kasih sudah memilih untuk terus berjalan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, karunia, pertolongan, serta kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pemertahanan Silat Beksi di Kampung Petukangan melalui Pengembangan Media Permainan Digital Berbasis Gamifikasi" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Samsi Setiadi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, beserta seluruh jajaran pimpinan dan tenaga kependidikan di lingkungan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Asep Supriyana, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Sastra Indonesia Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan arahan dan dukungan selama penulis menjalani perkuliahan.
3. Dr. Gres Grasia Azmin, M.Si., selaku dosen penasehat akademik sekaligus dosen pembimbing I, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran sejak awal perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Siti Gomo Attas, M.Hum., selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan berbagai masukan, arahan, serta motivasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan lebih baik.
5. Dr. Irsyad Ridho, S.S., M.Hum., selaku dosen penguji I yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang sangat bermanfaat sehingga skripsi ini dapat disempurnakan.
6. Dr. Venus Khasanah, S.S., M.Pd., selaku dosen penguji II yang telah memberikan kritik, saran, serta arahan dalam penyempurnaan skripsi ini.

7. Seluruh dosen dan tenaga pendidik Program Studi Sastra Indonesia Universitas Negeri Jakarta, yang telah membagikan ilmu, pengalaman, dan inspirasi selama penulis menempuh pendidikan.
8. Ayah, Ibu, Bunda, kakak penulis, Fauzan Fadhlurrohman, adik penulis, Akhdan Evril Azizan, serta seluruh keluarga, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dukungan, serta menjadi alasan terbesar bagi penulis untuk terus berusaha menyelesaikan setiap proses hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.
9. M. Soleh (Baba Oleh), Abdul Aziz (Bang Aziz), dan Bang Yadi selaku narasumber penelitian sekaligus mentor, yang telah meluangkan waktu, berbagi pengetahuan, pengalaman, serta mempercayakan berbagai informasi mengenai Silat Beksi Petukangan kepada penulis sehingga penelitian ini dapat terlaksana.
10. Iif Ahmad Rifai, S.Pd., selaku validator media, yang telah memberikan penilaian, kritik, dan saran yang konstruktif terhadap pengembangan permainan digital Silatara sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih layak dan sesuai dengan tujuan penelitian.
11. Kampung Silat Beksi Petukangan, yang telah menerima penulis dengan hangat dan memberikan kesempatan untuk mengenal, mempelajari, serta mendokumentasikan nilai-nilai budaya Silat Beksi Petukangan secara langsung.
12. Para sahabat penulis, Meyvika Andara Seruni, Nur Andini Setiawati, Renaldi Saputra, dan Varell Lubert Giulliano, Anis Nabilah Romadona, yang selalu hadir menemani setiap proses perkuliahan. Terima kasih atas tawa, cerita, dukungan, serta kebersamaan yang membuat perjalanan selama menjadi mahasiswa menjadi lebih bermakna.
13. Para teman dekat penulis Nurulita Syahrani, Rangga Ifanka, dan Trianti Wulandari, yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan, perhatian, dan berbagai pengalaman yang telah dibagikan sehingga perjalanan akademik penulis menjadi lebih bermakna.
14. Ghina Hana Zulfa, yang selalu memberikan semangat, menjadi tempat berbagi cerita, serta menemani penulis dalam berbagai proses selama penyusunan skripsi ini.

15. Nathania Luvena Lais, yang pernah menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup penulis. Terima kasih atas dukungan, kebersamaan, perhatian, serta berbagai pelajaran hidup yang telah diberikan. Kehadiran dan berbagai pengalaman yang pernah dibagikan turut memberikan makna dalam proses pendewasaan penulis selama menempuh pendidikan hingga penyelesaian skripsi ini.

16. Teman-teman Program Studi Sastra Indonesia, yang telah menjadi bagian dari perjalanan akademik penulis dan memberikan banyak pengalaman berharga selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian ini pada masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang sastra dan pelestarian budaya, maupun bagi masyarakat yang memiliki perhatian terhadap pemertahanan Silat Beksi Petukangan melalui media digital.

Jakarta, 31 Juli 2026

Penulis



Muhammad Dafa Anugrah

Intelligentia - Dignitas

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan permainan digital berbasis gamifikasi sebagai media pengenalan dalam mendukung pemertahanan budaya Silat Beksi Petukangan. Silat Beksi Petukangan merupakan salah satu warisan budaya Betawi yang mengandung nilai sejarah, filosofi, religiusitas, dan etika, namun menghadapi tantangan dalam proses regenerasi akibat perubahan pola konsumsi media pada generasi muda.

Penelitian ini merupakan penelitian tradisi lisan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan tiga guru Silat Beksi Petukangan, dokumentasi, dan studi pustaka. Produk yang dikembangkan berupa permainan digital RPG sederhana berbasis gamifikasi bernama Silatara. Kelayakan produk dievaluasi melalui *Black Box Testing*, validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji coba terbatas kepada remaja sebagai pengguna sasaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Silatara berhasil merepresentasikan sejarah, filosofi, fungsi, nilai budaya, serta Jurus Beksi Dasar melalui sistem dialog, *quest*, jurnal informasi, dan animasi. Hasil evaluasi menunjukkan seluruh fitur berfungsi sesuai rancangan, sedangkan validasi ahli dan uji coba terbatas kepada 14 pengguna menyatakan permainan layak digunakan sebagai media introedukasi. Selain itu hasil uji coba terbatas menunjukkan munculnya ketertarikan pengguna untuk mempelajari Silat Beksi Petukangan lebih lanjut. Dengan demikian, permainan digital berbasis gamifikasi dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media untuk mendukung pemertahanan budaya Silat Beksi Petukangan tanpa menggantikan proses pembelajaran silat secara langsung di lingkungan perguruan.

Kata kunci: pemertahanan budaya, Silat Beksi Petukangan, gamifikasi, permainan digital, ADDIE

ABSTRACT

This study aims to develop a gamification-based digital game as an introductory medium to support the cultural preservation of Silat Beksi Petukangan. Silat Beksi Petukangan is one of the Betawi cultural heritages that embodies historical, philosophical, religious, and ethical values. However, it faces challenges in its regeneration process due to changes in media consumption patterns among younger generations.

This research is an oral tradition study employing the Research and Development (R&D) method and the ADDIE development model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data were collected through observation, interviews with three Silat Beksi Petukangan masters, documentation, and literature review. The product developed was a simple gamification-based role-playing game (RPG) called *Silatara*. The feasibility of the product was evaluated through Black Box Testing, material expert validation, media expert validation, and limited user testing involving adolescents as the target users.

The results indicate that *Silatara* successfully represents the history, philosophy, functions, cultural values, and Basic Beksi Forms (*Jurus Beksi Dasar*) through dialogue systems, quests, information journals, and animations. Evaluation results indicate that all features functioned as intended, while expert validations and limited testing involving 14 users confirmed that the game is suitable as an introductory educational medium. Furthermore, the limited user testing revealed an increased interest among users in learning more about Silat Beksi Petukangan. Therefore, gamification-based digital games can serve as an alternative medium to support the cultural preservation of Silat Beksi Petukangan without replacing the direct learning process conducted within martial arts schools.

Keywords: cultural preservation, Silat Beksi Petukangan, gamification, digital game, ADDIE

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Batasan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.7 Keaslian Penelitian (State of the Art).....	10
BAB II KAJIAN TEORI	14
2.1 Kajian Teori dan Konsep.....	14
2.1.1 Masyarakat Betawi.....	14
2.1.1.1 Tradisi Lisan Betawi	16
2.1.1.2 Silat Betawi sebagai Tradisi Lisan	21
2.1.1.3 Silat Beksi	25
2.1.2 Pemertahanan Budaya.....	29
2.1.2.1 Strategi dan Pendekatan Pemertahanan Budaya	33
2.1.2.2 Peran Teknologi dalam Pemertahanan Budaya	35
2.1.3 Gamifikasi.....	38
2.1.3.1 Permainan Digital sebagai Media Pemertahanan Budaya.....	41
2.1.3.2 Konsep Game Design dan RPG	43

2.1.4	Model Pengembangan Media ADDIE	46
2.2	Kajian Penelitian Relevan	49
2.3	Kerangka Berpikir	52
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		56
3.1	Metode Penelitian	56
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian	58
3.3	Prosedur Penelitian	58
3.4	Data dan Sumber Data	62
3.5	Teknik Pengumpulan Data	64
3.6	Teknik Analisis Data	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		71
4.1	Hasil Penelitian	71
4.1.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	71
4.1.1.1	Analisis Materi Silat Beksi Petukangan	73
4.1.1.2	Representasi Silat Beksi Petukangan dalam Permainan	80
4.1.1.3	Analisis Kebutuhan Pengembangan Permainan	83
4.1.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	85
4.1.2.1	Konsep dan Penamaan Permainan	87
4.1.2.2	Perancangan Alur Permainan	88
4.1.2.3	Perancangan Gameplay dan Gamifikasi	89
4.1.2.4	Perancangan Antarmuka Pengguna	89
4.1.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	90
4.1.3.1	Pengembangan Aset Karakter 3D	91
4.1.3.2	Pengembangan Rigging Karakter Menggunakan Rigify	92
4.1.3.3	Pengembangan Animasi Dasar Karakter	94
4.1.3.4	Pengembangan Animasi Jurus Silat Beksi Petukangan	95
4.1.3.5	Penambahan Aset Karakter dan Model ke Dalam Unity	96
4.1.3.6	Pembuatan Dunia dan Lingkungan Permainan	96
4.1.3.7	Sistem Pergerakan Karakter	97
4.1.3.8	Sistem Kamera	98
4.1.3.9	Sistem Interaksi	99

4.1.3.10	Pembuatan Dialog Menggunakan Ink.....	99
4.1.3.11	Sistem Quest	100
4.1.3.12	Sistem Jurnal Informasi.....	102
4.1.4	Tahap Implementasi (Implementation)	102
4.1.4.1	Implementasi Perangkat Lunak.....	103
4.1.4.2	Implementasi Antarmuka	105
4.1.4.3	Implementasi Sistem Dialog	106
4.1.4.4	Implementasi Sistem Quest.....	108
4.1.4.5	Implementasi Sistem Jurnal	110
4.1.4.6	Implementasi pada Perangkat Android	111
4.1.5	Tahap Evaluasi (Evaluation)	112
4.1.5.1	Pengujian Fungsional (<i>Black Box Testing</i>).....	114
4.1.5.2	Validasi Ahli Materi Beksi Petukangan.....	115
4.1.5.3	Validasi Ahli Media Permainan.....	117
4.1.5.4	Uji Coba Terbatas kepada Remaja	119
4.1.5.5	Hasil Evaluasi.....	121
4.2	Pembahasan.....	123
4.2.1	Kontribusi Permainan Silatara terhadap Pemertahanan Budaya Silat Beksi Petukangan	125
4.2.2	Pengembangan Permainan Silatara Berdasarkan Model ADDIE ...	128
4.2.3	Implementasi Unsur Gamifikasi dalam Permainan <i>Silatara</i>	131
4.2.4	Keterbatasan Penelitian.....	134
4.2.5	Keterkaitan Hasil Penelitian dengan Tujuan Penelitian	136
BAB V PENUTUP		138
5.1	Kesimpulan	138
5.2	Saran.....	139
1.	Saran untuk Pengembangan Media.....	139
2.	Saran untuk Perguruan dan Pelaku Budaya	140
3.	Saran untuk Penelitian Selanjutnya.....	141
4.	Saran untuk Dunia Pendidikan.....	141
DAFTAR PUSTAKA.....		142

LAMPIRAN.....	151
Lampiran 1. Instrumen Wawancara Narasumber	151
Lampiran 2. Transkrip Wawancara.....	152
Lampiran 2.1 Transkrip Wawancara dengan Abdul Aziz	152
Lampiran 2.2 Transkrip Wawancara dengan Bang Yadi.....	157
Lampiran 2.3 Transkrip Wawancara dengan Baba Oleh	163
Lampiran 4. Instrumen Validasi Ahli Materi.....	168
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Materi.....	170
Lampiran 6. Instrumen Validasi Ahli Media	171
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media.....	172
Lampiran 8. Instrumen Uji Coba Pengguna	173
Lampiran 9 Hasil Uji Coba Pengguna.....	174
Lampiran 10. Hasil Black Box Testing	183
Lampiran 11. Dokumentasi Pengembangan Permainan.....	184
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian	186

