

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya merupakan bagian penting dari identitas suatu bangsa karena di dalamnya terkandung nilai, pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, serta berbagai kebiasaan yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya.¹ Selain menjadi ciri khas suatu masyarakat, budaya juga memiliki peran sebagai sarana diplomasi dan memperkenalkan identitas bangsa kepada masyarakat internasional.

Salah satu bentuk budaya yang diwariskan secara turun-temurun adalah tradisi lisan. Tradisi lisan tidak hanya dipahami sebagai penyampaian cerita atau tuturan, tetapi juga mencakup proses pewarisan pengetahuan, nilai, keterampilan, serta identitas budaya yang berlangsung melalui interaksi langsung antargenerasi. Keberlangsungan tradisi lisan sangat bergantung pada proses pewarisannya. Oleh karena itu, ketika pola kehidupan masyarakat mengalami perubahan, cara pewarisan budaya juga menghadapi tantangan baru yang perlu disikapi tanpa menghilangkan esensi dari tradisi tersebut.²

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan tradisi lisan dan warisan budaya yang sangat beragam. Berdasarkan data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Indonesia memiliki 1.939 Warisan Budaya

¹ Syakhrani, A. W. & Kamil, M. L. (2022). Budaya dan Kebudayaan: Tinjauan dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan yang Bersifat Universal. *Cross-Border*, 5(1), 782–791.

² Utari, N. M. W. (2024). Tradisi Lisan sebagai Media untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Era Digital. *Pedalitra: Prosiding Pedagogi, Linguistik, Dan Sastra*, 4(1), 178–183.

Takbenda (WBTb). Dari jumlah tersebut, sebanyak 16 warisan budaya Indonesia telah diakui UNESCO sebagai *Intangible Cultural Heritage* (ICH), sehingga menempatkan Indonesia sebagai salah satu negara dengan jumlah warisan budaya takbenda terbanyak di dunia. Salah satu warisan budaya tersebut adalah pencak silat yang ditetapkan UNESCO sebagai *Intangible Cultural Heritage* pada tanggal 11 Desember 2019 di Bogota, Kolombia.³

Dalam konteks masyarakat Betawi, silat tidak hanya dipahami sebagai seni bela diri, tetapi juga sebagai bagian dari tradisi lisan yang memuat sejarah, filosofi, nilai moral, religiusitas, serta hubungan antara guru dan murid yang diwariskan melalui proses pembelajaran secara langsung di lingkungan perguruan. Dengan demikian, yang diwariskan bukan hanya teknik bela diri, melainkan juga pengetahuan dan nilai budaya yang menyertainya. Hal tersebut menjadikan silat sebagai salah satu bentuk warisan budaya yang perlu dipertahankan keberlangsungannya. Berdasarkan Peraturan Presiden mengenai Warisan Budaya Takbenda, silat Betawi termasuk ke dalam bentuk warisan budaya yang memiliki nilai penting bagi masyarakat.⁴

³ Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2022). Data Kebudayaan Kemendikdasmen. Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah. <https://referensi.data.kemendikdasmen.go.id/budayakita/wbtb>; UNESCO. (2025). Lists of Intangible Cultural Heritage and the Register of Good Safeguarding Practices. Intangible Cultural Heritage – UNESCO. <https://ich.unesco.org/en/lists>; Komisi Nasional Indonesia untuk UNESCO. (2020). Pencak Silat Ditetapkan UNESCO sebagai Warisan Budaya Tak Benda. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. <https://kwriu.kemdikbud.go.id/berita/pencak-silat-ditetapkan-unesco-sebagai-warisan-budaya-tak-benda/>.

⁴ Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 78 Tahun 2007 Tentang Convention for The Safeguarding of The Intangible Cultural Heritage (Konvensi Untuk Perlindungan Warisan Budaya Takbenda), Sekretariat Negara Republik Indonesia (2007). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/42178/perpres-no-78-tahun-2007>.

Dari berbagai aliran silat Betawi yang telah diakui sebagai Warisan Budaya Takbenda Indonesia, penelitian ini memilih Silat Beksi Petukangan sebagai objek penelitian. Pemilihan Silat Beksi Petukangan didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, Beksi merupakan aliran silat Betawi pertama yang ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda Indonesia pada tahun 2015. Kedua, Beksi memiliki dokumentasi akademik yang relatif lengkap, baik berupa buku, skripsi, tesis, maupun disertasi sehingga memudahkan proses kajian ilmiah. Ketiga, Beksi merupakan salah satu aliran silat Betawi yang berhasil mempertahankan keberadaannya sekaligus berkembang ke berbagai wilayah di luar daerah asalnya seperti Bekasi, Depok, dan wilayah lainnya.

Meskipun demikian, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa proses pewarisan Silat Beksi Petukangan hingga saat ini masih berlangsung melalui pembelajaran langsung di lingkungan perguruan sebagai bagian dari tradisi lisan.⁵ Kondisi tersebut bukan merupakan kelemahan, melainkan ciri khas proses pewarisan budaya yang telah berlangsung secara turun-temurun. Akan tetapi, di sisi lain, generasi muda saat ini mengalami perubahan pola dalam memperoleh informasi dan belajar yang lebih banyak memanfaatkan media digital. Perubahan tersebut juga didukung oleh data APJII yang menunjukkan bahwa 78,19% penduduk Indonesia telah terhubung dengan internet, dengan 34,4% di antaranya berasal dari Generasi Z.⁶

⁵ Abdul Aziz, wawancara oleh penulis, 12 Juni 2024; Bang Yadi, wawancara oleh penulis, 22 November 2025; M. Soleh (Baba Oleh), wawancara oleh penulis, 22 November 2025.

⁶ Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. APJII. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.

Perubahan tersebut juga terlihat dari tingginya intensitas penggunaan media digital oleh generasi muda. Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video game terbesar ketiga di dunia. Sebanyak 94,5% pengguna internet berusia 16–64 tahun tercatat memainkan video game pada Januari 2022.⁷ Di sisi lain, penelitian Adinda *et al.* menunjukkan bahwa 20 dari 33 responden atau sebesar 60,6% remaja lebih menyukai budaya luar dibandingkan budaya lokal.⁸ Kondisi ini menunjukkan bahwa tantangan yang dihadapi bukan terletak pada nilai budaya Silat Beksi Petukangan, melainkan pada bagaimana proses pengenalannya dapat menjangkau generasi muda yang memiliki karakteristik belajar berbeda dengan generasi sebelumnya.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu media yang mampu menjembatani proses pengenalan budaya kepada generasi muda tanpa menggantikan proses pewarisan yang telah berlangsung di lingkungan perguruan. Dalam penelitian ini, media permainan digital dipilih sebagai salah satu alternatif media pengenalan karena memiliki karakteristik interaktif yang dekat dengan keseharian remaja.

Agar proses pengenalan budaya berlangsung lebih menarik, media tersebut dikembangkan menggunakan pendekatan gamifikasi. Gamifikasi merupakan pendekatan yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dalam suatu aktivitas. Berbagai penelitian menunjukkan

⁷ Dihni, V. A. (2022). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. Databoks by Katadata. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/950b8ba78451f97/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>.

⁸ Adinda, T. R. D., Aisha, N. A., Indah, S., Azizah, N. Z., Yolanka, N., & Supriyono. (2024). Rendahnya Minat pada Budaya Lokal di Kalangan Remaja. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 23642–23649.

bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar pengguna. Penelitian Nurjannah *et al.* menunjukkan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan hasil belajar, sedangkan penelitian Daryanes dan Ririen menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan antusiasme pengguna selama proses pembelajaran.⁹

Temuan tersebut juga diperkuat oleh berbagai penelitian internasional mengenai pemanfaatan permainan digital dalam konteks budaya. García *et al.* menemukan bahwa elemen permainan mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pengguna terhadap nilai budaya. Marques *et al.* menyimpulkan bahwa gamifikasi memperkuat pengalaman belajar budaya melalui tantangan, narasi, dan sistem umpan balik. Sementara itu, Wu *et al.* menegaskan bahwa gamifikasi memiliki potensi dalam mendukung keberlanjutan budaya melalui media digital¹⁰

Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada budaya luar negeri dan belum banyak membahas pemanfaatan permainan digital untuk

⁹ Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. (2022). Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 317–326. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.20>; Nurjannah, Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189–193. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2492>; Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 4(2), 172–186. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.928>; Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>.

¹⁰ Camuñas-García, D., Cáceres-Reche, M. P., Cambil-Hernández, M. de la E., & Lorenzo-Martín, M. E. (2024). Digital Game-Based Heritage Education: Analyzing the Potential of Heritage-Based Video Games. *Education Sciences*, 14(4), 396. <https://doi.org/10.3390/educsci14040396>; Marques, C. G., Pedro, J. P., & Araújo, I. (2023). A Systematic Literature Review of Gamification in/for Cultural Heritage: Leveling up, Going Beyond. *Heritage*, 6(8), 5935–5951. <https://doi.org/10.3390/heritage6080312>; Wu, C.-H., Chao, Y.-L., Xiong, J.-T., & Luh, D.-B. (2022). Gamification of Culture: A Strategy for Cultural Preservation and Local Sustainable Development. *Sustainability*, 15(1), 650. <https://doi.org/10.3390/su15010650>.

mendukung pemertahanan seni bela diri tradisional Indonesia, khususnya Silat Beksi Petukangan sebagai tradisi lisan masyarakat Betawi. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada upaya pemertahanan Silat Beksi Petukangan sebagai tradisi lisan dan warisan budaya Betawi melalui pengembangan media permainan digital berbasis gamifikasi. Dalam penelitian ini, permainan digital tidak diposisikan sebagai tujuan utama penelitian, melainkan sebagai media pengenalan yang diharapkan mampu membangun ketertarikan generasi muda untuk mengenal sejarah, filosofi, nilai, serta budaya Silat Beksi Petukangan lebih lanjut sebagai bagian dari proses pemertahanan budaya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Silat Beksi Petukangan sebagai tradisi lisan masih mengandalkan proses pewarisan secara langsung dari guru kepada murid di lingkungan perguruan sehingga penyebaran pengetahuan mengenai sejarah, filosofi, nilai, dan identitas budayanya masih terbatas.
2. Perubahan pola konsumsi informasi pada generasi muda menyebabkan media konvensional kurang mampu menjangkau karakteristik mereka yang lebih akrab dengan media digital sebagai sarana memperoleh informasi dan belajar.
3. Belum tersedia media permainan digital yang secara khusus memperkenalkan Silat Beksi Petukangan sebagai tradisi lisan dan warisan budaya Betawi dengan tetap mempertahankan nilai sejarah, filosofi, moral, serta identitas budaya yang menyertainya.

4. Belum diketahui kelayakan media permainan digital berbasis gamifikasi sebagai media pendukung dalam upaya pemertahanan Silat Beksi Petukangan kepada generasi muda.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini berangkat dari kebutuhan untuk menghadirkan media pendukung yang mampu menjembatani proses pengenalan Silat Beksi Petukangan kepada generasi muda sebagai bagian dari upaya pemertahanan budaya. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana upaya pemertahanan Silat Beksi Petukangan kepada remaja dapat didukung melalui pengembangan media permainan digital berbasis gamifikasi yang layak sebagai media pengenalan budaya Betawi?”

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan digital berbasis gamifikasi yang layak sebagai media pengenalan budaya Betawi dalam mendukung upaya pemertahanan Silat Beksi Petukangan kepada remaja.

1.5 Batasan Penelitian

a. Batasan Substansi Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada upaya pemertahanan Silat Beksi Petukangan sebagai tradisi lisan melalui pengembangan media permainan digital berbasis gamifikasi. Substansi penelitian mencakup kajian mengenai sejarah, filosofi, nilai budaya, serta sistem pewarisan Silat Beksi Petukangan, kemudian menerjemahkan

unsur-unsur tersebut ke dalam media permainan digital sebagai media pengenalan budaya kepada remaja.

b. Batasan Geografis dan Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan di Kampung Silat Beksi Petukangan, DKI Jakarta, sebagai salah satu pusat perkembangan Silat Beksi. Subjek penelitian terdiri atas guru atau praktisi Silat Beksi Petukangan sebagai narasumber utama, ahli materi, ahli media, serta remaja berusia 13–25 tahun sebagai pengguna pada uji coba terbatas. Rentang usia tersebut dipilih karena merepresentasikan kelompok generasi muda yang menjadi sasaran media pengenalan budaya dalam penelitian ini.¹¹

c. Batasan Materi Budaya

Materi budaya yang disajikan dalam permainan dibatasi pada sejarah, filosofi, nilai budaya, serta Jurus Beksi Dasar yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Penelitian ini tidak membahas keseluruhan jurus maupun aspek-aspek yang bersifat internal atau tidak diperkenankan untuk dipublikasikan oleh komunitas Silat Beksi Petukangan.

d. Batasan Bentuk Produk

Media yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa prototipe permainan digital bergenre *Role-Playing Game* (RPG) berbasis gamifikasi yang dikembangkan sebagai media pengenalan budaya. Produk tidak ditujukan sebagai permainan komersial, melainkan sebagai prototipe yang merepresentasikan materi

¹¹ Dyussenbayev, A. (2017). Age Periods of Human Life. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 4(6), 258–263. <https://doi.org/10.14738/assrj.46.2924>.

sejarah, filosofi, nilai budaya, serta Jurus Beksi Dasar sebagai bagian dari upaya pemertahanan Silat Beksi Petukangan kepada remaja.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya pemertahanan warisan budaya takbenda, khususnya Silat Beksi Petukangan, melalui pemanfaatan media permainan digital sebagai media pengenalan budaya yang relevan dengan perkembangan zaman. Dengan memadukan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Silat Beksi Petukangan dan pendekatan gamifikasi, penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif media pendukung dalam memperkenalkan budaya kepada generasi muda. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian sejenis yang mengangkat pemertahanan budaya melalui pemanfaatan media digital.

a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pemertahanan budaya, khususnya tradisi lisan, melalui pemanfaatan media digital sebagai media pendukung pengenalan budaya. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian sastra, tradisi lisan, serta strategi pemertahanan budaya pada era digital melalui integrasi nilai-nilai budaya ke dalam media permainan digital berbasis gamifikasi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji hubungan antara tradisi lisan, pemertahanan budaya, dan media digital.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pendukung bagi komunitas Silat Beksi Petukangan dalam memperkenalkan budaya kepada generasi muda. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi lembaga pendidikan, komunitas budaya, maupun peneliti lain dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana pengenalan budaya tanpa menghilangkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Bagi pengembang media digital, penelitian ini juga dapat menjadi contoh penerapan gamifikasi sebagai pendekatan dalam menyampaikan materi budaya secara lebih interaktif dan menarik.

1.7 Keaslian Penelitian (State of the Art)

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pencak silat tidak hanya dipahami sebagai seni bela diri, tetapi juga sebagai bagian dari identitas budaya yang diwariskan secara turun-temurun. Laksono *et al.* memandang pencak silat sebagai bentuk pertahanan budaya yang tetap mampu bertahan di tengah perkembangan kecerdasan buatan (AI).¹² Sementara itu, Sasmita *et al.* menjelaskan bahwa silat merupakan ekspresi budaya yang mengandung nilai-nilai lokal, sehingga keberadaannya tidak hanya penting sebagai olahraga, tetapi juga sebagai representasi identitas masyarakat.¹³ Pandangan tersebut sejalan dengan penelitian lain yang menempatkan pencak silat sebagai wajah budaya Indonesia yang

¹² Laksono, R., Hendra, A., & Samudro, E. G. (2025). Pencak Silat: Seni Pertahanan Kultural dalam Menghadapi Euforia Artificial Intelligence. KOMUNIKATA57, 6(1), 63–75. <https://doi.org/10.55122/kom57.v6i1.1708>.

¹³ Sasmita, K., Barlian, E., & Padli. (2023). Pencak Silat Wajah Budaya Bangsa Indonesia. Journal on Education, 5(2), 2869–2880. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.935>.

mencerminkan karakter nasional dan identitas kultural yang perlu dipertahankan di tengah arus globalisasi.

Kajian mengenai silat sebagai tradisi lisan juga telah dilakukan oleh Putra melalui penelitian terhadap Silat Cha-Kung. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pewarisan silat berlangsung melalui komunikasi verbal antargenerasi sehingga proses pewarisannya tidak hanya mencakup teknik bela diri, tetapi juga nilai, pengetahuan, dan identitas budaya yang hidup dalam masyarakat.¹⁴ Sejalan dengan itu, Habibi melalui konsep *cultural resilience* menjelaskan bahwa keberlanjutan budaya memerlukan strategi adaptif, salah satunya melalui pemanfaatan teknologi informasi untuk memperluas penyebaran pengetahuan budaya kepada generasi muda.¹⁵ Selain itu, Attas *et al.* menunjukkan bahwa seni bela diri tradisional juga dapat dikembangkan sebagai bagian dari identitas budaya yang mendukung berbagai sektor lain, termasuk pariwisata dan media hiburan.¹⁶ Berbagai penelitian tersebut memperlihatkan bahwa pemertahanan silat tidak hanya berkaitan dengan gerakan bela diri, tetapi juga menyangkut keberlanjutan proses pewarisan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Di sisi lain, pemanfaatan gamifikasi sebagai pendekatan dalam pembelajaran dan pengenalan budaya juga telah banyak diteliti. Domínguez *et al.* menunjukkan bahwa penerapan elemen-elemen permainan mampu meningkatkan

¹⁴ Putra, A. P. (2019). Silat Cha-Kung sebagai Tradisi Lisan Masyarakat Cakung: Tinjauan terhadap Pewarisan [Bachelor's Thesis, Universitas Negeri Jakarta]. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/21768>.

¹⁵ Habibi, A. (2024). Cultural Resilience and Cultural Preservation Strategies in Maintaining the Nation's Identity. *Proceedings of International Conference on Education, Society and Humanity*, 02(02), 2067–2072.

¹⁶ Attas, S. G., Azmin, G. G., Marwiah, & Sarmadan. (2023). Mandar Martial Arts Traditions: As a Character to Develop Tourism on Tidung Island Kepulauan Seribu DKI Jakarta. *Proceedings of the 31st HISKI International Conference on Literary Literacy and Local Wisdom*, 544–552.

motivasi, partisipasi, serta hasil belajar pengguna.¹⁷ Penelitian Lee *et al.* membuktikan bahwa gamifikasi dapat dimanfaatkan dalam proses digitalisasi warisan budaya melalui peningkatan keterlibatan pengguna terhadap aktivitas yang bersifat repetitif.¹⁸ Temuan tersebut diperkuat oleh García *et al.* yang menyatakan bahwa *mobile game-based learning* efektif digunakan sebagai media penyampaian pengetahuan budaya kepada generasi muda.¹⁹ Selain itu, Marques *et al.* serta Wu *et al.* menjelaskan bahwa gamifikasi mampu memperkuat pengalaman belajar budaya melalui narasi, tantangan, dan sistem umpan balik sehingga berpotensi menjadi salah satu strategi dalam menjaga keberlanjutan budaya di era digital.²⁰ Dengan demikian, berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi sebagai pendekatan yang mampu menjembatani generasi digital dengan berbagai bentuk warisan budaya.

Biarpun demikian, hasil kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penelitian mengenai silat dan penelitian mengenai gamifikasi masih berkembang sebagai dua bidang kajian yang relatif terpisah. Penelitian mengenai silat umumnya berfokus pada aspek sejarah, identitas budaya, serta tradisi lisan, sedangkan penelitian mengenai gamifikasi lebih banyak diterapkan pada konteks pendidikan maupun warisan budaya selain Silat Betawi. Hingga penelitian ini dilakukan, belum ditemukan penelitian yang secara khusus

¹⁷ Domínguez et al., op.cit., 385.

¹⁸ Lee, J., Yi, J. H., & Kim, S. (2020). Cultural Heritage Design Element Labeling System with Gamification. *IEEE Access*, 8, 127700–127708. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.3008270>.

¹⁹ Camuñas-García, D., Cáceres-Reche, M. P., & Cambil-Hernández, M. de la E. (2023). Mobile Game-Based Learning in Cultural Heritage Education: A Bibliometric Analysis. *Education + Training*, 65(2), 324–339. <https://doi.org/10.1108/ET-06-2022-0247>.

²⁰ Marques et al., op.cit., 5945. Wu et al., op.cit., 650.

mengembangkan media permainan digital berbasis gamifikasi sebagai media pendukung dalam upaya pemertahanan Silat Beksi Petukangan sebagai tradisi lisan masyarakat Betawi.

Penelitian ini hadir sebagai upaya untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan beberapa kebaruan, antara lain mengangkat silat Betawi sebagai objek budaya; mengembangkan prototipe permainan RPG berbasis smartphone; mengintegrasikan nilai-nilai tradisi lisan dan visualisasi budaya melalui permainan digital; serta menekankan pentingnya pemertahanan budaya dalam desain permainan. Secara keseluruhan, penelitian ini tidak hanya berkontribusi dalam ranah kajian budaya, namun juga memberi inovasi dalam dunia media interaktif sebagai bentuk strategi pemertahanan yang relevan dengan perkembangan zaman.

