

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI BENTUK PELESTARIAN BUDAYA SILAT BEKSI BAGI PEMUDA DI JAKARTA

Vikri Ramadhan Puspito¹, Dimas Krisna Aditya² dan Paku Kusuma³

^{1,2,3}Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Bandung, Indonesia

vikriramadh@student.telkomuniversity.ac.id, deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id,
masterpaku@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Silat Beksi adalah salah satu dari banyaknya aliran seni bela diri silat yang tersebar di seluruh Indonesia. Aliran silat ini berkembang di masyarakat Betawi di sekitar wilayah Jabodetabek. Namun beragamnya masyarakat yang berada di wilayah tersebut, mengharuskan kebudayaan tradisional seperti Silat Beksi untuk bersaing dengan kebudayaan lainnya. Sebagai tradisi yang memerlukan aktivitas fisik juga menjadikan Silat Beksi sulit untuk dipelajari dan disebarluaskan di luar wilayah Jabodetabek. Oleh karena itu perancangan media alternatif untuk melestarikan Silat Beksi dapat menjadi salah satu solusi dalam mempertahankan eksistensi kebudayaan ini. Melalui pembuatan permainan papan ini diharapkan nama dan daya tarik Silat Beksi dapat dikenal oleh banyak orang dengan lebih luas dan lebih mudah. Penelitian ini dilakukan menggunakan pengumpulan data kualitatif melalui proses wawancara, observasi dan studi pustaka. Data yang telah terkumpul kemudian diproses untuk memperoleh informasi yang bersangkutan dengan kebudayaan Silat Beksi dan media permainan papan yang kemudian dilanjutkan untuk diterapkan ke dalam pembuatan permainan papan yang menarik dan dapat menyampaikan nilai-nilai dari Silat Beksi ke banyak pemainnya.

Kata kunci: Media Edukasi, Pencak Silat, Permainan Papan, Silat Beksi

Abstract: Silat Beksi is one of the many schools of martial arts spread throughout Indonesia. This style of silat developed in the Betawi community around the Jabodetabek area. However, the diverse communities in the region require Silat Beksi to adapt in order to compete with other cultures to attract public attention. As a tradition that requires physical activity, Silat Beksi is also difficult to learn and disseminate because most of its schools are scattered in the Jabodetabek area. Therefore, designing alternative media to preserve Silat Beksi can be one of the solutions in maintaining the existence of this culture. Through the creation of this interactive educational media, it is hoped that the name and appeal of Silat Beksi can be recognized by many people more widely and more easily. This research was conducted on the basic theory of Visual Communication Design and educational media using qualitative data collection through the process of interviews, observations, questionnaires, and literature studies. The data that has been collected is then processed to obtain information related to Silat Beksi culture and interactive educational media which is then processed to be applied to the creation of interactive

educational media that is attractive and can display the appeal of Silat Beksi to the wider community.

Keywords: Board Game, Educational Media, Pencak Silat, Silat Beksi

PENDAHULUAN

Silat Beksi merupakan aliran silat yang berkembang di masyarakat Betawi dan tersebar di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang dan Bekasi (Jabodetabek). Silat Beksi memiliki ciri khas gaya pukulan terbalik yang disebut *loco boni*, bermain jarak rapat, kecepatan dan kekuatan ledakan pukulan yang mengandalkan gerak refleks tangan dan daya pikir atau inteligensia si praktisi, disertai pemanfaatan tenaga gerak bahu dan pinggul; gerak atraktif meledak-ledak dan hentakan kaki ke bumi yang diistilahkan *gedig*; dan memiliki filosofi “mau pukul, ogah dipukul” (Nawi, 2016). Selain dipelajari sebagai ilmu bela diri, Silat Beksi juga diperagakan sebagai bentuk pertunjukan dalam berbagai acara.

Meskipun perguruan Silat Beksi tersebar di wilayah Jabodetabek, nama Silat Beksi masih jarang diketahui oleh masyarakat. Dalam wawancara yang dilakukan oleh Watchdoc Image, Bang Naupal, Ketua Yayasan Kampung Silat Petungkang mengungkapkan tantangan yang dihadapi dalam melestarikan silat Beksi cukup banyak, termasuk di antaranya yang berasal dari lingkungan setempat di Jakarta sendiri yang sudah beragam. Masyarakat di wilayah Jakarta sudah merupakan campuran dari beragam suku bangsa yang mengharuskan kebudayaan tradisional Betawi untuk terus beradaptasi agar dapat bersaing dengan kebudayaan lainnya dalam memperebutkan perhatian masyarakat.

Selain persaingan dengan kebudayaan lain, Silat Beksi seperti seni bela diri lainnya memerlukan perguruan untuk dapat mempelajarinya dengan baik dan benar. Hal tersebut mengakibatkan pemuda yang berada di luar wilayah Jabodetabek sulit untuk mempelajarinya karena perguruan Silat Beksi sulit ditemukan di luar wilayah tersebut. Ditambah lagi untuk mempelajari Silat Beksi memerlukan dedikasi waktu dan energi yang tidak sedikit. Sedangkan kebanyakan

pemuda yang memiliki peran untuk melestarikan kebudayaan ini sudah cukup disibukkan dengan aktivitas lainnya ataupun menjalankan hobi lainnya yang telah dilakukan sejak lama.

PEMBAHASAN

Metode

Data dalam penelitian perancangan ini diperoleh menggunakan penelitian kualitatif untuk memperoleh data-data seputar Silat Beksi dan *board game*. Data-data tersebut diperoleh dengan metode observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka.

Landasan Teori

Menurut Anggraini dan Natalia (2014) desain komunikasi visual adalah proses menyampaikan sebuah pesan kepada pihak kedua dengan memanfaatkan media yang terlihat secara visual. Teori-teori desain komunikasi visual yang relevan dalam penelitian ini adalah: (1) Tipografi, yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara langsung kepada pengguna; (2) Warna, sebagai pembeda komponen permainan; (3) Layout, sebagai dasar penyusunan elemen-elemen yang ada pada hasil perancangan; Dan (4) Ilustrasi, yang menjadi informasi utama yang disampaikan kepada pengguna.

Teori lain yang digunakan dalam perancangan ini meliputi teori mengenai budaya, yang terbagi menjadi 3 kelompok wujud, yaitu: (1) *Ideas*, memiliki sifat yang abstrak dan tidak berwujud; (2) *Activities*, kebudayaan yang terjadi di dalam suatu masyarakat; dan (3) *Artifacts*, benda-benda fisik yang menjadi peninggalan suatu masyarakat (Koentjaraningrat, 2000). Menurut Sendjaja (1994) terdapat 2 cara untuk menjaga kelestarian budaya, yaitu dengan *Culture Experience* dan *Culture Knowledge*. *Culture experience* adalah cara pelestarian di mana budaya tersebut dipelajari dan dialami secara langsung/fisik. Sedangkan dengan *Culture*

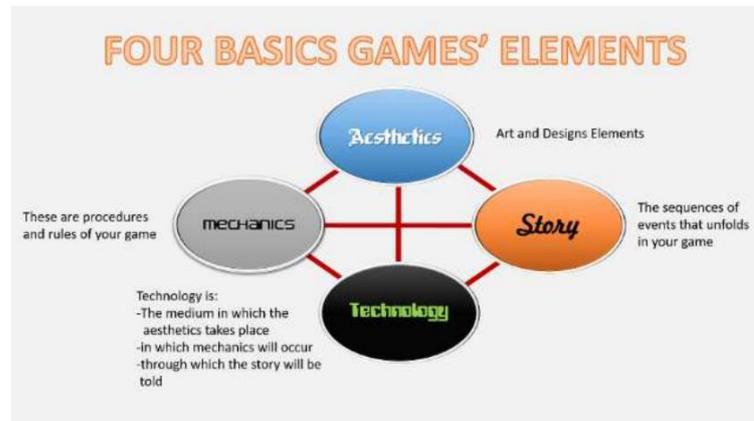
Knowledge, informasi mengenai budaya tersebut dikemas dan disebarakan dengan tujuan edukasi hingga pengembangan budaya.

Informasi utama yang diangkat dalam perancangan ini adalah Silat Beksi. Silat Beksi merupakan aliran silat yang berkembang di masyarakat Betawi dan tersebar di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang dan Bekasi (Jabodetabek). Silat Beksi memiliki ciri khas gaya pukulan terbalik yang disebut *loco boni*, bermain jarak rapat, kecepatan dan kekuatan ledakan pukulan yang mengandalkan gerak refleks tangan dan daya pikir atau inteligensia si praktisi, disertai pemanfaatan tenaga gerak bahu dan pinggul; gerak atraktif meledak-ledak dan hentakan kaki ke bumi yang diistilahkan *gedig*; dan memiliki filosofi “mau pukul, ogah dipukul” (Nawi, 2016).

Sebagai media yang dipilih, permainan dapat digunakan sebagai media edukasi untuk menyampaikan informasi yang ingin diajarkan. Menurut Henich yang dikutip oleh Azhar (2011), media edukasi adalah sarana yang menghubungkan informasi dari pembuat dengan tujuan untuk mendidik atau menunjukkan arah kepada penerimanya yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran. Menurut Sumantri dalam buku Pengembangan Media Pembelajaran oleh Madona, dkk. (2018) tujuan dari media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Memberikan kemudahan bagi penerima pesan dalam memahami konsep, prinsip, sikap dan keterampilan tertentu; (2) Menciptakan variasi dalam melakukan proses pembelajaran agar lebih menarik untuk dilakukan; (3) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi; (4) Menciptakan pengalaman pembelajaran yang tidak mudah dilupakan. Media *board game* atau permainan papan dipilih agar dapat dimainkan bersama dan memungkinkan pemainnya berinteraksi dengan pemain lain secara langsung.

Untuk merancang sebuah permainan, menurut Schell yang dikutip oleh Febrina (2019) membagi elemen-elemen dasar sebuah permainan menjadi 4 bagian; Narasi, Mekanik, Estetika dan Teknologi. Keempat elemen ini tidak dapat

berdiri dengan sendirinya dan harus bekerja sama untuk menciptakan permainan yang baik.



Gambar 1. Empat Elemen Dasar Permainan
(Sumber: Dimas Krisna Aditya)

Narasi berperan untuk memberikan latar belakang permainan dan mendorong pemainnya kepada tujuan akhir dari permainan. Mekanik sebuah permainan mengacu pada hal-hal yang dilakukan secara langsung oleh para pemainnya. Seperti peraturan permainan, aksi-aksi yang dilakukan, keterampilan yang diperlukan dan dilatih, dan komponen-komponen yang digunakan dalam menjalankan permainan seperti *token*, dadu, papan skor, dsb. Estetik merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan dalam menciptakan sebuah permainan. Pemain akan lebih tertarik untuk mencoba permainan yang dibuat jika permainan tersebut enak untuk dilihat. Terakhir teknologi, teknologi dalam konteks ini bukan berarti hal yang terbaru dan tercanggih, melainkan bagaimana elemen-elemen sebelumnya disajikan, dalam media apa elemen-elemen tersebut digunakan oleh pemain

Silat Beksi

Silat Beksi atau maen pukulan Beksi adalah aliran silat Betawi yang memiliki pengaruh dari seni bela diri Cina. Hal tersebut dikarenakan silat ini terlahir dari komunitas Tionghoa peranakan atau orang Tionghoa yang lahir di Indonesia. Lie Tjeng Hok adalah seorang petani Tionghoa peranakan yang lahir pada tahun 1854

di Kampung Dadap, Tangerang. Pada awalnya Lie Tjeng Hok mempelajari 2 gaya maen pukulan dari guru yang berbeda, yaitu Ki Jidan dan Ki Maimah. Pada masa itu juga Lie Tjeng Hok memperoleh ilmu maen pukulan dari kakeknya Lie A Djam melalui mimpinya. Lie Tjeng Hok kemudian mengolah dan memadukan ketiga gaya maen pukulan tersebut menjadi Beksi.



Gambar 2. Foto Lie Tjeng Hok
(Sumber: tangtungan.com)

Terdapat beberapa teori mengenai asal mula nama Beksi. Ada teori yang mengatakan bahwa Beksi berasal dari Bhe Si yang dalam kosa kata Hokkian berarti kuda-kuda. Namun ada pula yang mengatakan Beksi berasal dari Bek yang artinya pertahanan dan Shi yang berarti 4, sehingga Bek Shi dapat diartikan sebagai 4 arah pertahanan. Muhammad Nawawi, Guru Besar Pencak Silat Purbakala mengusulkan nama Bhe Si diubah menjadi Beksi yang merupakan akronim Berbaktilah Engkau Kepada Sesama Insan untuk memberi makna di balik nama tersebut. Perubahan ini dilakukan atas izin dari cucu pencipta Beksi, Lie Tjeng Hok, dan disaksikan oleh beberapa pendekar Betawi (Nawi, 2016).

Observasi dilakukan di tempat salah satu perguruan Silat Beksi, Beksi Merah Delima Indonesia (BMDI) di wilayah Jagakarsa, Jakarta Selatan. Observasi ini dilakukan untuk memahami bagaimana suasana dan kondisi pelatihan Silat Beksi. Pelatihan pada hari itu, Rabu, dimulai pada malam hari dari pukul 8 malam. Hal tersebut dikarenakan Rabu adalah hari kerja, anggota yang mengikuti

perguruan memiliki aktivitasnya masing-masing di siang hari sehingga hanya waktu malam yang dapat digunakan untuk berkumpul berlatih. Anggota yang datang pun saat itu tidak terlalu banyak, ada beberapa yang berhalangan untuk hadir. Anggota yang berada di sana kebanyakan berusia sekitar 20-30 tahun dan 2 anggota lainnya yang masih duduk di bangku SMA.

Data wawancara diperoleh dengan 2 narasumber dari BMDI, yang pertama adalah Bang Wahyudi, ketua umum BMDI. Dalam wawancara pertama ini pertanyaan yang disampaikan berupa pertanyaan seputar Silat Beksi dan BMDI secara umum. Perguruan BMDI memiliki lokasi latihan yang tersebar di sekitar wilayah Jabodetabek. Di dalam BMDI terdapat 2 divisi, yaitu prestasi dan tradisi. Selain diperlombakan dalam pertandingan, Silat Beksi juga diperlombakan dalam bentuk pertunjukan. Lomba pertunjukan tersebut pun memiliki beberapa kategori seperti tunggal, berpasangan, kelompok, dan narasi. Bang Wahyudi merasa budaya tradisional seperti Silat Beksi cukup sulit untuk menarik perhatian masyarakat. Sehingga itulah dijadikan sebagai tugas untuk mencari bagaimana caranya mengemas tradisi ini menjadi sesuatu yang mudah untuk dicerna oleh banyak orang. Bang Wahyudi dan BMDI sendiri sudah sempat membuat film pendek tentang Silat Beksi yang berjudul Jagoan Beksi.

Wawancara kedua dilakukan ketika melakukan proses observasi dengan narasumber Bang Angga, anggota dan pelatih di BMDI. Dalam wawancara kedua ini pertanyaan yang disampaikan lebih terfokus seputar Silat Beksi dan permainan yang dirancang. Kesempatan ini lebih digunakan untuk mengonsultasikan gerakan-gerakan Silat Beksi yang akan digunakan dalam permainan. Namun ada pula beberapa pertanyaan yang disampaikan seputar proses Silat Beksi diajarkan. Silat Beksi lebih umum diajarkan secara langsung, dari mulut ke mulut. Buku seperti pedoman yang berisi jurus-jurusnya ada namun tidak untuk disebarluaskan, dan gerakan-gerakan dalam jurus yang diajarkan suatu perguruan pun berbeda dengan perguruan lainnya.

HASIL DAN DISKUSI

Pada bagian ini akan dijabarkan hasil perancangan dari penelitian ini berupa *board game* berjudul *Jawara Beksi*. *Jawara Beksi* adalah sebuah *board game* dengan komponen utama berupa kartu sehingga dapat disebut dengan istilah *card game*.

Di dalam permainan ini pemain akan berperan sebagai seorang *Jawara Beksi* yang berpartisipasi dalam sebuah perlombaan di festival kebudayaan Betawi. Di perlombaan ini, setiap pemain akan menggunakan berbagai kartu jurus dengan ilustrasi gerakan-gerakan *Silat Beksi* untuk memperoleh poin dari juri. Selain kartu jurus, beragam kebudayaan tradisional Betawi dapat digunakan sebagai kartu budaya untuk membantu pemain lebih mudah memperoleh poin, ataupun menghalangi lawan untuk mendapatkan poin. Ada pula kartu karakter dan kartu juri yang dapat mengubah bagaimana cara setiap pemain akan memainkan kartunya. Pemain dengan poin terbanyak pada akhir permainan adalah pemenangnya.

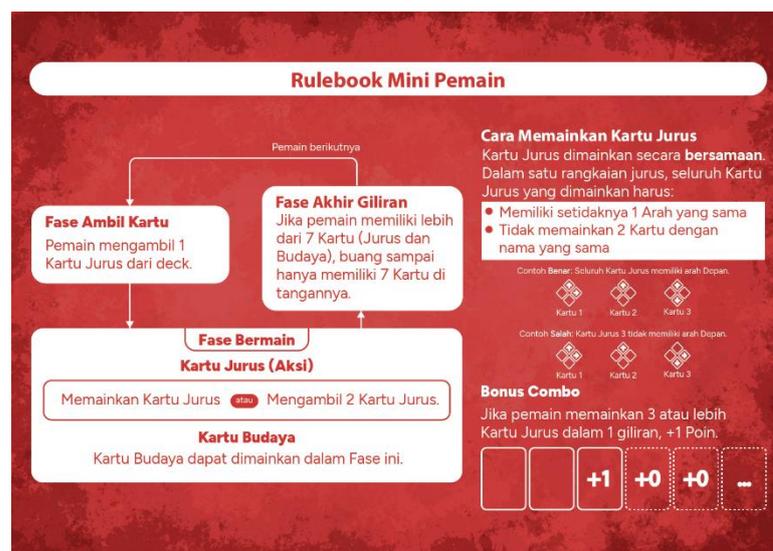
4 elemen dasar dalam permainan ini terbagi 4 bagian; Narasi, Mekanik, Estetika dan Teknologi. (1) Narasi, Pemain akan berperan sebagai seorang pesilat yang mengikuti lomba *Silat Beksi* dalam sebuah festival budaya Betawi. Dalam perlombaan ini, pemain akan menunjukkan gerakan-gerakan silatnya untuk memperoleh poin dari juri-juri yang ada.



Gambar 3. Karakter Permainan Jawara Beksi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

(2) Mekanik, masing-masing pemain akan memilih salah satu karakter yang akan mereka gunakan dalam permainan. Dalam permainan setiap pemain diharuskan untuk memperoleh poin sebanyak-banyaknya dari juri yang bertugas dalam ronde tersebut. Cara utama pemain untuk memperoleh poin adalah menggunakan Kartu Jurus yang berisikan gerakan-gerakan Silat Beksi. Selain Kartu Jurus, pemain juga dapat menggunakan berbagai Kartu Budaya untuk membantu mereka mendapatkan poin ataupun menghalangi gerakan pemain lain.

Permainan Jawara Beksi berbasis pada giliran setiap pemainnya, dan dalam setiap gilirannya terbagi menjadi beberapa fase.



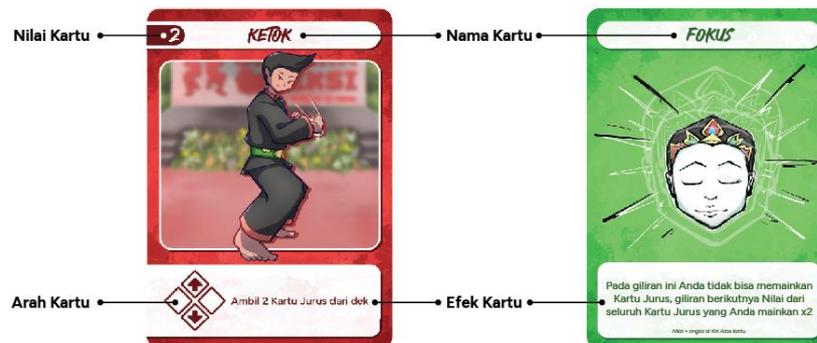
Gambar 4. Alur Fase pada Rulebook Mini
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Fase Ambil Kartu

Pada awal gilirannya, pemain dapat mengambil 1 Kartu Jurus.

Fase Bermain

Dalam Fase ini pemain akan memiliki pilihan untuk memainkan kartu jurus yang dimilikinya atau mengambil 2 Kartu Jurus untuk menciptakan rangkaian jurus yang lebih panjang.



Gambar 5. Kartu Jurus (Kiri) dan Kartu Budaya (Kanan)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pemain dapat memainkan Kartu Jurus sebanyak-banyaknya dari tangannya secara bersamaan jika seluruh Arah pada kartu-kartu tersebut memiliki setidaknya 1 Arah yang sama namun tidak dapat memainkan Kartu Jurus dengan nama yang sama. Setelah pemain memainkan Kartu Jurus, pemain akan mengambil token poin sesuai dengan jumlah poin yang diperoleh dari kartu yang dimainkan.

Kartu lainnya yang dapat pemain mainkan adalah Kartu Budaya yang dapat dimainkan secara terpisah dari Kartu Jurus. Kartu Budaya dapat dimainkan kapan pun dalam fase bermain. Kartu Budaya hanya dapat diperoleh pemain di awal ronde sehingga penggunaan kartu ini sangat terbatas dalam permainan.

Fase Akhir Giliran

Pada Fase Akhir giliran, pemain tersebut akan memastikan jumlah Kartu Jurus di tangannya. Jika pemain tersebut memiliki lebih dari 7 kartu di tangan, pemain harus membuang kartu tersebut sampai hanya memiliki 7 kartu dan giliran dilanjutkan ke pemain selanjutnya.



Gambar 6. Alur Tanding
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain menggunakan kartu untuk mendapatkan Poin, ada 1 cara lain yang memungkinkan pemain untuk menambah Poin yang dimilikinya, yaitu melalui Tanding. Tanding dapat dimulai dengan menggunakan Kartu Budaya tertentu, atau pada Akhir Ronde. Ketika seorang pemain memulai Tanding, pemain tersebut akan memilih 1 pemain lainnya untuk ditantang dan memasuki periode Tanding. Dalam Tanding, kedua pemain harus mempertaruhkan Poin yang dimilikinya, dan memainkan kartu secara acak dari *deck* yang berada di papan bermain. Jumlah kartu yang dimainkan oleh pemain ditentukan dengan pelemparan dadu dan pemain yang memiliki jumlah Nilai terbesar memenangkan Tanding. Pemain yang memenangkan Tanding akan memperoleh seluruh Poin yang dipertaruhkan. Mekanik ini digunakan untuk memberikan kesempatan bagi pemain yang tertinggal dalam poin untuk memperoleh poin dengan menantang pemain dengan poin terbanyak. Namun meskipun dapat menguntungkan, menggunakan mekanik Tanding cukup berbahaya dan jika gagal, pemain tersebut akan menjadi semakin tertinggal.



Gambar 7. Penggunaan Warna dan Gaya Gambar pada Kartu
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

(3) Estetik, gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini lebih mendekati gaya kartu dengan penggunaan cel shading. Ilustrasi-ilustrasi yang digunakan berasal dari beberapa gerakan Silat Beksi dan kebudayaan tradisional Betawi. Warna yang digunakan adalah merah, hijau dan hitam yang diambil dari pakaian yang dipakai pesilat Beksi. Warna merah digunakan untuk Kartu Jurus, warna hijau untuk Kartu Budaya, dan warna hitam untuk bagian belakang kartu;

(4) Teknologi, ilustrasi dan *layout* yang ada pada permainan ini dibuat secara digital menggunakan program Clip Studio Paint dan Adobe Illustrator. Media yang paling banyak digunakan dalam permainan ini adalah kertas dan dibuat menggunakan teknik *printing*. Hal tersebut dikarenakan komponen utama permainan ini adalah kartu dan penggunaan kertas sudah umum digunakan sebagai bahan dasar kartu. Penggunaan kertas sebagai bahan komponen juga dapat menekan biaya produksi. Selain kertas, kayu dan plastik juga digunakan pada komponen lainnya seperti dadu dan token.



Gambar 8. Kartu Jurus
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Di dalam permainan ini terdapat 14 ragam kartu dengan efek dan nilainya masing-masing. Beberapa ragam kartu juga memiliki arah yang berbeda. Kartu Jurus ini digunakan sebagai cara utama pemain dalam memperoleh poin.



Gambar 9. Kartu Budaya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kartu Budaya dapat pemain gunakan untuk membantu diri sendiri atau menghalangi pemain-pemain lain dalam memperoleh poin.

Kartu lainnya yang terdapat dalam permainan ini adalah Kartu Karakter dan Kartu Juri. Berbeda dengan kartu-kartu sebelumnya, kartu ini memiliki efek yang selalu aktif dalam permainan. Kartu Karakter akan digunakan oleh setiap pemain dan memiliki efek pasif yang disebut dengan kemampuan. Kemampuan ini hanya dapat digunakan oleh pemain yang memiliki Kartu Karakter tersebut.



Gambar 10. Kartu Karakter
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sedangkan Kartu Juri adalah kartu yang diletakan di tengah area permainan. Kartu Juri memiliki efek pasif yang disebut dengan ketentuan. Berbeda dengan Kartu Karakter, efek Kartu Juri memiliki dampak yang negatif dan berdampak kepada seluruh pemain.



Gambar 11. Kartu Juri
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 12. Layout Permainan Jawara Beksi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Komponen lainnya yang digunakan dalam permainan ini adalah: (1) Papan Bermain, sebagai area utama di tengah area permainan di mana beberapa komponen ditempatkan di atasnya; (2) Papan Skor, yang diletakan di sebelah Papan Bermain untuk melacak jumlah poin yang diperoleh setiap pemain dalam ronde-ronde sebelumnya; (3) Token Poin, untuk mengetahui jumlah poin yang diperoleh pemain dalam ronde tersebut; (4) Dadu Khusus, sebagai penentu

beberapa efek kartu dan mekanik Tanding; (5) Kubus *Counter*/Pemain, yang digunakan untuk menandakan lokasi pemain pada Papan Skor.

KESIMPULAN

Hal yang dapat disimpulkan dari perancangan ini adalah media permainan papan atau *board game* Jawara Beksi dapat digunakan untuk memperkenalkan budaya Silat Beksi. Penyampaian Silat Beksi menggunakan media permainan dapat menjadi alternatif yang memberikan pengalaman berbeda dalam memperkenalkan budaya tersebut. Namun gerakan-gerakan yang ada dalam Silat Beksi memiliki banyak variasi dan perguruan yang berbeda juga memiliki gerakan-gerakan yang berbeda pula sehingga tidak memungkinkan untuk memuat seluruh gerakan tersebut dalam satu permainan. Meskipun pemain permainan ini tidak dapat mempelajari Silat Beksi secara utuh, dengan dirancangnya permainan ini pemain tetap bisa mengenal apa itu Silat Beksi dan ikut menyebarkan pengetahuan tersebut ke masyarakat yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, S. M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.
- Aditya, D. K., & Febrina, A. K. (2019). Digital game prototyping using board game/table top as it's mock up case study: Taman Putroe Phang game project. In 6th Bandung Creative Movement 2019. Telkom University.
- Afrizal. (2014). Metode penelitian kualitatif: Sebuah upaya mendukung penggunaan penelitian kualitatif dalam berbagai disiplin ilmu. PT RajaGrafindo Persada.

- Ahmad, R. Y., Aditya, D. K., & Nugraha, N. D. (2020). Perancangan Board Game Perang Terbuka Kesultanan Aceh 1873 - 1904 Untuk Usia 11 - 15 Tahun. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. In *Forum Tarbiyah* (Vol. 7, No. 2).
- Sakti, C. P. (2017). *Penyutradaraan program dokumenter televisis" Potret Pesilat" episode Perguruan Beksi Merah Delima Indonesia* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Koentjaraningrat. (2000). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineke Cipta.
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Andi Offset
- Male, Alan. 2007. *Illustration A Theoretical & Contextual Perspective*. AVA Publishing SA: Worthing.
- Nawi, G. J. (2016). *Maen Pukulan Pencak Silat Khas Betawi: Maen Pukulan Pencak Silat Khas Betawi* (No. 1). Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Prihastuti, A., Sastrosubroto, A. N., & Kusuma, P. (2015). Perancangan Media Bermain Pengenalan Makanan dan Minuman Penyebab Karies Gigi Pada Anak. *eProceedings of Art & Design*, 2(2).
- Purnama, Yuzar. "Mitos Silat Beksi Betawi." *Patanjala* 10.2 (2018) : 291956.
- Rustan, S. (2020). *Layout 2020 Buku 1*. CV. Nulis Buku Jendela Dunia.
- Sendjaja, S. Djuarsa, 1994, *Teori Komunikasi*, Jakarta, Universitas Terbuka

- Shamsuddin, Sheikh. 2005. *The Malay Art of Self-Defense: Silat Seni Gayong*. Berkeley: North Atlantic Books.
- Sihombing D, (2015). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sulistianto, D., Kadarisman, A., & Aditya, D. K. (2016). Perancangan buku ilustrasi jurus tunggal ikatan pencak silat Indonesia untuk usia 9-10 tahun. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).
- Swasty, W., & Utama, J. (2017). Warna sebagai identitas merek pada website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 1-16.
- Witabora, Joneta. "Peran dan Perkembangan Ilustrasi." *Humaniora Binus*, vol. 3, no. 2, 2012, pp. 659-667.
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2021, November 11). martial art. *Encyclopedia Britannica*. Diakses pada 13 April 2023 di <https://www.britannica.com/sports/martial-art>
- Hannah, J. (2022, Desember 3). *What Is Typography, and Why Is It Important? A Beginner's Guide*. CareerFoundry. Diakses pada 4 April 2023 di <https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/beginners-guide-to-typography/#1-what-is-typography>
- Russell, M. (2023, Januari 20). *Board game types guide*. Wargamer. Diakses pada 5 April 2023 di <https://www.wargamer.com/board-game-types>
- S. (2022, November 9). *Bangkitkan Kesenian Tradisional di Tengah Perkembangan Teknologi*. Diakses pada 22 Maret 2023 di <https://jatengprov.go.id/beritadaerah/bangkitkan-kesenian-tradisional-di-tengah-perkembangan-teknologi/>

- Villar, M. (2013, Januari 14). Game Architecture: Delivering Meaningful Learning Experiences. Learning Guild. Diakses pada Mei 24, 2023 di <https://www.learningguild.com/articles/1087/game-architecture-delivering-meaningful-learning-experiences/>
- (2021, Mei 12). The Festivals. BoardGameGeek. Diakses pada 7 Mei 2023 di <https://boardgamegeek.com/boardgame/165884/festivals>
- (2020, Agustus 14). Bhinneka. Playday.id. Diakses pada 7 Mei 2023 di <https://www.playday.id/boardgame/7/bhinneka#boardgame-description>
- (2020, September 24). Keris Tanding. Playday.id. Diakses pada 7 Mei 2023 di <https://www.playday.id/boardgame/5/keris-tanding>
- (2022, Desember 1). What is AISAS? Five Things You Should Know About This Customer Journey Framework. GMO Research. Diakses pada 26 Juni 2023 di <https://gmo-research.com/news-events/articles/what-aisas-five-things-you-should-know-about-customer-journey-framework>
- [Mahluk Oranye]. (2019, Juli 23). Card Game Silat - How to Play Laga Pendekar [Video]. Youtube. Diakses pada 8 Mei 2023 di <https://www.youtube.com/watch?v=TgP7zEKgtP8&t=292s>
- [The Dice Tower]. (2019, Maret 29). The Festivals Review - with Tom Vasel [Video]. Youtube. Diakses pada 7 Mei 2023 di <https://www.youtube.com/watch?v=1TP-iajNCcs>
- [Watchdoc Image]. (2022, Juli 19). PELESTARI - Jurus Mematikan Silat Beksi. Youtube Video [Video]. Youtube. Diakses pada 14 Maret 2023 di <https://www.youtube.com/watch?v=N6PCHMuhkja&t=705s>.
- (n.d.). What are Board Games? Twinkl. Diakses pada 5 April 2023 di <https://www.twinkl.co.id/teaching-wiki/board-games>