

## Penerapan Game Peresean Sebagai Media Untuk Meningkatkan Apresiasi Budaya Sasak Pada Generasi Muda

Hamzan Ahmadi<sup>1</sup>, Aris Sudianto<sup>2\*</sup>, Hariman Bahtiar<sup>3</sup>, Lalu Kerta Wijaya<sup>4</sup>, Moh.Farid Wajdi<sup>5</sup>

<sup>1,2,4,5</sup>Program Studi Informatika, Universitas Hamzanwadi.

<sup>3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Hamzanwadi.

\*a.sudianto@hamzanwadi.ac.id

### Abstrak

Peresean adalah adat istiadat Suku Sasak Lombok yang bersenjatakan rotan (penjalin), menggunakan tameng (ende) yang terbuat dari kulit sapi dan saat acara peresean berlangsung akan diiringi dengan musik khas Suku Sasak Lombok yakni gendang beleq. Adapun pakaian yang dikenakan peserta peresean (pepadu) adalah ikat kepala (sapuq), sarung (selewoq), ikat pinggang dari kain (bebet) serta bertelanjang dada. Budaya peresean kini mulai jarang diselenggarakan serta tidak terlalu diminati oleh pemuda Lombok khususnya. Hal ini disebabkan karena pemuda-pemuda zaman sekarang lebih memilih permainan digital yang lebih bervariasi dan tidak perlu mengeluarkan banyak stamina. Maka dari situ menjadi sebuah acuan pembuatan game peresean yang berjenis fighting dengan menggunakan metode GDLC sebagai sarana untuk melestarikan budaya peresean Suku Sasak. melakukan penyesuaian peraturan sesuai dengan target audience. Hasil akhir dari produksi ini adalah game fighting peresean yang dijalankan pada perangkat PC (personal computer), dan ditargetkan untuk semua usia. Adapun fitur – fitur yang sudah dirancang sudah memenuhi dari apa yang diinginkan. Dalam game peresean berjenis fighting ini terdapat informasi dan pesan moral tentang melestarikan budaya lokal. Diharapkan aplikasi game peresean ini dapat menjadi media pengenalan dan edukasi untuk masyarakat luas khususnya masyarakat Lombok tentang budaya peresean Suku Sasak Lombok.

**Kata kunci:** Permainan, pertarungan, Lombok, Peresean, warisan budaya

### Abstract

*Peresean is a traditional custom of the Lombok Sasak Tribe, which is armed with rattan (jalin), using a shield (ende) made from cow skin and when the peresean event takes place it will be accompanied by the typical music of the Lombok Sasak Tribe, namely gendang beleq. The clothing worn by peresean participants (pepadu) is a headband (sapuq), sarong (selewoq), cloth belt (bebet) and bare chest. The peresean culture is now starting to be held less frequently and is not very popular with Lombok youth in particular. This is because today's youth prefer digital games that are more varied and do not require a lot of stamina. So from there it became a reference for making a fighting type peresean game using the GDLC method as a means to preserve the Sasak tribe's peresean culture. adjust regulations according to the target audience. The final result of this production is a fighting game that runs on a PC (personal computer), and is targeted at all ages. The features that have been designed have fulfilled what was desired. In this fighting type research game, there is information and moral messages about preserving local culture. It is hoped that this peresean game application can become a medium of introduction and education for the wider community, especially the people of Lombok, about the peresean culture of the Lombok Sasak Tribe.*

**Keywords:** Game, Fighting, Lombok, Peresean, culture heritage

### 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat dalam beberapa tahun

terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan dan pelestarian

budaya. Generasi muda saat ini tumbuh dalam era digital di mana akses terhadap informasi dan teknologi menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Hal ini menuntut inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan daya tariknya<sup>[1]</sup>.

Salah satu pendekatan yang mulai banyak digunakan adalah penerapan game edukasi sebagai media pembelajaran. Game edukasi tidak hanya menawarkan interaksi yang menyenangkan, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai pendidikan secara efektif. Penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif game edukasi yang terintegrasi dengan kearifan lokal dapat menanamkan literasi budaya pada masyarakat.<sup>[2]</sup> Hal ini menunjukkan potensi game edukasi dalam mengajarkan nilai-nilai budaya kepada generasi muda.

Budaya Peresean, sebuah tradisi pertarungan adat suku Sasak di Lombok, merupakan bagian penting dari warisan budaya Indonesia. Peresean tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sarat dengan nilai-nilai seperti keberanian, sportivitas, dan solidaritas komunitas. Namun, seiring dengan arus modernisasi dan globalisasi, minat generasi muda terhadap tradisi ini mulai menurun. Penelitian menunjukkan bahwa budaya Peresean mulai jarang diselenggarakan dan kurang diminati oleh pemuda Lombok<sup>[3]</sup>.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pelestarian dan pengenalan budaya Peresean kepada generasi muda. Salah satu solusi yang potensial adalah melalui perancangan game berbasis Peresean sebagai media pengenalan budaya suku Sasak. Penelitian telah dilakukan untuk merancang game Peresean yang dapat dijalankan pada perangkat PC atau laptop dan ditargetkan untuk semua usia. Game ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang mengenalkan budaya lokal kepada pemainnya<sup>[3]</sup>

Penerapan game edukasi berbasis budaya lokal telah terbukti efektif dalam meningkatkan literasi budaya dan apresiasi terhadap warisan budaya<sup>[4]</sup>. Misalnya, pengembangan multimedia interaktif game edukasi terintegrasi kearifan lokal Madura mampu menanamkan literasi budaya siswa sekolah dasar<sup>[2]</sup>. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi elemen budaya lokal dalam game edukasi dapat menjadi strategi efektif dalam pelestarian budaya.

Selain itu, game edukasi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan generasi muda. Interaktivitas dan elemen permainan dalam game edukasi dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini penting untuk menarik minat generasi muda terhadap

pembelajaran budaya yang mungkin sebelumnya dianggap kurang menarik.

Namun, pengembangan game edukasi berbasis budaya lokal juga menghadapi tantangan, seperti memastikan akurasi representasi budaya dan penerimaan oleh masyarakat setempat. Oleh karena itu, kolaborasi dengan ahli budaya dan masyarakat lokal menjadi kunci dalam pengembangan game edukasi yang efektif dan autentik.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang fokus pada bidang studi umum seperti matematika, huruf, dan angka, penelitian ini mengangkat warisan budaya lokal Sasak (Peresean). Hal ini memberikan nilai tambah berupa pelestarian budaya sekaligus meningkatkan literasi budaya generasi muda, tidak hanya aspek kognitif. Penelitian ini memiliki keunggulan karena berfokus pada edutainment berbasis budaya, sehingga selain menyenangkan, game juga menjadi media inovatif untuk menjaga eksistensi budaya tradisional yang terancam punah. Game edukasi ini tidak hanya meningkatkan kemampuan belajar, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga dan identitas budaya generasi muda. Hal ini menjadi kelebihan yang tidak ditemukan pada penelitian lain yang lebih berorientasi pada pembelajaran akademik semata

Dengan demikian, penerapan game Peresean sebagai media untuk meningkatkan apresiasi

budaya Sasak pada generasi muda merupakan langkah inovatif yang memadukan teknologi dan pelestarian budaya. Pendekatan ini tidak hanya membantu melestarikan warisan budaya, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga dan identitas budaya pada generasi muda

## **2. Tinjauan Pustaka**

### **2.1. Penelitian Terkait**

Dari penelitian ini, penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian. Berikut merupakan penelitian beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis, yaitu;

- Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Abdul Ghani, Achmad Baroqah Pohan, Deni Gunawan dan Yoga Saputra(2024) dalam jurnal yang berjudul “Penerapan *Game* Edukasi 3D *Endless Runner* Berbasis Android Sebagai Media Belajar Matematika Anak” dapat disimpulkan dengan besarnya pemain video *game* di Indonesia yang berada menjadi sebuah tantangan dan peluang untuk meningkatkan minat belajar anak pada bidang studi matematika<sup>[2]</sup>.
- Penelitian yang dilakukan oleh Nathasya G.M Lonteng, Patricia F.Wantalangi dan Kristofel Santa (2024) dalam jurnal berjudul “Perancangan *Game* Edukasi Pengenalan Huruf Dan Angka Anak Usia Dini Dengan Metode *Prototype* Berbasis Desktop” dapat disimpulkan bahwa dengan dibuatnya *game* ini maka orang tua dapat

memanfaatkannya sebagai media pembelajaran untuk anak mereka tanpa perlu mengkhawatirkan hal lainnya yang biasanya dimuat dalam *game* pada umumnya seperti adegan kekerasan, perbedaan budaya yang tidak cocok dengan budaya Indonesia, dll. Hal ini dikarenakan *game* memang dirancang sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini<sup>[3]</sup>.

- Penelitian yang dilakukan oleh Debi Apriani, Muhammad Darwis dan Wahyuningdiah Trisari (2024) dalam jurnal berjudul “Pengembangan *Game Fun Learning* Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode *Game Development Life Cycle*” dapat disimpulkan bahwa *game fun learning* yang menggunakan metode GDLC ini sangat cocok digunakan untuk dilakukan pengembangan yang bertujuan untuk menjadi media interaktif pembelajaran atau *game* edukasi tingkat sekolah dasar dan juga menjadi media pembelajaran yang menarik dan mendukung pembelajaran tingkat sekolah dasar<sup>[4]</sup>.

- Penelitian yang dilakukan oleh Anshori, Fu'ad Hidayat, Leni Asiska, Rima Fitria dan Safitri Indah Sari (2024) dalam jurnal berjudul “Perancangan Aplikasi *Game* Edukasi Pengenalan Komputer Dasar Berbasis Android” dapat disimpulkan bahwa siswa dapat menggunakan aplikasi *game* edukasi komputer dasar ini sebagai alternatif untuk menguji seberapa dalam pengetahuan mereka tentang komputer kapan pun dan di mana pun. Program yang tersedia melalui aplikasi

berbasis android, memudahkan proses pembelajaran. Kelemahan dari aplikasi ini adalah hanya tersedia untuk platform android<sup>[5]</sup>.

- Penelitian yang dilakukan oleh Erlina Apriliani, Rudi Hermawan dan Siti Ayu Kumala (2024) dalam jurnal berjudul “Aplikasi *Game* Edukasi Tebak Gambar Keberagaman Budaya Menggunakan Metode LCG Berbasis Android” dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat menjadi media pembelajaran alternatif untuk memperkenalkan keberagaman budaya di Indonesia untuk para pengguna<sup>[6]</sup>.

- Penelitian yang dilakukan oleh K.S.A Saputra, A. Chrisniyanti dan I.N.D.A Mahendra (2024) dalam jurnal berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Cerita Ramayana Sebagai Sarana Pendidikan Berbasis Android” dapat disimpulkan bahwa dengan nilai persentase sebesar 80% dari responden yang menyatakan setuju dan sangat setuju, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *game* edukasi cerita ramayana ini dinilai baik dan layak digunakan<sup>[7]</sup>.

- Penelitian yang dilakukan oleh Brian Nur Hilmawan dan trihastuti Yuniati (2024) dalam jurnal berjudul “Perancangan *Game Role Playing* Sebagai Edukasi Sejarah Menggunakan Metode GDLC” dapat disimpulkan bahwa *game role-playing* untuk edukasi sejarah Kerajaan Majapahit, khususnya pada momen Perang Bubat telah berhasil dikembangkan dengan metode GDLC. Hasil pengujian dengan metode metode

*black-box testing* terhadap 12 modul menunjukkan bahwa 100% modul dapat berjalan dengan baik tanpa ada *error*. Hasil pengujian pada versi beta *game* kepada 10 *tester* yang diminta untuk mencoba *game* dan mengisi kuesioner mendapatkan hasil yang baik dengan rata-rata total nilai elemen 4,1 (empat koma satu)<sup>[8]</sup>.

- Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Irfan Annas, Jeki Kuswanto, Arvian Claudy Frobenius dan F.X Wisnu Yudo Untoro (2023) dalam jurnal berjudul “Game Mengenal Pahlawan Nasional Menggunakan Counstruct 2 Berbasis Android untuk Sekolah Dasar Kelas IV” dapat disimpulkan bahwa penggunaan game aplikasi edukasi dapat diterapkan di beberapa perangkat android yang berbeda-beda, pada pengujian testing blackbox untuk mengidentifikasi kesalahan (bug) dihasilkan semua hasil testing semua aplikasi berjalan dengan baik, pada survei efektivitas pemahaman pengguna pada game edukasi menghasilkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman tentang pahlawan dari 53% menjadi 70,2% dan hasil survei penilaian terkait tampilan penggunaan aplikasi diperoleh 89,6%, dari segi menu diperoleh 87,2%, dari segi isi atau konten diperoleh hasil akhir 92% dan kemudahan pengguna diperoleh 96% dan segi manfaat game aplikasi dihasilkan 96,8%<sup>[9]</sup>.

- Penelitian yang dilakukan oleh Iedam Fardian Ashori, Salsabila Ayunih Kaffah, Nahdayanti Supa

dan Rizal Setiawan (2023) dalam jurnal berjudul “Perancangan Game Edukasi Pengenalan Bahasa Pemrograman Menggunakan Construct 2” dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan menciptakan suatu game edukasi pengenalan koding berbasis android yang dinamai Funcode menggunakan Counstruct 2<sup>[10]</sup>.

## 2.2. Landasan Teori

### 1. Warisan Budaya Sasak

Warisan budaya Sasak di Pulau Lombok mencerminkan identitas dan kearifan lokal masyarakat setempat yang telah diwariskan secara turun-temurun. Budaya ini meliputi bentuk fisik seperti rumah adat Bale Tani dan Bale Lumbung, seni tenun tradisional Songket, kesenian seperti Gendang Beleg, Peresean, serta berbagai upacara adat seperti Nyongkolan dan Roah. Unsur-unsur budaya tersebut tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi estetika, tetapi juga memiliki makna sosial, religius, dan filosofis yang mengikat masyarakat Sasak dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, rumah adat Sasak dibangun dengan teknik arsitektur tradisional yang ramah lingkungan dan mencerminkan tatanan sosial masyarakat, sementara tradisi menenun songket melibatkan simbol-simbol yang sarat nilai spiritual. Dalam konteks modern, warisan budaya Sasak tidak hanya menjadi simbol identitas etnis, tetapi juga aset penting bagi

pengembangan pariwisata budaya di Lombok. Pemerintah daerah dan komunitas adat berupaya melestarikan warisan ini melalui festival budaya, desa wisata, hingga dokumentasi digital. Namun, tantangan seperti modernisasi, perubahan gaya hidup, serta penurunan minat generasi muda menuntut adanya strategi pelestarian yang berkelanjutan. Pelibatan masyarakat lokal dalam pengelolaan budaya serta integrasi nilai-nilai budaya dalam pendidikan menjadi langkah penting agar warisan budaya Sasak tetap relevan dan mampu berkontribusi pada pembangunan sosial ekonomi di Lombok<sup>[11]</sup>.

## 2. Kesenian Peresean

Peresean adalah kesenian tradisional masyarakat Sasak di Pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat, yang berbentuk pertarungan antara dua lelaki dengan menggunakan tongkat rotan (penjalin) dan perisai dari kulit kerbau (ende). Para petarung disebut pepadu, sedangkan wasit dikenal sebagai pekembar yang bertugas mengatur jalannya pertandingan. Tradisi ini pada awalnya bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga memiliki fungsi ritual, yaitu sebagai upacara untuk meminta hujan dan menjaga kesuburan tanah ketika musim kemarau melanda. Selain itu, Peresean juga menjadi sarana uji keberanian serta simbol kedewasaan bagi laki-laki Sasak. Seiring perkembangan zaman, makna ritual Peresean mulai bergeser dan lebih banyak ditampilkan sebagai atraksi budaya serta hiburan masyarakat.

Pertunjukan ini biasanya diiringi musik tradisional Sasak seperti gendang, gong, dan suling untuk menambah semarak suasana (The Lombok Guide, 2022). Meski demikian, nilai-nilai yang terkandung dalam Peresean tetap penting, antara lain keberanian, sportivitas, disiplin, dan solidaritas sosial. Pertarungan yang keras dalam Peresean sering kali menyebabkan luka, namun hal ini dianggap sebagai bagian dari pembelajaran hidup dan cara menunjukkan martabat seorang laki-laki Sasak<sup>[12][13]</sup>.

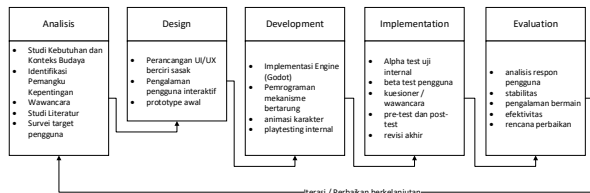
## 3. Metode Penelitian

### 3.1. Metode Research and Development (R&D)

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan game berbasis digital yang mengadaptasi tradisi Peresean sebagai media edukasi dan pelestarian budaya Sasak. Metode Research and Development (R&D) adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, kemudian menguji keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan secara luas [5]. Produk yang dimaksud bisa berupa media pembelajaran, model, sistem, perangkat, aplikasi, kurikulum, maupun metode kerja. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) guna memastikan kualitas dan efektivitas game dalam



meningkatkan apresiasi budaya pada generasi muda [6].



Gambar 1. Alur kerja metode R&D dengan model ADDIE

1. Analisis (Analysis) : Pada tahap ini dilakukan studi awal untuk memahami kebutuhan pengguna dan konteks budaya yang akan diimplementasikan dalam game. Pada fase Analisis, dilakukan kajian kebutuhan dan konteks secara menyeluruh, identifikasi pemangku kepentingan utama baik itu (pelajar/mahasiswa/remaja, guru, tokoh adat Sasak, dinas kebudayaan, pengembang). Berikutnya dilakukan sesi wawancara mendalam serta FGD untuk mengetahui harapan, kekhawatiran, dan batasan budaya. Melengkapi segala kebutuhan melalui studi literatur historis dan etnografi tentang Peresean untuk mengumpulkan sumber yang valid, serta inventarisasi elemen budaya yang boleh dan tidak boleh dimasukkan (simbol suci, ritual tertutup). Survei kuantitatif kepada target pengguna untuk mengetahui perangkat yang digunakan untuk menjalankan game ini nantinya.

2. Desain : Perancangan Konsep Game yang meliputi :

- Penentuan genre (misalnya action-fighting atau role-playing)
- Mendesain alur cerita, karakter, arena, dan mekanisme pertarungan sesuai dengan Peresean.
- Perancangan UI/UX : Mendesain tampilan antarmuka yang menarik dan sesuai dengan elemen budaya Sasak.
- Menyusun pengalaman pengguna yang mudah dipahami dan interaktif.
- Pembuatan Storyboard dan Prototipe Awal diantaranya Membuat sketsa awal dari karakter, senjata (rotan dan perisai), serta lingkungan yang merepresentasikan suasana Peresean.

3. Pengembangan (Development) Tahap Development merupakan fase penting di mana rancangan konseptual yang dihasilkan pada tahap Design diwujudkan menjadi produk nyata berupa game edukatif Peresean. Pada tahap ini, pengembang menggunakan game engine sebagai fondasi teknis untuk mengimplementasikan seluruh aspek permainan. Engine yang umum digunakan adalah Unity karena fleksibel, mendukung multiplatform (Android, iOS, PC), serta memiliki komunitas pengembang besar; atau Unreal Engine yang unggul dalam kualitas grafis dan efek visual. Pemilihan engine ditentukan berdasarkan kebutuhan teknis, target platform, serta ketersediaan sumber daya tim. Di dalam

implementasi, salah satu komponen terpenting adalah pemrograman mekanisme pertarungan, karena pertarungan menjadi inti representasi Peresean. Mekanisme ini meliputi sistem input dari pemain (misalnya tombol virtual pada layar sentuh atau keyboard), logika serangan dan pertahanan, aturan skor, serta kondisi kemenangan atau kekalahan. Sistem ini juga harus menyesuaikan dengan filosofi Peresean yang bukan sekadar adu fisik, melainkan sarat makna budaya, sehingga mekanika perlu diseimbangkan antara aspek hiburan dengan nilai edukatif.

4. Implementasi (Implementation) Tahap Implementation merupakan fase ketika game Peresean yang sudah dikembangkan diuji dan mulai diperkenalkan ke pengguna sasaran. Tujuan utamanya adalah memastikan bahwa produk berjalan sesuai rencana, tidak memiliki kesalahan teknis (bug), sekaligus mampu menyampaikan pesan budaya yang diinginkan. Pada tahap ini terdapat dua langkah penting, yaitu uji coba awal (Alpha Test) dan uji coba terbatas (Beta Test).

5. Uji coba awal (Alpha Test) dilakukan oleh tim pengembang secara internal dengan fokus pada aspek teknis dan fungsionalitas game. Alpha Test bertujuan menemukan bug, error, atau inkonsistensi sejak dini sebelum game dimainkan oleh pengguna sasaran. Pengujian ini biasanya dilakukan di lingkungan tertutup, hanya

melibatkan programmer, desainer, dan tim QA (Quality Assurance). Setelah game dinyatakan stabil secara teknis, dilakukan uji coba terbatas (Beta Test) dengan melibatkan kelompok kecil pengguna nyata, seperti mahasiswa, pelajar SMA, atau komunitas pemuda lokal. Beta Test bertujuan untuk mengukur pengalaman pengguna (user experience), sejauh mana game dapat dipahami, menarik, serta benar-benar meningkatkan apresiasi budaya Sasak. Pada tahap ini, peserta diminta memainkan game dalam sesi terkontrol, kemudian memberikan umpan balik melalui kuisisioner, wawancara, atau diskusi kelompok terarah (FGD).

6. Selain aspek teknis dan pengalaman, Beta Test juga menekankan evaluasi edukatif. Peserta diberikan pre-test dan post-test sederhana untuk mengukur peningkatan pengetahuan budaya, serta skala sikap untuk menilai perubahan apresiasi terhadap warisan budaya Sasak. Data dari pengujian ini dianalisis secara kuantitatif (misalnya peningkatan skor) maupun kualitatif (misalnya komentar peserta tentang kesan mereka terhadap budaya Peresean). Hasil Alpha Test dan Beta Test menjadi dasar penting untuk melakukan perbaikan akhir (final revision) sebelum game siap dipublikasikan secara lebih luas. Dengan demikian, tahap Implementation bukan hanya memastikan game bebas bug, tetapi juga memastikan game benar-benar efektif sebagai media pembelajaran budaya yang



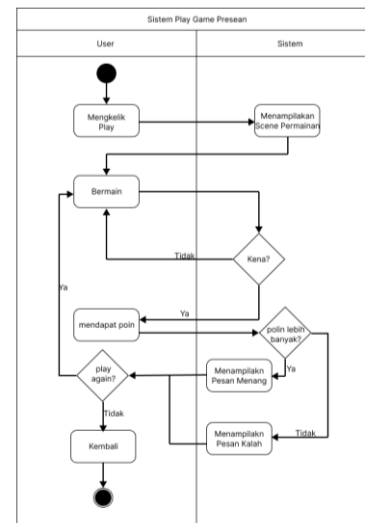
menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi generasi muda

7. Evaluasi (Evaluation). Tahap Evaluasi merupakan proses penting untuk menilai apakah game Peresean telah berfungsi secara optimal, baik dari sisi teknis maupun dari sisi pencapaian tujuan edukasi dan budaya. Salah satu fokus utama evaluasi adalah menganalisis kinerja game yang mencakup tiga hal utama: respons pengguna, waktu loading, dan pengalaman bermain. Dengan demikian, evaluasi kinerja game tidak hanya sebatas menemukan bug teknis, tetapi juga menilai kualitas pengalaman budaya yang diterima pengguna. Analisis respons pengguna, waktu loading, dan pengalaman bermain memberikan gambaran apakah game sudah memenuhi standar teknis modern sekaligus efektif sebagai media pelestarian budaya. Hasil evaluasi ini nantinya menjadi dasar untuk perbaikan versi berikutnya, sehingga game Peresean dapat berkembang menjadi media pembelajaran interaktif yang benar-benar diminati generasi muda dan bermanfaat untuk melestarikan budaya Sasak.

### 3.2. Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model UML dimana penulis menggunakan model diagram activity untuk membuat alur kerja dari sistem menjadi lebih terstruktur dan mudah untuk

dipahami [7]. Adapun pemodelan sistem yang dimuat dalam activity diagram sebagai berikut :



Gambar 2. Diagram activity sistem game

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1. Hasil Penelitian

Berikut ini tampilan dari Game Peresean :

#### a. Tampilan Main Menu

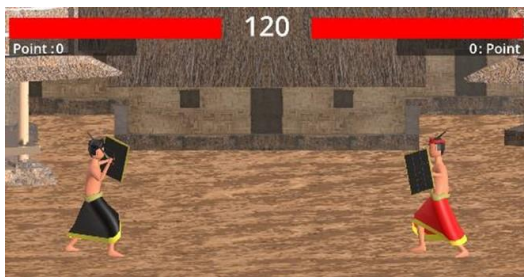
Pada tampilan ini menampilkan menu awal yang bisa diakses player seperti play untuk memulai bermain, option untuk pengaturan game, about untuk informasi tentang game dan quit untuk keluar dari game.



Gambar 1. Tampilan Main Menu

#### b. Tampilan Login Admin

Pada tampilan play ini terdapat darah, waktu serta point. Pada scene play ini merupakan tempat player memulai bermain melawan komputer sebagai musuh.



Gambar 2. Tampilan Play

#### c. Tampilan Menang/Kalah

Ketika permainan selesai akan muncul tampilan menang atau kalah tergantung hasil dari permainan.



Gambar 3. Tampilan Menang/Kalah

#### 4.2. Pembahasan

Game Peresean yang dirancang berfokus pada upaya untuk mempertahankan dan memperkenalkan budaya tradisional Sasak, khususnya melalui media interaktif berbentuk permainan digital. Peresean sendiri adalah salah satu seni bela diri tradisional dari Lombok, di mana dua petarung (disebut "Pepadu") saling

berhadapan menggunakan senjata rotan (penjalin) dan perisai yang terbuat dari kulit kerbau (ende). Tradisi ini memiliki nilai historis dan kultural yang dalam bagi masyarakat Sasak, sering diadakan dalam upacara adat untuk merayakan keberanian dan kekuatan. Dalam perancangan *game* ini, aspek utama yang diangkat adalah mereplikasi elemen-elemen dari pertarungan Peresean ke dalam bentuk yang dapat diakses oleh generasi muda serta masyarakat yang lebih luas, termasuk yang berada di luar komunitas Sasak. Dengan menggunakan teknologi *game*, budaya Peresean dapat dilestarikan sekaligus diperkenalkan melalui pengalaman yang lebih interaktif dan moderen. Pada tahap implementasi, permainan ini melibatkan elemen-elemen visual dan *gameplay* yang merepresentasikan suasana asli pertarungan Peresean, seperti latar arena, kostum karakter, serta mekanisme pertarungan yang sesuai dengan peraturan tradisional. Pemain dapat terlibat dalam pertarungan di arena virtual dengan mengontrol gerakan serangan dan pertahanan. Selain sebagai hiburan, *game* ini berfungsi sebagai alat edukasi untuk mengenalkan aspek budaya sasak, seperti aturan main, alat yang digunakan dan sejarah dalam peresean.

Melalui pendekatan digital ini, *game* Peresean diharapkan dapat menarik minat generasi muda terhadap warisan budaya mereka dan menjaga

agar tradisi tersebut tidak hilang ditelan perkembangan zaman. Pada akhirnya, perancangan *game* ini bertujuan untuk menjadi jembatan antara warisan budaya dengan teknologi modern, sehingga budaya Sasak tetap hidup dan relevan bagi masyarakat luas

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan perancangan tentang *game* Peresean maka dapat disimpulkan bahwa *game* Peresean adalah *game fighting single player* yang menggunakan *platform personal computer* untuk meminkannya. Game ini dirancang sebagai salah satu media untuk melestarikan budaya Presean itu sendiri serta memperkenalkan budaya Peresean Suku Sasak kepada khalayak umum, terutama kepada generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi. Dengan demikian, perancangan aplikasi ini diharapkan menjadi langkah penting dalam memperkenalkan serta melestarikan budaya Suku Sasak di era digital. Tindak lanjut yang disarankan adalah pengembangan lebih lanjut dari fitur-fitur edukatif dalam game serta kolaborasi dengan komunitas budaya dan institusi pendidikan untuk memperluas jangkauan penggunaan *game* ini sebagai alat pembelajaran dan promosi budaya lokal.

## 6. Daftar Pustaka

- [1] Aslan, H. Bahtiar, and A. Sudianto, "Pengembangan Website Fakultas Teknik Universitas Hamzanwadi Berbasis Progressive WEB APP (PWA)," *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 5, no. 1, pp. 99–107, Jan. 2022, doi: 10.29408/jit.v5i1.4448.
- [2] L. Bunga Rahayu and N. Syam, "Digitalisasi Aktivitas Jual Beli di Masyarakat: Perspektif Teori Perubahan Sosial," *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, vol. 4, no. 2, 2021, doi: <https://doi.org/10.37329/ganaya.v4i2.1303>.
- [3] B. A. CP, I. Gunawan, and R. Ahmad, "Penggunaan Metode Nn Untuk Mengukur Pengaruh Web Promosi Dan Faktor Harga Terhadap Penjualan Kain Tenun Oleh Pengrajin di Pringgasela Lombok Timur," *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 2, no. 1, pp. 18–26, Jan. 2019.
- [4] C. Dwinanda Asti, P. Widhy Hayuhardika Nugraha, and W. Purnomo, "Pengembangan Website E-Commerce dengan Pemanfaatan Sistem Payment Gateway Midtrans (Studi Kasus: Butik Rizza Collection)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 12, pp. 2548–964, Dec. 2021, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [5] T. M. M. Puspasari and D. Maulina, "Implementasi Payment Gateway Menggunakan Midtrans Pada Marketplace Travnesia.Com," *Mobile and Forensics*, vol. 1, no. 1, pp. 22–29, Mar. 2019, doi: 10.12928/mf.v1i1.997.
- [6] Y. E. Nisrina, W. H. N. Putra, and B. T. Hanggara, "Pengembangan E-Commerce Dengan Pemanfaatan Sistem Payment Gateway (Studi Kasus: Wisata Kampung Sapi Adventure)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 10, pp. 9419–9425, Oct. 2019,
- [7] T. A. Putra and Y. Santoso, "Implementasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan

- Online Pada Toko Tatashops,” *Idealis*, vol. 2, no. 6, pp. 408–414, Nov. 2019.
- [8] K. Zay Oo, “Design and Implementation of Electronic Payment Gateway for Secure Online Payment System the Creative Commons Attribution License (CC BY 4.0),” *International Journal of Trend in Scientific Research and Development (IJTSRD) International Journal of Trend in Scientific Research and Development*, vol. 3, no. 5, pp. 1329–1334, 2019, doi: 10.31142/ijtsrd26635.
- [9] Z. Muchtar and S. Munir, “Perancangan Web E-Commerce Umkm Restoran Bakso Arema Menggunakan Framework Laravel,” *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 5, no. 1, Jul. 2019, doi: <https://doi.org/10.54914/jtt.v5i1.192>.
- [10] M. Lesnanda and Y. A. B. Raharjo, “Perancangan Website Penjualan Pada Online Shop Luxmoire Dengan Framework Laravel Dan Bootstrap,” *ENTER*, vol. 2, pp. 209–221, Aug. 2019, doi: <http://dx.doi.org/10.30700/.v2i1.840>.
- [11] Carla Padmasari, “Mengenal Presean: Tradisi Adu Ketangkasan Para Kesatria Sasak,” *Djawanews.com*, 2020.
- [12] K. S. A. Saputra, A. Chrisniyanti, and I. N. D. A. Mahendra, “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Cerita ‘Ramayana’ Sebagai Sarana Pendidikan Berbasis Android,” doi: 10.23887/jurnal\_tp.v14i1.3316
- [13] L. Wirasapta Karyadi and I. Wijayanti, “Eksistensi Seni Pertunjukan Peresean pada Masyarakat Sasak Lombok,” 2018.
- [14] Sudianto, H. Ahmadi, and Alimuiddin, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Sparepart Motor Pada Bengkel Vinensi Motor Berbasis Web Guna Meningkatkan Penjualan dan Promosi Produk,” *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 3, no. 2, pp. 115–122, Jul. 2020, doi: <https://dx.doi.org/10.29408/jit.v3i2.2289>.
- [15] Fian, P. Sokibi, and L. Magdalena, “Penerapan Payment Gateway pada Aplikasi Marketplace Waroeng Mahasiswa Menggunakan Midtrans,” *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 5, no. 3, pp. 387–393, Sep. 2020, doi: 10.32493/informatika.v5i3.6719.
- [16] F. D. Ramdiansyah and D. Anubhakti, “Perancangan E-Commerce Pada Bintang Fashion Menggunakan Php & Laravel Framework,” *Idealis*, vol. 3, no. 1, pp. 457–461, Jan. 2020, doi: <https://doi.org/10.36080/idealis.v3i1.2092>.
- [17] M. Susilo, R. Kurniati, and Kasmawi, “Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall,” *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan)*, vol. 2, no. 2, pp. 98–105, Mar. 2018, doi: <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v2i2.171>
- [18] M. D. Firmansyah and Herman, “Analisa dan Perancangan Web E-Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes,” *Journal of Information System and Technology*, vol. 02, no. 03, pp. 62–76, Nov. 2021, doi: <http://dx.doi.org/10.37253/joint.v2i3.6339>.