

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TRADISI PERESEAN UNTUK REMAJA DI JAWA BARAT

Lalu Yahya Afif Makarim¹, Dimas Krisna Aditya² dan Fariha Eridani Naufalina³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1,
Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat,
40257

amafif@student.telkomuniversity.ac.id, deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id,
farihaen@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Tradisi Peresean merupakan sebuah tradisi yang berada di Lombok. Tradisi ini dilaksanakan oleh suku Sasak yang dulunya merupakan sebuah tradisi ritual untuk meminta hujan ketika masih menganut kepercayaan animisme, tradisi ini mengandalkan adu ketangkasan antara dua laki-laki yang bertarung dengan menggunakan rotan dan perisai yang terbuat dari kulit kerbau yang bisa dimenangkan jika salah satunya mengeluarkan darah. Namun, di Indonesia tradisi ini masih belum terlalu dikenal terutama di kalangan remaja. Oleh karena itu perlu adanya sebuah media pengenalan yang bisa dinikmati setiap kalangan khususnya remaja. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif yang berlandaskan teori Desain Komunikasi Visual, board game, dan pengumpulan data kualitatif berupa wawancara, studi pustaka mengenai Peresean dan board game, dan observasi pertandingan Peresean. Media board game dipilih sebagai media pengenalan karena menarik serta peraturan peresean mudah diterapkan di media ini. Data yang telah terkumpul diharapkan dapat membantu proses perancangan board game yang dapat menarik minat remaja terhadap tradisi Peresean sekaligus memperkenalkan dan melestarikan kesenian ini, baik di daerah Lombok dan di luarnya.

Kata kunci: peresean, sasak, remaja, board game

Abstract: Peresean is a tradition which were done in Lombok. This tradition were performed by the Sasak tribe to ask for rain when they still believes in animism, this tradition relies on strength between two men who fight with rattan and shield which were made from buffalo skin and this tradition can be win if one of the fighter shed some blood. However this tradition is still unknown in Indonesia especially by teenagers. That is why there need to be some sort of media to introduce this tradition to the teenagers. This research was conducted using qualitative method which were based on Visual Communication Design theory, board game theory, and data gathering using interview, literature review about Peresean and board game, and

observation of Peresean fight. Board game were chosen as a media to introduce because it is easier for gathering attraction and interest and the rules of Peresean is easy to implement in board game. The gathered data is expected to help in the process of designing a board game that can attract teenagers interest in learning and conserve Peresean art, in Lombok and elsewhere.

Keywords: *peresean, sasak, teenagers, board game*

PENDAHULUAN

Tradisi Peresean merupakan sebuah tradisi dimana dua orang lelaki yang bersenjatakan tongkat rotan (Penjali) dan ende—senjata dari kulit kerbau (kasar dan tebal), digunakan sebagai alat pertarungan. Tradisi Peresean sudah dimainkan sejak abad ke-13 yang berawal sebagai ritual untuk mendatangkan hujan saat musim kemarau, selain itu digunakan sebagai hiburan untuk para raja dan prajuritnya setelah memenangkan pertarungan. Pada pelaksanaannya, Tradisi Peresean memiliki 3 wasit, yakni satu wasit yang mengawasi pertandingan dan dua wasit yang memilih 'Pepadu' (Petarung). Kemudian, pemenang akan ditentukan dari nilai yang didapat dari setiap ronde, yaitu setelah 5 ronde dengan masing-masing ronde berlangsung selama 3 menit.

Namun di era sekarang, Tradisi Peresean hanya terkenal di kalangan masyarakat Lombok saja. Kurangnya media penyebaran di daerah luar Pulau Lombok menjadi salah satu alasan mengapa Tradisi Peresean tidak begitu dikenal luas. Peran masyarakat dalam pengembangan serta pengenalan kebudayaan lokal menjadi salah satu faktor penting dalam memajukan objek kebudayaan agar tidak punah. Padahal berdasarkan penyuluhan di Desa Wisata Budaya Dusun Sade telah melakukan pengembangan wisata seperti Tenun Ikat, Seni Ukir, dan Kesenian Peresean walaupun sekadar untuk wisatawan yang datang ke desa tersebut (Fibrianti, B. S., 2022).

Selain itu, Tradisi Peresean memiliki potensi budaya yang baik untuk dikenalkan kepada masyarakat luar Pulau Lombok, karena tradisi ini merupakan sebuah media untuk melatih dan membentuk sifat *wannen* (Memperkuat kepercayaan diri), karakter yang pemberani, rendah hati, dan observasi yang tajam. Walaupun terkesan memiliki unsur kekerasan, Tradisi Peresean memiliki makna damai. Hal ini dilihat dari setiap petarung yang ikut serta dalam pertunjukan tersebut dituntut memiliki jiwa pemberani, rendah hati, dan tidak pendendam (Imran, A. dkk, 2021).

Hal tersebut sesuai dengan 3 karakteristik kuat pada kebudayaan orang Sasak yang dapat dilihat yaitu wiraga, wirasa, dan wirama. Wiraga yaitu gerak tubuh pemain, wirasa kemampuan untuk mengekspresikan gerakan dan penjiwaan dalam permainan, dan wirama gerakan berirama yang dilakukan pemain saat berlangsungnya pertandingan (Solikatun dan Drajat Tri Kartono (2020).

Sayangnya eksistensi Tradisi Peresean di mata masyarakat luar Nusa Tenggara Barat belum banyak diminati, oleh sebab itu sebuah pengenalan Tradisi Peresean diperlukan sebagai upaya penyebaran karena tradisi ini memiliki nilai-nilai seperti kekeluargaan dan sportivitas, dan juga dapat menumbuhkan sifat kedisiplinan dan sifat *wannen*. Media pengenalan dalam penyebaran tradisi tradisional melalui perancangan Board Game yang sesuai dan diharapkan mampu memperkenalkan kebudayaan khas Suku Sasak dengan cara yang lebih menyenangkan dan berbeda. Selain itu, dalam perancangan Board Game ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan bagi kalangan remaja mengenai sejarah maupun tata cara pelaksanaan Tradisi Peresan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif. Metode kualitatif menurut Moleong (2017:6) merupakan metode yang digunakan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, motivasi, dan lainnya dengan cara membentuk kata-kata dan bahasa dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Beberapa cara yang penulis akan gunakan yaitu wawancara, observasi, dan studi pustaka.

1. Wawancara dilakukan dengan orang dengan karakteristik yang sesuai dengan permasalahan topik utama guna mendapatkan data-data/informasi yang dibutuhkan. Oleh sebab itu, penulis melakukan wawancara pada mantan pepadu, ahli budaya, dan desainer board game.
2. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui dan menyelidiki tingkah laku nonverbal maupun verbal yang berkenaan. Penulis melakukan observasi di sebuah paguyuban Peresean yang berada di Lombok Barat
3. Studi Pustaka dilakukan dengan mencari informasi penting melalui bacaan yang berasal dari buku, jurnal, artikel bahkan internet yang berkaitan dengan tradisi Peresean, peraturan board game, hingga teori-teori lainnya sebagai acuan dalam menyelesaikan permasalahan penelitian ini.
4. SWOT juga digunakan untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan board game.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan dari hasil wawancara-wawancara yang telah dilakukan tradisi Peresean ini merupakan sebuah tradisi yang unik, tradisi yang awalnya untuk memanggil hujan ketika masyarakat masih memegang kepercayaan animisme sekarang berubah menjadi hiburan untuk masyarakat. Dari hasil wawancara tradisi ini dapat menumbuhkan rasa hormat, sportivitas, dan

kekeluargaan karena ada persaingan ketat yang dilakukan dengan adil tanpa kecurangan, meskipun ada unsur-unsur mistis yang digunakan seperti jimat untuk melindungi diri, atau cara untuk mengambil tenaga lawan itu dianggap tidak curang karena dari sudut pandang pepadunya itu hanya untuk menghibur dan senang-senang.

Tradisi ini menurut narasumber merupakan hal yang dibutuhkan untuk remaja karena melalui adu ketangkasan ini lebih banyak manfaatnya dibandingkan tawuran yang sering terjadi antara remaja, tetapi masih banyak remaja yang takut untuk ikut serta, kurang mengetahui, dan kurangnya informasi atau media mengenai tradisi dan pelaksanaannya. Dan narasumber sependapat dengan adaptasi tradisi ini menjadi sebuah board game karena di dalam board game dapat menampilkan banyak hal, dan medianya juga menguntungkan untuk memperkenalkan dan dapat menarik minat remaja untuk mengetahui tradisi Peresean ini ada apa saja di dalamnya.

Dari hasil wawancara desainer board game, pembuatan board game yang cocok untuk tradisi seperti ini yaitu dengan membuat board game dengan jenis action dan juga card-based board game, dengan menggabungkan kedua tipe board game itu dapat dihasilkan game yang merepresentasikan tradisi Peresean karena membutuhkan strategi dan kegesitan. Dalam pembuatannya juga harus diperhatikan mekanis agar tidak terlalu jauh dari tradisinya dan harus ada riset yang detail terhadap tradisi tersebut, dan juga harus diingat untuk jangan memaksakan tradisi ke pemain karena membuat pemain menjadi tidak tertarik, tapi harus menjualnya agar pemain tersebut yang menjadi tertarik untuk mengetahui lebih dalam mengenai tradisi tersebut.

Konsep Media

Board game akan dirancang sebagai strategi memperkenalkan tradisi Peresean ke pemain dengan membuat narasi dan mekanis yang diadaptasi dari tradisi Peresean. Model permainannya yaitu action-based card game, dimana pemain akan melakukan aksi dengan menggunakan kartu. Permainan ini akan dimainkan oleh 2 pemain dimana pemain akan berperan sebagai pakembar atau wasit yang memilih pepadu, tujuan permainan ini yaitu untuk mengalahkan lawan dengan karakter, rotan, dan perisai yang diacak, dan juga skill-skill dengan unsur mistis sesuai dengan yang dilakukan di tradisi Peresean, dengan merancang permainan yang sesuai dengan hal-hal yang digunakan saat tradisi Peresean dapat memberi gambaran dan peraturan yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat memainkan tradisi ini, sehingga bisa memperkenalkan tradisi dan juga mengedukasi.

Dalam perancangan board game diperlukan 4 elemen penting di dalamnya yang dapat menjadi dasar pembuatan board game tersebut, elemen-elemen tersebut yaitu:

1. Narasi

Permainan ini menceritakan dua pakembar yang mengikuti turnamen Peresean yang digelar untuk mencari pepadu terkuat di Lombok, di dalam permainan terdapat 10 pepadu yang akan bertanding di turnamen untuk menjadi pepadu terkuat.

2. Mekanika

Permainan ini hanya dimainkan oleh dua orang pemain, masing-masing pemain akan mendapatkan 2 kartu pepadu secara acak yang nantinya akan dipilih untuk maju. Selain kartu pepadu pemain juga akan mendapatkan kartu untuk menyerang, bertahan, menyerang balik, dan kartu jimat atau kekuatan yang bermanfaat untuk memperkuat diri sendiri atau melemahkan musuh. Pemain masing-

masing juga akan mendapatkan player dashboard untuk meletakkan kartu-kartunya dan juga sebagai penanda HP.

Permainan ini fokus pada permainan kartu dan papan permainan digunakan sebagai media tambahan untuk menggambarkan keadaan ketika tradisi Peresean dilakukan. Beberapa komponen yang akan digunakan saat bermain yaitu:

- 1 Papan permainan
- 2 Player Dashboard
- 10 Kartu Pepadu
- 10 Pion Karakter
- 40 Token
- 63 Kartu Aksi
- Kartu Kekuatan

3. Estetika

Art style yang akan digunakan untuk permainan ini yaitu penggambaran kartun semi realistis berwarna yang sesuai dengan remaja 15-18 tahun, dengan karakter yang berbeda-beda yang memiliki keunikannya masing-masing. Papan permainan akan berlatar di tanah dan sedikit rumput-rumput disekitarnya karena tradisi ini dimainkan di lapangan yang cukup luas dan juga menggambarkan pantai pink yang berada di Lombok.

4. Teknologi

Dalam perancangan Board Game ini menggunakan metode digital printing dengan bahan art paper 260 gsm dengan laminasi doff. Papan boardgame menggunakan bahan duplex yang dilipat menjadi 4 lipatan. Untuk kartu menggunakan bahan kertas Tatami 260 gsm

dengan laminasi doff dingin dan hologram. Sementara itu, token menggunakan bahan plastik.

Penelitian dan perancangan board game ini ditujukan untuk remaja dengan umur 15-18 tahun di Jabodetabek. Target pemasaran board game yaitu penggemar board game yang berusia 15-18 tahun dan remaja yang menyukai budaya atau tradisi. Model AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, dan Share*) digunakan karena memiliki banyak keuntungan di era digital dengan penggunaan media sosial.

1. Attention: Dibutuhkan iklan yang menarik agar konsumen dari target pasar maupun non target pasar bisa melihat informasi mengenai produknya.
2. Interest: Setelah konsumen mendapat rasa ketertarikan dari informasi yang didapat melalui poster maupun media iklan lainnya, para target pasar akan mencari lebih dalam mengenai produk yang sedang dipromosikan. Pada kesempatan ini perlu poin keunggulan produk ditonjolkan sehingga menaikkan rasa keingintahuan lebih.
3. Search: Target pasar (Konsumen) akan diarahkan kepada laman sosial media yang menunjukkan informasi lebih mendalam, seperti bagaimana aturan permainan boardgame, alur permainan, benefit ketika membeli produk, dan tentunya ulasan dari para pembeli sebelumnya. Dengan adanya tampilan foto produk yang didukung layouting desain rapih akan menumbuhkan branding 'exclusive' atau 'limited' karena target

konsumen akan menganggap board game yang dipasarkan bermaterial bagus. Selain itu, ulasan dari para pembeli harus ada sebagai bukti bahwa produk yang dijual memang layak dipasarkan secara massal.

4. Action: Aksi yang diharapkan adalah target pasar akan membeli produk board game melalui tautan link maupun direct message dengan penjual. Calon pembeli pun bisa membeli produk board game melalui offline, seperti toko game maupun kafe-kafe yang mendistribusikan produk.

5. Share: Setelah itu, konsumen yang membeli produk menjadi sosok penentu/pilar dalam membicarakan informasi mengenai produk board game, sebagai contoh ketika bermain bersama, menulis tautan postif pada situs resmi penjual board game, ataupun dari mulut ke mulut pada orang-orang sekitarnya.

Konsep Visual

Gaya ilustrasi yang digunakan yaitu gambar semi realistis dengan pewarnaan cell shading dan desain karakter dibuat dengan lineart yang kasar atau tidak rapi untuk memperlihatkan kekasaran atau ketangkasan karakter-karakternya. Gaya ilustrasi seperti ini juga cocok untuk remaja karena terlihat modern. Pallette warna yang akan digunakan adalah warna-warna vibrant atau cenderung cerah sebagai implementasi dari Tradisi Peresean. Warna primer pada board game antara lain merah, coklat dan hitam. Sementara itu, warna sekunder akan mengikuti yang lebih memainkan tone atau saturasi pada warna primer. Untuk layout kartu, desain yang akan digunakan yaitu dengan menampilkan karakter dengan ilustrasi penuh di bagian tengah dan dengan

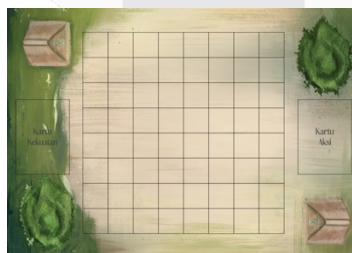
menaruh teks di bagian bawah seperti kartu-kartu *full art*. Untuk kartu kekuatan dan aksi akan lebih sederhana dengan ilustrasi hanya ditampilkan setengah dan ada kolom di bagian bawah untuk teks agar terlihat lebih jelas. Ukuran kartu standar mengikuti kartu-kartu seperti kartu *trading card* lainnya. Jenis Tipografi yang digunakan adalah font serif dengan gaya huruf terbilang meliuk-liuk, tegas, dan cocok dengan kesan tradisi Peresean.

Hasil Media Utama

1. Box



2. Papan Board



Gambar 2 Papan

Sumber: lalu yahya afif makarim 2024

3. Player Dashboard



Gambar 3 Player Dashboard

Sumber: lalu yahya afif makarim 2024

4. Kartu Permainan



Gambar 4 Kartu Aksi

Sumber: lalu yahya afif makarim 2024



Gambar 5 Kartu Karakter Dan Kekuatan

Sumber: lalu yahya afif makarim 2024

Hasil Media Pendukung

1. Poster



Gambar 6 Poster

Sumber: lalu yahya afif makarim 2024

2. Stiker dan Gantungan Kunci



Gambar 7 Stiker

Sumber: lalu yahya afif makarim 2024



Gambar 8 Gantungan kunci

Sumber: lalu yahya afif makarim 2024

3. Artbook A4



Gambar 9 Artbook

Sumber: lalu yahya afif makarim 2024

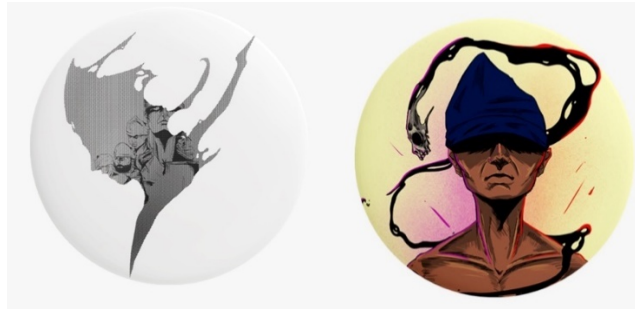
4. Komik Pendek



Gambar 10 Komik Pendek

Sumber: lalu yahya afif makarim 2024

5. Pin



Gambar 11 Pin

Sumber: lalu yahya afif makarim 2024

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam upaya untuk memperkenalkan tradisi Peresean di kalangan remaja di Jawa Barat, dapat disimpulkan bahwa pengenalan dengan media interaktif atau kegiatan yang menyenangkan merupakan salah satu cara yang bagus untuk memperkenalkan suatu hal, dalam hal ini pengenalan tradisi. Tradisi Peresean kurang dikenal di Indonesia khususnya di kalangan remaja, kebanyakan orang hanya menganggap Peresean hanya tradisi pukul-pukulan akan tetapi banyak nilai kekeluargaan dan sportivitas yang dapat dipelajari remaja.

Oleh karena itu, penulis merancang sebuah media pengenalan untuk remaja agar dapat mengetahui, mempelajari, mempraktikkan tradisi ini agar lebih dikenal dan dilestarikan. Media pengenalan yang dipilih yaitu media board game karena Peresean dan aturan-aturannya sangat cocok untuk diimplementasikan dalam sebuah permainan. Board game ini mengandung aturan-aturan dan juga informasi mengenai Peresean, kegiatan interaktif ini

diharapkan dapat membuat remaja tertarik untuk mempelajari dan mempraktikkan tradisi ini.

DAFTAR PUSTAKA (Capital, Bold, 12pt, single spacing)

Aditya, D. K., Koesoemadinata, M. I. P., Hidayat, S., Wahab, T. (2017). *Board Game as A New Media to Local Geniuses Narratives Case Study:*

Board Game Project Based on Astrological System of Kolenjer. Advances in Economics, Business, and Management Research (AEBMR), 41, 64-69.

Burgun, Keith. (2012). *Game Design Theory*. Florida: CRC Press.

Cherry, Kendra. (2024, 1 Mei). *Pidget's 4 Stages of Cognitive Development Explained*. Diakses pada 21 April 2024, dari <https://www.verywellmind.com/piagets-stages-of-cognitive-development-2795457>

Fauzi, Lalu Muhammad., dkk. (2022). *Ethnomathematics: Exploration of Mathematics and Cultural Values in the Performing Arts of the Sasak Tribe Peresean*. *Hypotenuse: Journal of Mathematical Society*, 4 (1), 24-26.

Hajazi, Mohamad. (2024, 14 Maret). *Mengenal Seni Tradisional Peresean dari Masyarakat Adat Sasak*. [Artikel]. Blog. <https://www.aman.or.id/story/mengenal-seni-tradisional-peresean-dari-masyarakat-adat-sasak>

Hutcheon, Linda. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.

Imran, Ali., Hananingsih, Wahyu. (2021). Nilai-Nilai Sportifitas Dalam Seni Pertunjukan Peresean Masyarakat Sasak Lombok. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 6 (1), 1-3.

Maharsi, Indiria. (2006). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.

McGuire, Morgan., Jenkins, O. C. (2008). *Creating Games Mechanics, Content, and Technology*. Massachusetts: A K Peters.

Oxland, Kevin. (2004). *Gameplay and Design*. Harlow: Pearson Education Limited.

Paulin, Richard. (2018). *Design School: Layout*. Beverly: Rockport Publishers.

Pulsipher, Lewis. (2012). *Game Design*. Jefferson: McFarland.

Rogers, Scott. (2010). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. West Sussex: John Wiley & Sons, Ltd.

Saprilla, R. B., Hidayat, S. (2019). Perancangan Identitas Visual dan Media Informasi Kampung Batik Laweyan. *E-Proceeding of Art & Design*: 6 (1), 110-123.

S, Lia Anggraini., Nathalia, Kirana. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Soewena, Elnang., Pamadhi, Hadjar., Azmi, Santriawan. *Building Sportivity Through Appreciation of Tradition Peresean in Sasak Tribe Lombok. Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 44, 186-189.

Solikatun., Kartono, Drajat Tri. (2020). Tradisi Maskulinitas Suku Sasak. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 9 (1), 183-186.

Taspinar, Bahar., Schmidt, Werner., Schuhbauer, Heidi. (2016). *Gamification in Education: A Board Game Approach to Knowledge Acquisition. Procedia Computer Science*, 99, 101-103.

Vestia, Etika., dkk. (2023). *The Psychology behind Evaluating Value of Character Education in the Tradition of the Sasak Tribes in Peresean Game. Journal for Re Attach Therapy and Developmental Diversities*, 6 (5s), 791-798.

Wiresti, Ririn Dwi., Na'imah. (2020). Aspek Perkembangan Anak: Urgensitas Ditinjau dalam Paradigma Psikologi Perkembangan Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(1), 36-44.

Zeegen, Lawrence. (2009). *What is Illustration?*. Beverly: Rockport Publishers.

