

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Game*

Game adalah sesuatu yang dapat di mainkan, *game* adalah media hiburan yang dapat dimainkan oleh perorangan dan kelompok dengan mengikuti aturan dan juga alur sebuah *game*, setiap pemain harus mengikuti alur dan aturan setiap *game* untuk menentukan jalan permainan, setiap tindakan pemain akan mempengaruhi alur sebuah *game* sehingga ada yang berhasil dan ada yang gagal.

Berdasarkan buku *The Art of Game Design, A Book of Lenses: Second Edition* oleh Schell (2015, h. 36-41), *game* adalah sistem yang menciptakan pengalaman dengan bermain dengan suatu tujuan yang jelas, mengikuti aturan, dan konflik dari sebuah *game*. Fullerton (2024, h. 50), menegaskan bahwa ada tiga unsur utama dalam *game*, *game* adalah sistem formal tertutup, Dimana segala aturan dan elemen pada *game* di pisahkan dari dunia nyata, *game* melibatkan pemain dalam konflik yang terstruktur, Dimana dalam *game* mempunyai tantangan dan konflik yang di rancang dengan terstruktur yang jelas antar pemain atau pemain dengan sistem.

2.1.1 *Genre Game*

Genre game adalah pengelompokan kategori sebuah *game* yang memiliki tema, struktur, dan aturan yang serupa dengan *game* lainnya. *Genre game* memduahkan pemain untuk memberikan gambaran sebuah *game* untuk menentukan sebuah *game* yang akan dimainkan. Menurut Fullerton (2024, h. 500) *genre game* adalah alat konseptual yang membantu pemain untuk memahami aturan, mekanik, dan tujuan sebuah *game*. Menurut schell (2015) *genre* adalah kategori yang bersifat sementara, karena *genre* datang dan pergi. *genre* bisa berganti dan bertambah banyak, mengikuti perkembangan zaman dan kreativitas. Tetapi Humphreys (2021) menegaskan bahwa *game* bukan hanya sekedar mengkategorikan

gameplay sebuah *game*, tetapi memiliki peran retorik, historis yang membentuk dunia dalam *game*.

1) Visual Novel *Game*



Gambar 2.1 Visual Novel *Game*
Sumber: Gamesradar.com

Visual novel adalah genre *game* yang berfokus pada cerita dan narasi, dimana pemain mengikuti alur cerita melalui teks yang dipadukan dengan ilustrasi bergaya anime atau manga. Pemain biasanya dapat membuat pilihan yang memengaruhi jalannya cerita dan menentukan akhir yang berbeda. Visual novel juga sering menggabungkan genre lain untuk membuat pengalaman bermain menjadi lebih menarik (MasterClass, 2021).

2) *Rhythm Game*



Gambar 2.2 Contoh *Rhythm Game*
Sumber: Gamerefinery.com

Rhythm game adalah *game* yang dimana pemain harus mengikuti irama lagu dengan menekan tombol atau aksi pada waktu yang tepat. Semakin pas dengan ritmenya, semakin tinggi skor yang

didapat. *Genre* ini menggabungkan musik dan refleksi jadi *gameplay* terasa seru dan menantang (Frey, 2026).

2.1.2 Mekanik

Menurut Schell (2014), mekanik *game* adalah aturan yang membentuk pengalaman bermain. Mekanik *game* berfungsi sebagai fondasi suatu mainan. Berikut merupakan mekanik-mekanik yang ada menurut Schell (2014).

1) *Space*

Space adalah ruang tempat terjadinya permainan. Ruang permainan menentukan batas area interaksi pemain dan memengaruhi cara pemain menjelajahi dunia.



Gambar 2.3 Contoh *Space* Dalam *Game*
Sumber: https://www.grandtheftwiki.com/WTF_Center

2) *Object*

Object adalah semua objek yang ada dalam permainan. Objek berupa karakter, *item*, musuh maupun lingkungan. Semua yang memiliki status atau atribut juga merupakan objek.



Gambar 2.4 Contoh Objek Dalam *Game*
 Sumber: <https://www.animationguides.com/tilesets-in-game-design/>

3) *Action*

Actions adalah gerakan atau pergantian yang dapat dilakukan pemain selama permainan. Aksi dapat berupa bergerak, menyerang, berinteraksi dengan objek dan tindakan lain yang dapat membantu pemain mencapai tujuan.

4) *Rules*

Rules adalah aturan yang mengatur permainan. Aturan menentukan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Aturan juga menjelaskan hubungan dan hasil yang diperoleh.



Gambar 2.5 Contoh *Rules* Sebuah Permainan
 Sumber: <https://www.dreamstime.com/illustration/game-rules.html>

5) *Skills*

Skill adalah sesuatu yang dibutuhkan pemain untuk memainkan permainan. Skill dapat berupa kemampuan fisik, mental, strategi, pemecahan masalah dan koordinasi. Dengan skill yang baik, pemain dapat menyelesaikan permainan secara efektif.



Gambar 2.6 Contoh *Skills* Dalam *Game*

Sumber: <https://graphicriver.net/graphics-with-rpg+skills-in-game-assets>

6) *Chance*

Chance adalah peluang/keberuntungan yang ada dalam permainan. Biasanya dibuat dari sistem acak untuk menciptakan berbagai pengalaman bagi pemain. Chance membuat pemain menjadi lebih ketagihan dan penasaran. (Schell, 2014).



Gambar 2.7 Contoh Alat Untuk Menentukan Keberuntungan

Sumber: <https://talesofarantingginger.com>

2.1.3 Elemen *Game*

Berdasarkan buku *Game Design Workshop A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, 5th Edition* (2024), Elemen *game* adalah komponen yang membentuk struktur dasar suatu permainan. Menurut Fullerton (2024), sebuah *game* dibangun oleh sejumlah elemen yang saling berhubungan untuk menciptakan pengalaman bermain yang komplit. Fullerton (2024) mengatakan terdapat delapan elemen dalam *game*, yaitu *players*, *objectives*, *procedures*, *rules*, *resources*, *conflict*, *boundaries*, dan *outcome* (Fullerton, 2024).

2.1.3.1 Elemen Formal

Berdasarkan buku *Game Design Workshop A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, 5th Edition* (2024), Elemen *game* adalah komponen yang membentuk struktur dasar suatu permainan. Menurut Fullerton (2024), sebuah *game* dibangun oleh sejumlah elemen yang saling berhubungan untuk menciptakan pengalaman bermain yang komplit. Fullerton (2024) mengatakan terdapat delapan elemen dalam *game*, yaitu *players*, *objectives*, *procedures*, *rules*, *resources*, *conflict*, *boundaries*, dan *outcome* (Fullerton, 2024).

1) *Players*

Players adalah individu yang berpartisipasi dalam permainan, individu harus mengikuti aturan serta batasan yang berlaku dalam sebuah *game*. Pemain merupakan elemen utama dalam pembuatan *game*, karena *game* dirancang untuk memberikan pengalaman kepada pemain, tanpa pemain *game* tidak memiliki fungsi sebagai media interaktif (h.60).

2) *Objectives*

Objectives adalah tujuan yang harus dicapai oleh pemain dalam permainan. Tujuan memberikan arah kepada pemain agar pemain dapat menentukan apa yang harus dilakukan untuk menyelesaikan permainan (h.72).



Gambar 2.8 Contoh *Objective*

Sumber: <https://www.onlinedesignteacher.com>

3) *Procedures*

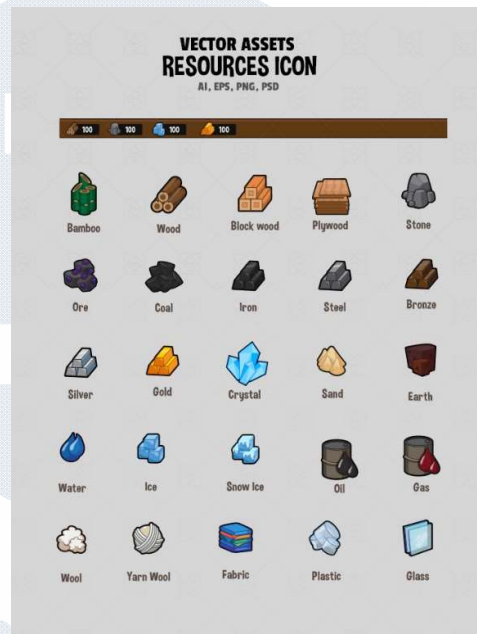
Procedures adalah langkah-langkah yang dapat dilakukan pemain untuk mencapai tujuan permainan. Prosedur menjelaskan kepada pemain bagaimana berinteraksi dengan sistem *game* berjalan dari awal hingga akhir permainan (h.78).

4) *Rules*

Rules adalah aturan yang mengatur jalannya permainan serta membatasi tindakan yang dapat dilakukan pemain. *Rules* menentukan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh pemain selama proses berjalannya permainan, aturan juga mendefinisikan objek permainan, membatasi tindakan pemain, dan menentukan konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan pemain. Aturan berfungsi agar menjaga struktur permainan berjalan secara konsisten dan adil (h.81).

5) *Resources*

Resources adalah sumber daya yang dapat digunakan oleh pemain untuk mencapai tujuan. Sumber daya dapat berupa objek atau aset yang memiliki nilai karena berguna bagi pemain untuk mencapai tujuan permainan (h.84).



Gambar 2.9 Contoh *Resources* Dalam *Game*
Sumber:

6) *Conflict*

Conflict adalah tantangan atau hambatan yang harus dihadapi pemain. Conflict menghalangi pemain mencapai tujuan, konflik dapat muncul dari hubungan antara tujuan permainan, aturan, dan prosedur permainan (h.90).

7) *Boundaries*

Boundaries adalah batas yang memisahkan dunia permainan dari dunia nyata. Batasan dapat berupa batas fisik, seperti area permainan, batasan konseptual (h.92).



Gambar 2.10 Contoh *Boundaries* Dalam game
Sumber: <https://gamedev.stackexchange.com>

8) *Outcome*

Outcome adalah hasil akhir yang diperoleh setelah permainan selesai berlangsung. Outcome berfungsi sebagai tanda dari penyelesaian sebuah permainan. Hasil akhir dapat berupa kemenangan, kekalahan, skor tertentu, yang menunjukkan hasil yang pemain dapatkan (h.96).



Gambar 2.11 Contoh *Outcome*
Sumber: <https://interfaceingame.com>

2.1.3.2 Elemen Dramatis

Berdasarkan buku *Game Design Workshop A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, 5th Edition* (2024), Elemen game dramatis adalah elemen yang memberikan makna dan konteks emosional dalam permainan. Berbeda dengan elemen formal yang berfokus pada

struktur, aturan, elemen dramatis digunakan untuk melibatkan emosional pemain.

1) Challenge

Challenge adalah tantangan dalam permainan yang memberikan kesulitan kepada pemain untuk mencapai tujuan permainan. Fullerton (2024) menjelaskan bahwa tantangan merupakan salah satu faktor utama yang mendorong pemain untuk terus mengikuti setiap proses dalam permainan. Tantangan yang dirancang dengan baik akan bersifat dinamis, tantangan akan menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan pemain. Apabila tingkat kesulitan terlalu rendah, pemain cenderung bosan, sedangkan jika tingkat kesulitan terlalu tinggi akan menyebabkan pemain frustrasi.

2) Play

Play merupakan seluruh aktivitas bermain yang menjadi inti dari pengalaman bermain. Menurut Fullerton (2024), bermain adalah proses eksplorasi yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan sistem.

3) Premise

Premise adalah konsep dasar yang menjadi landasan cerita dalam permainan. Premis berfungsi untuk memberikan gambaran kepada pemain latar belakang permainan, situasi awal permainan, sampai tujuan yang akan dicapai. Premis membantu pemain memahami isi permainan sehingga mempengaruhi pemain untuk memilih tindakan yang dilakukan memiliki makna yang jelas. Premis diharapkan dapat menarik perhatian pemain terhadap permainan dengan latar belakang, cerita, yang membangun rasa penasaran dan emosional.

4) *Character*

Character merupakan tokoh dalam permainan yang berperan untuk menjalankan tindakan yang di pilih oleh pemain. Menurut Fullerton (2024), karakter berfungsi sebagai perantara antara pemain dengan permainan untuk membantu pemain memahami konflik, tujuan, dan peristiwa selama permainan berlangsung.

5) *Story*

Story adalah rangkaian peristiwa dalam permainan yang menceritakan latar belakang yang akan berkembang selama permainan berlangsung hingga tujuan akhir cerita. Fullerton (2024) menjelaskan bahwa cerita dalam permainan dapat disampaikan secara linear maupun secara dinamis berdasarkan tindakan yang dipilih pemain.

6) *World Building*

World building adalah proses pembangunan dunia permainan. *World building* dirancang dari cerita yang diangkat ke dalam permainan, mencakup lingkungan, budaya, aturan, dan elemen lain yang mendukung cerita dan keberlangsungan cerita.

7) *Dramatic Arc*

Dramatic arc adalah perkembangan konflik dan emosi yang dialami pemain selama permainan berlangsung. Fullerton (2024) menjelaskan bahwa *dramatic arc* terdiri atas beberapa tahap, yaitu tahap *exposition*, *rising action*, *climax*, *resolution*. Struktur ini digunakan untuk mengatur alur cerita sehingga pemain memiliki pengalaman bermain dengan ritme yang dinamis.

2.2 *User Interface dan User Experience*

UI/UX merupakan dasar dari perangkat digital yang berfokus pada interaksi dan pengalaman pengguna. UI adalah tampilan dan alat interaksi yang menghubungkan manusia dengan perangkat digital (Kholik, 2024). UI bertujuan untuk membuat suatu perangkat menjadi fungsional dan mudah digunakan oleh pengguna (Wibowo, 2024, h.169-184). UX adalah bagaimana pengguna bisa berinteraksi dengan perangkat digital dengan gampang dan menyenangkan. UX memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bermanfaat (Hassenzahl, 2018).

2.2.1 *Prinsip User Interface*

Prinsip-prinsip utama desain *User Interface* adalah *Accessibility*, *Aesthetically Pleasing*, *Clarity*, *Consistency*, *Efficiency*, *Familiarity*, *Predictability*, *Responsiveness*, dan *Simplicity* (Galitz, 2007). *Aesthetically pleasing* adalah daya tarik visual yang menciptakan kesan positif, meningkatkan emosional dan memperkuat identitas. *Clarity* adalah prinsip yang memastikan informasi, ikon, dan instruksi dapat dipahami dengan jelas. *Consistency* adalah kesamaan elemen desain dan pola supaya mengurangi kesalahan. *Efficiency* adalah kemampuan sistem dalam membantu pengguna mencapai tujuan dengan cepat. *Familiarity* adalah penggunaan elemen yang sudah dikenal oleh pengguna agar penggunaan menjadi lebih mudah. *Predictability* memastikan setiap tindakan pengguna dapat diprediksi. *Responsiveness* adalah umpan balik dari setiap tindakan pengguna baik dari visual, suara, atau pesan tertentu. *Simplicity* adalah penggunaan hanya elemen-elemen yang dibutuhkan saja agar antarmuka menjadi lebih mudah dilihat (Galitz, 2007). Berikut ini adalah beberapa elemen-elemen dari User Interface.

1) **Tombol**

Menurut Chechique (2024), tombol dalam UI pengguna dibagi menjadi tiga jenis utama, yaitu tombol primer, tombol sekunder, dan tombol tersier. Tombol primer digunakan untuk tindakan yang paling penting, seperti memulai permainan atau

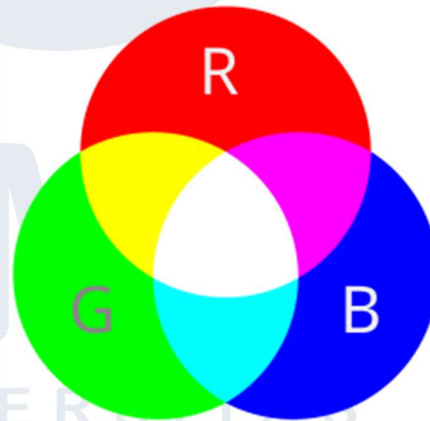
battle. Tombol sekunder berfungsi sebagai pendukung untuk aksi tambahan, seperti pengaturan atau save progress. Dan tombol tersier digunakan untuk tindakan yang bersifat opsional seperti bantuan atau keluar.

2) Warna

Warna adalah elemen untuk menyampaikan pesan, menarik perhatian dan memperkuat identitas. Warna terbentuk dari cahaya yang ditangkap oleh mata. Warna juga dapat menciptakan suasana, emosi dan pengalaman menarik (Fleck, 2021).

a. RGB

RGB adalah mode warna yang terdiri dari Red, Green, dan Blue. RGB digunakan pada media digital. Biasanya digunakan dalam media seperti *website*, aplikasi dan media sosial (Fleck, 2021).



Gambar 2.12 Warna RGB
Sumber: Wikipedia.org

b. CMYK

CMYK adalah mode warna yang terdiri dari Cyan, Magenta, Yellow, dan Black. CMYK digunakan pada media cetak. Biasanya digunakan untuk media seperti poster, brosur, buku, dan kemasan produk (Fleck, 2021).



Gambar 2.13 Contoh Warna CMYK
Sumber: Dribbble.com

3) Tipografi

Tipografi adalah seni menggunakan huruf untuk menyampaikan pesan secara efektif. Tipografi dapat memengaruhi tampilan visual, suasana dan cara audiens memahami informasi. Tipografi dibagi menjadi beberapa jenis sebagai berikut (Willen, 2009).

a. Serif

Serif adalah jenis huruf yang memiliki garis kecil pada ujung hurufnya. Biasanya digunakan pada majalah, yang membutuhkan keterbacaan di teks panjang. Serif sering memiliki *feel* yang formal, profesional klasik (Sihombing, 2015).

b. Sans Serif

Sans Serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis tambahan pada ujung hurufnya. Biasanya digunakan pada media digital. Sans serif lebih mudah dibaca dan *feel* yang lebih modern (Sihombing, 2015).

c. Dekoratif

Dekoratif atau *Display* adalah jenis huruf yang dibuat untuk menarik perhatian. Biasanya digunakan untuk judul, logo atau poster. Dekoratif memiliki bentuk yang kompleks dan kurang cocok untuk teks panjang (Sihombing, 2015).

4) *Motion*

Motion adalah perubahan visual atau gerakan untuk menarik perhatian dan meningkatkan pengalaman pengguna. *Motion* dapat berupa animasi, transisi dan efek pergerakan ketika pengguna berinteraksi dengan sesuatu. *Motion* membuat desain lebih hidup dan dapat memandu fokus pengguna (Uxcel, 2023).

5) **Ilustrasi**

Ilustrasi adalah gambar untuk membantu menjelaskan informasi agar lebih mudah dipahami. Ilustrasi juga membuat tampilan menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Ilustrasi dapat berupa gambar, sketsa, vektor dan ilustrasi digital.

a. *Character Design*

Character design adalah proses merancang karakter berdasarkan penampilan dan kepribadiannya. Seperti bentuk, warna, pakaian dan ekspresi digunakan untuk menunjukkan karakteristik tokoh.

Character design yang baik dapat membuat karakter lebih mudah dikenali dan diingat oleh audiens.



Gambar 2.14 Proses Merancang Karakter
Sumber: www.21-draw.com

Ada beberapa prinsip yang digunakan untuk membangun karakter. Yang pertama adalah memiliki cerita dan kepribadian yang jelas agar terasa lebih hidup. Bentuk, garis dan siluet untuk menunjukkan karakteristik dan memperkuat identitas visual. Proporsi tubuh,

ekspresi wajah dan postur karakter membantu menyampaikan sifat dan emosi yang dimiliki. Skala, warna, *shading* dan tekstur untuk memperjelas ukuran, memperkuat identitas, menambah kedalaman dan membuat karakter terlihat lebih menarik (Melling, 2019).

2.2.2 Prinsip User Experience

Prinsip-prinsip utama User Experience menurut Creativeans (2023) adalah Kejelasan, Aksesibilitas, Kegunaan, Efisiensi, dan Kesenangan. Kejelasan adalah penyajian informasi, label dan alur konten yang jelas dan teratur. Aksesibilitas memastikan agar produk dapat digunakan oleh siapapun tanpa hambatan. Kegunaan adalah kemampuan dalam membantu pengguna menyelesaikan tugas secara efektif tanpa kesulitan. Efisiensi adalah pengurangan langkah-langkah yang tidak diperlukan agar pengguna dapat mencapai tujuan dengan lebih cepat. Kesenangan adalah pengalaman yang positif dan berkesan bagi pengguna untuk meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna (Creativeans, 2023).

2.3 Folklore

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Folklore* atau folklor diartikan sebagai sebuah adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yang sifatnya diwariskan secara turun-temurun. Menurut Thomas A. Green dalam buku *folklore* (1997), folklor dapat diartikan sebagai kesaksian nasional atau universal dari zaman kuno yang tidak ternilai harganya (h. 331). Folklore berasal dari dua kata yaitu *folk* yang berarti orang atau sekelompok orang dan *lore* yang berarti cerita atau tradisi yang diwariskan baik lisan, setengah lisan maupun bukan lisan.

Folklore dibagi menjadi dua bagian besar yaitu lisan yang berarti sebuah cerita atau tradisi yang diciptakan dan disebar luaskan dalam bentuk lisan. Contoh dari folklor lisan diantaranya adalah bahasa rakyat, puisi rakyat dan cerita atau prosa rakyat. Sedangkan folklor bukan lisan adalah folklor yang diciptakan dan disebarluarkan bukan melalui lisan. Biasanya berbentuk suatu peninggalan

yang memiliki fisik, contohnya seperti pakaian adat, makanan dan minuman tradisional dan musik tradisional.

2.4 Beladiri *Moncak*

Moncak atau Mossak adalah seni beladiri berasal dari Sumatera Utara yang merupakan warisan dari budaya Suku Batak Toba. Moncak berkembang dalam masyarakat suku Mandailing dan memiliki ciri khas selalu menggunakan pakaian yang berwarna hitam. Bela diri ini dikenal dengan ilmu kebatinan dan spiritual dan tidak diajarkan ke sembarang orang.

Dalam pelaksanaannya, Moncak merupakan bagian dari prosesi adat dan hiburan rakyat. Moncak biasanya ditampilkan pada acara pernikahan, penyambutan tamu kehormatan dan perayaan Idul Fitri. Pertunjukannya sangat menjunjung tinggi nilai budi pekerti dan sportivitas. Pada Moncak, tidak ada istilah "menang" atau "kalah". Pertarungan akan otomatis berakhir dengan damai begitu alunan musik pengiring berhenti dimainkan. Moncak merupakan adu ketangkasan fisik daripada perkelahian sungguhan. Dua atau tiga pesilat akan masuk ke arena, saling bersalaman sebagai bentuk penghormatan, lalu mulai beradu jurus seperti menendang, menangkis, dan melompat dengan lincah dengan musik yang berperan sebagai "roh" dan "wasit" pertunjukan (Butar, 2021).

Sayangnya, Moncak jarang dipraktikkan dan terancam punah. Banyak pewaris yang tidak mau mengajarkannya karena khawatir bertentangan dengan keyakinan agama. Moncak juga semakin jarang ditampilkan dalam pertunjukan maupun festival budaya (Batubara, 2015).

2.5 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan salah satu landasan penting dalam penyusunan penelitian untuk memberikan gambaran mengenai penelitian yang sudah pernah dilakukan. Dalam upaya memperkuat landasan penelitian, penulis melakukan penelitian pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik.

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	<i>A novel pencak silat punch pattern recognition approach using supervised learning</i>	Anifah, Zuhrie	Penelitian ini menggunakan pendekatan pembelajaran terawasi untuk mengenali pola gerakan pukulan dalam Pencak Silat. Model yang dibuat bertujuan untuk dapat mengenali berbagai jenis pukulan secara otomatis.	Penerapan teknologi pengenalan pola untuk mengklasifikasikan jenis pukulan dalam Silat merupakan sebuah terobosan, mengingat bidang ini masih jarang dieksplorasi dalam konteks seni beladiri tradisional Indonesia.
2	<i>Development Of a Pencak Silat Sickle Kick Training Model</i>	Sitompul, Aisah	Sebuah model latihan untuk tendangan sabit telah berhasil dibuat dan diuji pada para atlet remaja berusia 14 hingga 17 tahun. Hasil analisis pretest dan posttest menunjukkan hubungan yang sangat kuat ($r = 0,997$) antara	Sebuah program latihan yang disusun rapi khusus untuk meningkatkan kecepatan gerakan tendangan sabit dalam Pencak Silat telah dibuat. Program ini dinilai cocok untuk atlet muda dan sudah diverifikasi oleh

			penerapan model tersebut dengan peningkatan kecepatan tendangan.	para pakar serta atlet, serta diuji dalam lingkup terbatas.
3	<i>Analysis of Application of Pencak Silat Techniques and Tactics in the National Sports Week in Papua in 2021</i>	Setiadi, Kunta	Analisis terhadap video pertandingan Pencak Silat PON 2021 di Papua dilakukan untuk mengetahui teknik dan taktik yang digunakan. Hasil studi tersebut menemukan beberapa pola teknik dan taktik yang sering digunakan oleh pesilat yang sampai pada babak final.	Penelitian ini menggunakan data langsung dari rekaman video pertandingan untuk menganalisis cara-cara dan strategi yang digunakan dalam kompetisi. Hasil penelitian ini memberikan informasi nyata yang bisa menjadi acuan bagi pelatih dan atlet dalam merancang strategi yang lebih baik.

Kesimpulan dari tiga jurnal menunjukkan bahwa penelitian tentang seni beladiri tradisional Indonesia, khususnya pencak silat, sedang mengalami perubahan yang menggabungkan aspek pelestarian dan modernisasi. Perubahan ini terwujud melalui penggunaan teknologi pengenalan pola, pengembangan metode latihan yang didasarkan pada bukti, serta analisis data dari pertandingan. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa nilai-nilai tradisional dalam pencak silat masih bisa berubah mengikuti pendekatan yang lebih modern, sehingga mampu bertahan dan bersaing di tingkat global.