

## LANOEN GAME BERGENRE RPG (ROLE PLAYING GAME) SEBAGAI MEDIA PERKENALAN WISATA SEJARAH

Ferdiansyah Ali<sup>1</sup>, Budi Suyanto<sup>2</sup>, Yayat Duriat<sup>3</sup>, Linda RM Gurning<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual

<sup>4</sup> Program Studi Teknologi Grafika

<sup>1,2,3,4</sup> Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti

Jl. Jend. Ahmad Yani, Kav. 85, Rawasari, Jakarta Timur - Indonesia

[ferdiansyah.ali@trisaktimultimedia.ac.id](mailto:ferdiansyah.ali@trisaktimultimedia.ac.id)<sup>1</sup>, [budi.suyanto@trisaktimultimedia.ac.id](mailto:budi.suyanto@trisaktimultimedia.ac.id)<sup>2</sup>,  
[yayat.duriat@trisaktimultimedia.ac.id](mailto:yayat.duriat@trisaktimultimedia.ac.id)<sup>3</sup>, [linda.gurning@trisaktimultimedia.ac.id](mailto:linda.gurning@trisaktimultimedia.ac.id)<sup>4</sup>

Received: January, 2022

Accepted: February, 2022

Published: March, 2022

### Abstract

*The tourism sector plays an important role in the Indonesian economy, both as a source of foreign exchange earnings, expanding job opportunities and business opportunities. Sungsang Village has a lot of diversity that can be highlighted in tourism and is very interesting in terms of historical storytelling. Many people in Indonesia do not know about the existence of Sungsang Village. Educational media that can be used to insert knowledge of the historical background of Sungsang Village to the younger generation interactively are games. The focus of this research is to design games with a Windows-based desktop PC platform with the RPG (Role Playing Game) genre. RPG approach, which is how to integrate RPG game elements with building and clothing information in the early days of Sungsang Village so that a game is produced that can introduce players to the history and culture of Sungsang Village in particular and the Malay Nation in general so that it does not become foreign anymore. and moreover can be known in foreign countries. The design of the game is made with the storyline of a warrior, who gets the task of eradicating or eradicating a group of sea pirates who control the Musi river. The design of player character models, building objects and game area settings is carried out comprehensively. The research method used is Game Development Life Cycle (GDLC), namely the game design process by applying 6 phases of an iterative approach, namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution.*

**Keywords:** game, RPG, destination, history, sungsang

### Abstrak

*Sektor pariwisata memegang peranan yang penting dalam perekonomian Indonesia, baik sebagai salah satu sumber penerimaan devisa, memperluas kesempatan kerja maupun kesempatan berusaha. Desa Sungsang memiliki banyak keragaman yang dapat ditonjolkan dalam pariwisata dan sangat menarik dari sisi storytelling sejarah. Banyak masyarakat yang ada di Indonesia belum mengetahui keberadaan Desa Sungsang. Media edukasi yang bisa digunakan untuk menyisipkan pengetahuan latar sejarah Desa Sungsang pada generasi muda secara interaktif yakni game. Fokus pada penelitian ini adalah merancang game dengan platform PC desktop berbasis Windows dengan genre RPG (Role Playing Game). Pendekatan RPG, yaitu bagaimana mengintegrasikan unsur-unsur game RPG dengan informasi-informasi bangunan dan busana di masa awal-awal Desa Sungsang sehingga dihasilkan sebuah game yang dapat memperkenalkan pemain terhadap sejarah dan budaya Desa Sungsang khususnya dan Bangsa Melayu pada umumnya sehingga tidak menjadi asing lagi dan terlebih lagi dapat dikenal di*

manca negara. Perancangan game dibuat dengan jalan cerita kisah seorang pendekar, yang mendapatkan tugas untuk membasmi atau memberantas kumpulan perompak laut yang menguasai sungai Musi. Perancangan model karakter pemain, objek bangunan serta setting wilayah game dilakukan secara komprehensif. Metode penelitian yang digunakan adalah Game Development Life Cycle (GDLC), yaitu proses perancangan game dengan menerapkan 6 fase pendekatan iterative, yaitu Konsep (Concept), Desain (Design), Pengumpulan Bahan (Material Collecting), Perakitan (Assembly), Pengujian (Testing), dan Distribusi (Distribution).

**Kata Kunci:** game, RPG, wisata, sejarah, sungsang

## 1. PENDAHULUAN

Desa Sungsang merupakan desa yang terletak di Muara Sungai Musi dan menghadap ke selat Bangka atau Laut China Selatan. Masyarakat Palembang menyebut orang Sungsang sebagai “wong laut”. Tentu saja karena sebagian besar warga masyarakat Sungsang berprofesi sebagai nelayan. Suasana kampung nelayan langsung terasa ketika memasuki kawasan ini. Menyusuri jalan-jalan laksana jembatan super panjang. Sungsang adalah pemukiman di atas air. Beragam aktivitas warga masyarakat menjadi daya tarik tersendiri, dan merupakan potensi untuk dikembangkan sebagai atraksi wisata.

Sungsang adalah sebuah kawasan pemukiman tua di muara Sungai Musi. Menurut catatan Wolters (1979), bukti keramik menunjukkan bahwa Sungsang telah dihuni sejak sekitar tahun 1.600. Bukti ini semakin diperkuat dengan disebutkannya Sungsang pada suatu kesepakatan antara Sultan Palembang dengan *Vereenigde Oost-Indische Compagnie* (VOC), pada tahun 1681.

Kesultanan Palembang menjadikan desa Sungsang sebagai pos pengawasan utama, dimana salah satu tugas utamanya adalah memeriksa keluar masuknya kapal yang akan pergi atau menuju ke Palembang. Ketika situasi dirasa genting, penjaga pos pengawasan akan membawa berita kepada Sultan dengan mendayung sampan atau kapal kecil. Hal ini menunjukkan peran desa Sungsang menjadi penting pada masa kesultanan Palembang.

Sejarah kerajaan/kesultanan Palembang terjadi dalam abad ke-17 Masehi dan ke-18 Masehi sampai dengan permulaan abad ke-19 Masehi. Tempatnya adalah di kota Palembang dan sekitarnya, baik di sebelah Ilir sungai Musi termasuk pulau Bangka dan pulau Belitung maupun di sebelah Ulu sungai Musi dan anak-anak sungainya, yang dikenal dengan nama Batanghari Sembilan. Kota Palembang merupakan bandar yang keadaannya sangat strategis, karena terletak di kedua tepi sungai

Musi yang lebar dan dalam, sehingga dapat dilayari oleh kapal-kapal sampai jauh ke hulu sungai-sungai (Gadjahnata, 1986:67).

Di dalam sejarah politik Sumatera Selatan pernah berkuasa sebuah kerajaan Buddha yang bernama Sriwijaya. Kerajaan Sriwijaya memiliki ruang pengaruh kebudayaan di Thailand, Philipina, Brunai, Semenanjung Melayu dan Indonesia Barat. Palembang menjadi pusat mandala dalam lingkaran konsentris sejak abad 7 sampai dengan abad 11 M. Status Palembang sebagai pusat kekuasaan politik diperkuat dengan ditempatkannya prasasti-prasasti penting kerajaan Sriwijaya pada kawasan pusat kota, antara lain Kedukan Bukit, Boom Baru, dan Talang Tuo. Keberadaan prasasti tersebut menunjukkan batas-batas wilayah Palembang tua. Di luar wilayah inti Palembang terdapat wilayah Ulu yang berada di dalam atau di luar kesatuan politik, seperti marga, sindang, kepungutan, sikap. Kesatuan-kesatuan ruang politik ini turut memainkan peran politik sampai pada masa Kolonial (Hanafiah, 1995:2-5).

Kekuatan *story telling* akan sejarah Desa Sungsang yang dipaparkan diatas menjadi sisi menarik yang dapat ditawarkan kepada masyarakat sebagai wisata sejarah. Keterkaitan Desa Sungsang dengan latar cerita kerajaan Sriwijaya menjadi keunikan tersendiri yang dapat menarik masyarakat untuk datang berkunjung.

Potensi pariwisata berbasis sejarah budaya merupakan salah satu aset yang memiliki potensi untuk dikembangkan oleh setiap daerah (Adi, et al., 2013 dan 2014). Objek wisata sejarah dan budaya mempunyai daya tarik tinggi karena memiliki nilai khusus dalam bentuk atraksi kesenian upacara-upacara adat, nilai luhur yang terkandung dalam suatu objek buah karya manusia pada masa lampau (Kodhyat, 1996:17)

Dibandingkan media tradisional lain seperti TV, video, koran, ataupun sosial media, *game* memiliki kelebihan berupa penyampaian pesan yang dapat dilakukan dalam lingkungan yang menghibur. Selain itu, *game* memiliki keunggulan dalam memberikan *experience* yang memicu keterlibatan tinggi dari pemain karena pemain memiliki motivasi untuk tetap tertarik menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam *game*, sifat *game* yang interaktif juga memiliki kelebihan meningkatkan kemampuan pengguna dalam mengingat informasi yang hendak disampaikan karena interaksi berlangsung secara instan dan dua arah (Alina, 2012). Salah satu *genre* atau jenis *game* yang dapat mendorong motivasi tinggi tersebut dari pemain adalah jenis *Game Permainan Peran* atau lebih dikenal dengan sebutan RPG (*Role-Playing Game*) (Pandey, 2015).

RPG adalah *genre* permainan video dengan pemain mengendalikan seorang atau banyak karakter fiksi untuk menyelesaikan berbagai *quest* atau tugas dalam sebuah dunia fiksi. RPG tradisional pada umumnya memiliki tiga unsur dasar, yaitu *level* atau statistik karakter yang dapat ditingkatkan sepanjang permainan, sistem pertarungan berbasis menu, dan *quest* atau tugas utama yang berlangsung di sepanjang *game* yang berfungsi sebagai jalan cerita.

Penelitian ini memanfaatkan RPG dikarenakan kelebihan yang dimilikinya, yaitu RPG mengandung unsur cerita dan latar yang menarik untuk membuat pemain merasa terikat dengan karakter dalam permainan, alur permainan berlangsung secara bertahap dalam wujud *quest* (tugas) dan *reward* (hadiah) untuk memotivasi pemain dalam menyelesaikan permainan, dan hubungan antara pemain dengan objek dalam dunia RPG yang interaktif dapat mendorong pemain untuk lebih terlibat secara aktif dalam menerima informasi yang ingin disampaikan dalam *game*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, akan dirancang dan dikembangkan sebuah promosi atau pengenalan wisata sejarah Desa Sungsang melalui pendekatan RPG, yaitu bagaimana mengintegrasikan unsur-unsur *game* RPG dengan informasi-informasi bangunan dan busana di masa awal-awal Desa Sungsang sehingga dihasilkan sebuah *game* yang dapat

memperkenalkan pemain terhadap sejarah dan budaya Desa Sungsang. Pengenalan wisata sejarah Desa Sungsang memiliki kesesuaian dengan elemen RPG yang mengandung eksplorasi dan *role playing* yang akan memberikan insentif pada pemain agar tetap termotivasi dalam menyerap materi yang akan disampaikan, yaitu pengenalan wisata sejarah Desa Sungsang.

Sebagai upaya dalam pengenalan dan pensosialisasian latar sejarah Desa Sungsang, maka perlu dibuat suatu media edukatif interaktif bagi masyarakat khususnya generasi muda penerus bangsa dimana media tersebut nantinya diharapkan mampu untuk menjembatani antara pengetahuan dan animo mereka dalam memahami latar sejarah Desa Sungsang.

Salah satu media edukasi yang bisa digunakan untuk menyisipkan pengetahuan latar sejarah Desa Sungsang pada generasi muda secara interaktif yakni *game*. *Game* merupakan media interaktif komunikatif yang mulai digandrungi anak dan mampu mengajak anak untuk berinteraksi secara virtual. Jumlah statistik pengguna *game* atau *gamer* yang ada di Indonesia diperkirakan mengalami peningkatan sebesar 33% tiap tahunnya diiringi dengan semakin banyak pengembang *game* lokal seperti yang diungkapkan oleh Komang Budi Aryasa selaku *SM Content Aggregation and Incubation* Telkom, *game* dirasa menjadi sarana alternatif yang tepat dalam bidang pembelajaran interaktif sekaligus menghibur generasi muda dimana informasi dan pengetahuan akan latar sejarah Desa Sungsang dapat disisipkan didalamnya.

Pemilihan media *game* yang banyak mengandung unsur edukasi dan sesuai dengan perkembangan jaman ini diharapkan nantinya mampu membantu dalam meningkatkan kunjungan wisata Desa Sungsang.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Metode Pendekatan

Dalam penelitian ini dilakukan secara mendalam dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Untuk sumber data dalam penelitian ini adalah informan, dokumen, dan lokasi penelitian di kabupaten Banyuwangi.

Sementara teknik pengumpulan datanya adalah wawancara mendalam, studi pustaka, dan observasi langsung di Desa Sungsang.

## 2.2 Metode Pengembangan Sistem

Menurut Sutopo (2003) berpendapat bahwa metodologi pengembangan multimedia menggunakan konsep *Game Development Life Cycle* (GDLC). Dengan melakukan 6 tahapan, Konsep (*Concept*), Desain (*Design*), Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*), Perakitan (*Assembly*), Pengujian (*Testing*), Distribusi (*Distribution*).

### 2.2.1 Konsep (*Concept*)

Tahap *concept* yaitu menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identification audience*), macam aplikasi, tujuan aplikasi, dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain.

Adapun komponen *game* tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan referensi *game* yang sudah beredar yang memiliki kemiripan, baik dari segi visual maupun mekanikal.



Gambar 1 : *Game Reference Assassin Creed IV*

Pada tahap ini penulis membuat konsep game dengan merujuk kepada *game Assassin Creed Black Flag*, dimana *setting* waktu dan teknik pertempurannya memiliki kemiripan dengan *game* yang akan di buat.

- b. Menentukan jalan cerita

Pada tahap ini penulis membangun cerita fiksi, mengenai kisah seorang pendekar, yang mendapatkan tugas untuk membasmi atau memberantas kumpulan perompak laut yang menguasai sungai musi. Jalan

cerita menjadi rumit ketika justru pendekar ini mendapatkan fakta bahwa perompak-perompak yang akan di tumpasnya tidak sejahat seperti apa yang ia dengar. Bahkan banyak kegiatan dari para perompak tersebut yang secara tidak langsung menunjukkan sikap patriot dan kepahlawanan. Berangkat dari sinilah petualangan pendekar ini di berawal. Dari mencari senjata pusaka, ramuan legenda, bertarung melawan musuh dan sebagainya.

- c. Menentukan karakter/tokoh didalam *game*. Pada tahap ini penulis menciptakan tokoh utama bernama Artha, seorang pendekar yang sepak terjangnya banyak digunakan oleh penguasa untuk mencapai tujuan yang tidak mungkin dilaksanakan oleh orang lain, selain dari pendekar ini.
- d. Menentukan target pengguna / pemain. Batasan usia untuk *game* ini adalah 15 sampai 45 tahun, karna didalam *game* ini banyak unsur kekerasan secara visual, seperti darah keluar, ledakan, pertempuran dan lain lain
- e. *Platform game*  
Game ini akan di rilis pertama kali dengan *Platform PC* atau dimainkan dengan perangkat komputer dengan target marketnya adalah STEAM PC.

### 2.2.2 Desain (*Design*)

Desain adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur aplikasi, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk pembuatan aplikasi. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya yaitu *material collecting* dan *assembly* tidak diperlukan keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap desain. Namun demikian, sering terjadi penambahan bahan atau bagian aplikasi ditambah, dihilangkan atau diubah pada awal pengerjaan proyek.

Pada tahapan desain ini terdiri dari:

- a. Menyusun *Game Design Document*
- b. Menentukan *software 3D Modelling* yang digunakan pada saat pelaksanaan produksi.
- c. Menentukan *Game Engine* yang digunakan.

### 2.2.3 Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

*Material collecting* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang

dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain seperti gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio, dan lainnya yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*.

Dalam tahapan ini terdiri dari:

- Modelling Character*
- Modelling Asset Environment*
- Modelling Asset Weapon*
- Character Animation*

**2.2.4 Perakitan (Assembly)**

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard*, bagan alir, dan struktur navigasi yang berasal pada tahap desain.

Tahapan perakitan dalam bentuk:

- Level Design*
- Character Mechanical Programming*
- Gameplay Programming*
- UI Programming*

**2.2.5 Pengujian (Testing)**

Setelah aplikasi dibuat maka saatnya untuk uji kemampuan dan kinerja dari aplikasi tersebut, apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Disini dilihat kembali (*recompile*) apakah semua link, tombol, dan fitur-fitur lainnya dapat berfungsi dengan baik.

Tahapan pengujian ini dilakukan pada *Alpha Testing* dan *Beta Testing*.

**2.2.6 Distribusi (Distribution)**

Pada tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan, tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap konsep pada produk selanjutnya.

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**3.1 Konsep (Concept)**

Pada tahap ini menentukan tujuan dan fungsi dari *game* yang di kembangkan yaitu:

- Tujuan perancangan *game* ini adalah dapat digunakan sebagai media untuk

memperkenalkan Wisata Sejarah Desa Sungsang. Dengan harapan dapat membantu untuk meningkatkan potensi pariwisata di Desa Sungsang. Dalam perancangan ini karena keterbatasan anggaran maka hanya dibuat sampai pada tahapan *prototype*.

- Game* dibuat dengan *platform PC* yang ber-genre RPG. Visual yang dipilih berlatarkan sejarah di masa Kesultanan Palembang
- Bangunan dan busana disesuaikan pada masa saat itu, yaitu masa kesultanan Palembang dan Sungai Musi menjadi pusat perdagangan internasional.
- Pengguna atau *player* akan diberikan *rules* sebelum menuju ke *goal*, dengan jalan cerita kisah seorang pendekar, yang mendapatkan tugas untuk membasmi atau memberantas kumpulan perompak laut yang menguasai sungai Musi.

**3.2 Desain (Design)**

Pada tahap ini akan dibuat desain atau perancangan sistem antarmuka dengan membuat *use case diagram*, *activity diagram* dan *story board*.

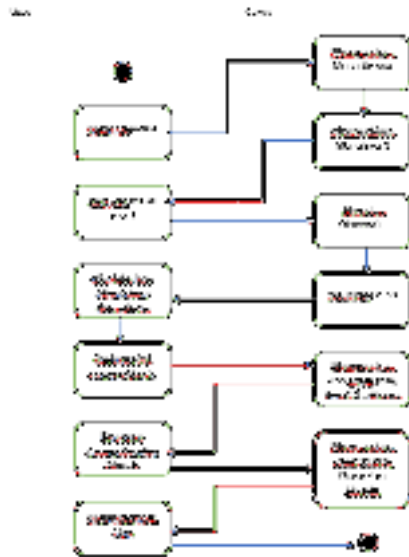
**3.2.1 Game Design Document**

Gambar 2 merupakan *game design document* yang dibuat secara lengkap untuk keseluruhan game. Namun karena dalam perancangan ini dalam bentuk *prototype* maka hanya masuk dalam tahapan Stage #1.

| Stage                 | Stage Description (development stage, difficulty, unique elements, etc.)                                                                                                                                                                                                                                                 | Number of levels |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| Stage #1<br>Prototype | <ul style="list-style-type: none"><li>Location: Palembang-Sungsang-Desa (Old Town)</li><li>Gameplay: Storyline, character creation, combat, puzzle, and exploration.</li><li>Assets: Character, environment, and weapon.</li><li>UI: Main menu, character screen, and combat screen.</li><li>Platform: Windows</li></ul> | 2 levels         |
| Stage #2              | <ul style="list-style-type: none"><li>Location: Sungai Musi, Palembang</li><li>Gameplay: Storyline, character creation, combat, puzzle, and exploration.</li><li>Assets: Character, environment, and weapon.</li><li>UI: Main menu, character screen, and combat screen.</li><li>Platform: Windows</li></ul>             |                  |
| Stage #3              | <ul style="list-style-type: none"><li>Location: Sungai Musi, Palembang</li><li>Gameplay: Storyline, character creation, combat, puzzle, and exploration.</li><li>Assets: Character, environment, and weapon.</li><li>UI: Main menu, character screen, and combat screen.</li><li>Platform: Windows</li></ul>             |                  |

Gambar 2: Game Design Document

Gambar 3 merupakan *use case diagram* yang digunakan untuk menjelaskan interaksi *user* dan *game*.

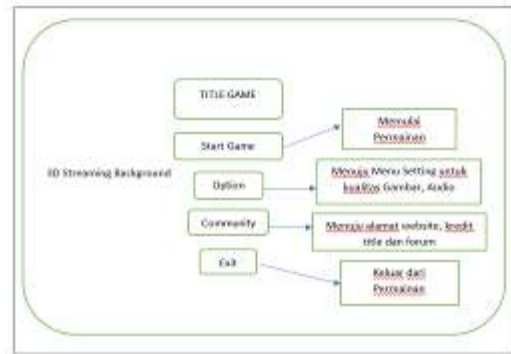


Gambar 3: *Use Case Diagram*

### **b. Activity Diagram**



Gambar 4: *Activity Diagram* Dari *Gameplay*



Gambar 5: *Activity Diagram* Dari Menu Event



Gambar 4 : Tampilan Menu Utama

### 3.3 Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap ini akan dibuat desain atau perancangan model baik *character* maupun *asset environment*.



Gambar 6 : *Material Collection*

### 3.4 Perakitan (Assembly)

Dari bahan-bahan yang ada langkah selanjutnya yaitu melakukan perakitan. Dengan menggunakan *Unreal Engine 4*. Untuk aset yang dibuat sendiri, dibuat pada *Autodesk Maya* dengan menggunakan *pen tablet* sebagai alat untuk menggambar. Kemudian di buat dalam bentuk *file png* kemudian di *import* ke *Unreal Engine 4*.



Gambar 7 : Tampilan Level



Gambar 8 : Tampilan Suasana Dermaga didalam Game



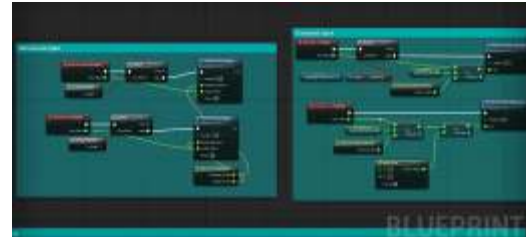
Gambar 9 : Tampilan Cinematic



Gambar 10 : Pembuatan Character Mechanic



Gambar 11 : Tampilan Visual Programming pada Character



Gambar 12: Tampilan Character Blueprint

### 3.5 Pengujian (Testing)

Tahap ini untuk melakukan pengujian pada *game* yang telah di *build* ke dalam bentuk *exe*. Dengan meng-*install* pada alat penguji yaitu *personal computer* (PC). Bertujuan untuk melihat apakah *game* dapat dijalankan, melihat apakah terdapat *error*.



Gambar 13 : Tampilan Menu Utama



Gambar 14 : Tampilan Pergerakan Character didalam Game



Gambar 15: Tampilan *Character Attack*



Gambar 16 : Tampilan *Character Skill*

Pada tahapan *testing game* di *install* pada *platform* PC seperti pada gambar 10, kemudian dijalankan dapat dilihat pada gambar 12 merupakan tampilan menu utama, gambar 13 merupakan tampilan *character* diawal permainan, yang sedang menjelajahi area permainan gambar 15 merupakan contoh *gameplay* dari *game*.

### 3.6 Distribusi (*Distribution*)

Pada tahap ini akan di distribusikan *game* yang telah di buat dan telah di uji. Pendistribusian pada salah komunitas *gaming*, salah satu *Guild* atau grup dari mahasiswa yang aktif dan sering bermain *game*.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengenalan wisata sejarah Desa Sungsang melalui pendekatan RPG dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Materi pengenalan tempat wisata Desa Sungsang dapat dimodelkan dalam bentuk RPG dengan menggunakan metodologi GDD (*Game Design Document*) dan pengujian dengan *playtesting*.
- Berdasarkan pengujian *playtesting*, pemodelan materi wisata sejarah Desa Sungsang dengan penyampaian cerita yang mudah dipahami dan pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat *game* RPG menjadi menarik.
- Berdasarkan pengujian *playtesting*, implementasi sistem permainan yang mudah untuk dijalankan dapat

menghasilkan sebuah *game* RPG yang interaktif.

## PERNYATAAN PENGHARGAAN

Kami sampaikan ucapan terima kasih kepada *Matching Fund* Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia yang telah menerima usulan ini, sekaligus telah memfasilitasi dana programnya. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu kelancaran pelaksanaan Program ini, yaitu; Ketua STMK Trisakti, Kepala PPPM STMK Trisakti, Kepala Desa Sungsang IV, Camat Banyuasin, dan seluruh masyarakat Desa Sungsang yang telah merespon dan memberikan dukungan dalam pelaksanaan program ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adi, S.W., Nasir, M., dan Saputro, E.P. Model Pengelolaan Kawasan Cagar Budaya Berbasis Kearifan Lokal Untuk Memacu Daya Tarik Wisata Budaya - Sejarah: Kasus di Kawasan Kota Lama Semarang, Jawa Tengah, Laporan Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi Tahun Kedua, Dikti, 2013.
- [2] Adi, S.W., Nasir, M., dan Saputro, E.P. Model Pengelolaan Kawasan Cagar Budaya Berbasis Kearifan Lokal Untuk Memacu Daya Tarik Wisata Budaya - Sejarah: Kasus di Kawasan Kota Lama Semarang, Jawa Tengah, Laporan Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi Tahun Pertama, Dikti, 2014.
- [3] Sutopo, A.H. Multimedia Interaktif dengan Flash, Graha, Ilmu Yogyakarta, 2003.
- [4] Alina, G. In-Game Advertising : Advantages and Limitations, 12(1), 114–119, 2012.
- [5] Gadjahnata dan Sri Edi Swasono. Masuk dan Berkembangnya Islam di Sumatera Selatan. Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1986.
- [6] Hanafiah, Djohan. Melayu-Jawa: Citra Budaya dan Sejarah Palembang. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1995.
- [7] Kodhyat, H, Sejarah Pariwisata dan Perkembangannya di Indonesia. Jakarta: Grasindo, 1996.
- [8] Pandey, A. "Top 6 Benefits of Gamification in eLearning - eLearning Industry".Internet:

<https://elearningindustry.com/top-6-benefits-of-gamification-in-elearning>, 24 Oktober 2018, [June 17, 2015]

- [9] Wolters, O.W. "A Note on Sungsang Village at the Estuary of the Musi River in Southeastern Sumatra: A Reconsideration of the Historical Geography of the Palembang Region." Indonesia. Cornell University Press, 1979. <https://doi.org/10.2307/3350814>.