

PERANCANGAN GAME BUDAYA SULAWESI TENGGERA PETUALANGAN HALUOLEO

Amirul Muminin, Dr. Sukarman B., M.Sn, Irfan Arifin, S.Pd.,M.Pd
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
Email: amiroelmuminin96@yahoo.co.id
Email: sukarmanb@unm.ac.id
Email: irfan.arifin@unm.ac.id

Abstract

Haluoleo is the figure of the fourth king of Muna, Buton VI and Sultan of Buton I are the most influential figures in Southeast Sulawesi. As a result of his struggle, he was given the title of Haluoleo, namely the nickname of Tolaki Halu (Day), Oleo (Eight). The problem that occurs is that as the development of civilization and technology of Haluoleo heroism begins to be forgotten to the younger generation, besides that Pahlwan Haluoleo has various names for each tribe such as the Muna tribe known as La Kilaponto, Buton tribe with the name Murhum and Tolaki tribe with the name La Tolaki . As a result Haluoleo heroes were less well known for various versions. This change is the background of the design of the game Adventure Haluoleo, the main goal is to introduce the hero of Haluoleo and local culture in Southeast Sulawesi to the younger generation by playing while learning through educational games.

The design of this game using the Reseach & Development (R & D) method in this study is limited to the stages of analysis, design, development, and implementation without including the evaluation stage. This design is expected to be able to introduce the heroic story of Haluoleo and introduce the local culture and wisdom of Southeast Sulawesi to the younger generation.

Keywords: *Haluoleo, culture, game, Southeast Sulawesi.*

Abstrak

Haluoleo merupakan sosok seorang raja Muna ke IV, Buton ke VI dan Sultan Buton ke I adalah tokoh yang paling berpengaruh di Sulawesi Tenggara. Akibat perjuangannya diberi gelar Haluoleo yaitu julukan dari bahasa Tolaki *Halu* (Hari), *Oleo* (Delapan). Permasalahan yang terjadi ialah seiring berkembangnya peradaban dan teknologi cerita kepahlawanan Haluoleo mulai terlupakan kepada generasi muda, selain itu pahlwan Haluoleo memiliki berbagai nama tiap suku seperti dari suku Muna di kenal dengan nama La Kilaponto, suku Buton dengan nama Murhum dan suku Tolaki dengan nama La Tolaki. Akibatnya pahlawan Haluoleo kurang terkenal karena berbagai macam versi. Perubahan inilah yang melatarbelakangi perancangan *game* Petualangan Haluoleo, tujuan utamanya adalah memperkenalkan sosok pahlawan Haluoleo dan kebudayaan lokal di Sulawesi Tenggara kepada generasi muda dengan cara bermain sambil belajar melalui *game* edukasi.

Perancangan *game* ini menggunakan metode *Reseach & Development* (R&D) dalam penelitian ini dibatasi pada tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi tanpa menyertakan tahap evaluasi. Perancangan ini di harapkan mampu mengenalkan cerita kepahlawanan Haluoleo dan memperkenalkan budaya serta kearifan lokal Sulawesi Tenggara kepada generasi muda.

Kata kunci: Haluoleo, budaya, *game*, Sulawesi Tenggara.

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Suku Tolaki, Buton dan Muna merupakan suku terbesar di Sulawesi Tenggara dengan peradaban serta kebudayaan yang lebih maju. Kendari ibu kota Sulawesi Tenggara dalam berbagai dimensi dapat dikatakan cukup tua berdasarkan pengakuan baik secara lisan maupun dokumentasi. Menurut Surmihardjo, Kendari memiliki fungsi sebagai kota dagang, kota pelabuhan, dan kota kerajaan (Widja, 1989).

Kebudayaan sangatlah penting untuk dikembangkan sebab budaya mengandung nilai, moral, tata krama, dan norma. Undang-Undang (UU) Nomor 5 Tahun 2017 menjelaskan tentang Pemajuan Kebudayaan kesejumlah daerah di Indonesia. Budaya harus tetap dilestarikan sebab kebudayaan merupakan warisan sosial seperti bahasa yang dapat dipindahkan dari generasi ke generasi selanjutnya. Menurut Ndaraha (2005 : 21-22) budaya memiliki fungsi sebagai identitas dan citra suatu masyarakat. Identitas ini terbentuk oleh berbagai faktor seperti sejarah, kondisi dan posisi geografis, sistem sosial, politik dan ekonomi dan perubahan nilai-nilai didalam masyarakat. Sulawesi Tenggara memiliki beragam kebudayaan yang unik dan khas seperti rumah adat dari berbagai suku yaitu, Bharugano dari suku Muna, Rumah adat Komali dari Suku Tolaki, Rumah adat Malige dari suku Buton. Selain rumah adat, Sulawesi Tenggara juga terkenal akan kekhasan motif sarung tenun Tolaki dan juga Senjata Tradisional Parang Ta awu yang berguna sebagai perisai diri. Sulawesi Tenggara juga terkenal akan kekayaan kuliner yang unik dan khas disetiap daerahnya. Makanan tradisional yang dimaksudkan antara lain, Ubi Kabuto, Ubi Kasuami, Katumbu Gola dan Sinonggi. Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, beragam kebudayaan tersebut mulai berkurang penggunaannya dan bahkan terlupakan. Faktanya pemerintah kota Kendari kurang perhatian akan kebudayaan, salah satu tempat cagar budaya Pusat Promosi dan Informasi Daerah (P2ID) didalamnya terdapat kumpulan rumah adat yang tidak terawat, sehingga tempat ini jarang dikunjungi masyarakat. Kepala Taman Budaya Sultra, Dodi Sahrul Syam saat wawancara mengatakan, kebudayaan di kota Kendari sudah terpengaruh oleh perkembangan zaman, seperti halnya rumah adat suku Tolaki di kampung Meluhu Konawe yang keberadaannya sudah jarang ditemukan, demikian juga rumah adat suku Buton dan Muna yang sudah tidak original lagi karena tercampur

berbagai bahan tamahan seperti semen, beton dan sebagainya.

Budaya adalah gaya hidup khas dari suatu masyarakat yang berlangsung secara lama dan diturunkan dari generasi ke generasi (Kusumohamidjojo, 2009:201), dan Sejarah adalah suatu peristiwa masa lampau yang direkonstruksikan dalam sebuah tulisan atau media lainnya (Kuntowijoyo, 2005:17). Sejarah adalah sebuah peristiwa, kisah dan ilmu yang berbicara tentang masa lalu demi kebaikan masa kini atau masa yang akan datang (Ali.1963:8). Sejarah dan Budaya itu saling berkaitan satu sama lain. “Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghormati jasa pahlawannya”, kata Bung Karno pada Hari Pahlawan, 10 November 1961. Setiap tahun kita diajak untuk mengenang jasa para pahlawan, baik yang nama-nama dan foto-fotonya kita kenal, maupun para pahlawan yang tak dikenal. Mengenang jasa pahlawan sangatlah penting, Kita harus berterima kasih pada para pahlawan, yang memungkinkan kita setiap hari menghirup suasana yang merdeka, dapat belajar dan bekerja dalam suasana kebebasan. Salah satu manfaat dari ditetapkannya figur-figur pahlawan dan penghormatan atas mereka pada hari pahlawan ialah agar generasi-generasi berikut dapat memiliki contoh keteladanan dalam hidup bersama. Sulawesi Tenggara sebagai kota kerajaan, pada masa kerajaannya Sulawesi Tenggara memiliki tokoh sejarah yang penting untuk dikenal, salah satunya pahlawan Haluoleo, sebagai tokoh pemersatu yang sangat berpengaruh di Sulawesi Tenggara. Namun faktanya generasi sekarang kurang mengenal sosok Haluoleo, sebab masyarakat memiliki persepsi yang berbeda, dari suku Tolaki dikenal sebagai La Tolaki, dari suku Buton dikenal sebagai Murhum, dari suku Muna dikenal sebagai La Kilaponto, namun faktanya Haluoleo adalah nama sebuah peristiwa dalam bahasa Tolaki *Halu* artinya delapan *Oleo* artinya hari.

Saat ini telah berkembang *Handphone* pintar yang disebut *Smartphone*. “Telepon cerdas (*Smartphone*) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer.” (Tarigan: 2013). Perkembangan teknologi telekomunikasi *Smartphone* yang sangat canggih tersebut juga mempunyai pengaruh yang sangat signifikan dikalangan masyarakat. Dari hasil survey oleh journal.foutap.com terkait penggunaan *Smartphone* tahun 2017 di Indonesia, netizen menghabiskan banyak waktunya di mobile app ketimbang mobile web. Sekitar 82% netizen di

Indonesia mengakses mobile app, salah satu aplikasi yang sering digunakan adalah *game Smartphone*, sementara 9% masing-masing mengakses di *mobile web* dan melalui *desktop*. *Game* merupakan salah satu hiburan diminati generasi muda sebagai trend masa kini untuk menghabiskan waktu luang. Populasi netizen di Indonesia yang mengakses hanya melalui *Smartphone*, mayoritas berasal dari usia muda. Di usia 15-17 tahun saja, 80% mengakses hanya melalui *Smartphone*, sisanya melalui desktop atau gabungan keduanya. Sementara 75% dari usia 18-24 tahun dan 79% dari usia 25-34 pun punya habit yang sama.

Game bukan hanya media untuk hiburan atau menghabiskan waktu semata, *game* juga bisa sebagai media untuk bermain sambil belajar. *Game* juga memiliki manfaat untuk pelajar, salah satunya melatih strategi dalam menyelesaikan masalah, melatih konsentrasi agar cermat dalam permainan, mengurangi kepikunan, menambah kreatifitas dan kemampuan berbahasa, serta menambah wawasan sesuai jenis *game* yang dimainkan. Salah satunya, *Educational game* adalah *game* digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interaktif.

Berdasarkan uraian diatas dapat di simpulkan, tentunya perkembangan zaman di abad-21 membuat kemajuan teknologi dan komunikasi menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Pola hidup yang modern dan peradaban yang maju di tengah kota, membuat masyarakat lupa akan kebudayaannya. Kurangnya peran pemerintah kota Kendari untuk melestarikan cagar budaya, minimnya media publikasi terkait kebudayaan, cerita sejarah lokal Sulawesi Tenggara dan jasa pahlawan Haluoleo, membuat generasi muda kurang mendapatkan informasi. Pada era teknologi komunikasi saat ini, masyarakat khususnya generasi muda, memiliki cara yang berbeda untuk memperoleh informasi. *Game* merupakan salah satu media bermain sambil belajar, selain itu melalui *game* juga dapat digunakan untuk menambah wawasan dan informasi.

Oleh sebab itu, kebudayaan dan cerita sejarah lokal beserta tokoh sejarah Haluoleo di Sulawesi Tenggara, harus diperkenalkan lagi kepada generasi muda, salah satu medianya

yaitu dengan *Smartphone* melalui *game* edukasi “Perancangan *Game* Petualangan Haluoleo dengan Konten Lokal Sulawesi Tenggara”.

Identifikasi Masalah

[1]. Generasi muda kurang mengenal sosok pahlawan Haluoleo karena berbagai macam cerita dikalangan masyarakat[2]. Kurangnya media publikasi untuk memperkenalkan budaya, cerita sejarah lokal Sulawesi Tenggara dan tokoh pahlawan lokal Haluoleo[3].

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dirumuskan masalah sebagai berikut: “bagaimana memperkenalkan budaya, cerita sejarah lokal Sulawesi Tenggara, dan tokoh pahlawan lokal Haluoleo dengan memanfaatkan *Smartphone* melalui *Game*”?

Tujuan Perancangan

Mengenalkan budaya cerita sejarah lokal Sulawesi Tenggara, dan tokoh pahlawan lokal Haluoleo kepada generasi muda melalui sebuah *game* “Petualangan Haluoleo”. Membangun semangat generasi muda untuk belajar beragam kebudayaan dan cerita sejarah lokal melalui cara yang asik dan menyenangkan dengan konsep bermain sambil belajar melalui *game* yang bernilai edukasi.

Manfaat Perancangan

mampu mengenalkan beragam kebudayaan dan sejarah lokal Sulawesi Tenggara kepada generasi muda[1]. Diharapkan mampu menarik minat generasi muda untuk budaya, cerita sejarah lokal Sulawesi Tenggara dan tokoh pahlawan lokal Haluoleo[2]. Sebagai proses pembelajaran bagi penulis untuk mengaplikasikan ilmu yang didapatkan saat perkuliahan sehingga dapat membuat sebuah karya yang bermanfaat bagi orang lain[3].

B. METODE PENELITIAN/PERANCANGAN

Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk memperoleh data yang pertama adalah Studi Pustaka, yaitu mengumpulkan data dan informasi terkait kebudayaan lokal di Sulawesi Tenggara dan cerita sejarah peristiwa *Halu Oleo* di Perpustakaan daerah Sulawesi Tenggara dan mengumpulkan artikel terkait sosok serta cerita sejarah Haluoleo melalui internet. Kedua, melalui observasi yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengunjungi langsung lokasi yang memiliki peninggalan sejarah, monumen serta tempat yang menyimpan beragam kebudayaan di Sulawesi Tenggara. Ketiga, pengumpulan data melalui proses wawancara yaitu berbincang langsung dari Penanggung Jawab Museum Rustam Tombili,

mewawancarai seputar warisan peninggalan kebudayaan di Sulawesi Tenggara serta kebudayaan yang mulai terlupakan akibat perkembangan zaman.

Wawancara selanjutnya pada pelaku sejarah, bapak Saiful Falah, salah satu tim pembuat buku “Sejarah La Kilaponto-Murhum Sultan Muhammad Isa Kaimudin Khalifatul Khamis”, yaitu membahas seputar kisah hidup pahlawan Haluoleo.

Jenis dan Sumber Data

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan yaitu *Research & Development* (R&D). Penelitian ini pengembangan dari Kisah Petualangan Haluoleo yang di adopsi menjadi sebuah *game* yang memiliki nilai edukasi dan kebudayaan dengan konten Budaya serta kearifan Lokal Sulawesi Tenggara. Selain itu cara perancangannya menggunakan model Hanafin dan Peck merupakan salah satu dari banyak model desain pembelajaran yang berorientasi produk. Model desain pembelajaran yang akan di lakukan terdiri dari tiga fase yaitu *Need Assessment* (Fase Analisis Keperluan), *Design* (Fase Desain), dan *Develop/Implement* (Fase Pengembangan dan Implementasi).

Data Primer Adapun metode yang digunakan untuk memperoleh data penelitian adalah sebagai berikut:

a. Teknik Observasi Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengunjungi langsung lokasi yang memiliki peninggalan sejarah, monumen, serta tempat yang menyimpan beragam kebudayaan di Sulawesi Tenggara. Lokasi pertama yang di kunjungi yaitu Pusat Promosi dan Informasi Daerah P2ID berlokasi di Jl. Mekar Jaya THR, tempat ini menyimpan kebudayaan Sulawesi Tenggara seperti, Rumah Adat Suku Muna, Suku Tolaki, dan Suku Buton.

Lokasi Kedua yang di kunjungi yaitu UPDT Museum Negeri Provinsi Sulawesi Tenggara di Jl. Abunawas No 191, lokasi tersebut menyimpan beragam kebudayaan serta peninggalan sejarah dan beragam kebudayaan di Sulawesi Tenggara, mulai dari Rumah adat Tolaki, baju adat Muna, Buton, Tolaki, senjata tradisional, pakaian tradisional, serta beragam benda-benda peninggalan sejarah di Sulawesi Tenggara.

Lokasi Ketiga yaitu Monumen Haluoleo bertempat di Korem 143/ Haluoleo Jl. Drs. H. Abdullah Silondae, lokasi tersebut menampilkan monumen pahlwan Haluoleo beserta penjelasan dan karakternya, sehingga menjadi referensi untuk penggarapan karakter dalam perancangan *game*.

b. Wawancara Proses pengumpulan data melalui berbincang langsung dari Penanggung Jawab Museum Rustam Tombili, mewawancarai seputar warisan peninggalan kebudayaan di Sulawesi Tenggara serta kebudayaan yang mulai terlupakan akibat perkembangan zaman.

Wawancara selanjutnya pada pelaku sejarah, Saiful Falah sebagai salah satu tim pembuat buku “Sejarah La Kilaponto-Murhum Sultan Muhammad Isa Kaimudin Khalifatul Khamis” yaitu membahas seputar kisah hidup pahlawan Haluoleo.

1. Data Sekunder

a. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dan informasi terkait kebudayaan lokal di Sulawesi Tenggara dan cerita sejarah peristiwa *Halu Oleo* di Perpustakaan daerah Sulawesi Tenggara yaitu Dinas Perpustakaan dan Kearsipan berlokasi di Jl. Drs. Abd. Silondae No. 133 Kendari. Mencari artikel terkait kebudayaan di Sulawesi Tenggara berlokasi di Taman Budaya Provinsi Sulawesi Tenggara, Jl. Sao Sao No 193. Mencari buku terkait sejarah Sulawesi Tenggara pada galeri Rupa di UPDT Museum Negeri Provinsi Sulawesi Tenggara di Jl. Abunawas No 191 dan mengumpulkan artikel terkait biografi serta cerita sejarah Haluoleo melalui internet.

C. LITERATURE REVIEW

a. Landasan Teoritis

Teori Permainan, Teori *game* atau permainan adalah suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional. Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944. Teori itu dikemukakan oleh John Von Neumann and Oskar Morgenstern. "Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi."

Pengertian Perancangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) rancangan/ ran•cang•an/ n sesuatu yang sudah dirancang; hasil merancang; rencana; program; desain;~ grafis rancangan yang mencakupi dua dimensi, misalnya ilustrasi, tipografi, fotografi, dan metode melukis; ~

penulisan rencana yang disusun menurut tahapan tertentu untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dalam pelaksanaan penulisan; ~ tipografi rancangan untuk memilih, menyusun, dan mengatur tata letak huruf dan jenis huruf untuk keperluan pencetakan ataupun reproduksi. Menurut Mohammad Subhan (2012:109) mendefinisikan bahwa “Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil dan analisis sistem, sedangkan definisi perancangan menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:51) yang terdapat dalam buku yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi, menjelaskan bahwa: “perancangan adalah kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah”. Azhar Susanto (2004:331) menjelaskan dalam buku berjudul Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya yaitu: “perancangan adalah spesifikasi umum dan terinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis”.

Menurut Arsyad (2007 : 91) Media berbasis visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata, agar menjadi efektif. Visual sebaiknya diletakkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Game memiliki banyak arti dan makna yang luas. Beberapa ahli dan pakar memiliki pendapat masing-masing yang berbeda-beda, baik pakar dari Indonesia atau luar negeri. Berikut merupakan beberapa pengertian dan definisi *game* menurut para ahli secara umum: Samuel Henry, berpendapat mengenai pengertian *game* secara umum dimana *game* adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dari keseharian anak-anak. John Naisbitt, Menurut John Naisbitt, *game* merupakan sistem partisipatoris dinamis karena *game* memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki film. Wijaya Ariyana & Arifianto, *Game* adalah salah satu kebutuhan sekaligus menjadi masalah besar bagi para pengguna komputer, hal tersebut dikarenakan untuk dapat menjalankan suatu *game* dengan nyaman, maka dibutuhkan spesifikasi komputer yang relatif tinggi dibandingkan komputer untuk penggunaan biasa.

Pada dasarnya anak-anak suka berimajinasi dan butuh hal kreatif untuk menyampaikan pesan kepada mereka. *Game* adalah sebuah

permainan yang di minati oleh anak kecil sebagai media hiburan dan edukasi. Menurut A. John C Beck & Mitchell Wade *Game* adalah penarik perhatian yang telah terbukti. *Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. Melalui sebuah *game*, anak-anak akan lebih tertarik dan suka melihat, berimajinasi, apalagi mengingatnya.

Budaya berarti sebuah pemikiran, adat istiadat atau akal budi. Secara tata bahasa, arti dari kebudayaan diturunkan dari kata budaya dimana cenderung menunjuk kepada cara berpikir manusia. Menurut Koentjaraningrat, Budaya merupakan sebuah sistem gagasan & rasa, sebuah tindakan serta karya yang dihasilkan oleh manusia didalam kehidupannya yang bermasyarakat, yang dijadikan kepunyaannya dengan belajar. Kata budaya diambil dari bahasa sansekerta yaitu buddhaya yang mempunyai arti bahwa segala sesuatu yang ada hubungannya dengan akal dan budi manusia. Secara harfiah, budaya ialah cara hidup yang dimiliki sekelompok masyarakat yang diwariskan secara turun temurun kepada generasi berikutnya. Adapun perbedaan antara agama, suku, politik, pakaian, lagu, bahasa, bangunan, maupun karya seni itu akan membuat terbentuknya suatu budaya

Cerita Sejarah

a. Definisi teks cerita sejarah

Teks cerita sejarah adalah sebuah teks yang isinya mengisahkan dan menceritakan secara jelas mengenai fakta / kenyataan kejadian di masa lampau yang sudah pernah terjadi yang mempunyai nilai-nilai sejarah (mengandung nilai sejarah).

b. Struktur Teks Cerita Sejarah

Struktur dari teks cerita sejarah tersusun dari beberapa bagian yaitu orientasi, urutan kejadian atau insiden, dan juga reorientasi. Orientasi, Pada bagian ini berisi tentang pengenalan atau pembukaan dari teks cerita sejarah. Biasanya berisi mengenai penjelasan singkat dari suatu peristiwa yang diceritakan. Insiden atau Urutan Kejadian, Pada bagian ini berisi mengenai rekaman peristiwa sejarah yang terjadi yang disampaikan menurut urutan kejadian atau waktu dari awal kejadian hingga sampai pada akhir kejadian tersebut. Bagian ini merupakan bagian pokok dari teks cerita sejarah yang biasanya dituliskan secara rinci dan mendetail sehingga para pembaca akan lebih memahami hal apa sebenarnya yang terjadi pada masa lalu. Reorientasi, Merupakan bagian akhir dari teks tersebut. Biasanya pada bagian ini berisi

mengenai komentar pribadi dari si penulis itu sendiri mengenai kejadian yang ditulisnya. Namun ada juga beberapa teks cerita sejarah yang tidak menambahkan bagian penutup ini. Itu sah-sah saja karena bagian ini hanya sebagai opsi atau pilihan saja. (Sumber Internet : Ratih Pratiwi, <https://www.scribd.com/document/363368012/Definisi-Teks-Cerita-Sejarah>)

b. Tinjauan Desain yang Relevan Elemen Dasar Game

Elemen dasar *Game* menurut Teresa Dillon (Lestari, 2012) elemen-elemen dasar sebuah *game* adalah *Game Rule*, merupakan aturan perintah, cara menjalankan, fungsi objek dan karakter di dunia permainan. Dunia *game* biasa berupa pulau, dunia khayal, dan tempat-tempat lain yang sejenis yang dipakai sebagai setting tempat dalam permainan sebuah *game* [1]. *Plot*, biasa berisi informasi tentang hal-hal yang akan di lakukan oleh player dalam *game* dan secara detail, perintah tentang hal yang harus dicapai dalam *game* [2]. *Theme*, Berisikan pesan moral yang akan disampaikan *Character*, atau pemain sebagai karakter utama maupun karakter yang lain yang memiliki ciri dan sifat tertentu [3]. *Object*, Merupakan sebuah hal yang penting dan biasanya digunakan pemain untuk memecahkan masalah, adakalanya pemain harus punya keahlian dan pengetahuan untuk bisa memainkannya[4]. *Text, Grafik, dan Sound, Game* biasanya merupakan kombinasi dari media teks, grafik maupun suara, walaupun tidak harus semuanya ada dalam permainan *game*[5]. *Animation*, Animasi ini selalu melekat pada dunia *game*, khususnya untu gerakan karakter-karakter yang ada dalam *game*, properti dari objek[6]. *User Interface*, Merupakan fitur-fitur yang mengkomunikasikan *user* dengan *game* [7].

Jenis Game

Berikut penjelasan jenis *game* yang di angkat dalam perancangan ini:

Platformer Game Platformer adalah sala satu jenis video game yang merupakan bagian dari game action. Di dalam game platformer ada sebuah karakter atau avatar yang dikontrol oleh pemain dengan cara berjalan, meloncat dan melewati rintangan yang ada hingga sampai tujuan (Hidayat, 2018:167).

Tower Defense (TD) adalah subgenre dari permainan video strategi di mana tujuannya adalah untuk mempertahankan wilayah atau harta pemain dengan menghalangi penyerang musuh, biasanya dicapai dengan menempatkan struktur pertahanan pada atau disepanjang jalur serangan mereka. Ini biasanya berarti membangun berbagai struktur yang berbeda yang berfungsi untuk memblokir, menghambat, menyerang atau

menghancurkan musuh secara otomatis. Pertahanan menara dipandang sebagai subgenre dari permainan video strategi real-time, karena asal real-time, meskipun banyak permainan menara pertahanan modern termasuk aspek strategi berbasis giliran. Pilihan strategis dan posisi elemen defensif merupakan strategi penting dari genre (Astari:2017).

Media Penerapan Game

Personal Computer (PC) atau Komputer adalah perangkat elektronik yang memanipulasi informasi atau data. Komputer mampu menyimpan, mengambil, dan mengolah data. *Game* ini dijalankan pada Komputer baik dari proses pembuatannya dan dimainkan.

Cell Phones / Mobile Phones. Aplikasi *games* untuk *cell-phones* atau *mobile phones* sebenarnya bisa dimanfaatkan untuk mendapatkan potensial pelanggan dengan golongan Status Ekonomi Responden A, B dan C. Produk yang memiliki target golongan ABG, remaja, anak kuliah, eksekutif muda sangat tepat menggunakan media ini, mengingat pada golongan inilah mereka suka sekali mencoba dan mengeksplorasi features aplikasi yang tersedia pada mobile/cellphones mereka. Mereka biasanya aktif mencari aplikasi bersifat fun atau *game* yang dapat mengisi waktu senggang mereka. Waktu pengembangan untuk membuat aplikasi pada devices ini relative lebih pendek yaitu 1-3 bulan tergantung dengan kompleksitas *games* tersebut. (Sumber Internet: <https://witanduty.wordpress.com/6/>)

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Desain

Dalam perancangan *game* Petualangan Haluoleo konsep desain yang diangkat adalah Haluoleo, dimana setiap bagian desain perancangannya memberi visual kesan peperangan dan perjuangan pahlawan Haluoleo masa lalu. Selain itu, jika di artikan secara etimologi, dalam bahasa Tolaki *Halu* (delapan) *Oleo* (Hari) maka, bagian desain perancang akan mengangkat tema delapan yaitu terdapat delapan bagian petualangan Haluoleo dan hari, yang divisualkan dalam bentuk matahari.

Dari segi pewarnaan perancang mengangkat warna hijau sebagai warna primer Hijau dan setiap warna akan di beri sedikit efek warna coklat untuk memberi kesan masa perjuangan Haluoleo, Warna hijau sebagai adalah perlambang kesuburan, dan warna ini menunjukkan Kabupaten Kendari. Bahwa di Kabupaten Kendari baik untuk masa kini maupun masa-masa yang akan datang, Kendari sebagai ibu kota Sulawesi Tenggara sebagai tempat perjuangan pahlawan Haluoleo.

2. Konsep Komunikasi

Materi Komunikasi

Dari hasil Analisa materi komunikasi yang di bahas sebelumnya, berikut beberapa objek yang akan di angkat dalam perancangan *game* :

Senjata Tradisional[1]. Rumah Adat Lokal Sulawesi Tenggara[2]. Makanan Lokal[3]. Motif Hias[4]. Lokasi Sulawesi Tenggara[5]. Adapun materi komunikasi dari kisah sejarah dan tokoh Haluoleo yang akan di angkat dalam perancangan *game* adalah sebagai berikut:

Pahlawan Haluoleo[1]. Jasa perjuangan pahlawan Haluoleo[2]. Asal mula gelar Haluoleo[3]. Pengenalan nama La kilaponto dari suku Muna[4]. Pemberian Julukan Murhum dari suku Buton[5].

Target Audiens

Pada era teknologi saat ini, masyarakat sudah sangat akrab dengan penggunaan alat digital, anak muda jaman sekarang sedang maraknya penggunaan *Smartphone*, tidak hanya sebagai alat komunikasi *Smartphone* juga dapat digunakan untuk mencari informasi serta ilmu. namun pada kenyataannya kebanyakan remaja menggunakan waktu luangnya untuk bermain *game*, jarang untuk belajar apalagi untuk mencari informasi seputar kebudayaan dan cerita sejarah lokal di Sulawesi Tenggara.

Sulawesi Tenggara khususnya kota Kendari didominasi oleh tiga suku diantaranya Tolaki, Muna, dan Buton. Dari suku tersebut memiliki beragam kebudayaan dan cerita sejarah yang saling berkaitan. Namun akibat perkembangan zaman dan teknologi beragam kebudayaan dan cerita sejarah lokal tersebut mulai terlupakan, bahkan sebagian remaja di kota Kendari sudah tidak mengenal rumah adatnya sendiri, bahkan sulit mengenali baju adatnya, serta beragam kebudayaan lainnya. Tidak hanya itu, sebagian remaja di Kendari kurang mengetahui cerita sejarah lokal disebabkan kurangnya media serta informasi yang membahas tentang itu.

Oleh karena itu, remaja di kota Kendari yang terpengaruh oleh perkembangan zaman, dengan perilaku yang memanfaatkan *Smartphone* sebagai gaya hidup serta memiliki pengetahuan yang minim tentang kebudayaan serta cerita lokal Sulawesi Tenggara, merupakan salah satu target potensial dalam perancangan *game*. namun *game* ini bisa dimainkan oleh seluruh generasi muda di Indonesia, sebagai *game* edukasi untuk menambah wawasan.

Adapun segmentasinya jika di spesifikkan adalah sebagai berikut:

SEGMENTASI	TARGET AUDIENS
GEOGRAFI	Negara : Indonesia Provinsi : Sulawesi Tenggara Kota : Kendari
DEMOGRAFI	Usia : 10-21 tahun Status ekonomi : Ekonomi menengah
PSIKOGRAFI	Gaya hidup : Modern Kepribadian : Aktif
SEGMENTASI PERILAKU	Menggunakan <i>smartphone</i> sebagai gaya hidupnya, serta memiliki pengetahuan yang minim tentang kebudayaan serta cerita lokal Sulawesi Tenggara.

Gambar 1.1 Tabel Target Audiens

Positioning, Differensiasi dan Branding

Dari segi positioning, perancang Mengangkat pahlawan lokal Negara Indonesia, khususnya Sulawesi Tenggara yaitu Pahlawan Haluoleo. Selain itu, *game* ini juga akan menggambarkan kisah perjuangan Pahlawan Haluoleo. Dari segi *Brand*, perancang mewakili pahlawan Haluoleo sebagai perwajahan *game* ini. Salah satu *branding* atau hal yang berusaha di komunikasikan yaitu dengan memainkan *game* ini, kita bisa mengenal dan mengetahui peran pahlawan lokal Haluoleo, serta beragam kebudayaan di Sulawesi Tenggara. Differensiasi dari perancangan *game* ini adalah mengangkat sebuah *game* dengan konten baru yaitu seputar kisah petualangan pahlawan Haluoleo dan cerita lokal Sulawesi Tenggara yang di sajikan dalam bentuk *game* edukasi dengan dua jenis *game* yaitu *Platformer* dan *Tower Defense* sehingga berbeda dengan *game* pada umumnya.

3. Konsep Kreatif

Strategi Visual (Tipografi, Warna dan Sketsa Ide Awal)

Tipografi, Dari beberapa *game* yang sejenis, kebanyakan *game* memakai jenis font Serif yaitu huruf tanpa kaki, seperti halnya *game* Petualangan Harvest Moon, dan *game* Spectral Soul.

Berikut beberapa jenis *font* dalam *game*:

Game Sans

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
1234567890

SF SPALSTICK

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
1234567890

Karena perancangan *game* ini mengangkat seputar Peperangan dan kebudayaan yaitu tentang kebudayaan lokal Sulawesi Tenggara dan cerita

sejarah Haluoleo, maka penulis memilih beberapa alternatif *font*:

Trajan Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

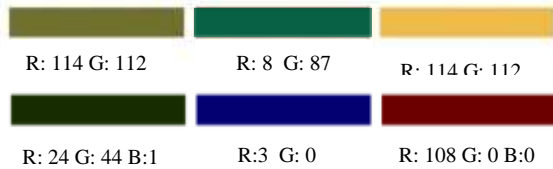
1234567890

SF Cartoonist

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

Warna



Gambar 2.1 Palet warna

Warna yang digunakan dalam pembuatan sebuah video *game* biasanya menggunakan warna cerah, kontras dan memiliki kedalaman warna sehingga terkesan tiga dimensi (3D). Jika ditinjau dari segi cerita petualangan Haluoleo, cerita ini mengangkat sejarah masa lalu dengan begitu alternatif warna yang digunakan oleh penulis adalah warna-warna gelap. dengan tema *classic*

Setsa Ide Awal



Gambar 2.2 Pemetaan Pikiran

Pada proses *mind mapping* atau pemetaan gagasan. Ide atau gagasan yang diperoleh kemudian dicatat, proses ini dilakukan untuk memperoleh gambaran besar dari konsep pikiran yang kemudian dikembangkan untuk dijadikan solusi atau ide-ide baru pada perancangan *game* Petualangan Haluoleo.

Perencanaan Media

Media Utama Dari segi media ada dua jenis media *game* yang di gunakan, yaitu *Smartphone* dengan resolusi 1368x768 Px dan *Personal Computer* (PC) dengan resolusi 1920x1080 Px, kedua media tersebut dengan rasio layar 16:9 dengan tampilan memanjang atau *Landcape*.

Media Pendukung

X-Banner, Digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi secara singkat yang nantinya diharapkan dapat memicu masyarakat untuk mengetahui deskripsi *game* dan mengunduh *game* Petualangan Haluoleo.

Poster, Digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi secara singkat yang nantinya diharapkan dapat memicu masyarakat untuk mengenali dan mengunduh *game* Petualangan Haluoleo.

Gantungan kunci dan pin, di harapkan dapat memicu masyarakat untuk mengenali tempat dan karakter dalam *game* serta berisikan informasi untuk mengunduh *game*.

4. Deskripsi Hasil Perancangan



Gambar 3.1 *Game* Petualangan Haluoleo



Gambar 3.3 *Game* Petualangan Haluoleo dengan media *Personal Computer* atau Laptop.

Game "Petualangan Haluoleo" adalah *game* yang dirancang untuk memperkenalkan kisah perjuangan dan jasa kepahlawanan Haluoleo sebagai Sebagai pahlawan lokal Sulawesi Tenggara. *Game* ini berjenis petualangan dan peperangan, sehingga asik dan seru untuk di mainkan pada *smartphone* dan komputer.



Gambar 3.4 Bentuk *Game* Petualangan Haluoleo.

Game Petualangan Haluoleo memiliki dua jenis tipe *game* yaitu *Platformer* sebagai *game* perualangan dan *Tower Deffense* sebagai *game* ilustrasi peperangan.

Selain itu, *game* ini mengangkat tema kebudayaan Sulawesi Tenggara sebagai konten *game*, sehingga anda dapat bermain sambil belajar sebagian kebudayaan lokal di Sulawesi Tenggara. Melalui *game* edukasi ini diharapkan mampu memperkenalkan Haluoleo dan Kebudayaan lokal Sulawesi Tenggara kepada generasi muda di Indonesia.

E. Pembahasan Hasil Perancangan Tes dan Validasi *game*

Setelah proses perancangan selesai, dilakukan pengembangan selanjutnya dengan meakukan uji coba, proses uji secara acak kepada target audiens yaitu generasi muda dan pelajar menggunakan angket serta *prototype game* Petualangan Haluoleo. Tambahan beberapa sampel uji coba dilakukan kepada orang yang bergelut di dunia *game*. Adapun beberapa perwakilan sampel uji coba, akan dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 4.1 Uji coba *game* pada Siswa Sekolah Dasar.



Gambar 4.2 Uji coba *game* pada siswa Sekolah Menengah Pertama.



Gambar 4.3 Uji coba *game* pada siswa Sekolah Menengah Atas.



Gambar 4.4 Uji coba *game* pada Mahasiswa.



Gambar 4.5 Uji coba *game* pada penikmat *game*.



Gambar 4.6 Uji coba game pada orang yang berpengalaman pada pembuatan game.



Gambar 4.7 Uji coba game pada penanggung jawab halaman game Harian Fajar.

Setelah melakukan proses uji coba, proses selanjutnya memberikan angket berupa pendapat, tanggapan, komentar dan saran guna sebagai pengembangan game.

No	Pertanyaan dan Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" Layak Untuk di Mainkan?					
2	Apakah Anda Setuju Pengenalan Pahlawan Sulawesi Tenggara "Haluoleo" Melalui Sebuah Game?					
3	Apakah Anda Setuju Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara Di Tampilkan Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?					
4	Apakah Anda Setuju Penampilan Penggambaran Sosok "Pahlawan Haluoleo"?					
5	Dengan Memainkan Game Ini, Apakah Anda Setuju Bentuk Penggambaran Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?					
6	Dengan Bermain Game Ini, Anda Bermain Sambil Belajar Sehingga Anda Mengetahui Cerita Petualangan Haluoleo dan Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara, Apakah Anda Setuju?					
7	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" di Sajikan dalam Bentuk Game Smartphone?					
8	Setujukah Anda Game "Petualangan Haluoleo" di Kategorikan Mudah Untuk Dimainkan?					

Gambar 5.8 Angket uji coba game Petualangan Haluoleo.

No	Pertanyaan dan Pernyataan (Di uji coba kepada 10 Orang)	S	S	N	T	ST
		S	S	N	S	S
		Hitungan/orang				
1	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" Layak Untuk di Mainkan?	6	3	1		
2	Apakah Anda Setuju Pengenalan Pahlawan Sulawesi Tenggara "Haluoleo" Melalui Sebuah Game?	7	2	1		
3	Apakah Anda Setuju Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara Di Tampilkan Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?	9	1			
4	Apakah Anda Setuju Penampilan Penggambaran Sosok "Pahlawan Haluoleo"?	4	6			
5	Dengan Memainkan Game Ini, Apakah Anda Setuju Bentuk Penggambaran Dalam Game "Petualangan Haluoleo"?	6	4			
6	Dengan Bermain Game Ini, Anda Bermain Sambil Belajar Sehingga Anda Mengetahui Cerita Petualangan Haluoleo dan Kebudayaan Lokal Sulawesi Tenggara, Apakah Anda Setuju?	6	3	1		
7	Apakah Anda Setuju Game "Petualangan Haluoleo" di Sajikan dalam Bentuk Game Smartphone?	4	5	1		
8	Setujukah Anda Game "Petualangan Haluoleo" di Kategorikan Mudah Untuk Dimainkan?	2	4	3	1	

Gambar 5.9 Hasil Angket uji coba kepada sepuluh orang.

***Keterangan**

SS: Sangat Setuju **S:** Setuju **N:** Netral **TS:** Tidak Setuju **STS :** Sangat Tidak Setuju

Setelah dilakukan uji coba game dan pengisian angket. Berikut adalah hasil tanggapan dari game petualangan Haluoleo.

Dari hasil uji coba berupa angket dari game Petualangan Haluoleo sebanyak sepuluh sampel, dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pertama, game Petualangan Haluoleo layak untuk di mainkan, sebab dari sepuluh orang uji coba, enam orang diantaranya sangat setuju, tiga orang setuju dan satu orang netral. Kedua, Pengenalan pahlawan Haluoleo cocok melalui sebuah game, sebab tujuh orang diantaranya sangat setuju, dua orang setuju dan satu orang netral. Ketiga, Kebudayaan lokal di Sulawesi Tenggara cocok untuk di perkenalkan melalui game, sebab sembilan orang sangat setuju dan satu orang setuju. Keempat, sebanyak empat orang sangat setuju dengan ilustrasi penggambaran karakter game Haluoleo dan enam diantaranya setuju. Kelima, sebanyak

enam orang sangat setuju bentuk penggambaran *game* Petualangan Haluoleo dan empat orang setuju. Keenam, dengan bermain *game* Petualangan Haluoleo dapat bermain sambil belajar sehingga dan mengetahui cerita petualangan Haluoleo dan kebudayaan lokal Sulawesi Tenggara sebab enam orang diantaranya sangat setuju, tiga orang setuju dan satu orang netral. Ketujuh, petualangan Haluoleo cocok di sajikan dalam bentuk *game smartphone* sebab empat orang diantaranya sangat setuju, lima orang setuju dan satu orang netral. Kedelapan, *game* Petualangan Haluoleo belum tergolong *game* yang mudah untuk dimainkan sebab hanya dua orang sangat setuju, empat orang setuju, tiga orang netral dan satu orang tidak setuju.

Angket uji coba *game* petualangan haluoleo memiliki kolom komentar mengenai kelebihan, kekurangan dan saran untuk pengembangan *game* petualangan Haluoleo. berikut adalah kumpulan hasil dari tanggapan dan komentar pemain *game*:

a. Kelebihan

Kelebihan yang ada dari *game* Petualangan Haluoleo dari tanggapan pemain *game* yaitu karakter *game* menarik karena menganut budaya dan gambarnya menghibur. Dapat mengetahui cerita petualangan dan asal usul Haluoleo. Animasi tampilan dalam *game* sangat menarik dan tidak membosankan. Mengangkat budaya Sulawesi tenggara sehingga menarik dan mudah untuk mengetah. ui petualangan Haluoleo.

b. Kekurangan

Kekurangan yang ada dari *game* Petualangan Haluoleo dari tanggapan pemain *game* yaitu terlalu dekat jarak antara level, belum ada penjelasan tentang makanan serta item yang ada dalam *game*. Jarak perpindahan antara level terlalu cepat. Tombol maju dan mundur sulit di kendalikan. Kurang menggunakan senjata dalam *game*. masih ada bagian *game* yang belum lengkap.

c. Saran dan Komentar dari Pemain Game

Saran dan komentar dalam *game* Petualangan Haluoleo dari pemain *game* yaitu, sebaiknya diberi tingkatan level agar dapat dimainkan dengan nyaman. berikan tutorial dalam bentuk animasi. Tingkat kesulitan dalam *game* sebaiknya di urutkan dari level awal hingga akhir. Berikan penjelasan saat perpindahan antara dalam *game*. *Game* Petualangan Haluoleo sebaiknya di buatkan Versi PC agar lebih banyak peminatnya. Tambahkan poin setelah bermain *game*.

Permudah *game* dengan menambahkan awalan pijakan yang lebih luas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil perancangan *game* Petualangan Haluoleo, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam perancangan sebuah *game* perlu diperhatikan manajemen *file* yaitu pengaturan, penyimpanan dan penamaan *file* sangat berpengaruh dalam merancang *game* agar tidak terjadi kesalahan *Script* serta kerusakan dalam *game*.
2. Pahlwan Haluoleo sebagai raja Muna ke IV, Raja Buton ke VI dan Sultan Buton Sebagai tokoh yang sangat berpengaruh di Sulawesi Tenggara, memang layak untuk di perkenalkan jasa perjuangannya kepada generasi muda agar memiliki semangat nasionalisme.
3. Kebudayaan lokal Sulawesi Tenggara harus tetap di lestarikan dan di perkenalkan kepada generasi muda dengan mengikuti tren perkembangan zaman.
4. Pemilihan media utama yang dihasilkan berupa *game smartphone* sangat relevan digunakan di era digital seperti sekarang ini dimana generasi muda pada umumnya telah memiliki *smartphone* dan dunia internet.

Dari hasil uji coba *game* Petualangan Haluoleo kepada sepuluh orang terkusus generasi muda, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Perancangan *Game* Petualangan Haluoleo sebagai sarana untuk memperkenalkan cerita sejarah dan kepahlawanan Haluoleo yang berisikan konten budaya lokal Sulawesi Tenggara yaitu media yang di setuju oleh generasi muda dalam bentuk *game* yang memberi nilai edukasi serta kebudayaan Sulawesi Tenggara melalui media *smartphone*. *Game* ini memiliki tingkat kesulitan yang medium, serta masih memiliki kekurangan oleh sebab itu, akan dilakukan pengembangan, perbaikan dan penambahan dari *game* Petualangan Haluoleo agar dapat di nikmati kepada banyak orang.

Keterbatasan

Dalam perancangan ini memiliki beberapa kendala diantaranya, Pertama, sering terjadi kesalahan *script* dalam *game*. Kedua, manajemen *file* yang tidak detail menyebabkan proses pembuatan *game* terhambat bahkan mengalami *error* jika terjadi perubahan nama *file*. Ketiga, Keterbatasan ilmu seputar *script*

dalam memerintahkan game sesuai keinginan dan harapan dari pemain *game*. Keempat, kurangnya referensi berupa gambar seputar kisah petualangan Haluoleo. kelima, kurangnya tim dalam membentuk *game* yaitu pembuat suara atau *sound effect*, kurangnya bahan berupa animasi serta keterbatasan alat sehingga *game* yang di buat lebih sederhana.

Saran/Rekomendasi

Manusia adalah makhluk yang tidak luput dari kesalahan, dalam Perancangan *Game* Petualangan Haluoleo ini pun masih belum sempurna dan memiliki kekurangannya. Oleh karenanya perlu dikembangkan dan disempurnakan lebih lanjut. Adapun beberapa saran yang bisa saya sampaikan pada kesempatan berbahagia ini antara lain:

1. Dalam menceritakan kembali kisah sejarah dalam bentuk media berupa *game* perlu diperhatikan manajemen *file* dan data yang lengkap serta perlunya menguji ulang secara rinci dan kesalahan *gamenya* kepada ahlinya serta keakuratan cerita harus di perhatikan dan di verifikasi ulang kepada yang ahlinya yaitu budayawan dan *game developer* agar apa yang nantinya saat disampaikan kepada masyarakat khususnya generasi muda melalui media yang dirancang agar bisa dapat dipertanggung jawabkan.
2. Selain itu, sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual agar kiranya dapat menyelesaikan masalah bukan dengan keinginan diri sendiri namun berdasarkan kebutuhan masyarakat dengan memberikan solusi agar dapat menyelesaikan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat Ariska, Astari Restya Winda, 2018, Menjadi Game Developer Expert: Presentologics.
- Hamundu Mahmud, 2005, Tokoh Pemersatu Kerajaan-Kerajaan Tradisional di Sulawesi Tenggara, Simposium Internasional Pernaskahan Nusantara di Baruga Keraton Buton Sulawesi Tenggara.
- Havid Anwar dkk, 2007, Sejarah Kota Kendari, Penerbit buku pendidikan, Anggota Ikapi.
- J.Couvreur, Rene Van Den Berg, 2001, Sejarah dan Kebudayaan Kerajaan Muna, Artha Wacana Press Kupang La Kimi Batoa, 1991, Sejarah Muna, CV Astri Raha.
- Moeleong, Lexy. 2002. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rasyid Abd, 1998, Cerita Rakyat Buton dan Muna di Sulawesi Tenggara, Pusat Pembinaan dan

Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Rustam E Tamburaka, 2007, Sejarah dan Kebudayaan Sulawesi Tenggara, Badan Riset Daerah Sulawesi Tenggara.
- Saidi, E.A Muh, 2010, Sejarah La Kilaponto-Murhum Sultan Mudammad Isa Kaimuddin Khalifatul Khamis. Yayasan Keraton Wolio Buton.
- Tim Media Vista, 2009, Mengenal Adat, Budaya dan Kekayaan Alam Indonesia, Cikal Aksara.

Sumber Internet:

- Ariska Hidayat, 2017, Menjadi Game Developer Expert (Online), https://www.dicoding.com/academies/47?fbclid=IwAR06dAS_nyjCugqFKYvWg8wi0Gk4hNPVfoeY1ccZ9JSSqe_hlgpOuYfnWzc# . Diakses pada 16 Desember 2018 pukul 22.09.
- Cahyo Dandi, 2017, Penggunaan *Smartphone* di Indonesia Tahun 2017, [online] <http://dewina-journal.foutap.com/penggunaan-Smartphone-di-indonesia-tahun-2017/>. Diakses pada 31 Maret 2018 pukul 9.40.
- Pengelola web kemdikbud, 2017, Kemendikbud Sosialisasikan Undang-Undang Pemajuan Kebudayaan, [online] <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/11/kemendikbud-sosialisasikan-undangundang-pemajuan-kebudaya-an>, Diakses pada 31 Maret 2018 pukul 9.49.
- Rico, 2014, Rumah Adat Buton (Malige/Kamali) <http://www.indonesia-heritage.net/2014/10/rumah-adat-buton-maligekamali/>, [online], <http://www.indonesia-heritage.net/2014/10/rumah-adat-buton-maligekamali/> Diakses pada 30 Maret 2018 pukul 18.00.