

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran .....	6
Gambar 2.1 Sulapak appak .....	20
Gambar 2.2 Aksara Lontara dalam Unicode.....	21
Gambar 3.1 Kantor BPNB .....	23
Gambar 3.2 Gedung Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin .....	24
Gambar 3.3 Buku pelajaran aksara Lontara .....	26
Gambar 3.4 Buku Elong Ugi sebagai media pembelajaran kreatif.....	27
Gambar 3.5 Tampilan <i>homescreen</i> dan logo aplikasi Pasundan.....	29
Gambar 3.6 Tampilan <i>homescreen</i> dan logo aplikasi Duolingo .....	30
Gambar 3.7 Tampilan <i>homescreen</i> dan logo aplikasi Japanese Dungeon .....	31
Gambar 3.8 <i>Penulis bersama narasumber dari PNB Sulawesi Selatan</i> .....	31
Gambar 3.9 <i>Penulis bersama narasumber dari FIB UNHAS Makassar</i> .....	34
Gambar 3.10 <i>Grafik pengetahuan aksara Lontara</i> .....	37
Gambar 3.11 <i>Grafik minat dan urgensi khalayak terhadap aksara Lontara</i> .....	38
Gambar 3.12 <i>Grafik durasi bermain rata-rata per hari</i> .....	38
Gambar 3.13 <i>Grafik preferensi genre permainan</i> .....	39
Gambar 3.14 <i>Grafik preferensi Artstyle</i> .....	40
Gambar 4.1 <i>Kata Kunci</i> .....	54
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> .....	59
Gambar 4.3 <i>Huruf Lontara</i> .....	59
Gambar 4.4 <i>Big John</i> .....	61
Gambar 4.5 <i>Sketsa UX Map dan Gameplay</i> .....	61
Gambar 4.6 <i>Sketsa elemen estetis, dan desain karakter</i> .....	61
Gambar 4.7 <i>Sketsa main menu, dan map select.</i> .....	62
Gambar 4.8 <i>Skema warna “Jelajah Lontara”</i> .....	63
Gambar 4.9 <i>Big John</i> .....	64
Gambar 4.10 <i>Logotype dan logogram “Jelajah Lontara”</i> .....	64
Gambar 4.11 <i>Desain karakter Nani’, Uding, dan Maniratu</i> .....	65
Gambar 4.12 <i>Desain karakter Uding</i> .....	65
Gambar 4.13 <i>Desain karakter Nani</i> .....	66

Gambar 4.14	<i>Desain karakter Tiku</i> .....	67
Gambar 4.15	<i>Desain karakter Maniratu Arung Data</i> .....	67
Gambar 4.16	<i>Sprites karakter Uding dalam bagian kecil</i> .....	68
Gambar 4.17	<i>Sprites karakter Uding</i> .....	69
Gambar 4.18	<i>Spritesheet “Idle” karakter Uding</i> .....	69
Gambar 4.19	<i>Spritesheet “Attack” karakter Uding</i> .....	69
Gambar 4.20	<i>Spritesheet “Damaged” karakter Uding</i> .....	69
Gambar 4.21	<i>Spritesheet “Win” karakter Uding</i> .....	69
Gambar 4.22	<i>Spritesheet “Skill” karakter Uding</i> .....	70
Gambar 4.23	<i>Sprites karakter Nani’</i> .....	70
Gambar 4.24	<i>Spritesheet “Idle” karakter Nani’</i> .....	70
Gambar 4.25	<i>Spritesheet “Attack” karakter Nani’</i> .....	70
Gambar 4.26	<i>Spritesheet “Damaged” karakter Nani’</i> .....	70
Gambar 4.27	<i>Spritesheet “Win” karakter Nani’</i> .....	71
Gambar 4.28	<i>Spritesheet “Skill” karakter Nani’</i> .....	71
Gambar 4.29	<i>Sprites karakter Tiku</i> .....	71
Gambar 4.30	<i>Spritesheet “Idle” karakter Tiku</i> .....	71
Gambar 4.31	<i>Spritesheet “Attack” karakter Tiku</i> .....	71
Gambar 4.32	<i>Spritesheet “Damaged” karakter Tiku</i> .....	72
Gambar 4.33	<i>Spritesheet “Win” karakter Tiku</i> .....	72
Gambar 4.34	<i>Spritesheet “Skill” karakter Tiku</i> .....	72
Gambar 4.35	<i>Sprites karakter Maniratu</i> .....	72
Gambar 4.36	<i>Spritesheet “Idle” karakter Maniratu</i> .....	73
Gambar 4.37	<i>Spritesheet “Attack” karakter Maniratu</i> .....	73
Gambar 4.38	<i>Spritesheet “Damaged” karakter Maniratu</i> .....	73
Gambar 4.39	<i>Spritesheet “Win” karakter Maniratu</i> .....	73
Gambar 4.40	<i>Spritesheet “Skill” karakter maniratu</i> .....	73
Gambar 4.41	<i>Sprites karakter Serigala dan Warewolf</i> .....	74
Gambar 4.42	<i>Spritesheet “Idle” karakter Serigala</i> .....	74
Gambar 4.43	<i>Spritesheet “Attack” karakter Serigala</i> .....	74
Gambar 4.44	<i>Spritesheet “Damaged” karakter Serigala</i> .....	74
Gambar 4.45	<i>Spritesheet “Dead” karakter Serigala</i> .....	74

Gambar 4.46 <i>Icon karakter</i> .....	75
Gambar 4.47 <i>Desain background Hutan Puncak Malino</i> .....	75
Gambar 4.48 <i>Desain background Gaa Toraja</i> .....	76
Gambar 4.49 <i>Tampilan map keseluruhan dan ingame</i> .....	76
Gambar 4.50 <i>Desain antarmuka “Dialogue Box”</i> .....	77
Gambar 4.51 <i>Desain antarmuka “Pertanyaan” dan “Jawaban”</i> .....	77
Gambar 4.52 <i>Desain antarmuka “Progression Bar”</i> . .....	78
Gambar 4.53 <i>Desain icon “Items and Skill”</i> .....	78
Gambar 4.54 <i>Desain antarmuka “Health Bar”</i> .....	78
Gambar 4.55 <i>Desain antarmuka “Tombol dan Jendela”</i> .....	79
Gambar 4.56 <i>Desain pola pada background</i> .....	7
Gambar 4.57 <i>UI UX Map</i> .....	80
Gambar 4.58 <i>Title Screen</i> .....	81
Gambar 4.59 <i>Main Menu</i> .....	81
Gambar 4.60 <i>Stage Selection Menu</i> .....	82
Gambar 4.61 <i>Character Selection Menu</i> .....	82
Gambar 4.62 <i>Tutorial Menu</i> .....	83
Gambar 4.63 <i>Setting Menu</i> .....	83
Gambar 4.64 <i>Tampilan Soal Jawaban Benar (Menyerang) Salah (Diserang)</i> ....	84
Gambar 4.65 <i>Reward Point</i> .....	84
Gambar 4.66 <i>Tampilan Skill, Item, Menggunakan Skill, dan Menggunakan Item</i>	85
Gambar 4.67 <i>Tampilan Menang dan Kalah pada akhir permainan</i> .....	85
Gambar 4.68 <i>Tampilan Awal, gameplay, dan akhir minigames</i> . .....	86
Gambar 4.69 <i>Karakter, dan narasi ceritanya</i> .....	87
Gambar 4.70 <i>Bissu sebagai bagian dari narasi</i> .....	87
Gambar 4.71 <i>Landing Page website Jelajah Lontara</i> .....	88
Gambar 4.72 <i>Pop Up Window website Jelajah Lontara</i> .....	89
Gambar 4.73 <i>Digital ads 1:1 sebagai promosi di sosial media</i> . .....	89
Gambar 4.74 <i>Digital ads motion graphic dan thumbnail</i> . .....	90
Gambar 4.75 <i>Digital ads video</i> . .....	90
Gambar 4.76 <i>Thumbnail digital ads video</i> .....	91

Gambar 4.77 <i>Poster 1</i> . .....	91
Gambar 4.78 <i>Poster 2</i> . .....	92
Gambar 4.79 <i>Digital sticker sebagai media pendukung</i> . .....	93
Gambar 4.80 <i>Tampak depan pamflet</i> . .....	93
Gambar 4.81 <i>Tampak belakang pamflet</i> . .....	94
Gambar 4.82 <i>Cover Concept art</i> . .....	95
Gambar 4.83 <i>Konsep cerita dalam concept art</i> .....	95
Gambar 4.84 <i>Konsep latar tempat dalam concept art</i> .....	95
Gambar 4.85 <i>Konsep stage dalam concept art</i> . .....	96
Gambar 4.86 <i>Konsep karakter “Nani” dalam concept art</i> . .....	96
Gambar 4.87 <i>Konsep karakter “Uding” dalam concept art</i> . .....	97
Gambar 4.88 <i>Konsep karakter “Maniratu” dalam concept art</i> . .....	97
Gambar 4.89 <i>Konsep karakter “Tiku” dalam concept art</i> . .....	97
Gambar 4.90 <i>Konsep karakter “Lawan” dalam concept art</i> . .....	98
Gambar 4.91 <i>Elemen gameplay dalam concept art</i> . .....	98
Gambar 4.92 <i>Gameplay dalam concept art</i> .....	98