

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Perancangan.....	3
1.5 Ruang Lingkup.....	3
1.5.1 Apa.....	4
1.5.2 Siapa.....	4
1.5.3 Kapan	4
1.5.4 Di mana.....	4
1.5.5 Kenapa	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Analisis Data.....	4
1.8 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.9 Kerangka Pemikiran.....	6
BAB II	7
DASAR PEMIKIRAN	7
2.1 Desain	7
2.2 Desain Komunikasi Visual.....	7
2.2.1 Elemen Desain	7
2.2.2 Warna.....	9
2.2.3 Sistem Warna Nusantara.....	10
2.3 Media Edukasi	10

2.3.1	Media Edukasi Kreatif	11
2.3.2	Peran Permainan dalam Edukasi.....	11
2.4	Game.....	12
2.4.1	Unsur dalam Game.....	12
2.4.2	Gameplay	14
2.4.3	Educational Game.....	14
2.4.4	Genre Game	14
2.4.5	Game Mechanics.....	15
2.4.6	Metode Drill.....	15
2.5	Game Design.....	16
2.5.1	Android	16
2.5.2	Metode Input Layar Sentuh.....	16
2.5.3	Ruang Waktu Datar.....	16
2.5.4	Aset Grafis Dua Dimensi	17
2.5.5	Character Design.....	18
2.6	Narasi	19
2.6.2	Paupau Ri Kadong	19
2.6.3	Aksara	20
2.6	Aksara Lontara.....	20
2.6.1	Asal Muasal Aksara Lontara.....	20
2.6.2	Tulisan Aksara Lontara.....	21
BAB III.....		22
DATA DAN ANALISIS MASALAH		22
3.1	Data.....	22
3.1.1	Balai Pelestarian Nilai Budaya Sulawesi Selatan	22
3.1.2	Program Studi Bahasa dan Sastra Daerah Universitas Hasanuddin.....	24
3.2	Data Produk	24
3.2.1	Buku Pelajaran Aksara Lontara	25
3.2.2	Modul Bahan Ajar Aksara Lontara.....	26
3.2.3	Buku Sastra Bugis-Makassar	27
3.3	Data Khalayak Sasaran	28
3.4	Data Proyek Sejenis	28
3.4.1	Pasundan	29
3.4.2	Duolingo	29

3.5	Data Hasil Wawancara.....	31
3.5.1	Wawancara Balai Pelestarian Nilai Budaya Sulawesi Selatan.....	31
3.5.2	Wawancara Program Studi Sastra Daerah Universitas Hasanuddin	34
3.6	Data Kuisioner Khalayak Sasaran.....	36
3.7	Data Hasil Observasi.....	40
3.8	Analisis Data	41
3.8.1	Analisis SWOT	41
3.8.2	Matriks SWOT	42
3.8.3	Analisis Proyek Sejenis.....	44
3.8.4	Analisis SWOT Proyek Sejenis	52
BAB IV	54
KONSEP PERANCANGAN	54
4.1	Konsep	54
4.1.1	Konsep Pesan	54
4.1.2	Konsep Kreatif	55
4.1.3	Konsep Media	57
4.1.4	Konsep Visual	58
4.1.5	Sketsa	61
4.1.6	Konsep Bisnis	62
4.2	Hasil Perancangan.....	63
4.2.1	Warna.....	63
4.2.2	Tipografi	63
4.2.3	Logo	64
4.2.4	Character Design.....	65
4.2.5	2D Character Sprites	68
4.2.6	Background Design.....	75
4.2.7	User Interface	77
4.2.8	UI UX Map	80
4.2.9	Title Screen	80
4.2.10	Menu	81
4.2.11	Gameplay Screen	84
4.2.12	Gameplay Minigames	86
4.2.13	Narasi	86
4.2.14	Website	88

4.2.15	Digital Ads	89
4.2.16	Poster.....	91
4.2.17	Digital Stickers.....	93
4.2.18	Pamflet	93
4.2.19	Concept Art.....	94
BAB V	99
KESIMPULAN DAN SARAN	99
5.1	Kesimpulan	99
5.2	Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	102