

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Penelitian	7
Gambar 2.1.1 Dimensi <i>Gamification</i>	10
Gambar 2.1.2 Proses <i>Design Thinking</i>	15
Gambar 2.1.3 Colours in Culture	21
Gambar 2.1.4 Tipografi.....	24
Gambar 2.1.5 Pasangan <i>Font</i>	25
Gambar 2.1.6 Ukuran <i>Font</i>	25
Gambar 2.1.7 <i>Typeface</i>	26
Gambar 2.1.8 <i>Leading</i>	26
Gambar 2.1.9 <i>Line Length</i>	27
Gambar 2.1.10 <i>Space</i>	27
Gambar 2.1.11 Hirarki	28
Gambar 2.1.12 Kontras Pada Tipografi	28
Gambar 2.1.13 <i>Kerning</i>	29
Gambar 2.1.14 Tracking	29
Gambar 2.1.15 <i>Alignment</i>	30
Gambar 2.1.16 <i>Highlight</i> pada Tipografi Fungsional.....	30
Gambar 2.1.17 Desain Responsif.....	31
Gambar 2.1.18 <i>Single-Column Grid</i>	33
Gambar 2.1.19 <i>Two-Column Grid</i>	33
Gambar 2.1.20 <i>Multi Column Grid</i>	34
Gambar 2.1.21 <i>Two-Column Grid</i>	34
Gambar 2.1.22 <i>Hierarchical</i>	35
Gambar 2.1.23 <i>Phone Tap</i>	35
Gambar 2.1.24 Ikon Keranjang.....	36
Gambar 2.1.25 Tombol <i>Undo, Redo, Cancel</i>	36
Gambar 2.1.26 Sistem Desain dan Notifikasi	37
Gambar 2.1.27 Konfirmasi pemesanan tiket pesawat dan tampilan kalender	38
Gambar 2.1.29 <i>Tap to Like</i>	39
Gambar 2.1.30 <i>Messy vs Organized UI</i>	40
Gambar 2.1.31 <i>Internet Connection Error & No Search Results</i>	41
Gambar 2.2 Kerangka Teori dan Asumsi	42

Gambar 3.1.1 Logo Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat	44
Gambar 3.1.2 Struktur kedinasan Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat.....	45
Gambar 3.1.3 Aksara Swara	47
Gambar 3.1.4 Aksara Ngalagena	48
Gambar 3.1.5 Aksara Swara	48
Gambar 3.1.6 Aksara Angka.....	50
Gambar 3.1.7 Susilawati	52
Gambar 3.1.8 Rita Suniarsih.....	53
Gambar 3.1.9 Rekaman Wawancara Dengan Narasumber 1.....	55
Gambar 3.1.10 Wawancara Dengan Narasumber 2.....	55
Gambar 3.1.11 Alvin Setiawan.....	56
Gambar 3.1.12 Naufal Muammar Zatnika.....	58
Gambar 3.1.13 Ahmad Arya.....	58
Gambar 3.1.14 Aditya Kurniawan	59
Gambar 3.1.15 Adinda Diva A.	59
Gambar 3.1.16 Ulayya Azizah A.....	60
Gambar 3.1.17 <i>User Persona</i> Penutur Bahasa Sunda.....	62
Gambar 3.1.18 <i>User Persona</i> Non-penutur Bahasa Sunda.....	63
Gambar 3.1.19 Domisili Responden.....	64
Gambar 3.1.20 Usia Responden.....	65
Gambar 3.1.21 Jenjang Pendidikan	65
Gambar 3.1.22 Penutur atau Non Penutur	66
Gambar 3.1.23 Frekuensi Penggunaan Bahasa Sunda oleh Penutur	66
Gambar 3.1.24 Tingkat Pemahaman Bahasa Sunda oleh Penutur.....	67
Gambar 3.1.25 Sumber Pembelajaran Bahasa Sunda.....	67
Gambar 3.1.26 Kemampuan Membaca Aksara Sunda oleh Penutur.....	68
Gambar 3.1.27 Tingkat Pemahaman Penutur Terhadap Aksara Sunda Baku	68
Gambar 3.1.28 Sumber Pembelajaran Aksara Sunda Baku.....	69
Gambar 3.1.29 Tingkat Kepentingan Mempelajari Aksara Sunda Baku Menurut penutur	69
Gambar 3.1.30 Pengalaman Mempelajari Aksara Sunda Baku oleh Non Penutur.	70
Gambar 3.1.31 Tingkat Pemahaman Aksara Sunda Baku oleh Non Penutur.....	70
Gambar 3.1.32 Sumber Informasi Aksara Sunda Baku.....	71

Gambar 3.1.33 Tingkat Kepentingan Mempelajari Aksara Sunda Baku Menurut Non Penutur	71
Gambar 3.1.34 Pengalaman Mempelajari Aksara Sunda Melalui Aplikasi	72
Gambar 3.1.35 Aplikasi yang Pernah Digunakan.....	72
Gambar 3.1.36 Daya Tarik Tampilan Aplikasi yang Digunakan	73
Gambar 3.1.37 Ketertarikan Menggunakan Aplikasi Pembelajaran aksara Sunda	73
Gambar 3.1.38 Preferensi Media Pembelajaran Aksara Sunda	74
Gambar 3.1.39 Sistem Operasi yang Digunakan	74
Gambar 3.1.40 Ilustrasi Aplikasi Duolingo	75
Gambar 3.1.41 Ilustrasi Aplikasi Renshuu	75
Gambar 3.1.42 Ilustrasi Game PocketLove	76
Gambar 3.1.43 Usia Responden.....	76
Gambar 3.1.44 Preferensi Penggayaan Visual.....	77
Gambar 3.1.45 Logo Duolingo	78
Gambar 3.1.46 Logo Pasundan.....	79
Gambar 3.1.47 Logo Renshuu	80
Gambar 4.1.1 Referensi Ilustrasi	94
Gambar 4.1.2 Jua	94
Gambar 4.1.3 KoHo.....	95
Gambar 4.1.4 Sunda v Unpad	95
Gambar 4.1.5 Palet Warna	95
Gambar 4.1.6 <i>Moodboard</i>	96
Gambar 4.2.1 Wawancara dengan <i>user</i>	97
Gambar 4.2.2 (1) Proses <i>Mind Map</i> , (2) <i>Mind Map</i> kata kunci aplikasi	99
Gambar 4.2.3 (1) Sketsa Logo 1, (2) Sketsa Logo 2, (3) Sketsa Logo 3	100
Gambar 4.2.4 Sketsa logo Akhir.....	100
Gambar 4.2.5 Konstruksi logo aplikasi Sampurasun!	100
Gambar 4.2.6 Logo aplikasi Sampurasun!.....	100
Gambar 4.2.7 (1) Alternatif Bentuk Ikon, (2) Ikon Akhir Menu Latihan Tulis ...	101
Gambar 4.2.8 Sketsa Desain Karakter	101
Gambar 4.2.9 Desain Karakter akhir	101
Gambar 4.2.10 <i>Flowchart</i>	104
Gambar 4.2.11 <i>Low Fidelity Prototype</i>	105
Gambar 4.2.12 Animasi <i>loading screen</i>	105

Gambar 4.2.13 Start Screen	106
Gambar 4.2.14 Perkenalan	107
Gambar 4.2.15 Input Nama.....	107
Gambar 4.2.16 Perkenalan Aksara Ga	108
Gambar 4.2.17 Input e-mail	108
Gambar 4.2.18 Perkenalan Aksara Nga.....	109
Gambar 4.2.19 Input <i>Password</i>	109
Gambar 4.2.20 <i>Progress Bar</i>	110
Gambar 4.2.21 <i>Home Screen</i>	110
Gambar 4.2.22 <i>Floating Menu</i>	111
Gambar 4.2.23 Menu Tulis, pembelajaran, permainan.....	111
Gambar 4.2.24 Pembelajaran Ngalagena.....	113
Gambar 4.2.25 Materi Ngalagena 1	113
Gambar 4.2.26 Materi Ngalagena 2	114
Gambar 4.2.27 Materi Ngalagena 3	114
Gambar 4.2.28 Materi Ngalagena 4	115
Gambar 4.2.29 Tombol Kuis	115
Gambar 4.2.30 Jawaban Salah dan Benar.....	116
Gambar 4.2.31 Kuis 1	116
Gambar 4.2.32 Kuis 2	117
Gambar 4.2.33 Tombol <i>Retry</i> dan <i>Home</i>	117
Gambar 4.2.34 Menu Latihan Tulis (<i>Unlocked</i>).....	118
Gambar 4.2.35 Latihan Tulis 1	118
Gambar 4.2.36 Latihan Tulis 2	119
Gambar 4.2.37 Latihan Tulis 3	119
Gambar 4.2.38 Latihan Tulis 4	120
Gambar 4.2.39 Kamus Alfabetikal	120
Gambar 4.2.40 Kamus Undak-Usuk.....	121
Gambar 4.2.41 Menu permainan	121
Gambar 4.2.42 Cara Bermain	122
Gambar 4.2.43 Manggihan Kuring! 1	122
Gambar 4.2.44 Jawaban Salah dan Benar.....	123
Gambar 4.2.45 Manggihan Kuring! 2.....	123

Gambar 4.2.46 <i>Progress Bar & Time Bar</i>	123
Gambar 4.2.47 Tombol <i>Pause, Hint, dan Skip</i>	124
Gambar 4.2.48 Petak Umpet 1	125
Gambar 4.2.49 Petak Umpet 2	125
Gambar 4.2.50 <i>Ngalinggihkeun</i>	126
Gambar 4.2.51 <i>Ngalinggihkeun</i>	126
Gambar 4.2.52 Menu Profil	127
Gambar 4.2.53 Menu Pengaturan	127
Gambar 4.2.54 Menu Tentang Aplikasi.....	128