

ABSTRAK

Indonesia memiliki keragaman budaya yang sangat luas dengan keunikan tersendiri di setiap daerah, namun seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat menyebabkan sebagian masyarakat mulai melupakan warisan budaya lokal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan pengetahuan masyarakat terhadap kebudayaan lokal Indonesia, khususnya kebudayaan Suku Mamasa di Sulawesi Barat dengan melakukan perancangan aset visual 2D untuk media permainan digital. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka dari buku, jurnal, dan artikel, serta observasi tidak langsung melalui media sosial dan platform digital yang membahas kebudayaan Mamasa. Data yang terkumpul kemudian direduksi untuk menentukan elemen budaya yang akan diolah menjadi aset visual. Adapun proses perancangan mengikuti tahapan pengkayaan menurut S.P. Gustami, yakni eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Pada tahap perwujudan akan dilakukan finalisasi akhir dan evaluasi melalui survei kepada masyarakat yang untuk menilai efektivitas media yang dirancang. Hasil survei menunjukkan bahwa perancangan aset visual 2D berbasis budaya Mamasa efektif dalam memperkenalkan nilai-nilai serta keunikan kebudayaan lokal secara menarik dan interaktif, sehingga media permainan digital dapat menjadi strategi inovatif untuk melestarikan dan mengenalkan budaya lokal kepada generasi muda dan masyarakat luas.