

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>DATA PESERTA TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Perancangan dan Manfaat Perancangan.....	3
1.5 Ruang Lingkup.....	4
1.6 Metode Perancangan .....	5
1.7 Metode Analisis.....	6
1.8 Kerangka Perancangan .....	7
1.10 Pembabakan.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
2.1 Teori Terkait Objek .....	10
2.1.1 Kebakaran Hutan.....	10
2.1.1 Empat Tahap Kebakaran .....	11
2.2 Media.....	12
2.2.1 <i>Video Game</i> .....	12
2.2.2 <i>Desain Environment</i> .....	13
2.2.3 <i>Pixel Arts</i> .....	13
2.2.4 <i>Tiles</i> .....	14
2.2.5 Perspektif <i>Top – Down</i> .....	15

2.3	<i>Background</i> .....	15
2.4.	Metodologi Penelitian .....	22
2.4.1	Penelitian Kualitatif .....	23
2.4.2	Metode Analisis .....	24
2.5	Segmentasi Pasar .....	24
2.5.1.	Segmentasi Dewasa Muda .....	26
<b>BAB III Data dan Analisis.....</b>		<b>26</b>
3.1	Data .....	26
3.1.1	Data Obyek Penelitian.....	26
3.1.2	Data Khalayak Sasar .....	29
3.1.3	Data Observasi .....	30
3.1.4	Data Wawancara .....	44
3.2	Analisis Data .....	49
3.2.1	Analisis Data Wawancara .....	49
3.2.2	Analisis Data Kuisisioner .....	50
3.2.3	Analisis Data Karya Sejenis.....	52
3.2.4	Analisis Matriks .....	64
3.2.5	Hasil Analisis Data.....	65
<b>BAB IV .....</b>		<b>65</b>
4.1	Ide Utama .....	65
4.2	Konsep Kreatif .....	65
4.3	Konsep Media.....	66
4.4	Konsep Visual .....	66
4.5	Hasil Perancangan .....	84
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>		<b>99</b>
5.1	Kesimpulan.....	99
5.2	Saran.....	99
<b>Daftar Pustaka.....</b>		<b>101</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>104</b>