

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan.....	2
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	2
1.2.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.3.1 Apa? .....	3
1.3.2 Siapa? .....	3
1.3.3 Mengapa? .....	3
1.3.4 Dimana? .....	3
1.3.5 Kapan?.....	3
1.3.6 Bagaimana? .....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan .....	4
1.4.1 Tujuan .....	4
1.4.2 Manfaat Perancangan .....	4
1.5 Metode Perancangan .....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.5.2 Metode Analisis Data.....	5
1.6 Kerangka Perancangan.....	6
1.7 Pembabakan .....	7
<b>BAB II</b> .....	<b>8</b>
2.1 Teori Terkait Objek.....	8
2.1.1 Konservasi Alam.....	8
2.1.2 Hutan Lindung .....	9
2.1.3 Ekowisata .....	9

2.2 Teori Terkait Medium .....	11
2.2.1 Game .....	11
2.2.2 Platformer.....	12
2.2.3 Level Design .....	13
2.2.4 Environment Art.....	18
2.2.5 Game World .....	22
2.2.6 Unsur Visual .....	23
2.3 Landasan Perancangan .....	28
2.3.1 Metode Penelitian Kualitatif .....	28
2.3.2 Teknik Pengumpulan Data Penelitian.....	28
2.3.3 Metode Analisis Kualitatif.....	29
<b>BAB III.....</b>	<b>30</b>
3.1 Data Objek .....	30
3.1.1 Data Fenomena.....	30
3.1.2 Data Wawancara .....	31
3.1.3 Data Khalayak Sasar .....	32
3.2 Data Observasi .....	33
3.3 Data Karya Sejenis.....	49
3.3.1 Perbandingan Karya Sejenis .....	49
3.4 Hasil Analisis .....	82
3.4.1 Tema Besar.....	84
3.4.2 Keyword.....	84
<b>BAB IV .....</b>	<b>86</b>
4.1 Konsep .....	86
4.1.1 Ide Besar.....	86
4.1.2 Konsep Pesan .....	87
4.1.3 Konsep Media .....	87
4.1.4 Konsep Kreatif .....	87
4.2 Konsep Visual .....	88
4.3.1 Perancangan Aset.....	101
<b>BAB V.....</b>	<b>144</b>
5.1 Kesimpulan .....	144
5.2 Saran.....	144
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>145</b>