

ABSTRAK
PERANCANGAN DESAIN *ENVIRONMENT* UNTUK GAME
EDUKATIF MENGENAI PENANGANAN DAN PENANGGULANGAN
KEBAKARAN HUTAN DI WONOSOBO UNTUK DEWASA MUDA

Oleh : Tubagus Nazuli Furqon

1601204072

Kebakaran hutan di Indonesia, khususnya di Wonosobo, menjadi masalah serius dengan dampak ekonomi, lingkungan, dan sosial. Salah satu penyebab kebakaran hutan ini adalah karena perbuatan manusia itu sendiri seperti pembukaan lahan dengan cara membakar, membuang puntung rokok sembarangan dan kegiatan menimbulkan api lainnya yang dilakukan baik oleh masyarakat sekitar ataupun para pendaki. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan sikap dan kesadaran masyarakat terutama para pengunjung kawasan wisata di Wonosobo terhadap langkah pencegahan dan penanganan kebakaran hutan menggunakan media *game* edukatif. Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data meliputi studi literatur dengan beberapa buku dan jurnal, observasi ke wilayah Wonosobo, dan wawancara dengan beberapa narasumber ahli dan masyarakat setempat. Lalu dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dan analisis matriks. Hasil perancangan berupa *asset* visual yang berfokus pada *environment* dan *background* untuk sebuah *video game* edukatif dengan perspektif Top-Down dan menggunakan penggambaran *pixel art*. Selain untuk *game*, hasil *asset* visual akan di tampilkan kedalam artbook.

Kata kunci: *Asset* Visual, *Environment*, *Game* edukatif, Kebakaran Hutan, *Pixel Art*, Wonosobo.