

ABSTRAK

Sabatina, Asita. 2016. Perancangan *Background* Pada Game "*Cockatoo Savior*". Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Background adalah bagian yang penting dari tampilan suatu *game* karena berfungsi untuk mendukung suasana dan yang dinarasikan pada *game* tersebut dan memberikan suatu pengalaman tersendiri bagi pemain sehingga membuat *game* menjadi lebih menarik. Perancangan *background* pada game "*Cockatoo Savior*" ini bertujuan sebagai perancangan eksperimental untuk menciptakan *background* yang dapat mempengaruhi *mood* melalui warna, pencahayaan dan atmosfer yang disuguhkan sehingga saat memainkannya, pemain dapat merasakan suasana dalam *game* sesuai yang diharapkan oleh desainer. Game "*Cockatoo Savior*" mengangkat tema pelestarian burung Kakatua Jambul Kuning Kecil (*Cacatua sulphurea abbotti*) di habitat asli burung tersebut di Pulau Masakambing yang akan dituangkan pada *background* dalam perancangan ini. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah studi literatur, wawancara, studi audio visual dan dokumentasi. Dari perancangan ini, dapat disimpulkan bahwa dalam merancang *background* dengan pemilihan warna (*hue*, *value contrast*, dan *intensity*), pencahayaan, dan penggambaran atmosfer yang baik dapat mempengaruhi *mood* tampilan *game* secara keseluruhan dan menambah nilai estetika pada *game*.

Kata Kunci : *Background*, *Mood*, Masakambing