

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	2
1.2.1 Identifikasi Masalah	2
1.2.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Manfaat Perancangan	2
1.5 Metodologi Perancangan	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Analisis Data	3
1.6 Kerangka Perancangan	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 <i>Background</i>	6
2.1.1 Definisi <i>Background</i>	6
2.1.2 <i>Background</i> Sebagai Bentuk Representasi, Ilustrasi, dan Simulasi.	6
2.1.3 <i>Background</i> dalam <i>Game</i>	7
2.2 Pembentuk <i>Mood</i>	8
2.2.1 Warna	8
2.2.2 Pencahayaan	14
2.2.3 Atmosfer dan Elemennya	18
2.3 <i>Background Pipeline</i>	22
BAB III DATA DAN ANALISIS	
3.1 Data Produk	24
3.1.1 <i>Game "Cockatoo Savior"</i>	24

3.1.2 Pulau Masakambing.	25
3.2 Data Khalayak Sasaran	33
3.3 Data Dokumentasi Audio Visual	34
3.3.1 Perkebunan Kelapa	34
3.3.2 Perkebunan Randu.....	34
3.3.3 Hutan Bakau	35
3.3.4 Pantai	36
3.4 Data Produk	36
3.4.1 Wawancara dengan Anggota Konservasi Kakatua Indonesia.	36
3.4.2 Wawancara dengan <i>Environment Artist</i>	37
3.5 Analisis	38
3.5.1 Analisis Warna Berdasarkan Data Dokumentasi.....	38
3.5.2 Analisis Proyek Sejenis.	40
3.6 Hasil Penafsiran.	44
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN	
4.1 Konsep Perancangan.....	46
4.1.1 Konsep Pesan	46
4.1.2 Konsep Media.....	46
4.1.3 Konsep Visual	47
4.1.4 Diagram Proses Perancangan.	47
4.2 Proses Perancangan.....	47
4.2.1 Pra Produksi	47
4.2.2 Produksi.....	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	66