

## ABSTRAK

Masyarakat saat ini kurang menyadari akan kebutuhan gizi bagi tubuhnya. Hal ini disebabkan oleh banyaknya jumlah rumah makan dan restoran makanan cepat saji penyedia makanan tinggi lemak dan karbohidrat yang sangat disukai masyarakat sehingga meningkatkan resiko obesitas. Untuk membuat *game*, sebuah *background* memainkan peran penting dalam aspek visual dan membangun suasana. Tujuan dari perancangan ini adalah membuat desain *background* untuk permainan "*Obese Runner*". Metode penelitian yang dipilih adalah kualitatif, dengan menggunakan instrumen pengumpulan informasi seperti observasi, wawancara, dan studi pustaka. Beberapa daerah di Bandung yang menjadi inspirasi sebagai *background* game ini yaitu Pujasera Telkom, Kawasan Jalan Cisangkuy, dan Dipatiukur.

**Kata Kunci:** *obesitas, background, penjual makanan*