

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan.....	6
Gambar 3. 1 Pedagang makanan sekitar Telkom University	19
Gambar 3. 2 Pedagang sekitar Telkom University	19
Gambar 3. 3 Pedagang kuliner di Kawasan Cisangkuy	20
Gambar 3. 4 Pedagang kuliner dan rumah penduduk sekitar Kawasan Cisangkuy	22
Gambar 3. 5 Pedagang kuliner di sekitar daerah Dipatiukur	24
Gambar 3. 6 Logo Raymand Legends	26
Gambar 3. 7 Logo Vector	28
Gambar 3. 8 Logo Hollow Knight	30
Gambar 4. 1 Sketsa daerah Pujasera Telkom.....	35
Gambar 4. 2 Moodboard daerah Pujasera Telkom.....	36
Gambar 4. 3 Background daerah Pujasera Telkom.....	36
Gambar 4. 4 Aset Background daerah Pujasera Telkom	40
Gambar 4. 5 Penerapan Aset Background daerah Pujasera Telkom	41
Gambar 4. 6 Sketsa daerah Kawasan Jalan Cisangkuy	42
Gambar 4. 7 Moodboard daerah Kawasan Jalan Cisangkuy.....	42
Gambar 4. 8 Background daerah Kawasan Jalan Cisangkuy	43
Gambar 4. 9 Aset Background daerah Kawasan Jalan Cisangkuy.....	45
Gambar 4. 10 Penerapan Aset Background daerah Kawasan Jalan Cisangkuy	46
Gambar 4. 11 Sketsa daerah Dipatiukur	47
Gambar 4. 12 Moodboard daerah Dipatiukur	47
Gambar 4. 13 Background daerah Dipatiukur	48
Gambar 4. 14 Aset Background daerah Dipatiukur	50
Gambar 4. 15 Penerapan Aset Background daerah Dipatiukur.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis Game Rayman Legends	27
Tabel 3. 2 Analisis Game Vector	30
Tabel 3. 3 Analisis Game Hollow Knight.....	32
Tabel 4. 1 Tabel Pembagian Aset Background daerah Pujasera Telkom.....	38
Tabel 4. 2 Tabel Pembagian Aset Background daerah Kawasan Jalan Cisangkuy.....	44
Tabel 4. 3 Tabel Pembagian Aset Background daerah Dipatiukur	49