

DAFTAR ISI

PERANCANGAN DESAIN BACKGROUND PADA GAME OBESE RUNNER	1
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.6.2 Manfaat Teoritis.....	4
1.6.3 Manfaat Praktis	4
1.7 Metode Perancangan	4
1.7.2 Metode pengumpulan data.....	4
1.7.3 Teknik Analisis Data.....	5
1.7.3.1 Analisis Data	5
1.7.3.2 Analisis Visual	5
1.8 Kerangka Perancangan	6
1.9 Pembabakan	6
BAB I PENDAHULUAN.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	6
BAB III DATA DAN ANALISIS	7
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	7
BAB V PENUTUP	7
BAB II	8
LANDASAN TEORI	8
2.1 Gizi	8
2.2 Obesitas	8

2.3	Game.....	9
2.4	Background Artist	9
2.5	Background	9
2.5.1	Background dalam Game 2D Side-scrolling.....	10
2.6	Element Visual.....	10
2.6.1	Garis.....	10
2.6.2	Bentuk.....	10
2.6.3	Skala.....	11
2.6.4	Warna	11
2.6.5	Pencahayaan.....	11
2.7	Metode	11
2.7.1	Observasi	11
2.7.2	Wawancara.....	11
2.7.3	Studi Pustaka.....	12
2.8	Analisis	12
BAB III.....		13
DATA DAN ANALISIS.....		13
3.1	Data Objek	13
3.1.1	Wawancara	13
3.1.1.1	Wawancara 1	13
	Hasil Analisis Wawancara 1	13
3.1.1.2	Wawancara 2	14
	Hasil Analisis Wawancara 2	15
3.1.1.3	Wawancara 3	15
	Hasil Analisis Wawancara 3	15
3.1.1.4	Wawancara 4	15
	Hasil Analisis Wawancara 4	15
3.1.1.5	Wawancara 5	16
	Hasil Analisis Wawancara 5	16
3.1.2	Studi Pustaka.....	16
3.1.4	Observasi	18
3.1.4.1	Pujasera Telkom.....	18
3.1.4.2	Kawasan Jalan Cisangkuy.....	19
3.1.4.3	Dipatiukur.....	23
3.2	Data Khalayak Sasaran	25
3.2.1	Geografis.....	25
3.2.2	Psikografis	25
3.3	Data Karya Sejenis	25
3.3.1	Rayman Legends.....	25
3.3.2	Vector	28
3.3.3	Hollow Knight	30
BAB IV.....		33
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....		33
4.1	Ide Besar.....	33

4.2	Konsep Kreatif	33
4.3	Konsep Media	33
4.4	Konsep Visual	33
4.4.1	Komposisi	34
4.4.2	Skala	34
4.4.3	Perspektif	34
4.4.4	Warna	34
4.4.5	Pencahayaan	35
4.5	Hasil Perancangan	35
4.5.1	Pujasera Telkom	35
4.5.1.1	Sketsa	35
4.5.1.2	Moodboard	35
4.5.1.3	Background	36
4.5.1.4	Pembuatan Aset	39
4.5.1.5	Hasil Perancangan	41
4.5.2	Kawasan Jalan Cisangkuy	42
4.5.2.1	Sketsa	42
4.5.2.2	Moodboard	42
4.5.2.3	Background	43
4.5.2.4	Pembuatan Aset	45
4.5.2.5	Hasil Perancangan	46
4.5.3	Dipatiukur	47
4.5.3.1	Sketsa	47
4.5.3.2	Moodboard	47
4.5.3.3	Background	48
4.5.3.4	Pembuatan Aset	50
4.5.3.5	Hasil Perancangan	51
<i>BAB V</i>		52
<i>PENUTUP</i>		52
5.1	Kesimpulan	52
5.2	Saran	52
<i>DAFTAR PUSTAKA</i>		54