

PERANCANGAN DESAIN BACKGROUND PADA GAME OBESE RUNNER

BACKGROUND DESIGN FOR THE GAME OBESE RUNNER

Baihaqi Wibisono Prayitno¹, Mario², Irfan Dwi Rahadiano³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

baihaqidwp@student.telkomuniversity.ac.id, dsmario@telkomuniversity.ac.id, dwirahadiano@telkomuniversity.ac.id

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

Abstract: *People today are less aware of the nutritional needs of their bodies. This is due to the large number of fast food restaurants and eateries that provide high fat and carbohydrate foods that are highly favored by the public, increasing the risk of obesity. To create a game, a background plays an important role in the visual aspect and building the atmosphere. The purpose of this design is to create a background design for the game "Obese Runner". The research method chosen is qualitative, using information collection instruments such as observation, interviews, and literature study. Some areas in Bandung that became the inspiration for the background of this game are Pujasera Telkom, Cisangkuy Street Area, and Dipatiukur.*

Keywords: *obesity, background, food vendors*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Asupan makanan memberikan energi yang penting bagi kehidupan manusia. Dalam sebuah makanan mengandung beberapa gizi. Ada banyak gizi yang harus dipenuhi tubuh manusia agar tetap sehat. Kebutuhan gizi bagi tubuh manusia berbeda untuk setiap individunya, sesuai dari usia dan jenis kelaminnya. Kuantitas dan jenis makanan yang dikonsumsi memiliki pengaruh langsung terhadap kondisi gizi atau status gizi seseorang (Daly, et. Al, 1979; Levinson, 1871). Kurangnya mengkonsumsi makanan dengan kandungan nutrisi dapat menimbulkan penyakit. Pada tahun 2011, Indonesia menempati peringkat keenam dalam hal Kualitas Kesehatan di kawasan ASEAN (Harmadi, 2011). Selain itu, terlalu banyak mengkonsumsi makanan tanpa dibarengi olahraga akan meningkatkan resiko terjadinya obesitas, karena jumlah kalori yang masuk lebih banyak daripada jumlah kalori yang dibakar. Masyarakat saat ini kurang menyadari akan kebutuhan gizi bagi tubuhnya, hal ini dikarenakan banyaknya jumlah rumah makan dan restoran makanan cepat saji ditambah lagi dengan adanya layanan pesan antar makanan yang menawarkan diskon besar besaran. Diawali adanya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), masyarakat akhirnya membeli makanan melalui aplikasi layanan pesan antar makanan, berdasarkan survei Kementerian Komunikasi dan Informasi pada tahun 2021, penggunaan internet di Indonesia mengalami peningkatan sebesar 11 persen dibanding tahun sebelumnya, naik dari 175,4 juta menjadi 202,6 juta pengguna. (Plate, 2020). Makanan cepat saji mengandung kalori dan karbohidrat yang tinggi dan dapat mengakibatkan kenaikan gula darah dalam tubuh. Makanan cepat saji atau fast food atau junk food adalah makanan yang siap dihidangkan atau disantap dan dilayanankan dalam waktu yang cepat. Makanan cepat saji banyak mengandung kalori, gula, garam, lemak dan ada bahan makanan tambahan (BTP) seperti pemanis buatan dan pengawet dan sangat sedikit memiliki nilai nutrisi bagi tubuh. Terlalu banyak mengkonsumsi makanan cepat saji menimbulkan berbagai masalah kesehatan seperti gangguan pencernaan, obesitas, masalah gigi dan lain sebagainya. Obesitas menjadi masalah diberbagai kelompok umur diseluruh dunia. World Health Organization (yang lebih lanjut disebut WHO) (2021) menyebutkan ditahun 2016, sekitar lebih dari 1,9 miliar orang berumur 18 tahun keatas mengalami kelebihan berat badan dan sekitar 650 juta orang diantaranya mengalami obesitas. Hal ini diperparah dengan terjadinya pandemic Covid-19 yang terjadi di tahun 2020. Pemberlakuan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar

(yang lebih lanjut disebut PSBB) berdampak signifikan terhadap kondisi ekonomi yang berlanjut ke perubahan gaya hidup. Masyarakat yang memenuhi kebutuhan bahan makanan di pasar maupun supermarket tidak bisa berbelanja, dan banyak masyarakat yang lebih memilih membeli makanan siap saji lewat layanan pesan antar makanan. Menurut perkiraan WHO, pada tahun 2025, sekitar 167 juta individu, termasuk orang dewasa dan anak-anak, berisiko mengalami masalah kesehatan akibat kelebihan berat badan atau obesitas. Di Indonesia, masyarakat yang dikategorikan kelebihan berat badan dan obesitas paling banyak berada di Jawa Barat, lebih rincinya berada di Kota Bandung. Data dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) dalam rentang tahun 2007 hingga 2018 menunjukkan lonjakan prevalensi obesitas sentral di Indonesia pada populasi yang berusia ≥ 15 tahun. Pada tahun 2007, angka ini mencapai 18,8%, kemudian meningkat menjadi 26,6% pada tahun 2013, dan akhirnya mencapai 31,0% pada tahun 2018. Di Jawa Barat, prevalensi gemuk pada kelompok remaja berusia 13-18 tahun mencapai 17,3%, dengan rincian 13,7% mengalami kegemukan dan 3,9% mengalami obesitas, berdasarkan data Riskesdas 2013. Selain itu, hasil pemeriksaan di 30 Puskesmas di Kota Bandung menunjukkan bahwa prevalensi obesitas pada usia ≥ 15 tahun mencapai 59,29% pada pria dan 48,58% pada wanita. Kabupaten Bandung ialah suatu daerah kabupaten yang berlokasi di Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Pusat pemerintahannya terletak di Kecamatan Soreang. Pada tahun 2021, populasi Kabupaten Bandung mencapai 3.633.437 individu dengan kepadatan penduduk sekitar 2.055 individu per kilometer persegi. Wilayah Kabupaten Bandung berperan sebagai wilayah inti bagi kompleks urban Bandung Raya, yang kemudian dibagi menjadi wilayah Kota Bandung, Kota Cimahi, dan Kabupaten Bandung Barat. Kota Bandung, sebagai ibu kota Provinsi Jawa Barat, berfungsi sebagai pusat administrasi dan ekonomi di wilayah tersebut, serta menjadi kota terbesar ketiga di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya. Dengan kepadatan penduduk mencapai 15.051 individu per kilometer persegi, Bandung juga meraih peringkat sebagai kota paling padat kedua di Indonesia setelah Jakarta. Terletak sekitar 140 km ke arah tenggara dari Jakarta, Bandung menjadi pusat urban terbesar di bagian selatan Pulau Jawa. Kota ini tergabung dalam Cekungan Bandung, yang juga dikenal sebagai Bandung Raya, salah satu wilayah metropolitan terbesar ketiga di Indonesia setelah Jabodetabek dan Surabaya Metropolitan Area. Secara geografis, Kota Bandung berbatasan secara langsung dengan Cimahi serta Kabupaten Bandung Barat di sisi barat dan utara, serta bersebelahan dengan Kabupaten Bandung di sisi timur dan selatan. Game merupakan sebuah permainan yang umumnya menyenangkan, digunakan sebagai hiburan, pelepas penat, dan terkadang juga digunakan sebagai alat pendidikan. game sering kali dikaitkan dengan hal yang negative, padahal game dapat

memberikan dampak positif seperti melatih skill sosial, ketekunan, kecepatan dan akurasi, penalaran, dan lain-lain, contohnya di Nissan Academy, mereka melatih calon dan pengemudi mobil balap untuk mengembangkan konsentrasi dan refleks melalui video game. Dalam penggunaan media game ini, diperlukan adanya pengumpulan dan pembuatan background untuk dibangun didalamnya. Background merupakan asset pendukung yang melengkapi sebuah game untuk mempertahankan perhatian para pemainnya. Pada poyek ini, penulis bertugas sebagai desainer background dan hasilnya nanti akan diaplikasikan ke dalam sebuah game.

LANDASAN TEORI

Gizi

Gizi yang baik membuat tubuh sehat, meningkatkan produktivitas dan terhindar dari berbagai penyakit (Kemenkes RI, 2014). Pada tahun 1952, dimulailah usaha penyuluhan dan pendidikan tentang gizi seimbang dengan mengenalkan slogan "4 sehat 5 sempurna," yang dicetuskan oleh Bapak Gizi Indonesia, Prof. Poorwo Soedarmo. Slogan ini terinspirasi oleh konsep Basic Four yang diperkenalkan di Amerika Serikat pada tahun 1940. Program ini melibatkan makanan pokok, beragam lauk pauk, sayuran dan buah-buahan, serta memasukkan minuman susu.

Obesitas

Adapun masalah gizi yang timbul akibat konsumsi pangan dengan gizi yang tidak optimal antara lain kegemukan atau obesitas. Kegemukan atau obesitas disebabkan gizi yang berlebih didalam tubuh. Kelebihan energi yang dikonsumsi disimpan pada jaringan dalam bentuk lemak, sehingga lemak tubuh berlebihan. Dalam tahun 2021, WHO menyampaikan bahwa kondisi kegemukan dan obesitas diartikan sebagai penumpukan lemak yang tidak wajar atau berlebihan, yang memiliki potensi mengganggu kesehatan. Indeks Massa Tubuh atau yang dikenal sebagai Body Mass Index (BMI) adalah sebuah metrik sederhana yang menghubungkan berat badan dengan tinggi badan, yang umumnya dipakai untuk mengategorikan kelebihan berat badan dan obesitas pada populasi orang dewasa. Definisi BMI mencakup perbandingan antara berat badan seseorang dalam kilogram dan tinggi badannya yang dikuadratkan dalam meter (kg/m^2).

Game

Game adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam sebuah konflik buatan, ditentukan oleh aturan, yang menghasilkan hasil terukur. (Salen and Zimmerman, 2003). Sedangkan menurut Ernest Adams (2009), game adalah tipe kegiatan berpura-pura dimana pemain mencoba untuk mencapai setidaknya mencapai satu tujuan dengan bertindak sesuai aturan.

Background Artist

Menurut Jurnal Meiji R. Saputra dan Arief Budiman (2020) yang membahas tentang Perancangan Background Untuk Gim “Estunning Bandung”, seorang background artist memiliki tugas untuk menggambarkan setting dan lokasi pada game yang akan dibuat.

Background artist harus memiliki skill menggambar yang luas, sehingga dapat beradaptasi dengan konsep yang digunakan dalam game.

Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi (2022) menyebutkan bahwa seseorang yang menjadi background artist, terkadang juga dipanggil sebagai perancang background atau pelukis background, memiliki tugas untuk menciptakan nuansa suatu adegan melalui gambaran latar. Sehingga game yang akan dibuat tidak terkesan datar, dan pengalaman pemain dalam bermain menjadi lebih baik.

Background

Menurut Scolastici (2013: 77), background dalam game adalah sebuah gambar yang ditempatkan di belakang objek-objek dalam permainan. Dalam perancangan, desain background ditempatkan di belakang objek-objek untuk menambah kesan bermain bagi para pemain dan memberikan informasi kepada pemain setting tempat dan lokasi dari game tersebut. Desain background adalah sebuah gambar yang merepresentasikan tempat atau lokasi karakter dalam cerita, mulai dari daerah, desa, hutan, kota, rumah, tempat tinggal karakter, sekolah, pusat perbelanjaan, kantor, dan lain sebagainya (Gunawan, 2013:39).

Kehadiran background sangat krusial karena mewakili lingkungan tempat peristiwa dalam game terjadi dan memiliki dampak yang signifikan terhadap aspek visual (Sukma Sekarum dan Arief Budiman, 2019). Menurut jurnal Ragil S. Jaya, Arief Budiman, dan Mario (2022) yang membahas tentang Perancangan Background Game The Scout, background merupakan suatu unsur penting dalam suatu game karena dapat mempengaruhi suasana atau mood pemain.

Berdasarkan teori-teori diatas dapat disimpulkan bahwa background memiliki peran penting dalam mempengaruhi aspek visual dan suasana dalam game. Keberadaan background yang tidak memadai dapat mempengaruhi pengalaman bermain pemain dan mengakibatkan

pemain enggan untuk melanjutkan atau bahkan mengunduh game tersebut.

Background dalam game 2D side-scrolling

Scolastici (2013:77) menjelaskan bahwa dalam game 2D, karakter hanya memiliki kemampuan untuk bergerak dari kiri ke kanan atau melompat-lompat saja, dan tidak mampu berlari atau menjauh dari pemain. Untuk mengatasi keterbatasan ini, game arcade klasik 2D menggunakan navigasi side-scrolling untuk menciptakan ilusi ruang. Dalam teknik side-scrolling ini, karakter pemain akan berjalan secara horizontal di layar seiring dengan perpindahan background dari kanan ke kiri. Pemain akan bergerak ke samping pada layar yang tetap, sementara latar belakang bergerak dari kanan ke kiri untuk memberikan kesan pergerakan.

Sebuah teknik yang dikenal sebagai parallax-scrolling juga digunakan di mana kamera bergerak vertikal atau horizontal, dengan lapisan yang berbeda bergerak pada kecepatan yang berbeda untuk memberikan perasaan kedalaman. Menurut jurnal Eleanor J. Gibson, James J. Gibson, dan Olin W. Smith (1959) yang membahas tentang Motion Parallax as a Determinant of Perceived Depth, motion parallax merujuk pada perubahan perspektif visual yang terjadi saat kita bergerak dan menghasilkan perubahan posisi pandangan. Istilah ini sering digambarkan sebagai gerakan objek diam selama pergerakan dan dipahami oleh psikolog sebagai isyarat untuk memahami kedalaman objek.

DATA DAN ANALISIS DATA

Metode Perancangan

Dalam perancangan ini, metode yang diterapkan adalah pendekatan kualitatif. Karena itu, pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif melalui pelaksanaan wawancara, kajian pustaka, dan observasi.

Data dan Analisis Objek

Data Hasil Wawancara

Wawancara 1

Data yang didapatkan berasal dari hasil wawancara tidak terstruktur dengan Ade Rai sebagai seorang Binaragawan, yang dilaksanakan pada 15 Desember 2022 pukul 17:47 WIB.

Hasil Analisis Wawancara 1

Obesitas merupakan akibat dari ketika sel yang tidak sensitive lagi terhadap insulin. Insulin merupakan hormone yang diproduksi oleh pankreas ketika mengkonsumsi karbo. Karena terlalu

banyak mengonsumsi karbon sehingga gula dalam tubuh tinggi, sehingga produksi insulin bertambah. Insulin yang begitu banyak menyebabkan sel tidak sensitif lagi, yang kemudian sel menutup pintunya untuk tidak memberikan kesempatan kepada insulin untuk membawa gula yang dimasukkan ke dalam sel. Akhirnya semua gula tadi dimasukkan ke dalam jaringan lemak.

Penyebab Obesitas

Makronutrisi yang berkontribusi paling banyak penyebab obesitas adalah karbohidrat. Faktor lain yaitu kombinasi karbohidrat olahan dan lemak olahan, seperti:

1. Nasi goreng
2. Mie goreng
3. Mie ayam
4. Mie instan
5. Kue basah
6. Kue kering
7. Kerupuk
8. Keripik

Minyak olahan adalah minyak yang dihasilkan dengan cara proses pengolahan yang panjang dan pemanasan yang tinggi. Contoh minyak olahan yaitu minyak yang didapat dari jagung, canola, legumes, kedelai, samin, margarin.

Kesimpulannya adalah semakin terjadi pengolahan semakin banyak kandungan baik yang turun atau bahkan hilang seperti, serat, vitamin, mineral. Sehingga makanan yang masuk ke dalam tubuh kita semakin mudah kita telan tapi juga semakin mudah disimpan di jaringan lemak dalam tubuh kalau tidak dipakai.

Untuk mencegah terjadinya obesitas, yaitu dengan cara menghindari minyak olahan dan menggantinya dengan minyak alami atau minyak asli. Minyak alami atau minyak asli adalah minyak yang berasal dari kelapa, alpukat, ikan, dan lain-lain, tanpa proses pengolahan yang panjang dan pemanasan yang tinggi.

Cara penyajian juga merupakan salah satu faktor penyebab obesitas. Cara penyajian yang tidak melibatkan kandungan unsur lain bisa memperkecil persentase obesitas, seperti:

1. Bakar
2. Panggang
3. Kukus
4. Pepes

Pada minuman sendiri juga dapat mengakibatkan obesitas. Minuman yang paling baik adalah air putih, atau paling tidak yaitu kopi atau teh. Minuman yang menyebabkan obesitas adalah minuman yang berkalori. Minuman berkalori adalah minuman yang dimasukkan secara sengaja maupun tidak sengaja, secara tersembunyi maupun secara kelihatan. Contoh minuman berkalori, yaitu:

1. Soft Drink
2. Smoothie
3. Sirup

Wawancara 2

Data yang didapatkan berasal dari hasil wawancara tidak terstruktur dengan seorang mahasiswi bernama Dea Iyus berkuliah di Telkom University Jurusan S1 Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika 2019.

Hasil Analisis Wawancara 2

Dea iyus mengalami kenaikan berat badan yang cukup signifikan selama menjalani studi di Telkom University. Untuk kesehariannya, dia mengkonsumsi makanan 1x sehari makanan pokok dan selebihnya jajan. Yang biasa dikonsumsi Dea adalah ayam goreng, ayam mangga, ayam tepung, gorengan, sate-satean, nasi rames, mie ayam, dan sebagainya, yang dia beli di daerah sekitar Telkom University. Untuk jajanan dia membeli teh bohay, thai tea, batagor, es doger, maklor, tahu walik, es shanghai, gorengan, buah, jus, dan lain-lain yang dia beli di sekitar Telkom juga.

Wawancara 3

Data yang didapatkan berasal dari hasil wawancara tidak terstruktur dengan seorang mahasiswa yang bernama Fauzan Maulana berkuliah di Telkom University Jurusan S1 Teknik Komputer 2016.

Hasil Analisis Wawancara 3

Fauzan pertama kali berkuliah di Telkom University menunjukkan berat badan 65kg dengan tinggi 175cm. Sementara berat badan dia sekarang sudah menunjukkan 90kg. Dia mengkonsumsi makanan 3x sehari untuk makanan pokok dan juga jajan-jajanan. Yang biasa dia konsumsi adalah nasi rames, mie ayam, nasi warteg, pecel ayam, dan lain-lain yang dia beli di daerah sekitar Telkom. Untuk jajanan dia membeli di depan Telkom yaitu cilung, makaroni, baso ikan, dan lain-lain.

Wawancara 4

Data yang didapatkan berasal dari hasil wawancara tidak terstruktur dengan seorang

mahasiswa yang berkuliah di Telkom University Jurusan Teknologi Rekayasa Multimedia 2016.

Hasil Analisis Wawancara 4

Mahasiswa ini berbobot 70kg dengan tinggi badan 176kg pada saat awal masuk Telkom University, dan bertambah menjadi 93kg per hari ini. Pola makan makanan pokok dia adalah 3x sehari. Kesehariannya mengkonsumsi nasi rames, nasi warteg, pecel sayur, ayam krispi, ayam geprek, dan sebagainya, yang dia beli di daerah sekitar Telkom.

Wawancara 5

Data yang didapatkan berasal dari hasil wawancara tidak terstruktur dengan seorang mahasiswi yang berkuliah di Telkom University Jurusan S1 Teknik Telekomunikasi 2018.

Hasil Analisis Wawancara 5

Pada awal masuk kuliah, mahasiswi ini memiliki berat badan 65 kg kemudian bertambah menjadi 75kg. Intensitas pola makan mahasiswa ini sekitar 1-2x makan dalam sehari dan juga makan jajanan. Makanan yang dia sering konsumsi adalah nasi warteg, ayam kremes, ayam goreng, ayam tepung, cimol, pangsit, piscok, jus, dan lain-lain yang dia beli di sekitar Telkom.

Data Hasil Studi Pustaka

Pola makan yang tidak sehat dapat menjadi faktor utama penyebab obesitas pada seseorang. Beberapa jenis makanan yang umumnya mengandung banyak lemak, gula, dan sering digoreng, dapat berkontribusi dalam terjadinya obesitas. Selain itu, kebiasaan makan dalam jumlah banyak dalam jangka waktu yang singkat, serta kurangnya konsumsi sayur dan buah yang sehat, dapat berdampak buruk pada berat badan seseorang. Pola makan yang terlalu banyak dalam porsi besar juga dapat meningkatkan risiko obesitas. Terakhir, kebiasaan ngemil yang sering juga dapat menyebabkan seseorang mengalami obesitas. Maka, diperlukan pola makan yang seimbang dan sehat untuk menjaga berat badan yang optimal dan kesehatan tubuh yang baik (Direktorat Promosi Kesehatan Kementerian Kesehatan, 2022). Oleh karena itu perancang telah memilih tempat-tempat yang menyediakan makanan tersebut, yaitu Pujasera Telkom, Kawasan Jalan Cisangkuy, dan Dipatiukur.

Data Hasil Observasi

Berdasarkan hasil wawancara dan studi Pustaka maka observasi dilakukan di daerah sekitar Telkom University, yaitu Jalan Sukabirus dan Pujasera Telkom. Pedagang makanan kebanyakan menggunakan gerobak beroda 2 dan 3, dengan bahan kayu maupun besi dan menggunakan cermin agar konsumen dapat melihat makanan yang dipajang oleh penjual. Kemudian Kawasan Jalan Cisangkuy berada di tengah kota Bandung, menjadikan bangunan penghuni sekitar memiliki desain

yang minimalis dan autentik. Untuk pedagang kuliner di Kawasan Cisangkuy memiliki persamaan spanduk nama yaitu hijau dan ungu sebagai bentuk kolaborasi dengan Tokopedia dan OVO. Perancang mengobservasi daerah kuliner di Dipatiukur, yang mana pedagang kuliner disekitar Dipatiukur memiliki persamaan yaitu mereka menggunakan model tenda sebagai tempat mereka. Dan kuliner di Dipatiukur didominasi oleh kuliner dimsum, angkringan, dan sambal-sambalan. Di daerah ini juga terdapat Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat.

Data Khalayak Sasaran

Game ini ditargetkan untuk Mahasiswa Telkom, baik laki-laki maupun perempuan yang suka mengonsumsi makanan tinggi lemak, minyak olahan dan karbohidrat.

Analisis Karya Sejenis

Untuk mendukung pembuatan asset desain background pada game "Obese Runner", maka perancang melakukan analisis karya sejenis yaitu Rayman Legends (PC), Vector (Mobile), dan Hollow Knight (PC). Untuk diambil dari segi tekniknya yaitu teknik motion parallax.

Ide Besar

Konsep dalam perancangan desain background untuk game Obese Runner. Untuk penggambaran background menggunakan pedagang kuliner yang ada di sepanjang jalan Kabupaten Bandung dan Kota Bandung. Di dalam penerapannya nanti, visual background ini akan menjadi tiga bagian yaitu front layer (layer background pada platform), middle layer (layer background yang terdapat diantara front layer dan back layer), dan back layer (layer background yang berada paling belakang dan jauh).

Konsep Kreatif

Dalam konsep karya background yang akan ditampilkan yaitu bagaimana bentuk visual background per stage game "Obese Runner". Bagaimana bentuk bangunan, bentuk pepohonan, bentuk rumah, bentuk awan, bentuk lampu jalan, dan lain-lain, yang mana dibuat bentuknya mirip seperti pada kondisi aslinya agar saat memainkan game ini pemain merasa lebih familiar dengan tempat tersebut.

Konsep Media

Hasil dari desain ini adalah gambar latar belakang visual yang akan diterapkan pada game "Obese Runner" yang merupakan game 2D side-scrolling. Selain itu, sebuah artbook akan dibuat untuk memperkenalkan karya desainer kepada khalayak umum.

Konsep Visual

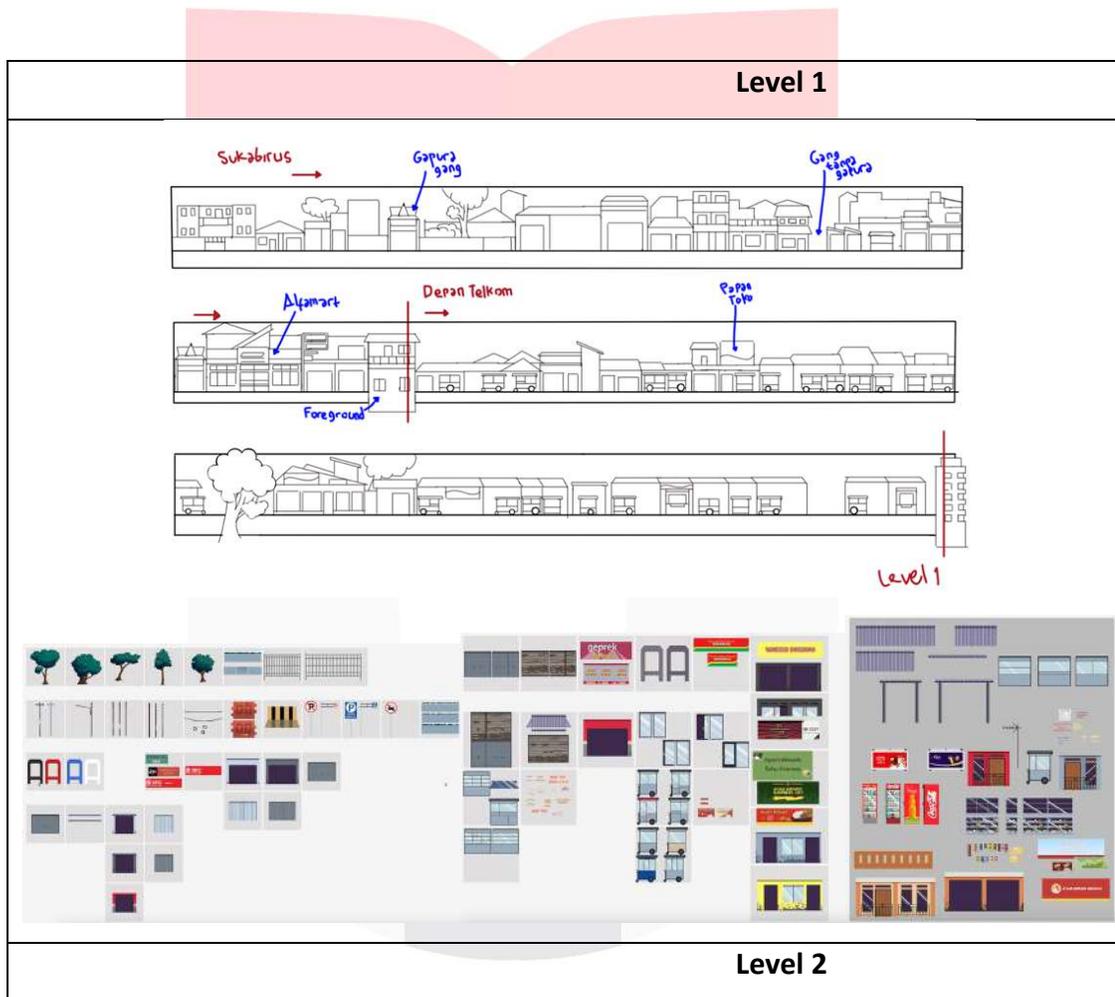
Dalam membuat desain background, diperlukan sebuah konsep visual yang akan memandu

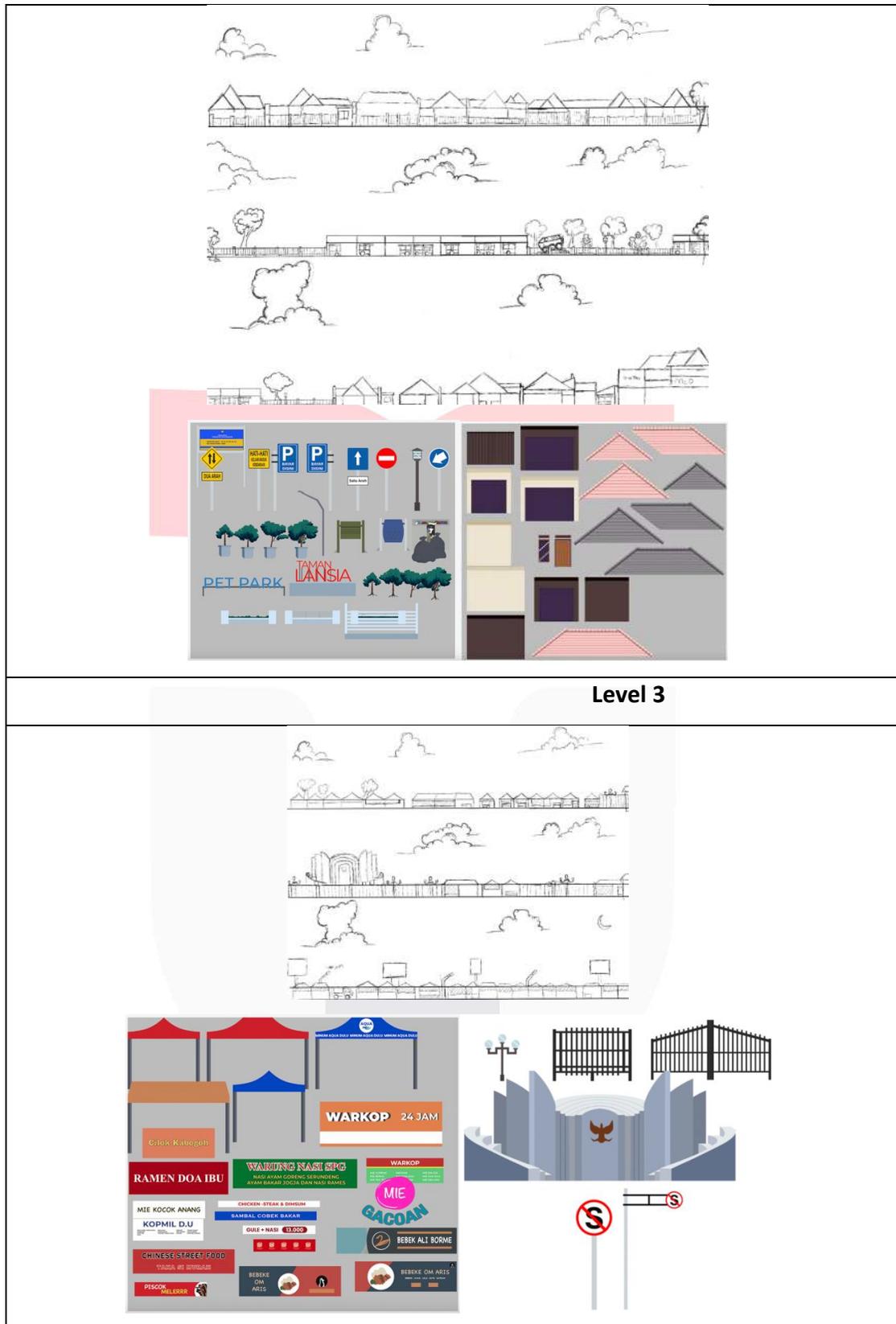
desainer dalam menentukan tampilan visual yang akan disajikan untuk audiens. Konsep visual tersebut bertujuan agar pesan dan informasi yang ingin disampaikan mudah dipahami oleh pemain. Konsep visual tersebut meliputi pengaturan komposisi, skala, kontras, perspektif, warna, dan pencahayaan yang sesuai dengan kebutuhan.

Semua konsep visual ini perlu dipertimbangkan dalam membuat visual background agar menciptakan tampilan yang menarik dan memikat pemain.

Hasil Perancangan

Perancang membuat sketsa kasar terlebih dahulu, dan kemudian membuat asset satu persatu.





Setelah melalui proses perancangan dan colouring, maka didapati hasil dari perancangan tersebut adalah sebagai berikut.

Level 1



Level 2





KESIMPULAN

Dari data yang telah dikumpulkan, perancang menyimpulkan bahwa makanan yang menyebabkan obesitas adalah makanan yang tidak sehat seperti makanan dengan tinggi lemak dan makanan dengan karbohidrat olahan. Makanan dengan karbohidrat olahan dan lemak yang tinggi dapat ditemukan di pedagang kaki lima, restoran cepat saji dan rumah makan. Beberapa daerah di Bandung yang banyak terdapat penjual makanan tersebut antara lain Pujasera Telkom, Kawasan Jalan Cisangkuy, dan Dipatiukur. Ketiga lokasi ini yang menginspirasi perancang untuk membuat desain background untuk game “Obese Runner”.

Pembuatan desain latar belakang dalam permainan “Obese Runner” bertujuan untuk menciptakan suatu lingkungan visual yang akan melengkapi pengalaman bermain game tersebut. Latar belakang game ini dirancang dengan tujuan untuk menyampaikan informasi mengenai peningkatan risiko obesitas akibat kurangnya pemahaman akan kebutuhan nutrisi yang penting bagi tubuh. Desain latar belakang dibuat sedemikian rupa agar mampu menggambarkan dan mengkomunikasikan situasi yang sesuai dengan kondisi sebenarnya secara efektif.

Perancang melakukan survey lapangan untuk mendapatkan gambaran bentuk bangunan, bentuk pepohonan, bentuk rumah, bentuk awan, bentuk lampu jalan, dan lain-lain. Kemudian menggambar sketsa kasar sebagai dasar pembuatan background. Perancang membuat background dengan menggambar asset satu per satu yang nantinya akan disusun membentuk sebuah side-scrolling background dengan menggunakan teori parallax sehingga background disusun secara per layer untuk menimbulkan kesan kedalaman.

SARAN

Peneliti mengakui bahwa dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, peneliti percaya bahwa masih terdapat potensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut terhadap fenomena obesitas ini. Misalnya, dapat dilakukan eksplorasi terhadap lokasi yang dapat mengidentifikasi individu yang mengalami obesitas. Harapannya, perancang dan peneliti di masa depan dapat melengkapi perancangan desain latar belakang ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design : choosing among five approaches*. California: SAGE Publications.
- Gunawan, BB. (2013). *Nganimasi Bersama Mas Bel*, Jakarta : Elex Media Komputindo
- Scolastici, D. (2013). "Mobile Game Design Essentials". Birmingham: Packt Publishing.
- Solarski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art*. New York: Watson-Guption Publication.

Jurnal

- Anggraeni, Feti. (2019). Pengaruh Motivasi Berwirausaha Dan Pemasaran Kewirausahaan Terhadap Keberhasilan Usaha (Studi Kasus Pada Usaha Gerai Makanan Di Pujasera Sukabirus), 2.
- Gibson, E.J. dkk. (1959). MOTION PARALLAX AS A DETERMINANT OF PERCEIVED DEPTH, 40.
- Pamelia, Icha. (2018). Fast Food Consumption Behavior in Adolescent and ITS Impact for Health, 146.
- Prakoso, I. B. dkk. (2012). Hubungan Perilaku Ibu Dalam Memenuhi Kebutuhan Gizi Dan Tingkat Konsumsi Energi Dengan Status Gizi Balita Di Desa Cibeusi Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang, 2-3.
- Saputra, M. R., & Budiman, A. (2020). Perancangan Background Untuk Gim "Estunning Bandung", 4.
- Sekarum, S., & Budiman, A. (2019). Perancangan Side-Scrolling Background Game Astramaya Di Kanaya, 3.
- Jaya, R. S. dkk. (2022). Perancangan Background Game The Scout Adventures, 3.

Web

Administrator. (2019, June 13). *Jalan Cisangkuy, Surga Bagi Penikmat Jajanan Kota Bandung*.

Retrieved from ayobandung.com: <https://www.ayobandung.com/kuliner/pr-79654040/jalan-cisangkuy-surga-bagi-penikmat-jajanan-kota-bandung>

Administrator. (2022, July 5). *SELAIN ANIMATOR, INI PROFESI LAIN DI INDUSTRI ANIMASI!*.

Retrieved from kemdikbud: <https://www.vokasi.kemdikbud.go.id/read/b/selain-animator-ini-profesi-lain-di-industri-animasi>

Agustini, P. (2021, September 12). *Warganet Meningkat, Indonesia Perlu Tingkatkan Nilai*

Budaya di Internet. Retrieved from Ditjen Aptika:

<https://aptika.kominfo.go.id/2021/09/warganet-meningkat-indonesia-perlu-tingkatkan-nilai-budaya-di-internet/>

Arlinda U.R. (2021, April 5). *6 Tempat Surganya Kuliner Malam di Bandung*. Retrieved from

infobdg.com: <https://www.infobdg.com/v2/6-tempat-surganya-kuliner-malam-di-bandung/>

Redaksi ayobandung.com. (2021, April 7). *Kuliner Malam Jalan Dipatiukur, Wajib Banget*

Dikunjungi!. Retrieved from ayobandung.com: <https://www.ayobandung.com/kuliner/pr-79719073/kuliner-malam-jalan-dipatiukur-wajib-banget-dikunjungi>

Riyandi, R. (2021, April 5). *Sarapan Bubur Lezat dan Mantap di Depan Telkom University*.

Retrieved from ayobandung.com: <https://www.ayobandung.com/kuliner/pr-79718729/sarapan-bubur-lezat-dan-mantap-di-depan-telkom-university>

WHO. (2021, June 19). *Obesity and Overweight*. Retrieved from WHO:

<https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/obesity-and-overweight>