

## 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 |
| <br>   |    |
| 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 |