

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Ruang Lingkup.....	2
1.4.1 Apa.....	2
1.4.2 Bagian Mana.....	2
1.4.3 Siapa.....	2
1.4.4 Tempat.....	2
1.4.5 Bagaimana.....	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	3
1.6 Manfaat Perancangan.....	3
1.7 Metode Perancangan.....	4
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7.2 Metode Analisis Data.....	4
1.7.3 Alur Produksi.....	4
1.7.5 Sistematika Perancangan.....	5
1.8 Kerangka Perancangan.....	6
1.9 Pembabakan.....	7
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	8
2.1 Teori Dasar Kuliner.....	8
2.2 Game.....	10
2.3 Jenis Platform dan Genre Game.....	11
2.4 Sudut Pandang Game.....	11
2.5 Simulation Game.....	20
2.6 Jobs Pada Video Game.....	21

2.7 Alur Produksi Game.....	23
2.7.1 Pra Produksi.....	23
2.8 Produksi.....	25
2.9 Paska Produksi.....	26
2.10 Asset Artist.....	27
2.11 Metode Penelitian.....	29
2.11.1 Observasi.....	29
2.11.2 Studi Literatur.....	30
2.11.3 Kuisisioner.....	31
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	32
3.1 Data Dan Analisis Objek.....	32
3.1.1 Mie Kocok.....	32
3.1.2 Data dan Observasi Objek.....	33
3.2 Data Dan Analisis Karya Sejenis.....	40
3.2.1 Cooking Mama: Let’s Cook Puzzle	40
3.2.2 Crazy Chef.....	44
3.2.3 Cut the Rope 2.....	49
3.3 Data Pendukung.....	51
3.3.1 Data Demografis.....	51
3.3.2 Data Psikografis.....	51
3.3.3 Data Geografis.....	52
3.3.4 Kuesioner.....	52
3.4 Analisis.....	55
3.5 Hasil Analisis.....	56
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	58
4.1 Konsep Perancangan.....	58
4.1.1 Ide Besar.....	58
4.1.2 Konsep Kreatif.....	58
4.2 Hasil Perancangan.....	58
4.2.1 Pra-produksi.....	58
4.3 List Aset Visual.....	72
4.3.1 List Aset Bahan Mie Kocok.....	72
4.3.2 List Peralatan.....	72
4.3.3 List NPC.....	72

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75