

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Angkringan.....	45
Tabel 3.2. Pengangkring.....	47
Tabel 3.3. Analisis Visual Game "Oden Cart 2".....	51
Tabel 3.2. Analisis Visual Game "Showa Candy Shop 2".....	54
Tabel 3.3. Analisis Visual Game "Tahu Bulat".....	58
Tabel 3.4. Perbandingan Kelebihan dan Kekurangan Tiga Proyek Sejenis.....	64
Tabel 4.1. Konsep Karakter <i>Boss Man</i>	70
Tabel 4.2. Konsep Karakter <i>Career Women</i>	71
Tabel 4.3. Konsep Karakter <i>New Guy</i>	73
Tabel 4.4. Konsep Karakter <i>New Wife</i>	74
Tabel 4.5. Konsep Karakter <i>Parkir Man</i>	75
Tabel 4.6. Konsep Karakter <i>Good Girl</i>	76
Tabel 4.7. Hasil perancangan Karakter.....	78
Tabel 4.8. Interface Keseluruhan Game.....	85