

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I: PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	4
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup.....	4
1.3.1 Apa.....	4
1.3.2 Siapa.....	4
1.3.3 Tempat	5
1.3.4 Waktu.....	5
1.3.5 Bagian Mana	5
1.4 Tujuan Perancangan.....	5
1.4.1 Tujuan Umum	5
1.4.2 Tujuan Khusus	5
1.5 Manfaat Perancangan.....	5
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.5.2 Manfaat Praktis	6
1.6 Metode Perancangan.....	6
1.6.1 Teknik Pengumpulan Data.....	6
1.6.2 Metode Analisis Data.....	6
1.6.3 Alur Produksi	6
1.6.4 Sistematika Perancangan	7
1.7 Kerangka Perancangan.....	8
1.8 Pembabakan	9
BAB II: LANDASAN PEMIKIRAN.....	10
2.1 Galendo Khas Ciamis	10

2.2	Game	11
2.3	Metode Penelitian	16
2.4	Anak.....	18
2.4.1	Psikologi Perkembangan Kognitif Anak	18
BAB III: DATA DAN ANALISIS DATA		21
3.1	Data dan Analisis Objek	21
3.1.1	Galendo.....	21
3.1.2	Data Wawancara	31
3.1.3	Data Observasi.....	35
3.1.4	Data dan Analisis Khalayak Sasar	40
3.2	Data dan Analisis Karya Sejenis.....	41
3.2.1	Diner Dash	41
3.2.2	Cooking Country.....	46
3.2.3	Cooking Mama	51
BAB IV: KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		55
4.1	Konsep Perancangan.....	55
4.1.1	Konsep Pesan	55
4.1.2	Konsep Kreatif.....	55
4.1.3	Konsep Media	56
4.1.4	Konsep Visual.....	56
4.1.5	Konsep Game Design Document.....	57
4.2	Hasil Perancangan.....	57
4.2.1	Sketsa Tampilan Game	57
4.2.2	Game Design Document.....	61
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN.....		123
5.1	Kesimpulan	123
5.2	Saran	123
DAFTAR PUSTAKA		125