

ABSTRAK

Perancangan ini berfokus pada pengenalan tata cara pembuatan makanan khas Bogor agar tetap dikenal oleh banyak orang. Faktor yang mengakibatkan makanan tersebut masih ada yang belum mengenal yaitu karena semakin berkurangnya pedagang yang menjualkannya. Maka dari itu, perancang bertujuan untuk mengenalkan tata cara pembuatan makanan khas Bogor melalui media *mobile game*. Mengangkat tiga menu dari tiga jenis makanan dan minuman sebagai objek perancangan. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data observasi, studi pustaka, karya sejenis, dan kuesioner. Perancangan ini menghasilkan *Game Design Document* sebagai gambaran perancangan *mobile game* grafis dua dimensi dengan gaya visual yaitu *chibi* dan *genre casual – strategy* (manajemen waktu).

Kata Kunci: Bogor, hiburan, makanan khas, *mobile game*, pengenalan.