

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan masalah.....	4
1.4 Tujuan	5
1.5 Manfaat	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian <i>Softskill</i>	6
2.2 Pengertian Game.....	6
2.3 Fungsi Game	7
2.4 Genre Game.....	8
2.5 Elemen Game.....	9
2.6 Puzzle Game	12
2.7 Tahap-tahap pembuatan Game	12
2.8 Kuliner Surabaya	14
2.9 Pendidikan anak usia dini	16
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA	18
3.1 Metodologi.....	18
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.3 Teknik Analisa Data	26
3.4 STP.....	31
3.5 Keyword.....	32
3.6 Analisa Perancangan Karya	34

3.6.1 Pra Produksi	35
3.6.2 Produksi	41
3.6.3 Pasca Produksi	42
3.6.4 Jadwal	43
3.6.5 Anggaran.....	44
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA.....	45
4.1 Produksi	45
4.1.1 Pembuatan Assets	45
4.1.2 Pembuatan Desain Environment.....	59
4.1.3 Komposisi Suara	62
4.1.4 Desain User Interface.....	62
4.1.5 Desain Gameplay	64
4.2 Pasca Produksi	75
BAB V PENUTUP.....	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
BIODATA PENULIS.....	83
LAMPIRAN.....	84