

DAFTAR ISI

Cover Dalam.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Pernyataan Orisinalitas Karya.....	iv
Pernyataan Publikasi Laporan Penelitian.....	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Tabel.....	vii
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Diagram.....	x
BAB I Pendahuluan	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	2
1.4 Sumber dan Tehnik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan.....	4
BAB II Landasan Teori	
2.1 <i>Game</i>	5
2.2 Manfaat dan Pengaruh Positif Bermain Bagi Anak.....	11
2.3 Ilustrasi.....	14
2.4 Makanan Sehat.....	17
2.5 <i>Junk Food</i>	20
2.6 Pemasaran.....	20
BAB III Data dan Analisis Masalah	
3.1 Data dan Fakta	
3.1.1 Data Perusahaan / Lembaga Terkait atau Fenomena.....	22
3.1.2 Tinjauan Terhadap Proyek / Persoalan Sejenis.....	34
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	
3.2.1 Analisis STP.....	37
3.2.2 Analisis SWOT.....	39

BAB IV Pemecahan Masalah	
4.1 Konsep Komunikasi.....	41
4.2 Konsep Kreatif.....	41
4.3 Konsep Media.....	58
4.4 Hasil Karya.....	60
BAB V Kesimpulan dan Saran	
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran Penulis.....	68
Daftar Pustaka.....	xi
Daftar Istilah.....	xiii
Daftar Lampiran dan Lampiran.....	xiv
Data Penulis.....	xv
Ucapan Terimakasih.....	xvi

Daftar Tabel

Tabel 4.2.5.1	Makanan Pembuka	51
Tabel 4.2.5.2	Makanan Utama	52
Tabel 4.2.5.3	Makanan Penutup	53
Tabel 4.2.5.4	Minuman	54
Tabel 4.3.1	Budgetting	59

Daftar Gambar

Gambar 3.1.2.1	Billy and Tracy	35
Gambar 3.1.2.2	Cooking Mama	36
Gambar 4.2.1.1	Skenario Game 1	43
Gambar 4.2.1.2	Skenario Game 2	44
Gambar 4.2.1.3	Skenario Game 3	44
Gambar 4.2.1.4	Skenario Game 4	45
Gambar 4.2.5.1.1	Karakter Utama Laki-Laki	46
Gambar 4.2.5.1.2	Karakter Utama Perempuan	47
Gambar 4.2.5.1.3	Koki Makanan Sehat	48
Gambar 4.2.5.1.4	Koki Makanan Junk Food	48
Gambar 4.2.5.1.5	Randomize Karakter Tamu Laki-Laki	49
Gambar 4.2.5.1.6	Randomize Karakter Tamu Perempuan	50
Gambar 4.2.5.1.7	Ekspresi Wajah Tamu	50
Gambar 4.2.5.1.8	Balon Kata	51
Gambar 4.2.6.1	Pagi Hari	55
Gambar 4.2.6.2	Siang Hari	55
Gambar 4.2.6.3	Sore Hari	56
Gambar 4.2.6.4	Malam Hari	56
Gambar 4.2.6.5	Kios di Pagi dan Siang Hari	57
Gambar 4.2.6.6	Kios di Sore dan Malam Hari	57
Gambar 4.4.1.1	Menu Loading dan Main Menu	60
Gambar 4.4.1.2	Pemilihan Karakter dan trasisi Level	61
Gambar 4.4.1.3	3,2,1 GO! Dan In Game	62
Gambar 4.4.1.4	Pause dan Buku Menu	63
Gambar 4.4.1.5	Menang dan Kalah	64
Gambar 4.4.1.6	Tamat dan Credits	65
Gambar 4.4.2	Media Promosi	66
Gambar 4.4.3	Gimmick	67

Daftar Diagram

Diagram 1.5.1	Skema Perancangan	4
Diagram 3.1.1.1	Pernah atau Tidak Bermain Game	25
Diagram 3.1.1.2	Kesukaaan Bermain Game	26
Diagram 3.1.1.3	Hal yang Menarik dari Sebuah Game	26
Diagram 3.1.1.4	Jenis Game Yang Disukai	27
Diagram 3.1.1.5	Karakter yang Disukai	27
Diagram 3.1.1.6	Seringnya Bermain Game	28
Diagram 3.1.1.7	Pengetahuan Mengenai Manfaat Makanan Sehat	28
Diagram 3.1.1.8	Tingkat Kesukaan Terhadap Sayuran	29
Diagram 3.1.1.9	Tingkat Kesukaan Terhadap Buah-Buahan	30
Diagram 3.1.1.10	Tingkat Kesukaan Terhadap Makanan Ringan	30
Diagram 3.1.1.11	Tingkat Keseringan Makan di Restoran Cepat Saji	31
Diagram 3.1.1.12	Seberapa Sering Makan di Restoran Cepat Saji	31
Diagram 3.1.1.13	Game yang Lebih Disukai	33
Diagram 4.2.7	Hierarki Game	58

Daftar Istilah

Area	: Tempat, daerah.
Audience	: Penonton.
Background	: Latar Belakang.
Brainstorming	: metode memecahkan masalah dimana gagasan diungkapkan spontan sebelum mengambil keputusan.
Browsing	: Melihat-lihat.
Character	: Karakter, tokoh.
Draft	: Naskah isi, konsep.
Download	: Unduhan.
Element	: Unsur.
Game	: Permainan.
Junk Food	: Makanan sampah, istilah untuk makanan yang tidak sehat.
Life	: Nyawa.
Nugget	: Bongkahan daging yang digoreng.
Online	: Dunia maya, internet.
Practice	: Latihan.
Print Out	: Hasil cetak.
Programming	: Program, acara.
Racing	: Balapan.
Score	: Skor, nilai.
Shooting	: Penembakan.
Storyline	: Alur cerita.
Stage	: Babak.
Step	: Langkah.
Summary	: Ringkasan.
Website	: Situs.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran A : Wawancara dengan Dr. Tetty Yuniati, Sp. Ak.
- Lampiran B : Kliping Artikel Majalah Parenting
- Lampiran C : Kuesioner dan Perhitungan Hasil Kuesioner Secara Terperinci
- Lampiran D : Sketsa Tugas Akhir