

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Ruang Lingkup	4
1.4.1 Apa	4
1.4.2 Siapa.....	5
1.4.3 Kapan	5
1.4.4 Dimana	5
1.4.5 Kenapa.....	5
1.4.6 Bagaimana.....	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	6
1.7.1 Metode Pengumpulan data.....	6
1.7.2 Alat Analisis.....	6
1.8 Kerangka Perancangan	7
1.9 Pembabakan.....	8
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN.....	9
2.1 Keterlambatan Bicara	9
2.2 Teknik Terapi Wicara.....	9
2.2.1 Picture Exchange Communication System (PECS).....	10
2.3 Desain <i>Interface</i>	10
2.4 <i>Game</i>	12

2.5 Tuna Grahita.....	13
2.5.1 Pengertian Anak Tunagrahita.....	13
2.6 Psikologi Warna	14
2.7 Tipografi.....	15
BAB III DATA DAN ANALISIS.....	17
3.1 Data Perusahaan	17
3.2 Data Khalayak Sasaran.....	19
3.2.1 Demografis.....	19
3.2.2 Geografis.....	19
3.2.3 Psikografis.....	19
3.2.4 Perilaku <i>Audience</i>	19
3.3 Data Hasil Wawancara Tertulis.....	20
3.3.1 Data Wawancara Tertulis Hariyati (Terapis Wicara RS Soeharto Heerdjan)	20
3.3.2 Data Wawancara Tertulis Titis (Terapis Wicara RS Soeharto Heerdjan)	21
3.3.3 Data Wawancara Tertulis Agung (Terapis Wicara RS Soeharto Heerdjan)	23
3.3.4 Data Wawancara Tertulis Yuni (Terapis Wicara RS Soeharto Heerdjan)	25
3.4 Data Karya Sejenis	27
3.5 Analisis Karya Sejenis.....	28
3.6 Analisis Hasil Wawancara.....	38
3.7 Data Karakteritik User <i>Interface</i> untuk orang disabilitas.....	40
3.8 Data dan Analisis Psikologi Warna.....	45
3.9 Data dan Analisis Penggunaan Tipografi	45
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....	47
4.1 Konsep Pesan	47
4.2 Konsep Kreatif	48
4.3 Konsep Media.....	49
4.3.1 Media Utama.....	49
4.4.1 Warna	50
4.4.2 Tipografi.....	50
4.4 Hasil Perancangan	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56

5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran.....	56
	DAFTAR PUSTAKA	57
	LAMPIRAN.....	59