

## DAFTAR ISI

<b>PERANCANGAN <i>BOARDGAME</i> SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI NON-VERBAL BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS</b> .....	1
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	2
<b>PERANCANGAN <i>BOARDGAME</i> SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI NON-VERBAL BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS</b> .....	2
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	I
<b>DATA PESERTA TUGAS AKHIR</b> .....	II
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	III
<b>DAFTAR ISI</b> .....	IV
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	VI
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	VII
<b>ABSTRAK PERANCANGAN <i>BOARDGAME</i> SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI NON-VERBAL BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS</b> .....	IX
<b>ABSTRACT BOARDGAME DESIGN AS NON-VERBAL COMMUNICATION MEDIA FOR CHILDREN WITH SPECIAL NEEDS</b> .....	X
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1. Latar Belakang Masalah</b> .....	1
<b>1.2. Permasalahan</b> .....	2
1.2.1. Identifikasi Masalah .....	2
1.2.2. Rumusan Masalah .....	3
<b>1.3. Ruang Lingkup</b> .....	3
<b>1.4. Tujuan Penelitian</b> .....	4
<b>1.5. Cara Pengumpulan Data dan Analisis</b> .....	4
a. Metode Observasi .....	4
b. Metode Wawancara .....	4
c. Metode Kuesioner .....	4
d. Metode Studi Literatur .....	4
<b>1.6. Kerangka Penelitian</b> .....	6
<b>1.7. Pembabakan</b> .....	7
<b>BAB II DASAR PEMIKIRAN</b> .....	8
<b>2.1. Komunikasi Visual</b> .....	8
<b>2.2. Media Pembelajaran – <i>Boardgame</i></b> .....	10
<b>2.3. Fungsi Ilustrasi</b> .....	11
<b>2.4. Teknik Terapi Bicara</b> .....	12
2.4.1. PECS .....	12

2.4.2.	Hanen More than Words (HMTW).....	12
<b>2.5.</b>	<b>Gangguan Wicara dan Komunikasi Non-Verbal.....</b>	<b>13</b>
<b>BAB III</b>	<b>DATA DAN ANALISIS.....</b>	<b>15</b>
<b>3.1</b>	<b>Data Perusahaan .....</b>	<b>15</b>
<b>3.2</b>	<b>Data Produk .....</b>	<b>18</b>
<b>3.3</b>	<b>Data Khalayak Sasaran.....</b>	<b>19</b>
<b>3.4</b>	<b>Data Hasil Observasi .....</b>	<b>20</b>
<b>3.5</b>	<b>Analisis Data.....</b>	<b>30</b>
3.5.1	Wawancara.....	30
3.5.2	Kuesioner .....	33
3.5.3	Analisis Proyek Sejenis.....	35
3.5.4	Penarikan Kesimpulan Data Hasil Analisis .....	38
<b>BAB IV</b>	<b>KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>41</b>
<b>4.1</b>	<b>Konsep Pesan.....</b>	<b>41</b>
<b>4.2</b>	<b>Konsep Kreatif .....</b>	<b>41</b>
<b>4.3</b>	<b>Konsep Media.....</b>	<b>42</b>
4.3.1	Pengaplikasian Media .....	42
4.3.2	Perencanaan Dana .....	42
<b>4.4</b>	<b>Konsep Visual.....</b>	<b>43</b>
<b>4.5</b>	<b>Konsep Marketing Communication.....</b>	<b>45</b>
<b>4.6</b>	<b>Hasil Perancangan .....</b>	<b>45</b>
4.6.1	Character Design-Pion .....	45
4.6.2	Latar Belakang .....	47
4.6.3	Kartu Misi .....	49
4.6.4	Token .....	52
4.6.5	Mock-Up.....	54
<b>4.7</b>	<b><i>Prototyping</i> .....</b>	<b>59</b>
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>62</b>
<b>5.1.</b>	<b>Kesimpulan .....</b>	<b>62</b>
<b>5.2.</b>	<b>Saran .....</b>	<b>62</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>.....</b>	<b>66</b>