

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
LEMBAR PERNYATAAN	3
KATA PENGANTAR	4
ABSTRAK	5
ABSTRACT	6
DAFTAR ISI	7
DAFTAR GAMBAR	10
BAB I PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Permasalahan	14
1.2.1 Identifikasi Masalah	14
1.2.2 Rumusan Masalah	15
1.3 Ruang Lingkup	15
1.4 Tujuan Penelitian	17
1.5 Pengumpulan Data dan Analisis Data	17
1.5.1 Pengumpulan Data	17
1.5.2 Analisis Data	18
1.6 Kerangka Penelitian	18
1.6 Pembabakan	19
BAB II DASAR PEMIKIRAN	20
2.1 Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)	20
2.1.1 Anak dengan Gangguan Pendengaran (Tunarungu)	21
2.1.2 Faktor Penyebab Ketunarunguan	22
2.1.3 Karakteristik Anak Tunarungu	22
2.1.4 Kebutuhan Pembelajaran Anak Tunarungu	23
2.1.5 Kebutuhan Pembelajaran Anak Tunarungu	24

2.2 Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus	24
2.2.1 Media Visual	25
2.3 Komunikasi total	26
2.3 Pendekatan ini bisa diterima karena beberapa alasan	26
2.3.1 Kelebihan Komunikasi total	26
2.3.2 Kekurangan Komunikasi total	27
2.4 Aktualisasi Diri	27
2.5 Buku Anak	29
2.6 Buku Interaktif	30
2.6.1 Jenis-jenis buku interaktif	30
2.7 Desain Komunikasi Visual dan Desain Grafis	34
2.7.1 Ilustrasi	34
2.7.2 Prinsip Desain	35
2.7.3 Elemen Desain	37
2.7.4 Layout	39
2.7.5 Tipografi	40
<i>BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH</i>	<i>41</i>
3.1 Data Institusi Pemberi Proyek	41
3.1.1 SLB Negeri Cicendo Kota Bandung	41
3.2 Data Produk	43
3.2.1 Karakteristik Satuan Pendidikan	43
3.2.2 Pengorganisasian Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
3.3 Data Khalayak Sasaran	45
3.4 Data Hasil Observasi	51
3.5 Data Hasil Wawancara	47
3.5.1 Wawancara Dosen Spesialisasi Tunarungu	47
3.5.2 Wawancara Psikolog Anak	49
3.5.3 Wawancara Pengajar Anak Tunarungu Sekolah Dasar Cicendo Bandung	52
3.6 Analisis Data	47
3.6.1 Analisis Proyek Sejenis	47
3.6.2 Analisis Matrik Pengambilan Kesimpulan	57
3.6.3 Analisis SWOT	58

<i>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN</i>	60
4.1 Konsep Pesan	60
4.2 Konsep Komunikasi	60
4.3 Konsep Kreatif	62
4.4 Konsep Media	62
4.4.1 Media Utama.....	62
4.4.2 Media Pendukung	70
4.4.3 Konsep Bisnis	73
4.5 Hasil Perancangan	73
4.5.1 Story Map.....	73
4.5.2 Aplikasi Design.....	74
4.5.3 Storyboard.....	74
4.5.4 Buku Interaktif.....	78
4.5.5 Mockup Book.....	81
<i>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</i>	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran	82
<i>DAFTAR PUSTAKA</i>	83