DAFTAR ISI

Contents

ABSTRAK i
ABSTRACT iii
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL ix
BAB I 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Rumusan Masalah 3
1.4 Ruang Lingkup 3
1.5 Tujuan Perancangan 3
1.6 Tujuan Perancangan 4
1.7 Metode Perancangan 4
1.7.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.8 Kerangka Perancangan 5
1.9 Sistematika Penulisan 6
BAB II 7
2.1 Keterlambatan Bicara 7
2.2 Terapi Wicara 7
2.3 PECS (Picture Exchange Communication System) 7
2.4 Video Game 9
2.4.1 Game Design 10
2.4.2 Gameplay 10
2.4.3 Game Mechanic 10
2.4.4 Gamifikasi 10
2.4.5 Game Story 11
2.4.6 Gim Edukasi 11
2.5 Anak Usia Dini 11
2.6 Anak Remaja 11
2.7 *Game Design Document GDD* 12
2.8 *Game* dan *MDA Framework* 12
2.8.1 Mechanics 13

2.8.2 Dynamics 13
2.8.3 Aesthetics 13
2.9 Perancangan Gim *(Game Design)* 14
2.10 Level Designer 14
2.9.1 Level Design 14
BAB III 16
3.1 Data Perusahaan 16
3.2 Data Perusahaan 18
3.2.1 Demografis 19
3.2.2 Geografis 19
3.2.3 Psikografis 19
3.2.4 Perilaku Konsumen 19
3.3 Data Hasil Observasi Tempat Terapi 19
3.3.1 Tampilan Ruang Terapi 19
3.3.2 Perabotan Ruang Terapi 19
3.4 Data Wawancara 20
3.4.1 Wawancara Terstruktur Titis 20
3.4.2 Wawancara Terstruktur Agung 21
3.4.3 Wawancara Terstruktur Hariyati 23
3.4.4 Wawancara Terstruktur Yuni 24
3.5 Data Gim Sejenis 25
3.5.1 Speech Act 25
3.5.2 Big Brain Academy: Brain vs. Brain 30
3.5.3 Pocket Love 33
BAB IV 38
4.1 Konsep Perancangan 38
4.1.1 Konsep Karya 38
4.1.2 Konsep *Game Design* 38
4.1.3 Konsep Pesan 38
4.2 Perancangan *GDD* 39
4.2.1 *Game Overview* 39
4.2.2 *Level Design* 39
4.2.3 *MDA Framework* 50
4.2.4 *Game Assets* 75
4.3 Hasil Perancangan 88
BAB V 90

5.1 Kesimpulan 90
5.2 Saran 91
DAFTAR PUSTAKA 92
LAMPIRAN 93