

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAA .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
ABSTRAK .....	xiii
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan .....	4
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	4
1.2.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan .....	5
1.4 Batasan Masalah .....	5
1.5 Metode Pengumpulan Data .....	7
1.6 Kerangka Perancangan .....	8
1.7 Pembabakan .....	9
BAB II .....	10
DASAR PEMIKIRAN .....	10
2.1 Disleksia .....	10
2.1.1 Kategori Disleksia .....	10
2.1.2 Sifat Umum Penderita Disleksia .....	11
2.1.3 Tipe Disleksia .....	12

2.1.4 Penglihatan Disleksia .....	13
2.1.5 Penyebab Disleksia .....	14
2.1.6 Masalah yang Dihadapi Disleksia .....	15
2.1.7 Ciri Awal Disleksia .....	16
2.2 Karakteristik Anak .....	17
2.2.1 Tahapan Tumbuh Kembang Anak .....	18
2.3 Permainan .....	19
2.4 Board Game .....	21
2.5 Card Game .....	21
2.5.1 Jenis Card Game .....	22
2.5.2 Manfaat Card Game .....	24
2.6 Proses Mendesain Game .....	25
2.6.1 Hal Penting dalam Mendesain Games .....	26
2.7 Media Pembelajaran .....	27
2.8 Komunikasi .....	30
2.9 Desain .....	31
2.9.1 Unsur Unsur Desain .....	31
2.9.2 Tipografi .....	36
2.9.2.1 Makna Tipografi .....	38
2.9.2.2 Anatomi Huruf .....	39
2.9.2.3 Bentuk Dasar Huruf .....	45
2.9.2.4 Klasifikasi Huruf .....	46
2.9.2.5 Desain Tipografi .....	47
2.9.2.6 Aplikasi Tipografi .....	48
2.9.3 Layout .....	50
2.9.3.1 Ruang Kosong .....	52

2.7 Analisis SWOT .....	53
BAB III.....	55
DATA DAN ANALISIS .....	55
3.1 Data Institusi .....	55
3.1.1 Sekolah Dasar Swasta Widuri .....	55
3.2 Data Produk .....	58
3.2.1 Disleksia .....	59
3.2.2 Disleksia Diseidesia .....	60
3.2.3 Fluency Pemahaman Membaca Anak Disleksia .....	60
3.2.4 Metode Fernald .....	61
3.2.5 Jenis Huruf Disleksia .....	62
3.2.6 Data Khalayak Sasaran .....	64
3.3 Data Produk Sejenis .....	64
3.3.1 Alfa and Beta .....	64
3.3.2 Lexipal .....	66
3.4 Data Hasil Observasi, Wawancara, dan Analisis .....	68
3.4.1 Hasil Observasi .....	68
3.4.2 Hasil Wawancara .....	70
3.5 Analisis Masalah .....	78
3.5.1 Matriks SWOT .....	78
BAB IV.....	82
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	82
4.1 Konsep .....	82
4.1.1 Konsep Pesan .....	82
4.1.2 Konsep Kreatif .....	84

Logo .....	84
4.1.3 Konsep Media .....	86
A. Media Utama .....	86
B. Media Pendukung .....	87
4.1.4 Konsep Visual .....	88
4.1.5 Konsep Bisnis .....	92
4.2 Hasil Perancangan .....	93
4.2.1 Logo Card Game “Lexia Play” .....	93
4.2.2 Card Game “Lexia Play” .....	93
4.2.3 Media Pendukung .....	102
4.2.4 Konsep dan Media Promosi .....	107
BAB V .....	114
KESIMPULAN DAN SARAN .....	114
DAFTAR PUSTAKA .....	115
LAMPIRAN .....	117