

DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------------|-----|
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN | iii |
| ABSTRAK | iv |
| <i>ABSTRACT</i> | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR TABEL | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2. Identifikasi Masalah | 3 |
| 1.3. Rumusan Masalah | 3 |
| 1.4. Ruang Lingkup | 4 |
| 1.5. Tujuan Perancangan | 4 |
| 1.6. Manfaat Perancangan | 5 |
| 1.6.1. Manfaat Bagi Penulis | 5 |
| 1.6.2. Manfaat Bagi Universitas | 5 |
| 1.6.3. Manfaat Bagi Industri | 5 |
| 1.6.4. Manfaat Bagi Masyarakat | 5 |
| 1.7. Metode Perancangan | 5 |
| 1.7.1. Metode Penelitian | 5 |

| | | |
|-----------------------------|---|----|
| 1.7.2. | Pengumpulan Data | 5 |
| 1.8. | Kerangka Perancangan | 6 |
| 1.9. | Pembahasan | 7 |
| BAB II LANDASAN TEORI | | 8 |
| 2.1. | Teori Objek..... | 8 |
| 2.1.1. | <i>Autism Spectrum Disorder (ASD)</i> | 8 |
| 2.1.2. | Tahap Perkembangan Kognitif..... | 9 |
| 2.1.3. | <i>Visual Support</i> | 11 |
| 2.2. | Teori Target Audiens..... | 13 |
| 2.2.1. | Anak Usia Dini | 13 |
| 2.2.2. | Dewasa..... | 13 |
| 2.3. | Teori Media | 14 |
| 2.3.1. | Terapi Visual | 14 |
| 2.3.2. | <i>Game</i> | 14 |
| 2.3.3. | <i>Game Design</i> | 14 |
| 2.3.4. | <i>Game Design</i> untuk Anak Autis..... | 16 |
| 2.3.5. | <i>Game</i> Edukasi | 17 |
| 2.3.6. | <i>Game</i> Puzzle..... | 17 |
| 2.3.7. | <i>Game Design Document (GDD)</i> | 17 |
| 2.3.8. | <i>Game Designer</i> | 18 |
| 2.3.9. | <i>Level Design</i> | 18 |
| 2.4. | Teori Metode Perancangan..... | 19 |
| 2.4.1. | Metode Penelitian..... | 19 |

| | | |
|---|---|----|
| 2.4.2. | Teori Pengumpulan Data..... | 19 |
| BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH..... | | 20 |
| 3.1. | Data dan Analisis Objek..... | 20 |
| 3.1.1. | Observasi..... | 20 |
| 3.1.1. | Wawancara | 27 |
| 3.2. | Analisis Jurnal Sejenis..... | 31 |
| 3.1.1. | Perancangan <i>Game</i> Edukatif Sebagai Pendukung Terapi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Autis..... | 32 |
| 3.1.2. | <i>Autism's Mobile Game Application: Optimalisasi Teknologi Mobile Untuk Terapi Visual Anak Autis</i> | 32 |
| 3.3. | Analisis Karya Sejenis..... | 33 |
| 3.3.1. | AutiSpark | 33 |
| 3.3.2. | Otsimo Special Education..... | 41 |
| 3.3.3. | <i>Go Go Games</i> | 48 |
| 3.3.4. | Kesimpulan Analisis Karya Sejenis | 56 |
| BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN | | 59 |
| 4.1 | Konsep Perancangan | 59 |
| 4.1.1. | Konsep Karya..... | 59 |
| 4.1.2. | Konsep Kreatif | 59 |
| 4.1.3. | Konsep Pesan | 60 |
| 4.2 | Hasil Perancangan | 60 |
| 4.2.1. | <i>Gameflow</i> | 60 |
| 4.2.2. | <i>Wireframe</i> | 61 |

| | |
|--|-----|
| 4.2.3. <i>Game Design Document</i> | 69 |
| 4.2.4. List Asset..... | 88 |
| 4.2.5. Hasil Perancangan..... | 93 |
| BAB V PENUTUP | 98 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 98 |
| 5.2 Saran..... | 99 |
| DAFTAR PUSTAKA | 100 |