

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	6
Bab 1 PENDAHULUAN.....	10
1.1 Latar Belakang	10
1.2. Identifikasi Masalah	12
1.3 Rumusan Masalah	12
Bagaimana cara mengedukasi nilai positif tentang mitos kepada anak-anak di Sumatera Barat tanpa memberikan gambaran menakutkan dalam pengenalan cerita mitos Palasik	12
1.4 Ruang Lingkup.....	12
1.5 Tujuan Penelitian	13
1.6 Metode Penelitian.....	13
1.6.1 Pengumpulan Data	13
1.6.2 Analisis Data	14
1.7 Kerangka Penelitian	15
bab 2 LANDASAN TEORI.....	16
2.1 Budaya dan Kebudayaan.....	16
2.1.1 Budaya Minangkabau	16
2.1.2 Mitos dan Cerita Rakyat	17
2.1.3 Mitos Palasik.....	17
2.2 Media Edukatif.....	18
2.2.1 Permainan Edukatif.....	18
2.3 Pendidikan Kreatif	19
2.4 Boardgame	19
2.4.1 Elemen Dasar Game.....	21
2.5 Perkembangan Kognitif Anak.....	23
2.6 Teori Desain Komunikasi Visual	24
2.7 Tipografi.....	24
2.7.1 Legibility	24
2.7.2 Readability	25
2.8 Ilustrasi.....	25
2.8.1 Ilustrasi Sebagai Pemberi Informasi	25
2.8.2 Ilustrasi Sebagai Pembawa Cerita.....	26
2.9 Warna	26

2.9.1	Color Wheel	26
2.10	Layout	27
bab 3	ISU DAN ANALISIS DATA	29
3.1	Data Proyek	29
3.1.1	Data Pemberi Proyek	29
3.1.2	Data Produk.....	30
3.1.3	Data Target Sasaran	34
3.1.4	Data Produk Sejenis	35
3.1.5	Data Hasil Wawancara.....	38
3.2	Analisa Data	45
3.2.1	Analisis Data Produk Sejenis	45
3.2.3	Analisis Hasil Data Wawancara.....	48
Bab 4	STRATEGI DAN HASIL PERANCANGAN.....	50
4.1	Konsep Pesan	50
4.2	Konsep Kreatif	50
4.3	Konsep Media	51
4.4	Konsep Visual	52
4.4.1	Ilustrasi.....	52
4.4.2	Warna	53
4.4.3	Tipografi.....	54
4.5	Media Pendukung	54
4.6	Konsep Bisnis	55
4.6.1	Konsep Pemasaran	55
4.7	Hasil Perancangan.....	57
4.7.1	Media Utama.....	57
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1	Kesimpulan	73
5.1	Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75