

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi

BAB I PENDAHULUAN..... **1**

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Ruang Lingkup	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Cara Pengumpulan Data	3
1.6.2 Analisis Data	4
1.7 Kerangka Berpikir	6
1.8 Sistematika Penulisan.....	6

BAB II LANDASAN TEORI..... **8**

2.1 Desain Komunikasi Visual.....	8
2.1.1 Unsur Desain Komunikasi Visual	8
2.1.2 Fungsi Desain Komunikasi Visual	11
2.1.3 Elemen Desain Komunikasi Visual.....	12
2.2 Media Edukasi.....	14
2.2.1 Media Edukasi Visual.....	14
2.3 <i>Board Game</i>	15
2.3.1 Jenis-Jenis <i>Board Game</i>	16

2.3.2 Elemen Dasar <i>Board Game</i>	16
2.3.3 <i>Board Game</i> Sebagai Media Edukasi.....	17
2.4 Budaya Melayu	18
2.4.1 Adat Melayu Riau.....	19
2.4.2 Perlengkapan Pakaian Tradisional Melayu Riau.....	20
2.4.3 Provinsi Riau	22
2.5 Perkembangan Peserta Didik	24
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA	26
3.1 Profil Pemberi Proyek	26
3.1.1 Visi dan Misi	26
3.1.2 Motto Pelayanan.....	27
3.1.3 Struktur Organisasi.....	27
3.2 Data Produk.....	27
3.3 Data Khalayak Sasaran.....	29
3.3.1 Geografis	29
3.3.2 Demografis	29
3.3.4 Psikografis	29
3.4 Data Produk Sejenis	29
3.4.1 Sibaya <i>Board Game</i>	29
3.4.2 El-Hana <i>Islamic Board Game</i>	30
3.4.3 <i>Board Game</i> Sutasoma: <i>The Temple of Yogyakarta</i>	31
3.5 Data Hasil Wawancara	32
3.5.1 Guru Budaya Melayu Riau SMP.....	32
3.5.2 Siswa SMP Kota Pekanbaru	33
3.5.2 Siswi SMP Kota Pekanbaru.....	33
3.6 Data Hasil Kuesioner	34
3.7 Data Hasil Observasi.....	35

3.7.1 SMP Al-Azhar Syifa Budi Pekanbaru II	35
3.7.2 SMP Islam As-Shofa Pekanbaru.....	36
3.8 Analisis Data	36
3.8.1 Analisis Matriks Perbandingan Produk Sejenis	36
3.8.2 Analisis SWOT	38
3.9 Kesimpulan Hasil Data Wawancara dan Kuesioner.....	40
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....	41
4.1 Konsep Pesan	41
4.2 Konsep Kreatif	41
4.3 Konsep Media	42
4.3.1 Narasi.....	42
4.3.2 Mekanika	42
4.3.3 Estetika	42
4.3.4 Teknologi.....	43
4.4 Konsep Visual	43
4.4.1 <i>Layout</i>	43
4.4.2 Tipografi	44
4.4.3 Ilustrasi	45
4.4.4 Warna.....	45
4.5 Media Pendukung.....	46
4.5.1 Media Sosial	46
4.5.2 Poster	46
4.5.3 <i>Merchandise</i>	46
4.6 Konsep Komunikasi	47
4.7 Konsep Bisnis.....	47
4.8 Proses Perancangan	49
4.8.1 Logo.....	49
4.8.2 Box	49
4.8.3 Papan Permainan	50

4.8.4 Karakter Pion.....	51
4.9 Hasil Perancangan	51
4.9.1 Media Utama	51
4.9.2 Media Pendukung.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	