

## DAFTAR ISI

Abstrak .....	i
Kata Pengantar .....	iii
Daftar Isi.....	v
Daftar Gambar.....	vii
Daftar Tabel.....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Batasan Masalah.....	2
1.5.1 <i>What</i> (Apa).....	3
1.5.2 <i>Why</i> (Mengapa) .....	3
1.5.3 <i>Where</i> (Di mana) .....	3
1.5.4 <i>When</i> (Kapan).....	3
1.5.5 <i>Who</i> (Siapa) .....	3
1.5.6 <i>How</i> (Mengapa).....	3
1.6 Metode Penelitian dan Pengumpulan Data .....	3
1.7 Kerangka Pemikiran.....	5
1.8 Pembabakan .....	5
<b>Bab II. Dasar Pemikiran</b> .....	7
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	7
2.1.1 Komponen Desain .....	7
2.1.2 Prinsip Desain .....	2
2.2 Tipografi.....	9
2.3 Media Edukasi.....	9
2.3.1 Jenis Media Edukasi.....	10
2.4 Pendidikan Kreatif.....	11
2.5 Boardgame .....	11

2.6 Budaya.....	12
2.7 Aksara.....	12
2.7.1 Aksara Jawi .....	12
<b>Bab III. Data Dan Analisis Masalah.....</b>	<b>6</b>
3.1 Data Pemberi Proyek.....	15
3.1.1 Lembaga Warisan Budaya Melayu Riau.....	15
3.2 Data Khalayak Sasaran.....	16
3.2.1 Demografi.....	16
3.3 Data Objek Penelitian.....	16
3.3.1 Data Wawancara .....	16
3.3.2 Data Kuesioner.....	23
<b>Bab IV. Konsep Perancangan .....</b>	<b>30</b>
4.1 Konsep Pesan .....	30
4.2 Konsep Kreatif .....	30
4.3 Konsep perancangan .....	31
4.3.1 Konsep Media Utama.....	31
4.3.2 Konsep Komunikasi.....	32
4.3.3 Konsep Visual .....	32
4.3.4 Konsep Media Pendukung .....	34
4.4 Media Utama.....	35
4.4.1 Proses Kreasi .....	35
4.4.3 Hasil Perancangan.....	44
4.4.3 Media Pendukung.....	44
4.5 Konsep Pemasaran .....	46
<b>Bab V. Penutup .....</b>	<b>48</b>
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 Saran.....	48
Daftar Pustaka .....	49
Lampiran .....	52