

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	3
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	4
1.6 Kerangka Penelitian	6
1.7 Sistematika Penulisan	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teori Perancangan	8
2.2 Teori Media Edukasi Kreatif	8
2.3 Teori Permainan	10
2.4 Teori Board Game	11
2.5 Teori Anak Usia Sekolah	15
2.6 Teori Warna	16
2.2 Teori Desain Komunikasi Visual.....	18

BAB III DATA DAN ANALISIS

3.1 Data Institusi Pemberi Proyek	29
3.2 Data Muatan Lokal Budaya Alam Minangkabau	32
3.3 Data Khalayak Sasaran	42
3.4 Data Hasil Wawancara	43
3.5 Data Hasil Kuesioner	47
3.6 Data Proyek Sejenis	49
3.7 Analisis Data	54

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1	Konsep Perancangan	57
4.1.1	Konsep Pesan	57
4.1.2	Konsep Kreatif	58
4.1.3	Konsep Media	58
4.1.4	Konsep Visual	61
4.1.5	Konsep Bisnis	64
4.2	Hasil Perancangan	65
4.2.1	Game Play	65
4.2.2	Sketsa	68
4.2.3	Media Utama	71
4.2.4	Media Pendukung	77

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran	83

DAFTAR PUSTAKA