

ABSTRAK

Abstrak: Mitos Palasik merupakan salah satu mitos di budaya Minangkabau yang memiliki nilai-nilai pembelajaran yang dapat diambil. Mitos mulai menghilang dari daerah Sumatera Barat dikarenakan cerita ataupun pembelajaran mengenai budaya cerita rakyat mulai jarang ditemui dan tidak adanya media alternatif yang dapat melestarikan budaya melalui cara modern. Banyak nilai-nilai positif yang dapat diambil dari cerita ini, contohnya sebuah pembelajaran akhlak bagi anak-anak serta larangan-larangan kepada calon ibu. Melalui perancangan *boardgame* ini diharapkan dapat menceritakan kembali cerita mitos Palasik dengan fokus mengambil nilai-nilai baiknya. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif. Melalui data yang didapat, palasik memiliki fokus cerita yang menyeramkan, dengan tujuan membuat takut anak-anak sebagai bentuk larangan terhadap suatu hal yang buruk. Perancangan *boardgame* ini berdasar pada teori Desain Komunikasi Visual. Pengumpulan data dilakukan dalam bentuk proses wawancara, observasi, dan studi pustaka. Melalui data yang sudah dikumpulkan, diproses ke dalam bentuk informasi yang sesuai dengan nilai-nilai positif mitos Palasik yang di olah kembali ke dalam bentuk *boardgame* yang menarik dan menunjukkan nilai pembelajaran yang terdapat pada mitos Palasik yang ditujukan pada anak-anak umur 8 – 13 tahun.

Kata kunci: Palasik, Mitos, Budaya Minangkabau, Anak-anak, Media edukasi.