

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Penelitian	20
Gambar 2.1 Tiga Nilai Utama Dalam Design Thinking	23
Gambar 2.2 Tahapan Dalam Design Thinking	24
Gambar 2.3 Warna Primer	34
Gambar 2.4 Penciptaan Warna Sekunder.....	34
Gambar 2.5 Terciptanya Warna Tersier	34
Gambar 2.6 Bagan Teori.....	36
Gambar 3.1 Aplikasi Dongen Dan Cerita Rakyat.....	41
Gambar 3.2 Aplikasi Kumpulan Cerita Rakyat	42
Gambar 3.3 Aplikasi Cerita Anak Nusantara.....	42
Gambar 3.4 Wawancara Ahli Storytelling	43
Gambar 3.5 Wawancara Ahli UI/UX.....	44
Gambar 3.6 Wawancara Ahli UI/UX.....	45
Gambar 3.7 Wawancara Remaja	46
Gambar 3.8 Usia.....	48
Gambar 3.9 Jenis Kelamin.....	48
Gambar 3.10 Pendidikan.....	48
Gambar 3.11 Minat Baca Responden	49
Gambar 3.12 Statistik Jenis Bacaan Responden.....	49
Gambar 3.13 Minat Responden Terhadap Karya Asing	50
Gambar 3.14 Frekuensi Responden Terhadap Karya Asing.....	50
Gambar 3.15 Minat Responden Terhadap Karya Lokal	50
Gambar 3.16 Frekuensi Responden Terhadap Karya Lokal.....	51
Gambar 3.17 Minat Responden Terhadap Karya Asing Dan Lokal	51
Gambar 3.18 Penyebab Minat Responden Terhadap Karya Asing Dan Lokal.....	52
Gambar 3.19 Pengalaman Responden Dalam Membaca Cerita Rakyat.....	52
Gambar 3.20 Frekuensi Responden Dalam Membaca Cerita Rakyat.....	53
Gambar 3.21 Statistik Penggunaan Media Untuk Membaca Cerita Rakyat	53
Gambar 3.22 Hambatan Responden Dalam Mencari Cerita Rakyat	54
Gambar 3.23 Hambatan Responden Dalam Membaca Cerita Rakyat.....	54
Gambar 3.24 Frekuensi Hambatan Yang Dialami Responden	54
Gambar 3.25 Frekuensi Media Yang Digunakan Responden Untuk Membaca.....	55
Gambar 3.26 Pengetahuan Responden Terhadap Cerita Rakyat Danau Toba.....	56
Gambar 3.27 Media Pengenalan Cerita Rakyat Danau Toba	56
Gambar 3.28 Alasan Responden Tidak Mengetahui Cerita Rakyat Danau Toba....	56
Gambar 3.29 Pendapat Responden Terhadap Cerita Rakyat Danau Toba.....	57
Gambar 3.30 Pandangan Responden Terhadap Cerita Rakyat Danau Toba.....	57
Gambar 3.31 Pengetahuan Responden Mengenai Aplikasi Cerita Rakyat.....	58
Gambar 3.32 Aplikasi Cerita Rakyat Yang Diketahui Responden	58
Gambar 3.33 Pengalaman Responden Terhadap Aplikasi Cerita Rakyat	58
Gambar 3.34 Statistik Penggunaan Aplikasi Cerita Rakyat	59
Gambar 3.35 Frekuensi Tampilan Aplikasi Pilihan Responden	59
Gambar 3.36 Frekuensi Tampilan Aplikasi Yang Baik Bagi Responden.....	60
Gambar 3.37 Frekuensi Gaya Ilustrasi Pilihan Responden.....	60

Gambar 4.1 Moodboard.....	69
Gambar 4.2 Refrensi Logo	69
Gambar 4.3 Refrensi Ilustrasi.....	70
Gambar 4.4 Tipografi Yang Akan Digunakan.....	71
Gambar 4.5 Color Pallate.....	71
Gambar 4.6 Refrensi Layout Pada Aplikasi.....	72
Gambar 4.7 Refrensi Ikon pada aplikasi	73
Gambar 4.8 Alternatif Logo 1.....	75
Gambar 4.9 Alternatif Logo 2.....	75
Gambar 4.9 Alternatif Logo3.....	75
Gambar 4.10 Logo yang dipilih	75
Gambar 4.12 Karakter Toba	76
Gambar 4.13 Karakter Ikan Mas.....	77
Gambar 4.14 Karakter Samosir	77
Gambar 4.15 Keseluruhan Karakter	78
Gambar 4.16 Ilustrasi Danau Toba.....	78
Gambar 4.17 Adegan cerita 1	79
Gambar 4.18 Adegan cerita 2	80
Gambar 4.19 Adegan cerita 3	80
Gambar 4.20 Adegan cerita 4	80
Gambar 4.21 Adegan cerita 5	81
Gambar 4.22 Adegan cerita 6	81
Gambar 4.23 Adegan cerita 7	82
Gambar 4.24 Adegan cerita 8	82
Gambar 4.25 Adegan cerita 9	83
Gambar 4.26 Adegan cerita 10	83
Gambar 4.27 Adegan cerita 11	84
Gambar 4.28 Adegan cerita 12	84
Gambar 4.29 Ikon	85
Gambar 4.30 Sitemap	86
Gambar 4.31 Home page.....	87
Gambar 4.32 Read Page.....	87
Gambar 4.33 Page 1 - 28.....	89
Gambar 4.34 Playstore Preview	89
Gambar 4.35 Instagram Story	90
Gambar 4.36 Poster Online.....	91