

## PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI BUKU ILUSTRASI DIGITAL CERITA RAKYAT DANAU TOBA UNTUK REMAJA

Athaya Amethysta Ginting<sup>1</sup>, Dicky Hidayat<sup>2</sup>, Aria Ar Razi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
*amethystaathaya@student.telkomuniversity.ac.id, dickyhidayat@telkomuniversity.ac.id,*  
*ariaarrazi@telkomuniversity.ac.id*

**Abstract** : Pesatnya kemajuan teknologi membuat cerita rakyat yang diteruskan dengan cara lisan mengalami suatu perubahan dikarenakan tergeser oleh budaya membaca yang kemudian telah tergantikan lagi dengan budaya visual sehingga cerita rakyat mulai sulit dicari, terutama di dunia remaja yang jarang tersentuh oleh peneliti folklor sehingga cerita rakyat kurang berkembang. Salah satu cerita rakyat yang jarang diketahui adalah cerita rakyat Danau Toba, ada pun remaja yang mengetahuinya enggan mengakui adanya cerita tersebut karena dianggap kuno. Maka tujuan utamanya adalah dapat membuat remaja tertarik untuk mengetahui dan mulai menghargai cerita rakyat dengan menggunakan metode *design thinking* untuk memberikan solusi kreatif dan dapat menyelesaikan masalah, yaitu membuat perancangan aplikasi buku ilustrasi digital cerita rakyat Danau Toba untuk remaja. Berdasarkan kumpulan data dan teori, maka hasil perancangan ini dibuat dalam bentuk prototype aplikasi buku ilustrasi digital dengan tampilan yang menggabungkan teks, ilustrasi, dan audio pengisi yang menghasilkan beberapa manfaat seperti menambah pengetahuan remaja tentang cerita rakyat Danau Toba, memperkenalkan kearifan lokal, menjelaskan nilai moral dari cerita rakyat Danau Toba, dan meningkatkan literasi sekaligus daya imajinasi.

**Kata Kunci** : Cerita Rakyat, Buku Ilustrasi Digital, Aplikasi, Danau Toba

**Abstract** : *The rapid advancement of technology makes folklore that is passed on by oral means undergo a change due to being displaced by the culture of reading which has then been replaced again with visual culture so that folklore begins to be difficult to find, especially in the world of adolescents who are rarely touched by folklore researchers so that folklore is less developed. One of the folklore that is rarely known is folklore of Lake Toba, there are also teenagers who know it reluctantly admit the existence of the story because it is considered ancient. The main goal is to be able to make teenagers interested in knowing and starting appreciate folklore by using the design thinking method to provide creative solutions and solve problems, namely designing a digital illustration book application of Lake Toba folklore for teenagers. Based on data sets and theories, the results of design were made in the form of a prototype digital illustration book application with a display that combines text, illustrations, and audio which produces several benefits such as increasing adolescent knowledge about Lake Toba folklore, introducing local*

*wisdom, explaining the moral value of Lake Toba folklore, and increasing literacy as well as imagination.*

**Keywords:** *Folklore, Digital Illustrated Book, Application, Lake Toba*

## PENDAHULUAN

Indonesia memiliki multikultural, multibahasa, dan multietnis dengan campuran budaya yang kompleks. Hal ini menjadikan Indonesia memiliki beberapa warisan budaya tidak berwujud, seperti teater wayang, keris, batik, pecak silat, angklung, gamelan, dan lainnya. Selain itu juga terdapat cerita rakyat yang termasuk tradisi lisan oleh sekelompok tertentu mencakup tradisi yang umum atau pun subkultur untuk budaya. Di Indonesia, jumlah cerita rakyat tumbuh dan berkembang dengan sangat banyak di tengah – tengah kehidupan masyarakat Indonesia. Dari pencarian di laman artikel Solopos.com, Direktorat Jenderal (Ditjen) Kebudayaan Kemendikbud mencatat terdapat setidaknya ada 945 cerita rakyat di Indonesia dan dapat bertambah melihat dari kondisi Indonesia yang memiliki keberagaman suku bangsa, bahasa dan tradisi yang ada pada masyarakat Indonesia.

Cerita rakyat memiliki fungsi sebagai alat pendidikan, pelipur lara, protes sosial, dan lainnya. Cerita rakyat dalam pendidikan dapat mencakup semua bagian pengetahuan seni, tradisi, etika dan nilai tingkah laku (Danandjaja, dalam Endraswara, 2009 :125). Menurut Suwardi Endraswara (2013 : 9) cerita rakyat dapat menyediakan bahan yang luar biasa untuk antropologi yang dapat disebut sebagai sebuah ilmu yang mempelajari sikap dan perilaku manusia. Cerita rakyat memiliki jangkauan yang luas karena setiap folklor memiliki bentuk, isi dan pesan yang berbeda. Terutama di Indonesia yang mana di setiap kepulauan atau daerah memiliki cerita rakyat yang unik.

Salah satu provinsi yang ada di Indonesia, yaitu Sumatera Utara memiliki beberapa cerita rakyat, salah satunya adalah Danau Toba yang memiliki fungsi sebagai pendidikan yang dapat dijadikan sebagai materi pendidikan nilai – nilai

tradisional dan kearifan lokal, seperti ketaatan kepada orang tua, menjaga ucapan, belajar menjadi pemaaf dan menjaga amanah. Pada implementasinya, cerita rakyat Danau Toba dapat masuk ke dalam pelajaran kearifan lokal dan pendidikan karakter. Namun remaja saat ini, terutama yang berasal dari tepi Toba mulai tidak menghargai dan malu mengakui adanya cerita rakyat Danau Toba dikarenakan tidak sesuai dengan jaman *modern* sekarang.

Selama ini cerita rakyat hanya disebar melalui lisan dan di dokumentasikan dalam bentuk tulisan sehingga membuat remaja saat ini menganggap cerita rakyat membosankan dan tidak sesuai dengan dunia remaja. Menurut Suwardi Endraswara (2013 : 5), cerita rakyat atau cara bercerita mengalami perubahan seiring dengan perkembangannya jaman karena tergeser oleh budaya membaca dan budaya membaca yang belum sempurna ini telah tergantikan dengan budaya visual yang menjadi sebuah tantangan baru untuk cerita rakyat dan pencerita tersebut karena saat ini cerita rakyat mulai sulit ditemukan dan terlihat membosankan karena hanya dalam bentuk lisan dan tulisan. Terutama di dunia remaja yang mana dunia yang paling tidak tersentuh oleh peneliti folklor karena penggolongan folklor remaja memang belum banyak dilakukan dan jarang diformat untuk remaja (Suwardi Endraswara, 2013 : 68). Akibat dari hal itu maka folklor dalam dunia remaja kurang berkembang dan membuat remaja saat ini tidak mengetahui cerita rakyat yang ada. Hal ini harus disadari saat ini juga karena jika keadaan tersebut terus berlanjut maka keberadaan cerita rakyat akan mulai memudar. Ketika budaya membaca yang belum sempurna digantikan dengan budaya visual, maka muncul sebuah fenomena dimana remaja saat ini lebih menyukai karya – karya digital di *gadget* dalam bentuk komik, cerita bergambar, cerita pendek, dan lain halnya yang kebanyakan berasal dari negara Amerika Serikat dan Jepang (Imam Maulana, 2015 : 2). Hal ini membuat tantangan untuk cerita rakyat bertambah karena saat ini belum ada aplikasi cerita rakyat dalam bentuk ilustrasi digital.

Maka dari pemaparan permasalahan tersebut, target pada penelitian ini adalah remaja yang berusia sekitar 13 hingga 18 tahun yang tergolong ke dalam masa transisi. Penelitian ini menggunakan cerita rakyat Danau Toba yang saat ini tidak dihargai oleh remaja saat ini, terutama yang berasal dari tepi Toba. Selain itu cerita rakyat Danau Toba juga dapat berfungsi sebagai materi atau bahan pendidikan dalam hal nilai moral dan tingkah laku untuk remaja.

Dalam menjabarkan permasalahan dalam penelitian ini, maka dibutuhkan media perancangan *prototype* aplikasi buku ilustrasi digital cerita rakyat Danau Toba untuk remaja karena melihat perkembangan jaman saat ini tidak cukup jika media untuk memperkenalkan cerita rakyat hanya secara lisan dan juga menggunakan buku ilustrasi yang dicetak. Adanya hasil perancangan ini dibuat dengan harapan cerita rakyat menjadi mudah dicari sehingga dapat membuat remaja tertarik untuk mengetahui dan mulai menghargai cerita rakyat.

## **METODE PENELITIAN**

Dari pencarian di laman artikel Solopos.com, Direktorat Jenderal (Ditjen) Kebudayaan Kemendikbud mencatat terdapat setidaknya ada 945 cerita rakyat di Indonesia dan dapat bertambah melihat dari kondisi Indonesia yang memiliki keberagaman suku bangsa, bahasa dan tradisi. Cerita rakyat adalah cerita yang muncul dan terus berkembang dari masyarakat tradisional dan disebarkan dalam waktu yang cukup lama sebagai sarana untuk menyampaikan pesan moral. Cerita rakyat mencakup tentang adat istiadat, tindakan kepercayaan rakyat, tarian rakyat, dan lainnya. Cerita rakyat juga dianggap sebagai artefak atau ekspresi budaya tradisional yang mencakup transmisi dari satu daerah ke daerah lainnya atau dari satu generasi ke generasi berikutnya. Namun selain hal di atas, menurut pendapat Bascom bahwa cerita rakyat juga mengandung unsur legenda, mite, kepercayaan, pakaian, tipe rumah, resep makanan, seni grafik, dan sebagainya.

Ketika budaya lisan masih menjadi kuasa, cerita rakyat diwaris-pindahkan secara lisan. Hal ini menyebabkan cerita rakyat lebih bervariasi dan menjadi salah satu warisan tak berwujud yang dimiliki Indonesia.

Penyair Suripan Sadi Hutomo mengartikan cerita rakyat sebagai kisah yang diwariskan turun temurun dari generasi lama ke generasi baru secara lisan. Akan tetapi, seiring perubahan budaya dan berkembangnya teknologi dan informasi, cerita rakyat tidak hanya lagi disebarkan melalui lisan namun juga di dokumentasikan dalam bentuk tulisan. Dalam hal ini, pendapat Botkin dapat dijadikan sebagai acuan karena menurutnya, perpindahan lisan ke tulis tetap tidak merusak citra cerita rakyat sebab budaya lisan murni masih dapat dijadikan atau dipandang sebagai cerita rakyat.

Meskipun begitu, karena cerita rakyat tidak atau jarang di format untuk remaja, akibatnya cerita rakyat pada remaja kurang berkembang. Hal ini menjadi sebuah tantangan untuk cerita rakyat dikarenakan remaja saat ini menganggap cerita rakyat membosankan dan ketinggalan jaman. Remaja saat ini lebih menyukai karya – karya digital di *gadget* dalam bentuk komik, cerita bergambar, cerita pendek, dan lain halnya yang kebanyakan berasal dari negara Amerika Serikat dan Jepang (Imam Maulana, 2015 : 2).

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang mana Menurut Mukhtar (2013 :10) pengertian penelitian kualitatif deskriptif adalah suatu metode untuk menemukan teori atau pengetahuan terhadap penelitian suatu waktu tertentu yang digunakan oleh peneliti. Metode ini melakukan pengumpulan data dengan cara observasi pribadi, kuesioner, dan studi pustaka.

### **Observasi**

Observasi dilakukan pada beberapa aplikasi sejenis yang sudah ada sebelumnya yaitu aplikasi dongeng dan cerita rakyat, aplikasi kumpulan cerita rakyat, dan aplikasi cerita anak Nusantara. Hasil yang diperoleh dari ketiga aplikasi

ini adalah bahwa aplikasi – aplikasi tersebut memiliki kelebihan seperti menyediakan banyak cerita rakyat, memiliki audio untuk menceritakan cerita yang disediakan, dan memiliki ilustrasi di setiap cerita. Namun ketiga aplikasi tersebut masih memiliki banyak kekurangan seperti di bagian teks yang sulit dibaca, gambar yang memiliki warna terlalu cerah, atau bahkan fitur yang disediakan tidak berfungsi dengan baik. Selain itu, ketiga aplikasi ini belum ada yang menargetkan kepada remaja muda.

### **Wawancara**

Pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan melakukan wawancara dengan dua ahli dalam bidang UI/UX. Wawancara dilakukan dengan Bapak Dr. Andreas Rio Adriyanto, SE., M.Eng. dan Bagus Adiyaksa. Menurut Bapak Andreas dan Bagus, UI merupakan tampilan visual awal suatu aplikasi atau *website* oleh pengguna. Sedangkan UX sendiri adalah bagaimana pengalaman pengguna ketika menggunakan aplikasi atau *website* tersebut. Oleh karena itu, ketika melakukan perancangan suatu aplikasi perlu dilakukannya observasi terhadap aplikasi sejenis atau pun dengan pengguna karena dari hasil observasi tersebut akan muncul sebuah konsep perancangan aplikasi yang baik dan sesuai dengan pengguna yang telah di targetkan. Bapak Andreas juga mengingatkan ketika telah membuat aplikasi yang baik dan bisa digunakan maka sebagai seorang *designer* harus memperkenalkan aplikasinya kepada calon pengguna.

### **Kuesioner**

Target untuk calon pengguna aplikasi ini adalah remaja muda yang berusia 13 hingga 18 tahun dengan profesi sebagai pelajar yang sudah terbiasa menggunakan *gadget*, memiliki jaringan internet yang baik, dan tertarik dengan aplikasi terbaru. Kuesioner ini dilakukan dari tanggal 03 Januari hingga 8 Mei 2023.

Hasil yang telah didapatkan dari penyebaran kuesioner dengan total 163 responden menyatakan bahwa banyak calon pengguna yang pernah membaca cerita rakyat ketika kecil dan berhenti membaca cerita rakyat karena sudah tidak

ada lagi yang memperkenalkan cerita rakyat ketika responden sudah remaja. Hasilnya banyak calon pengguna yang memiliki minim pengetahuan tentang cerita rakyat dan banyak yang berpikir bahwa tidak banyak media digital yang menyediakan cerita rakyat sehingga bagi responden, cerita rakyat sudah ketinggalan jaman. Oleh karena itu, responden memilihkan beberapa hal penting yang harus ada pada aplikasi cerita rakyat seperti mudah digunakan, pemilihan warna yang baik, dan memiliki lebih banyak ilustrasi dibandingkan teks.

### Studi Pustaka

Teori – teori yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah Teori Perancangan, Teori *Design Thinking*, Teori Multimedia, Teori Aplikasi, Teori *User Interface*, Teori *User Experience*, Teori dan Teori Desain Komunikasi Visual.

**Perancangan** adalah proses dalam membuat elemen tertentu agar dapat menyelesaikan masalah dengan menghasilkan sebuah solusi dengan menggunakan sistem yang baik secara fisik maupun non fisik.

**Multimedia** adalah gabungan dari beberapa elemen gambar, visual, dan verbal yang menjadi satu untuk membentuk suatu teknologi interaktif sebagai perantara untuk pengguna dengan berbagai macam bidang seperti pendidikan hingga bisnis.

**Aplikasi** adalah suatu program yang diciptakan dan dikembangkan agar dapat bekerja pada sistem tertentu untuk menjalankan beberapa perintah dari pengguna aplikasi tersebut. Sedangkan **Aplikasi mobile** adalah sebuah program aplikasi pada perangkat seperti *smartphone* maupun tablet yang dijalankan atau dirancang untuk mempermudah dan meningkatkan efisien maupun fleksibilitas pengguna.

**User Interface** adalah salah satu bagian dari program yang dapat berinteraksi dan bersentuhan dengan pengguna. Sedangkan **User Experience** adalah pengalaman *user* yang dikaitkan ke dalam segala aspek ketika produk interaktif seperti *website* dan aplikasi yang digunakan.

**Storytelling** adalah kegiatan bercerita atau bernarasi yang telah tertanam pada perilaku sosial manusia dengan tujuan untuk menggambarkan suatu kejadian. Sedangkan **Digital storytelling** adalah cerita yang diceritakan dengan memodifikasi konten dan menggabungkan gambar, teks, efek suara, musik, dan suara pengisi yang dihasilkan dari penggunaan komputer yang bersifat personal dan berdurasi pendek.

Untuk merancang suatu aplikasi *digital storytelling* yang berbasis aplikasi *mobile* dengan menerapkan UI/UX, maka diperlukan pemahaman dasar mengenai konsep desain yang berada pada Desain Komunikasi Visual untuk menginformasikan atau menceritakan cerita yang ingin disampaikan sesuai dengan pengguna.

Berdasarkan penjabaran teori diatas, dapat diasumsikan bahwa jika ingin membuat tampilan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna maka UI (*User Interface*) dapat dijadikan landasan yang tepat. Dengan menggunakan visual yang minimalis dan memiliki kesan menyenangkan pada ilustrasi yang dibuat maka akan menjadi daya tarik untuk pengguna. Selain itu, karena telah membuat UI yang baik, maka akan membuat UX (*User Experience*) yang baik juga untuk pengguna.

Sebagai pelengkap agar dalam merancang aplikasi buku ilustrasi digital cerita rakyat Danau Toba dapat dibentuk dengan baik, efektif, dan sesuai dengan target pengguna, maka diperlukannya pemahaman mengenai teori *storytelling* dan *digital storytelling*.

## HASIL DAN DISKUSI

### Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan melalui aplikasi ini yaitu mengenalkan kembali cerita rakyat Danau Toba kepada remaja dengan menggunakan media

berbentuk aplikasi buku digital yang mengkombinasikan antara ilustrasi, teks, dan audio agar diharapkan pengguna akan tertarik dan ingin mengetahui cerita rakyat Danau Toba.

Aplikasi yang akan dibuat diberi nama "Folklore". Nama ini berasal dari bahasa Inggris folklore yang mana merupakan topik utama yang memiliki beberapa turunan, salah satunya adalah cerita rakyat. Sehingga cerita rakyat Danau Toba masih termasuk ke dalam bagian folklore tersebut.

### **Konsep Kreatif**

Dari hasil analisis dan data yang telah dikumpulkan maka konsep kreatif pada perancangan *prototype* aplikasi buku ilustrasi digital cerita rakyat Danau Toba untuk remaja akan menggabungkan antara teks, ilustrasi, dan audio agar dapat memudahkan pengguna memahami cerita dengan lebih baik. Di dalam ilustrasi yang dibuat akan memuat unsur ciri khas budaya Danau Toba untuk memperkuat kesan kearifan lokal. Selain itu, tampilan *User Interface* akan menggunakan ikon yang sederhana dan dapat dengan mudah dipahami oleh calon pengguna khususnya kalangan remaja.

Cara bekerja perancangan aplikasi ini adalah dengan interaksi antara pengguna dan halaman beserta ikon yang ada. Pengguna akan diberikan kebebasan untuk membaca sendiri atau ingin mendengarkan cerita rakyat Danau Toba melalui *voice over*.

Berdasarkan kumpulan konsep kreatif tersebut, dapat diartikan bahwa perancangan aplikasi ini akan memberikan kesan nyaman dan menyenangkan untuk remaja sebagai calon pengguna dengan tujuan memperkenalkan cerita rakyat Danau Toba. Kata kunci yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah *simple* dan *fun*.

### **Konsep Visual**

#### **Moodboard**

*Moodboard* ini dibuat berdasarkan gabungan dari berbagai *keywords* yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 1 Moodboard Source (Dokumen Pribadi)

### Logo

Logo yang akan dibuat berupa *pictorial mark* dengan arti bahwa logo ini akan menggunakan ilustrasi atau grafis untuk mewakili makna dan fungsi aplikasi ini. Logo ini akan dibuat dengan ilustrasi buku yang menunjukkan bahwa aplikasi ini berhubungan dengan membaca.

### Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan untuk perancangan aplikasi ini adalah *flat design* dan memiliki unsur kartun yang akan membentuk gambar 2 dimensi. Pemilihan gaya ilustrasi ini bertujuan untuk membuat pengguna lebih mudah memahami isi cerita namun tetap menonjolkan kesan menyenangkan.

### Tipografi

Dalam aplikasi ini akan menggunakan *font Odin Rounded* yang merupakan *font sans serif* dan berbentuk *rounded* sehingga memberikan kesan *simple* namun tetap *fun* sesuai dengan tema aplikasi ini. Selain itu, *font* ini membuat isi cerita menjadi lebih nyaman untuk dilihat dan dibaca oleh pengguna karena tidak terlihat terlalu formal.

### Warna

Warna yang akan digunakan adalah warna – warna dari Danau Toba yang mewakili unsur alam yang nyaman untuk dilihat. Selain itu akan ada menggunakan warna yang mewakili salah satu ulos yang ada di Danau Toba.



Gambar 2 Color Pallate  
Source (Dokumen Pribadi)

## Layout

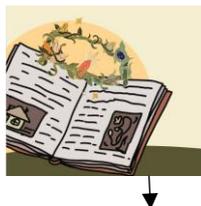
Penerapan *layout* pada aplikasi ini akan dibentuk seperti buku digital yang akan menggunakan gabungan teks dan ilustrasi untuk mewakili setiap adegan cerita. Di beberapa bagian akan ada *layout* yang akan menonjolkan bentuk buku dan ilustrasi sehingga membuat ilustrasi 2 dimensi terkesan seperti 3 dimensi. Hal ini dengan tujuan agar aplikasi tidak terlihat monoton.

## Ikon

Ikon yang akan digunakan pada aplikasi adalah *bold icons*. Dengan tampilan yang tebal dapat membuat pengguna mudah untuk mengidentifikasi atau menemukan ikon yang ada pada aplikasi. Selain itu, jenis ikon ini dipilih untuk mewakili kesan *simple*.

## Hasil Rancangan

### Logo





Gambar 3. Logo Aplikasi  
Source (Dokumen Pribadi)

Pemilihan pada logo ini dikarenakan mewakili aspek yang sudah dijelaskan sebelumnya. Logo ini di desain dengan bentuk buku yang terdapat gabungan teks dan ilustrasi seperti yang disediakan pada aplikasi. Lalu hiasan yang di atas buku menggambarkan keajaiban yang terjadi ketika membaca buku tersebut, hal ini mewakili harapan untuk calon pengguna yang membaca buku ini agar mendapatkan keajaiban dan menjadi tertarik dengan cerita rakyat yang lainnya.. Selain itu, warna dan latar belakang dipilih sesuai dengan *color palate* yang sudah ditentukan sebelumnya. Dengan ini, pengguna dapat mengenali aplikasi lebih cepat.

### Ilustrasi

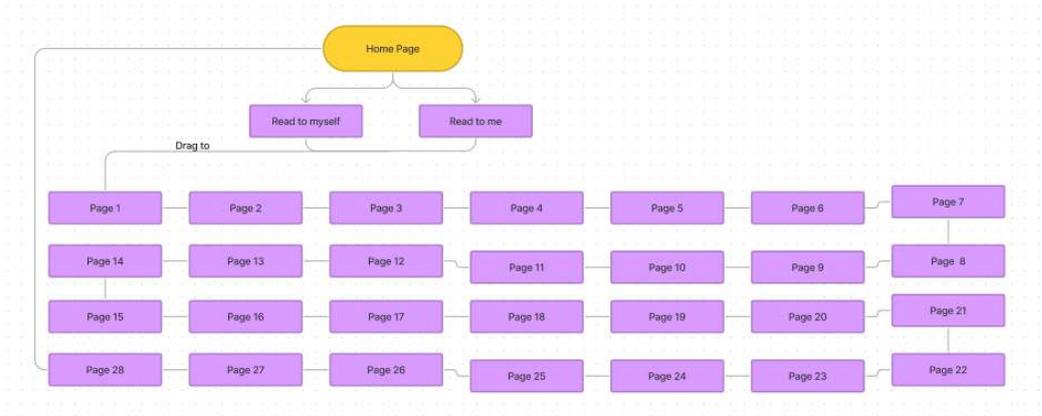


Gambar 4. Ilustrasi Karakter  
Source (Dokumen Pribadi)



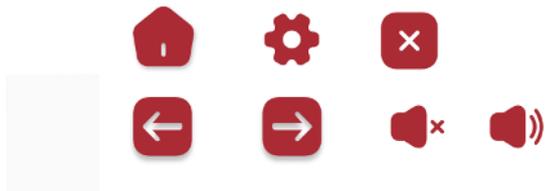
Gambar 5. Ilustrasi Latar belakang  
Source (Dokumen Pribadi)

### Sitemap



Gambar 6. Sitemap Source (Dokumen Pribadi)

### Ikon



Gambar 6. Sitemap Source (Dokumen Pribadi)

### High Fidelity Wireframe



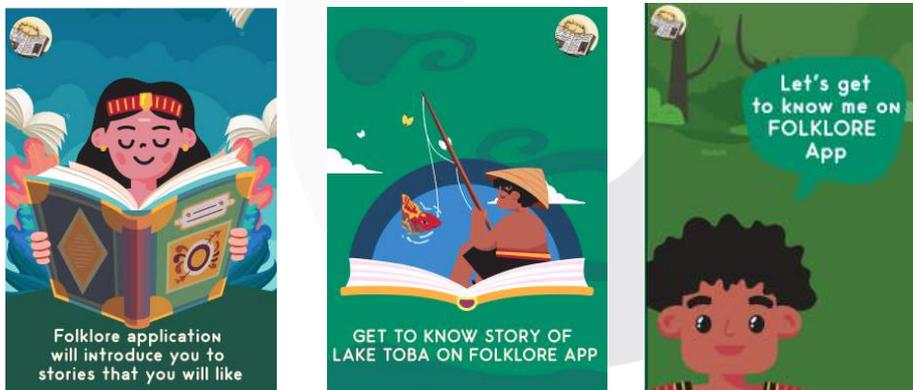


Gambar 7. High Fidelity Source (Dokumen Pribadi)

### Media Promosi



Gambar 8. Preview Playstore Source (Dokumen Pribadi)



Gambar 9. Instagram Story Source (Dokumen Pribadi)



Gambar 10. Poster Online  
Source (Dokumen Pribadi)

## KESIMPULAN

Berdasarkan kumpulan data dari studi pustaka, wawancara dan kuisioner, saat ini banyak remaja muda yang minim pengetahuan mengenai cerita rakyat terutama cerita rakyat Danau Toba di akibatkan karena kurangnya media yang memperkenalkan cerita rakyat di dunia remaja. Meskipun telah ada beberapa media sebelumnya yang bisa membantu, namun media tersebut memiliki banyak kekurangan seperti pada teks yang sulit dibaca, ilustrasi yang tidak nyaman dilihat, dan fitur yang tidak dapat digunakan. Selain itu, aplikasi – aplikasi yang telah ada menargetkan anak berumur 3 – 5 tahun sehingga tidak cocok dengan remaja. Oleh karena itu, dari permasalahan tersebut maka dibuatlah aplikasi FOLKLORE ini.

Dikarenakan ada keterbatasan waktu dalam melakukan perancangan ini maka diharapkan lebih mengembangkan fitur yang ada di aplikasi sehingga dapat lebih menarik perhatian calon pengguna dan juga perlu dikembangkannya *sitemap* yang ada di aplikasi sehingga menjadi lebih interaktif lagi dengan *user*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adekunle, S., Adewale, O., & Boyinbode, O. (2019). Appraisal on Perceived Multimedia Technologies As Modern Pedagogical Tools For Strategic Improvement on Teaching and Learning. *International Journal of Modern Education and Computer Science*, 15.
- Endraswara, S. (2009). *Metodologi Penelitian Folklor*. Yogyakarta: MedPress.
- Endraswara, S. (2013). *Pendidikan Karakter Dalam Folklor*. Yogyakarta: Pustaka Rumah Suluh.
- Gischa, S. (2022, June 23). *Multimedia : Pengertian Para Ahli, Elemen, dan Jenisnya*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2022/06/23/190000169/multimedia-pengertian-para-ahli-elemen-dan-jenisnya>
- Habibi, R., & Karnovi, R. (2020). *Tutorial Membuat Aplikasi Sistem Monitoring Terhadap Job Desk Operational Human Capital*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Harsanto, P. W. (2017). Fotografi dalam Desain Komunikasi Visual (DKV). *Jurnal Imaji*, 140 - 148.
- Hidayat, D., & Desa, M. A. (2019). Reppresentasi Nilai - Nilai Pandangan Hidup Orang Sunda Dalam Mobile Apps Kisah Lutung Kasarung (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 81 - 97.
- Ihsan, D. N. (2020, December 20). *Ada 945 Cerita Rakyat di Indonesia, Terbanyak Papua*. Retrieved from Solopos.com: <https://lifestyle.solopos.com/ada-945-cerita-rakyat-di-indonesia-terbanyak-papua-1097911>
- Lararenjana, E. (2022, June 19). *Aplikasi Adalah Program dengan Fungsi Tertentu, Ini Pengertian dan Jenisnya*. Retrieved from Merdeka.com: <https://www.merdeka.com/sumut/aplikasi-adalah-program-dengan-fungsi-tertentu-ini-pengertian-dan-jenisnya-klm.html>
- Lawe, I. G., & Hidayat, D. (2020). Implementasi Prinsip Multimedia Learning Pada E-Book Interaktif "Popout! The Tale Of Peter Rabbit. *DESKOMVIS : Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa dan Media*, 210 - 217.

- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2018). Design Thinking David Kelley & Tim Brown : Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum : Jurnal Saintifik Manajemen dan Akutansi*, 1 - 11.
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. *Idaarah : Jurnal Manajemen Pendidikan*, 194 - 204.
- Maulana, I., & Praselia. (2015). Prospek Dan Pemberdayaan Cerita Rakyat Nusantara Melalui Digital Storybook Sebagai Entitas Inovatif Dari Perilaku Industri Kreatif. *Paramadina Research Day* (p. 2). Jakarta: ResearchGate.
- Nur, R., & Suyuti, M. A. (2018). *Perancangan Mesin - Mesin Industri*. Deepublish.
- Nurhayati, A. (2021). Analisis Implementasi Visual Storytelling Marketing dan Brand Trust serta Pengaruh Terhadap Minat Beli Kosmetik Wardah pada Mahasiswa Di Purwakarta. *Eqien-Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 108 - 116.
- Pane, S. F., Sari, W. K., & Wicaksono, Z. A. (2020). *Membuat Aplikasi Pengolahan Data Administrasi Barang Menggunakan Aplikasi Apex Online*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Ratri, S. Y. (2022). Digital Storytelling Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter : Jurnal Pendidikan Anak dan Karakter*, 15 - 22.
- Razi, A. A., Mutiaz, R. I., & Pindi, S. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*, 75-93.
- Religa, A. S., Prabawa, B., & Hidayat, D. (2015). Introduction Martial Arts Of Cimande With Comic Media. *eProceedings of Art & Design*, 1158 - 1172.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual - Edisi Revisi*. Yogyakarta: PT. Kansius.
- Sridevi, S. (2014). User Interface Design. *International Journal of Computer Science and Information Technology Research*, 415 - 426.
- Wahyungsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM PRESS.
- Warnaningtyas, H. (2020). Desain Bisnis Model Canvas (BMC) Pada Usaha Batik Kota Madiun. *EKOMAKS : JurnalManajemen, Ilmu Ekonomi Kreatif dan Bisnis*, 52 - 65.

Yanuarsari, D. H., & Rahmasari, E. A. (2018). Diagnosa Model Player Experience pada Konteks Dasar User Experience Game “Belajar Huruf Angka Balita”. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 84 - 99.

