

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Penelitian	6
Gambar 2.1 <i>User Experience Honeycomb</i>	13
Gambar 2.2 Jenis Garis	19
Gambar 2.3 Bentuk	21
Gambar 2.4 Warna <i>Additive</i> dan <i>Subtractive</i>	20
Gambar 2.5 Jenis Tekstur	21
Gambar 2.6 Huruf jenis <i>Oldstyle</i>	22
Gambar 2.7 Huruf jenis <i>Modern</i>	23
Gambar 2.8 Huruf jenis <i>Slab Serif</i>	23
Gambar 2.9 Huruf jenis Sans Serif	24
Gambar 2.10 Lukisan Naturalis, Claude Monet	26
Gambar 2.11 Lukisan Dekoratif, Netra Ajjampur	26
Gambar 2.12 Ilustrasi Kartun, Pinkfong.....	27
Gambar 2.13 Ilustrasi Karikatur Kim Jong Un, DonkeyHotey	27
Gambar 2.14 Ilustrasi Cerita Bergambar, Tematika	28
Gambar 2.15 Ilustrasi Buku, Owen Davey	29
Gambar 2.16 Ilustrasi Khayalan, 00obsidian00.....	29
Gambar 3.1 Logo Waste4Change	30
Gambar 3.2 Aplikasi SamPeace.....	47
Gambar 3.3 Aplikasi Rupilah	48
Gambar 4.1 Teori AISAS	52
Gambar 4.2 Konsep Warna.....	54
Gambar 4.3 Font <i>BW Seido Round</i>	54
Gambar 4.4 (Kiri) Sina Amiri (Kanan) Shirin Sharifi	55
Gambar 4.5 Logo Ngulang <i>Raw</i>	55
Gambar 4.6 <i>Userflow</i>	56
Gambar 4.7 <i>Low Fidelity Wireframe</i>	57
Gambar 4.8 <i>High Fidelity Wireframe</i>	58
Gambar 4.9 QR Prototype.....	64