

ABSTRAK

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

Cerita rakyat merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang termasuk ke dalam tradisi lisan dan juga memiliki beragam fungsi, salah satunya sebagai alat dalam pendidikan yang dapat mencakup semua bagian pengetahuan seni, tradisi, etika, dan nilai tingkah laku. Namun pesatnya kemajuan teknologi seiring dengan perkembangan jaman membuat cerita rakyat yang diteruskan atau dilestarikan dengan cara lisan dan tulisan mengalami suatu perubahan dikarenakan tergeser oleh budaya membaca. Kemudian budaya membaca yang belum sempurna ini telah tergantikan dengan budaya visual yang membuat cerita rakyat mulai sulit dicari dan terlihat kurang menarik, terutama di dunia remaja yang mana 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 namun enggan mengakui adanya cerita rakyat tersebut karena sudah dianggap kuno. Oleh karena itu dengan harapan cerita rakyat Danau Toba menjadi mudah dicari dan dapat menarik perhatian remaja dengan menggunakan metode *design thinking* yang memiliki 5 tahapan untuk memberikan solusi kreatif dan dapat menyelesaikan masalah. Solusi tersebut yaitu membuat perancangan *prototype* aplikasi buku ilustrasi digital cerita rakyat Danau Toba untuk remaja yang memberikan beberapa manfaat seperti menambah pengetahuan remaja tentang cerita rakyat Danau Toba, memperkenalkan kearifan lokal, menjelaskan nilai moral dari cerita rakyat Danau Toba, menambah pengetahuan etika dari cerita rakyat Danau Toba, dan meningkatkan literasi sekaligus daya imajinasi.

Kata kunci : Cerita rakyat, Cerita rakyat Danau Toba, Aplikasi