

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	2
BAB 1 .....	13
PENDAHULUAN .....	13
1.1 Latar belakang .....	13
1.2 Identifikasi Masalah .....	15
1.3 Rumusan Masalah .....	15
1.4 Ruang Lingkup.....	15
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	16
1.6 Cara Pengumpulan dan Analisis Data .....	16
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	17
1.6.2 Metode Analisis Data.....	18
1.7 Kerangka Penelitian .....	20
1.8 Pembabakan .....	21
BAB 2 .....	22
DASAR PEMIKIRAN .....	22
2.1 Perancangan .....	22
2.1.1 <i>Design Thinking</i> .....	22
2.2 Multimedia.....	26
2.2.1 Jenis – Jenis Multimedia .....	27
2.2.2 <i>Multimedia Device</i> .....	27
2.3 Aplikasi .....	28
2.3.1 Jenis – Jenis Aplikasi .....	28
2.3.2 <i>Aplikasi Mobile</i> .....	29
2.4 <i>User Interface (UI)</i> .....	29
2.5 User Experience (UX) .....	30
2.6 <i>Storytelling</i> .....	30
2.6.1 <i>Visual Storytelling</i> .....	31
2.6.2 <i>Digital Storytelling</i> .....	31
2.7 Desain Komunikasi Visual .....	32
2.8 Kerangka Teori .....	35
2.9 Asumsi.....	37
BAB 3 .....	38

<b>DATA DAN ANALISIS</b> .....	38
<b>3.1 Data</b> .....	38
3.1.1 Cerita Rakyat .....	38
3.1.2 Cerita Rakyat Danau Toba .....	39
3.1.3 Data Khalayak Sasaran .....	40
3.1.4 Data Aplikasi Sejenis .....	41
3.1.5 Data Hasil Wawancara .....	43
3.1.5 Data Hasil Kuesioner .....	47
<b>3.2 Analisis</b> .....	61
3.2.1 Analisis Data Wawancara .....	61
3.2.2 Analisis Data Kuesioner .....	61
3.2.3 Analisis Aplikasi Sejenis .....	62
<b>3.3 Penarikan Kesimpulan</b> .....	64
<b>BAB IV</b> .....	67
<b>KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN</b> .....	67
<b>4.1 Konsep Perancangan</b> .....	67
<b>4.2 Konsep Pesan</b> .....	67
4.2.1 <i>Big Idea</i> .....	67
4.2.2 Penamaan Aplikasi .....	67
<b>4.3 Konsep Kreatif</b> .....	68
<b>4.4 Konsep Visual</b> .....	69
4.4.1 <i>Moodboard</i> .....	69
4.4.2 Logo .....	69
4.4.3 Ilustrasi .....	70
4.4.4 Tipografi .....	70
4.4.5 Warna.....	71
4.4.6 <i>Layout</i> .....	71
4.4.7 Ikon.....	72
<b>4.5 Konsep Bisnis</b> .....	73
4.5.1 <i>Business Model Canvas</i> .....	73
<b>4.6 Konsep Media</b> .....	74
4.6.1 Media Primer .....	74
4.6.1 Media Sekunder .....	74
<b>4.7 Hasil Perancangan</b> .....	74

4.7.1 Logo.....	74
4.7.2 Aset Ilustrasi.....	76
4.7.3 Ikon.....	85
4.7.4 <i>User Interface</i> .....	85
<b>4.8 Media Sekunder .....</b>	<b>89</b>
4.8.1 Playstore.....	89
4.8.2 <i>Instagram Story</i> .....	90
4.8.3 <i>Poster Online</i> .....	91
<b>4.9 Testing.....</b>	<b>92</b>
4.9.1 <i>User Testing</i> .....	92
4.9.2 <i>Usability Testing</i> .....	92
<b>BAB V .....</b>	<b>94</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>94</b>
5.1 Kesimpulan.....	94
5.2 Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>95</b>
<b>Sumber Buku.....</b>	<b>95</b>
<b>Sumber Jurnal.....</b>	<b>96</b>
<b>Sumber Lain .....</b>	<b>98</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>100</b>