

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Penelitian	8
Gambar 2.1 Warna Primer	11
Gambar 2.2 Warna Sekunder	12
Gambar 2.3 Warna Tersier	12
Gambar 2.4 Dimensi Warna: <i>Hue, Value, dan Saturation</i>	13
Gambar 2.5 Anatomi Huruf <i>Serif</i>	17
Gambar 2.6 Anatomi Huruf <i>Sans Serif</i>	17
Gambar 2.7 Jenis Huruf <i>Dancing Script</i>	18
Gambar 2.8 Contoh Huruf Dekoratif	18
Gambar 2.9 Tampilan <i>Single-Column Grid</i>	19
Gambar 2.10 Tampilan <i>Two-Colimn Grid</i> dengan Ukuran Sama	20
Gambar 2.11 Tampilan <i>Two-Colimn Grid</i> dengan Ukuran Berbeda	20
Gambar 2.12 Tampilan <i>Multicolumn Grid</i>	21
Gambar 2.13 Tampilan <i>Modular Grids</i>	21
Gambar 2.14 Tampilan <i>Hierarchical Grids</i>	21
Gambar 2.15 Ilustrasi <i>Vintage and Retro</i> Karya Malika Favre	22
Gambar 2.16 Ilustrasi Fantasi Karya Anastasiia S	23
Gambar 2.17 “ <i>The Sandman</i> ” Karya Neil Gaiman	23
Gambar 2.18 <i>Flat Person Character Design</i> Karya Millon W	24
Gambar 2.19 Tampilan Buku Toki si Kelinci Bertopi	25
Gambar 2.20 <i>Cover Crayon Sinchan</i>	25
Gambar 2.21 Kerangka Teori	44
Gambar 3.1 Foto Hasil Observasi 1	62
Gambar 3.2 Foto Hasil Observasi 2	62

Gambar 3.3 Foto Hasil Observasi 3	63
Gambar 3.4 Foto Hasil Observasi 4	63
Gambar 3.5 Foto Hasil Observasi 5	63
Gambar 3.6 Foto Hasil Observasi 6	64
Gambar 3.7 Foto Hasil Observasi 7	64
Gambar 3.8 Foto Narasumber Psikolog Anak	65
Gambar 3.9 Foto Narasumber Ahli Cerita dan Ilustrasi Anak.....	67
Gambar 3.10 Foto Narasumber Ahli UI/UX.....	70
Gambar 3.11 Wawancara dengan Narasumber secara Langsung di GKU Telkom <i>University</i>	71
Gambar 3.12 Foto Calon Penggguna	71
Gambar 3.13 Wawancara Kelompok dengan Calon Pengguna	73
Gambar 3.14 Hasil Kuesioner Usia.....	74
Gambar 3.15 Hasil Kuesioner Domisili	74
Gambar 3.16 Hasil Kuesioner Pekerjaan	75
Gambar 3.17 Hasil Kuesioner Gaji	75
Gambar 3.18 Hasil Kuesioner yang Mengetahui Cerita Rakyat	76
Gambar 3.19 Hasil Kuesioner Media untuk Membaca Cerita Rakyat.....	76
Gambar 3.20 Hasil Kuesioner Usia Anak	77
Gambar 3.21 Hasil Kuesioner Sering Tidaknya Orang Tua Menceritakan Cerita Rakyat pada Anak	77
Gambar 3.22 Hasil Kuesioner Alasan Orang Tua Jarang Menceritakan Cerita Rakyat pada Anak	78
Gambar 3.23 Hasil Kuesioner Pentingnya Mengenalkan Cerita Rakyat sebagai Media Edukasi Anak	78
Gambar 3.24 Hasil Kuesioner Anak yang Menggunakan HP	79

Gambar 3.25 Hasil Kuesioner Orang Tua yang Mengawasi Kegiatan Anak saat atau sesudah Bermain HP	79
Gambar 3.26 Hasil Kuesioner Aplikasi yang Sering Dimainkan Anak.....	80
Gambar 3.27 Hasil Kuesioner Anak yang Memiliki Aplikasi Bacaan	80
Gambar 3.28 Hasil Kuesioner Ketertarikan Orang Tua dan Anak pada Aplikasi Cerita Rakyat Menampilkan Ilustrasi Disetiap Ceritanya.....	79
Gambar 3.29 Hasil Kuesioner Ilustrasi Bagus untuk Media Pembelajaran Anak	81
Gambar 3.30 Hasil Kuesioner Ketertarikan Orang Tua dan Anak pada Aplikasi Cerita Rakyat Menampilkan Ilustrasi Disetiap Ceritanya.....	81
Gambar 3.31 Hasil Kuesioner Ketersediaan Orang Tua untuk Mengeluarkan Biaya pada Cerita Berbayar	82
Gambar 3.32 Logo Aplikasi <i>Let's Read</i>	82
Gambar 3.33 Logo Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif	83
Gambar 3.34 Logo <i>Website</i> Baca Pibo	84
Gambar 3.35 <i>Cover</i> Buku “100 Cerita Rakyat Nusantara”.....	85
Gambar 3.36 Contoh Isi Buku “100 Cerita Rakyat Nusantara”	86
Gambar 3.37 <i>Cover</i> Buku “Dongeng Bawah Tanah”	86
Gambar 3.38 Halaman Judul Cerita “Kuki dan Latihan Mengerik”	87
Gambar 3.39 Contoh Isi Buku “Kuki dan Latihan Mengerik”	87
Gambar 3.40 <i>Cover</i> Buku “Toki si Kelinci Bertopi”	87
Gambar 3.41 Contoh Isi Buku “Toki si Kelinci Bertopi”	88
Gambar 4.1 Cerita Malin Kundang pada Laman Popmama	97
Gambar 4.2 Referensi Ikon	98
Gambar 4.3 Warna Tampilan Aplikasi	98
Gambar 4.4 Referensi Ilustrasi Foto Profil	99
Gambar 4.5 <i>Font</i> Poppins dan Itim	99
Gambar 4.6 Referensi <i>Layout</i>	100

Gambar 4.7 Warna Ilustrasi Cerita Rakyat	97
Gambar 4.8 Referensi Ilustrasi Cerita Rakyat.....	98
Gambar 4.9 Rumah dan Pakaian Adat Sumatera Barat serta Suasana Pesisir Pantai	98
Gambar 4.10 Font Caveat Brush.....	99
Gambar 4.11 Referensi <i>Layout</i> Cerita Rakyat	99
Gambar 4.12 <i>Business Model Canvas</i>	102
Gambar 4.13 <i>Mind Map</i>	108
Gambar 4.14 Sketsa Logo 1	106
Gambar 4.15 Sketsa Logo 2	106
Gambar 4.16 Sketsa Logo 3	109
Gambar 4.17 Logo <i>Folkids</i>	110
Gambar 4.18 Ikon Profil	107
Gambar 4.19 Referensi Foto Asli	99
Gambar 4.20 Referensi ilustrasi yang Sudah Ada Sebelumnya.....	99
Gambar 4.21 Sketsa Karakter Ibu	99
Gambar 4.22 Hasil Akhir Karakter Ibu.....	99
Gambar 4.23 Sketsa Karakter Malin Kundang Kecil.....	108
Gambar 4.24 Sketsa Karakter Malin Kundang Dewasa.....	108
Gambar 4.25 Hasil Akhir Karakter Malin Kundang Kecil	114
Gambar 4.26 Hasil Akhir Karakter Malin Kundang Dewasa	109
Gambar 4.27 Sketsa Karakter Istri Malin Kundang.....	115
Gambar 4.28 Hasil Akhir Karakter Istri Malin Kundang	115
Gambar 4.29 <i>Flow Chart</i>	117
Gambar 4.30 <i>Low Fidelity</i>	118
Gambar 4.31 Tampilan <i>Splash</i>	119

Gambar 4.32 Tampilan Pembuatan Akun.....	120
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Selamat Datang.....	121
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Ulang Tahun	121
Gambar 4.35 Tampilan Beranda	122
Gambar 4.36 Tampilan Perpustakaan	123
Gambar 4.37 Tampilan Pengaturan.....	124
Gambar 4.38 Tampilan Profil	125
Gambar 4.39 Tampilan <i>Event</i>	126
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Premium	127
Gambar 4.41 Tampilan Proses Pembayaran	127
Gambar 4.42 Tampilan Cerita Rakyat	129
Gambar 4.43 Tampilan <i>Fun Fact</i>	133
Gambar 4.44 Tampilan Kuis	134
Gambar 4.45 Tampilan Jawaban Kuis	135
Gambar 4.46 Tampilan Pesan Moral dan Total Cerita yang Sudah Dibaca <i>User</i>	136
Gambar 4.47 Tampilan Media Sosial.....	137
Gambar 4.48 Desain <i>Totebag</i>	129
Gambar 4.49 Desain <i>Postcard</i> Bagian Depan.....	129
Gambar 4.50 Desain <i>Postcard</i> Bagian Belakang.....	129
Gambar 4.51 Desain <i>Sticker Sheet</i>	129