

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN DALAM	i
HALAMAN PERSYARATAN GELAR	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
GLOSARIUM	xvii
ABSTRACT	xxi
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	12
1. Tujuan	12
2. Manfaat	12
D. Tinjauan Karya	14
E. Landasan Teori	18
F. Metode Penciptaan	33
1. Persiapan (Eksplorasi)	33
2. Perancangan	42
3. Perwujudan	47

4. Penyajian Karya.....	48
KONSEP DAN PROSES PERANCANGAN	50
A. Konsep Perancangan.....	50
1. Konsep Verbal.....	51
2. Konsep Visual.....	51
B. Proses Perancangan.....	53
1. Observasi.....	53
2. Brainstorming.....	54
3. Moodboard.....	55
4. Studi Visual.....	56
5. Ikon Aplikasi.....	57
6. Maskot.....	58
7. Studi Tipografi.....	60
8. Studi Warna.....	63
9. Komponen.....	65
10. Visual Hierarki.....	66
C. Digitalisasi Perancangan.....	69
HASIL DAN ANALISIS KARYA.....	70
A. Aplikasi Cobaca.....	70
1. Hasil Karya.....	70
a. Konsep Perancangan Desain Antarmuka.....	70
b. Prototype.....	76
2. Analisis Karya.....	77
B. Motion Animasi 2D.....	78
1. Hasil Karya.....	78
2. Analisis Karya.....	78

C. Poster	79
1. Hasil Karya	79
a. Poster 1	79
b. Poster 2	80
3. Analisis Karya	80
a. Poster 1	80
b. Poster 2	81
D. Y Banner	81
1. Hasil Karya	81
2. Analisis Karya	82
E. Manual Book	82
1. Hasil Karya	82
2. Analisis Karya	83
F. Merchandise	84
1. Hasil Karya	84
2. Analisis Karya	86
PENUTUP	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	93
A. Suasana Pameran Tugas Akhir	93
B. Suasana Ujian Tugas Akhir	97
C. Suasana Selepas Ujian Tugas Akhir	98

INTI SARI

Aplikasi Cobaca merupakan aplikasi rancangan dari penulis dan tim saat melakukan *internship* di *Apple Developer Academy*. Cobaca merupakan aplikasi yang menyediakan kebutuhan belajar bagi anak-anak dengan disleksia, yang mana proses belajar tersebut perlu adanya bimbingan dari orang tua dalam mengakses dan menjalankan aplikasi cobaca tersebut. Terdapat dinamika dalam proses menjalankan aplikasi cobaca ini baik dari segi fungsi, visual yang ditampilkan ataupun efektifitas dalam mengakses aplikasi Cobaca. Tujuan tugas akhir ini adalah menghasilkan rancangan ulang desain UI/UX aplikasi Cobaca yang memperhatikan peningkatan fungsionalitas, estetika, dan pengalaman pengguna. Aplikasi Cobaca akan mengalami peningkatan yang signifikan dalam estetika dan pengalaman pengguna. Redesain UI/UX yang sukses akan memberikan pengalaman belajar membaca yang lebih baik dan memenuhi harapan bagi pengguna aplikasi Cobaca. Penulis menggunakan metode analisis dengan observasi terhadap aplikasi sebelumnya dan user testing dalam menganalisis permasalahan pada aplikasi Cobaca. Proses perancangan redesain melalui beberapa tahapan seperti evaluasi desain yang ada, pemahaman tentang pengguna, desain antarmuka yang intuitif, pemilihan warna dan jenis huruf yang tepat, dan pengujian pengguna yang komprehensif, aplikasi Cobaca mengalami perbaikan yang signifikan. Redesain ini akan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna aplikasi Cobaca. Dengan adanya perancangan ulang aplikasi Cobaca ini diharapkan dapat membantu orang tua dengan anak disleksia dalam proses mengajarkan anaknya untuk belajar membaca.

Kata Kunci : Redesain, UI/UX, Aplikasi Membaca, Anak Disleksia

ABSTRACT

The Cobaca application was created by me and my team while interning at the Apple Developer Academy. Cobaca is a learning application for children with dyslexia, and the learning process requires parental guidance in accessing and running the Cobaca application. There are process dynamics in running of Cobaca application, both in terms of function, visuals displayed, and access effectiveness. This final project's goal is to create a UI/UX redesign for the Cobaca application that focuses on improving functionality, aesthetics, and user experience. The Cobaca application will reach significant aesthetic and user experience improvements. A successful UI/UX redesign provides a better reading learning experience and meet Cobaca application users' expectations. In order to analyze issues related to the Cobaca application, the author uses the analytical method by reviewing previous applications and conducting user testing. Cobaca application experienced significant improvements after the redesign process went through several stages such as evaluating existing designs, understanding the user, intuitive interface design, selecting the right fonts and colors, and comprehensive user testing. Users of the Cobaca application will gain advantages from this redesign. The redesign of the Cobaca application is intended to assist parents of dyslexic children in the process of teaching their children from learning to read.

Keywords: *Redesign, UI/UX, Reading App, Dyslexic Kids*