

PERANCANGAN GAYA DESAIN UI/UX YANG SESUAI UNTUK APLIKASI LAVINA DIKALANGAN GENERASI Z DAN MILENIAL

Olivia Kay Dean Stevanus¹, Christian Anggrianto²

oliviadean170@gmail.com, christ.ang@ciputra.ac.id

Visual Communication Design Fakultas Industri Kreatif
Universitas Ciputra Citraland CBD Boulevard, Surabaya

ABSTRAK

Jurnal Penelitian ini membahas lebih dalam mengenai pemilihan gaya desain dalam merancang aplikasi seluler khususnya aplikasi seluler yang bergerak pada bidang kesehatan dan kecantikan. Permasalahan yang dihadapi oleh Lavina adalah memilih gaya desain UI/UX yang sesuai bagi khalayak sasarnya yaitu generasi z dan milenial. Metode perancangan yang digunakan yaitu metode campuran kualitatif dan kuantitatif yang didukung oleh jurnal, buku dan wawancara dengan para ahli. Solusi yang didapatkan adalah gaya desain yang cocok bagi khalayak sasaran generasi z dan milenial untuk pengembangan U/UX aplikasi seluler adalah *flat design*.

Kata Kunci: Gaya Desain, UI/UX, Aplikasi Seluler, Flat Design

ABSTRACT

This research paper is finding a solution to help choose a design style for Mobile Applications especially the ones categorized as a health & beauty app. The problem that the brand "Lavina" is facing right now, is to find the perfect UI/UX design style for their targets which are the generation z and millennials. This research uses the qualitative and quantitative research method with information coming from previous journals, books and interviews with experts. The solution proposed for this problem is using the Flat Design style for generation z and millennials targeted mobile apps.

Keywords: Design Style, UI/UX, Mobile Application, Flat Design

PENDAHULUAN

- Latar belakang masalah**

Perkembangan teknologi merupakan hal yang tidak asing lagi di era Industri 4.0, terutama perkembangan teknologi khususnya aplikasi seluler. Jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia diperkirakan akan mencapai 44 juta pengguna pada tahun 2022. *Smartphone* beserta aplikasi yang terdapat didalamnya bersifat *inseparable* atau tidak dapat dipisahkan, sehingga sebuah aplikasi menjadi *platform* strategis yang dapat dikembangkan untuk pemasaran. Menurut Dey et al, konsumen menghabiskan kebanyakan waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *smartphone*. Lavina merupakan merek yang berasal dari industri *food and beverage* yang spesialisasinya berada pada bidang *dessert*. Lavina memproduksi *cookies* atau kue kering sehat rendah kalori dan gula yang aman untuk dikonsumsi segala usia. Produk Lavina juga terbuat dari bahan alami, tidak mengandung pengawet dan pewarna buatan. Saat ini, Lavina sedang merancang strategi pengembangan merek dengan melakukan pengembangan melalui pemanfaatan teknologi yaitu aplikasi seluler. Tujuan dirancangnya aplikasi seluler Lavina adalah untuk memperluas cakupan merk dan membangun kepercayaan merek (*brand trust*) dikalangan konsumennya. Perancangan aplikasi seluler Lavina merupakan aplikasi kesejahteraan atau *well being* yang cocok bagi perempuan berusia 15 sampai 38 tahun (generasi Z dan *millennials*) yang memiliki ketertarikan pada dunia kesehatan dan kecantikan. Dalam jurnal ini, akan dilakukan penelitian tentang bagaimana Lavina dapat memilih gaya desain yang cocok bagi generasi Z dan milenial.

- Rumusan masalah**

Bagaimana merek Lavina dapat merancang *user interface* dan *user experience* yang sesuai bagi Generasi Z dan *Millennial*?

- Tujuan dari penelitian ini yang dijabarkan dalam rumusan masalah**

Tujuan penelitian ini untuk menemukan dan merancang gaya desain dan *user interface* yang sesuai dengan target konsumen (generasi Z dan *millennial*).

METODE PENELITIAN

Terdapat 2 (dua) metode penelitian yang akan digunakan dalam perancangan ini yaitu sebagai berikut:

- Metode primer atau Kualitatif:
 1. Melakukan wawancara dengan 3 (tiga) *extreme user* yang akan berfokus kepada pemilihan gaya desain & *flow* aplikasi yang tepat agar efektif dan sesuai. *Extreme user* memiliki latar belakang *Mobile App Developer, UI/UX Designer & Motion Graphic Designer*, masing-masing dengan pengalaman diatas 3 tahun pada bidangnya.
 2. Melakukan wawancara dengan 3 (tiga) *expert user* yang merupakan pengguna aplikasi seluler serupa dalam kesehariannya, masing-masing dengan karakteristik yang feminim, berusia antara 15-38 tahun, berdomisili di daerah Jawa - Bali, serta memiliki hobi pada bidang kesehatan dan/atau kecantikan.
 3. Mengadakan *Forum Group Discussion* (FGD) yang membahas mengenai *user experience* dan kenyamanan dalam penggunaan *prototype* aplikasi Lavina dengan sedikitnya 15 peserta yang memiliki karakteristik feminim, berusia diantara 9-40 tahun, berdomisili di daerah Jawa-Bali, serta memiliki hobi pada bidang kesehatan dan/atau kecantikan.
- Metode Sekunder:
 1. Jurnal dengan topik perancangan aplikasi, gaya desain, UI/UX dan aplikasi kesehatan.
 2. Buku dengan topik perancangan aplikasi, gaya desain, UI/UX dan aplikasi kesehatan

PEMBAHASAN

Pengertian Desain

Desain adalah aktivitas kreatif yang didalamnya terkandung penciptaan sesuatu yang baru dan bermanfaat yang sebelumnya tidak ada (J. B. Reswick, Amerika Serikat, 1965). Menurut Gert Dumbar 1977, desain grafis tidak hanya menangani desain untuk percetakan tetapi juga *moving image, display* dan pameran.

Jenis-jenis gaya desain

Seiring berjalananya waktu, tren terus berkembang dan berputar sehingga tercipta gaya desain yang baru atau terdaur ulang, berikut adalah 3 jenis gaya desain yang populer digunakan pada media pemasaran dan desain *software*:

1. Retro Design (inspirasi dari era 90an): Gaya desain ini menggunakan pilihan warna yang menyala tetapi tetap *soft*. Biasanya dikombinasikan dengan bentuk-bentuk unik dan juga maskot atau karakter untuk pembawaan yang lebih ceria atau *fun*.



Gambar 5.1. Contoh gaya desain retro
Sumber: Freepik.com

2. Art Deco: Art Deco adalah gaya desain yang dibuat dari berbagai elemen dan bentuk desain seperti simetri, geometri, dan karya sederhana namun estetik. Art Deco mengambil konsep yang bebas, dan terkesan *anti-mainstream* dan tegas. Tren gaya desain *Art Deco* dapat diaplikasikan ke dalam desain *website*, poster, UI (*User Interface*) aplikasi, kartu nama, hingga desain mebel (*furniture*).
3. *Flat design*: *Flat Design* adalah salah satu tren terbesar dari tahun 2010- an dan masih terus berkembang sampai saat ini (Mieke, 2011: 332). Terdapat empat elemen yang mempengaruhi *flat design*, di antara lain: Ilustrasi, tipografi, tata letak atau *layout* dan warna. *Flat design* terinspirasi dan bersumber dari *International Design* dan *The Swiss Design* yang populer pada tahun 1940 an hingga 1950 an.

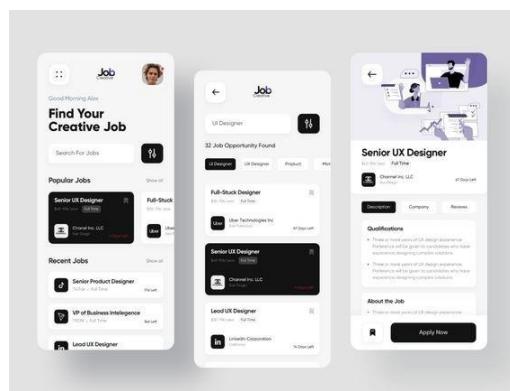
Pengertian **Mobile Application**

Aplikasi adalah program komputer yang dibuat untuk melakukan tugas tertentu kepada penggunanya (Astuti 2012, hal.20). Menurut (Turban 2012, hal. 277) *Mobile Application*, merupakan menggambarkan aplikasi internet yang berjalan di *smartphone* atau perangkat seluler lainnya. *Mobile Application* biasanya memudahkan pengguna untuk terhubung ke layanan internet yang biasanya harus diakses melalui PC atau komputer.

Penerapan **flat design** pada UI/UX *Mobile Application*

Terdapat beberapa keunggulan saat menerapkan gaya desain *flat design* pada aplikasi seluler. *Flat design* memungkinkan *user experience* menjadi lebih efisien. *Flat design* juga sangat efisien untuk ditampilkan secara *high definition* pada layar gadget. Prinsip *flat design* yaitu minimalis serta menyederhanakan bentuk asli suatu objek atau gambar tanpa mengambil maknanya.

Warna merupakan elemen penting dalam *flat design* karena terdapat berbagai simplifikasi yang dilakukan sehingga diperlukan warna-warna yang menonjol untuk memperindah tampilan. Warna yang digunakan cenderung datar, menggunakan *solid color* dengan pewarnaan *blocking*, *"Design user interfaces to attract users' attention when needed"* (Johnson, J. 2021). Konsep *flat design* sangat sesuai dengan konsep yang ingin dicapai oleh *brand* Lavina yang menggunakan warna-warna kontras yang lembut seperti pastel.



Gambar 5.2. Contoh penerapan *flat Design* pada aplikasi seluler
Sumber: Imran Hossain (Dribbble.com)

Selain warna, pemilihan tipografi yang digunakan agar sesuai dengan konsep *flat design* harus terkesan bersih, jelas, dan tanpa ornamen. Jenis *typeface* yang disarankan adalah menggunakan sans-serif, contohnya: Arial, Helvetica neue, Montserrat, dan lain-lain.

Validasi gaya desain *flat design* menggunakan metode primer

Untuk mengetahui apakah pemilihan gaya desain *flat design* sesuai dengan target market Lavina, telah dilakukan wawancara dan diskusi dengan kurang lebih 21 narasumber yang merupakan; 3 (tiga) *expert user*, 3 (tiga) *extreme user*, serta 15 (lima belas) peserta FGD.

Dikutip dari wawancara bersama Agus Sadia, seorang Mobile App Developer dengan pengalaman 8 tahun, ia mengatakan bahwa pemilihan gaya desain *flat design* sudah sesuai dan menarik bagi generasi z dan *millennials*. Hal yang serupa juga diungkapkan oleh Yayak Satya, seorang UI/UX Designer dengan pengalaman lebih dari 2 tahun dan telah mengerjakan proyek bersama dengan klien-klien besar, “Dengan menggunakan *flat design*, *flow* aplikasi Lavina nantinya akan mudah dimengerti” (Yayak Satya, 2022). “Gaya *flat design* juga akan mempermudah aplikasi Lavina untuk mencapai target *marketnya*” (Yayak Satya, 2022). Pemilihan gaya *flat design* juga dikatakan dapat membuat beberapa unsur lebih menonjol pada tampilan aplikasi Lavina, hal ini dikatakan oleh Wedly Pramasurya, seorang *Motion & Graphic Designer* di LYD Bali Group.

Untuk mendapatkan validasi dari sudut pandang yang berbeda, Felicia Dewi yang merupakan entusias bidang kecantikan dan kesehatan mengatakan bahwa gaya *flat design* cocok untuk target *market* Lavina dan gaya desain ini “enak” untuk dilihat atau dipandang. Sebagai seseorang yang memiliki minat pada industri kesehatan dan kecantikan, gaya desain sangatlah penting untuk menentukan kenyamanan pengguna nantinya saat menggunakan aplikasi, pernyataan ini dikatakan oleh Nadya Jasmine pada wawancara yang diadakan pada bulan April 2022. Ia menambahkan bahwa gaya desain UI/UX yang akan digunakan aplikasi lavina sangat sesuai dengan target *marketnya*, juga nyaman untuk dipandang

mata, “jika nantinya aplikasi ini diluncurkan, saya pasti akan mengunduhnya dan nyaman sebagai pengguna”.

Selain validasi data secara individu kepada *extreme* dan *expert* user, *Forum Group Discussion* (FGD) juga diadakan dengan 15 (lima belas) peserta. Pembahasan awal dibuka dengan penjelasan mengenai merk serta tujuan aplikasi Lavina, dan dilanjutkan dengan pemilihan gaya desain, media pendukung aplikasi, kemudian ditutup dengan kritik & saran dari peserta FGD.

Jika disimpulkan, peserta FGD mengatakan bahwa tampilan dan fitur aplikasi lavina yang menggunakan flat desain akan sesuai dengan *market* yang ingin dituju terutama para perempuan, karena gaya flat desain merupakan gaya yang menarik, modern, dan enak dipandang oleh mata. Gaya flat desain juga dikatakan dapat menunjang keefektifitasan UI/UX sehingga aplikasi mudah dipahami juga mudah digunakan oleh penggunanya.

PENUTUP

Kesimpulan yang dapat diambil dari penulisan jurnal ini adalah, pemilihan gaya flat desain merupakan gaya desain yang cocok bagi merk yang memiliki persona serta target *market* feminism dan menargetkan generasi z & *millennials* di kisaran usia 15 hingga 38 tahun. Hal ini disimpulkan dari validasi menggunakan metode wawancara dan *forum group discussion*, serta dukungan buku dan jurnal.

Saran bagi penulis berikutnya dengan penelitian serupa untuk penyempurnaan adalah melakukan survei atau wawancara dengan peserta yang lebih banyak dan dukungan jurnal atau buku yang lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Allan, The Flat Design Era, <http://layervault.tumblr.com/post/32267022219/flat-interfacedesign>
- Cousins,Carrie, Principles Of Flat Design, <http://designmodo.com/flatdesign-principles>
- Greif, Sacha, Pixels : The Battles Between Flat Design & Skeuomorphism, <http://sachagreif.com/flat-pixels/>
- Johnson, J. (2021). Designing with the Mind in Mind (3rd ed., p. 124). Katey Birtcher.
- Kurniawan, A., Octaviani, V., Intani Putri, D., Ikhsan, B. and Adianto, D., 2020. Android Mobile Application for Promotion of Pangandaran Leading Tourism in Augmented Reality Technology. IJAIT (International Journal of Applied Information Technology), p.10.
- Turban. (2012). Electronic Commerce 2012. Dalam A Managerial and Social Network Perspective (hal. 277). London: Pearson Education.
- Yuhfizar. "Menguasai Internet Teknologi dan Aplikasi". Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2011.
- Antara, I Made Agus Sadia. "Validasi Gaya Desain", 2 April 2022.
- Utama, Putu Satya Wahyu. "Validasi Gaya Desain", 2 April 2022.
- Pramasurya, Putu Wedly. "Validasi Gaya Desain", 22 April 2022.
- Pua, Felicia Dewi Christina. "Validasi dan Percobaan Gaya Desain", 4 April 2022.
- Jasmine, Nadya Aurelia. "Validasi dan Percobaan Gaya Desain", 4 April 2022.
- Dewi, Putu Diah Kusuma. "Validasi dan Percobaan Gaya Desain", 11 Mei 2022.