

KAJIAN ESTETIKA VISUAL INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI RUANGGURU

AESTHETIC STUDIES OF VISUAL INTERFACE AND USER EXPERIENCE OF THE RUANGGURU APPLICATION

Rizki Auliazmi¹, Ganal Rudiyanto², R. Drajatno Widi Utomo³

Abstract

Aesthetic Studies of Visual Interface and User Experience In the Ruangguru Application, Visual interface design is a graphic design medium which in this digital age has been widely seen by the public, in this period of large-scale social restrictions, many daily activities use digital media and internet, one of which is school, many use online-based applications or websites to do learning. It's just that these users still lack the habit of using similar applications, for that we need a good user interface to help users use the application, one of the online learning applications is Ruangguru, an application that is well known by the public. In this study, the researcher intends to examine how the user interface of the Ruangguru application affects its users, User Experience is needed to be able to assess the User Interface has been well received by users, for that aesthetic value is also a supporter of the assessment of the User Interface because aesthetics is one of the the most important aspects of designing a Visual Interface

Keyword: *user interface, user experience, aesthetic experience structure, ruangguru*

Abstrak

Kajian Estetika *Visual Interface* dan *User Experience* pada Aplikasi Ruangguru, *Visual interface design* merupakan sebuah media desain grafis yang pada zaman digital ini sudah banyak dilihat oleh masyarakat, di masa pembatasan sosial berskala besar ini, banyaknya kegiatan-kegiatan sehari-hari yang menggunakan media digital dan internet, salah satunya adalah sekolah, banyak yang menggunakan aplikasi atau *website* berbasis online untuk melakukan pembelajaran. Hanya saja masih kurang kebiasaan dari pengguna-pengguna tersebut dalam menggunakan aplikasi sejenisnya, untuk itu diperlukannya *user interface* yang baik untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi, salah satu aplikasi belajar online tersebut adalah Ruangguru, merupakan aplikasi yang cukup dikenal oleh masyarakat. Dalam penelitian kali ini peneliti bermaksud mengkaji bagaimana pengaruh *user interface* aplikasi ruangguru tersebut terhadap penggunanya, *User Experience* pengguna diperlukan untuk dapat menilai *User Interface* sudah dapat diterima dengan baik oleh pengguna, untuk itu nilai estetika juga menjadi pendukung penilaian *User Interface* tersebut dikarenakan estetika merupakan salah satu aspek terpenting pada perancangan *Visual Interface*

Kata kunci: *user interface, user experience, struktur pengalaman estetika, ruangguru*

1 Mahasiswa Magister Desain Produk FSRD Universitas Trisakti, e-mail: rizukiri1@gmail.com

2 Staf Pengajar Magister Usakti, e-mail: ganalrudi@yahoo.com

3 Staf Pengajar Magister Usakti, e-mail: drajatno@trisakti.ac.id

Pendahuluan

Di era digital saat ini, kemajuan teknologi sudah sangat berkembang, sehingga hampir semua kegiatan masyarakat dilakukan melalui media elektronik serta jaringan internet, hal itu dikarenakan penggunaan aktivitas digital tersebut tidak memakan waktu serta memudahkan dalam melakukan kegiatan-kegiatan tertentu, maka itu banyaknya aplikasi-aplikasi yang diciptakan yang memiliki fungsi dan bentuk bermacam-macam, pada penelitian kali ini, peneliti akan berfokus terhadap desain visual dari sebuah aplikasi digital tersebut. *Visual Interface Design* merupakan suatu bentuk desain visual yang sangat banyak digunakan dikarenakan kemajuan zaman dan era digital saat ini, dimana *visual interface design* merupakan suatu tampilan pada aplikasi-aplikasi yang ditujukan kepada media digital seperti komputer, *smartphone*, dan sejenisnya. Pada era digital ini, tidak hanya dalam perihal seperti pekerjaan berbasis komputer saja yang menggunakan aplikasi-aplikasi, seperti media entertainment berupa video, sosial media, hingga media belajar. Seorang desainer pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara menyenangkan, efektif, dan efisien. Rossi dan Biddle (1966: 3) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Desain antarmuka memiliki hubungan dengan estetika desain untuk memunculkan kesan kenyamanan dan kemudahan dalam menggunakan antarmuka tersebut, estetika memberikan stimulus pada desain antarmuka yang memberikan efek terhadap *user experience* dari pengguna, selain memberikan efek kenyamanan dan kemudahan, juga merangsang minat dari para calon pengguna yang ditargetkan pada suatu desain tersebut (Sonderegger & Sauer, 2010:403). Pada penelitian ini mengkaji pada konsep pengalaman estetis, merupakan suatu penilaian terhadap suatu karya seni ataupun alam yang bisa membuat si penilai merasakan bahagia atau senang sehingga meningkatkan nilai estetis pada karya tersebut. Menjadikan aplikasi ruangguru yang sudah terkenal menjadi objek yang diteliti, pada pengalaman estetis tersebut, meneliti dari segi azas-azas bentuk estetis yang berupa kesatuan, tema, variasi, keseimbangan, perkembangan, tata jenjang, serta membahas pada struktur pengalaman estetis sehingga menemukan bagaimana pengalaman estetis pada aplikasi ruangguru yang dapat menjadi referensi terhadap aplikasi belajar *online* lainnya (Parker, 1920).

Pada Desain antarmuka atau *Visual Interface Design* terdapat sebuah pembelajaran keilmuan *User Centered Design*, yang merupakan secara singkatnya membuat desain dengan fokus terhadap pengguna, dalam hal ini dapat diartikan bahwa desainer merancang dengan menggunakan calon pengguna sebagai patokan seperti bagaimana

sikap, sifat, kebiasaan, dan tren yang lagi diikuti oleh target desain tersebut, untuk itu dalam hal ini dapat dihubungkan dengan *User Experience*, yang merupakan bagaimana pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu desain. *User Experience* dapat menjadi suatu patokan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan pengguna terhadap desain tersebut, dimisalkan dengan meneliti pengguna yang menggunakan aplikasi sejenis sama, atau melihat bagaimana pengguna dalam menggunakan aplikasi atau sikap-sikap mereka dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal tersebut, *User Experience* juga didapatkan dengan beberapa faktor yang terdapat pada keilmuan tersebut, seperti kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi, kemudahan pengguna, serta bagaimana pengguna mampu lebih cepat dalam mengingat segala sistem dalam desain aplikasinya, sehingga *User Experience* dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi menjadi lebih baik dan sesuai dengan target penggunaannya. Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana menilai nilai estetika suatu *visual interface design digital*?
2. Bagaimana peran struktur estetika terhadap *visual interface design*?

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana menilai estetika *User Interface* pada desain aplikasi Ruangguru.
2. Menemukan bagaimana keterkaitan struktur estetika terhadap *visual interface design* untuk menjadi konsep dalam menilai desain Aplikasi Ruangguru

Diperlukannya beberapa konsep untuk menjawab pertanyaan penelitian, adapun konsep tersebut yaitu:

1. Definisi *Visual Interface Design*

Pada penelitian ini, membahas pokok utama pada objek yaitu berupa *Visual Interface Design* untuk itu diperlukannya bagaimana pengertian keilmuan yang sehubungan dalam pengertian umum maupun menurut ahli dan peneliti sebelumnya, sehingga dapat menjelaskan pada penelitian ini apakah objek sudah merupakan desain antarmuka. Desain antarmuka secara umum merupakan suatu desain rekayasa antarmuka dengan tujuan melakukan interaksi manusia terhadap komputer, desain antarmuka yang baik dapat memberikan penyelesaian pengerjaan tanpa menggunakan tangan, dengan menggunakan desain grafis yang baik, menjadikan sebuah aplikasi digital dapat lebih mudah digunakan oleh pengguna. Pada desain UI berfungsi menjadi sebuah sarana dialog antara manusia dan komputer, dengan melalui UI, informasi dapat disajikan dengan lebih mudah, menarik, dan komunikatif. Dalam membuat sebuah desain UI diperlukan mengetahui beberapa hal, yaitu perilaku calon pengguna, pemilihan elemen grafis, pembuatan *prototype*, dan evaluasi analisis dari hasil uji coba dan masukan pengguna melalui studi empiris

(Santosa, 1997:7). Tampilan desain UI pada suatu produk berbasis digital harus dibuat secara natural dan dapat menarik minat untuk mempelajari produk tersebut. Teori-teori di atas merupakan keilmuan desain antarmuka yang akan digunakan peneliti untuk mendukung menganalisis data yang didapatkan oleh peneliti, sehingga dapat mengurai azas-azas yang sesuai dalam desain antarmuka yang diuraikan oleh para peneliti sebelumnya.

2. Pengertian *User Interface*

Menurut Lastiansah (2012) *user interface* adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi. Istilah *user interface* kadang digunakan sebagai pengganti istilah *Human Computer Interaction*, dimana semua aspek dari interaksi pengguna dan komputer. Semua yang terlihat di layar, membaca dalam dokumentasi dan dimanipulasi dengan *keyboard* atau *mouse* juga merupakan bagian dari *user interface*. Konsep *user interface* memiliki banyak aspek yang perlu diperhatikan, karena akan mengacu pada beragam aplikasi teknologi seperti *electronic display*, aplikasi web, aplikasi *mobile* dan lain-lain.

3. Pengertian *User Experience*

Menurut definisi dari ISO 9241-210, *user experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. *User Experience* (UX) menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa. Sebuah prinsip dalam membangun UX adalah khalayak mempunyai kekuasaan dalam menentukan tingkat kepuasan sendiri (*customer rule*). Seberapa pun bagusnya fitur sebuah produk, sistem, atau jasa, tanpa khalayak yang dituju dapat merasakan kepuasan, kaidah, dan kenyamanan dalam berinteraksi maka tingkat UX menjadi rendah.

Perkembangan dunia digital dan *mobile* menjadikan *user experience* lebih *complicated* dan multidimensi. Perancangan *user experience* sekarang sudah mengalami ekspansi, karena pengalaman dalam menggunakan sebuah piranti akan berbeda dengan piranti lainnya. Seperti saat mengakses sebuah *website* dari komputer akan sangat berbeda ketika mengakses sebuah *website* dari sebuah *smartphone*. Begitu juga dengan media digital memiliki tampilan yang semakin beragam dengan hadirnya sosial media. Untuk itu konsep *user experience* masih perlu dipelajari lebih lanjut agar tetap fokus.

Menurut Larasati (2010), terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi *User Experience* yaitu:

1. Desain sebuah aplikasi sesuai dengan tujuan awal
2. Kemampuan dan keterbatasan aplikasi
3. Isi dan tampilan aplikasi
4. Fungsionalitas aplikasi

Seketerkaitan dengan hal tersebut, terdapat juga lima komponen yang seketerkaitan dengan *User Experience* dalam *usability*, lima komponen tersebut yaitu:

- *Learnability*, kemudahan pengguna memahami saat pertama kali melihat
- *Efficiency*, seberapa cepat dapat menyelesaikan perintah.
- *Memorability*, bagaimana memori pengguna saat menggunakan aplikasi lebih dari sekali
- *Errors*, kesalahan-kesalahan yang dialami pengguna saat menggunakan sistem
- *Satisfaction*, kenyamanan pengguna saat menggunakan sistem

4. Struktur Pengalaman Estetika

Struktur pengalaman estetis menjadi salah satu pokok pembahasan dari penelitian ini, untuk menemukan bagaimana melihat estetis dari pandangan yang objektif dengan menilai kualitas azas-azas pada pengalaman estetis yang dihubungkan dengan desain yang bersifat modern dan urbanisme. Menurut Henry Parker pada bukunya yang berjudul *The Principles of Aesthetic* (1920), terdapat enam azas pokok bentuk estetis, bentuk ini dapat dilihat dari pandangan objektif yaitu azas kesatuan atau keanekaan, azas tema, azas variasi tema, azas keseimbangan, azas perkembangan, dan azas tata jenjang. Pada tataran objektif tersebut, secara umum estetis selalu dikaitkan pada faktor-faktor sebuah karya, pada setiap karya memiliki perberdaan dalam penerapan azas-azas tersebut, namun berkaitan satu sama lain. Parker merumuskan tiga struktur estetis dimana merupakan suatu bentuk khusus yang istimewa, tiga struktur tersebut adalah:

1. Kesatuan keanekaragaman
 - a. Harmoni estetis
 - b. Keseimbangan estetis
2. Dominan
3. Keseimbangan atau ketidak berpihakan

Metode

Adapun metode penelitian yang digunakan peneliti untuk meneliti adalah sebagai berikut:

Penelitian Deskriptif Kualitatif

Jenis penelitian deskriptif kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif kerap digunakan untuk menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial. Menurut Mukhtar (2013:10), "metode deskripsi kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan dan teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu". Pada penelitian ini, metode kualitatif deskriptif digunakan dalam bentuk menjadikan banyaknya aplikasi belajar *online* dan masa pembatasan sosial sebagai fenomena yang terjadi dengan menganalisis kejadian

tersebut, dimana kejadian yang terjadi adalah banyaknya yang mengeluhkan sistem belajar *online*, maka itu di lakukan penelitian terhadap salah satu aplikasi belajar *online* yang sudah memiliki nama sebagai referensi untuk menemukan bagaimana desain antarmuka suatu aplikasi belajar *online* yang baik.

Teknik Pengumpulan Data

Berikut adalah teknik mengumpulkan data untuk penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

a. Observasi

Melakukan observasi merupakan melakukan pemusatan perhatian pengamatan terhadap suatu objek yang ingin diteliti dengan menggunakan seluruh indra (Arikunto, 1998: 146). Melakukan observasi langsung terhadap objek penelitian dan keadaan sekitarnya, pada kasus ini maka melakukan sebuah observasi pada Ruangguru tersebut serta pengguna yang menggunakannya, serta melalui *review* pengguna yang sudah pernah menggunakan aplikasi Ruangguru.

b. Metode Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2015: 329), adalah sebuah cara yang dapat digunakan untuk memperoleh suatu data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Melalui metode dokumentasi, peneliti menggunakan untuk menggali data berupa dokumen-dokumen terkait dalam keilmuan desain antarmuka dan pengalaman estetis, dokumen penelitian terdahulu yang membahas keilmuan desain antarmuka, *layout* dan warna serta keilmuan estetika dan pengalaman estetis, untuk mendukung serta perbandingan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dari objek aplikasi belajar online Ruangguru, berikut analisa yang dilakukan berdasarkan pencarian data-data yang sudah diperoleh dengan menggunakan konsep-konsep teoretik dengan tujuan menjawab pertanyaan penelitian.

1. Analisis berdasarkan *usability*

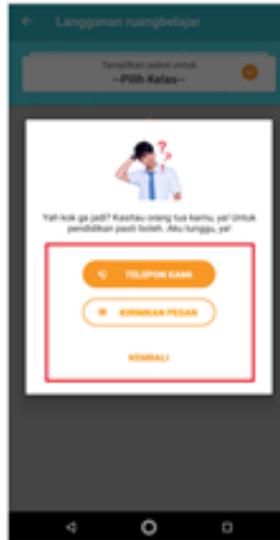
Ditinjau dari segi fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi, aplikasi ruangguru merupakan aplikasi yang menawarkan kegiatan belajar mengajar berbasis *online*, ruangguru menggabungkan kata belajar dan bermain di saat yang bersamaan, untuk itu aplikasi menggabungkan bagaimana sikap keceriaan untuk menambah semangat dan ketertarikan pengguna yang akan menggunakan aplikasi. Ruangguru mengfokuskan dengan memberikan media pembelajaran dengan tampilan-tampilan seperti animasi kartun,

- b) *Memorability*, sebuah aplikasi yang baik mampu membuat pengguna lebih cepat untuk mengingat kegiatan-kegiatan apa saja yang terdapat pada aplikasi tersebut, serta dengan tampilan *User Interface* yang dominan, mampu menjadikan aplikasi yang memiliki kesan terhadap pengguna, sehingga pengguna yang melihat tampilan tersebut akan langsung mengetahui bahwa objek tersebut adalah aplikasi Ruangguru walaupun sudah mengganti beberapa tampilan desainnya. Pada *memorability* tersebut, ruangguru menggunakan karakter-karakter kartun nya untuk menjadi fokus yang mudah diingat oleh penggunanya.
- c) *Effisiensi*, dalam menggunakan sebuah aplikasi, sangat penting untuk memudahkan dalam menggunakannya, untuk itu desain tampilan serta *layout-layout* dari aplikasi tersebut harus jelas dan mudah untuk dioperasikan. Aplikasi ruangguru, selain menggunakan ikon-ikon untuk menjelaskan kegunaan pilihan pada aplikasi tersebut, juga memisahkan beberapa pilihan yang bersifat krusial dengan warna-warna yang berbeda-beda seperti pada pemilihan paket langganan aplikasinya.



Gambar 3. Screenshot pembelian Langganan Ruangguru
(Sumber: <https://journal.institutpendidikan.ac.id>)

- d) *Errors* atau kesalahan merupakan apa saja kesalahan yang mungkin dialami pengguna dalam menggunakannya serta cara penanggulangan yang diberikan oleh aplikasi tersebut pada pengguna. Pada aplikasi ruangguru untuk penanggulangan atau mencegah hal tersebut, aplikasi menampilkan sebuah box peringatan atau bantuan yang memberitahu pengguna apa yang harus dilakukan saat itu, dengan menggelapkan layar tampilan sebelumnya untuk memfokuskan pengguna terhadap peringatan tersebut.



Gambar 4. Tampilan Bantuan Pengguna Ruangguru
(Sumber: <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/download/489/pdf>)

- e) *Satisfaction* adalah bagaimana kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut, pada ruangguru, beberapa pengguna menyatakan dengan adanya media animasi pada bagian video pembelajaran sangat membantu dan menyenangkan bagi penggunanya, animasi-animasi tersebut bertujuan untuk mengurangi beban pikiran pengguna saat melakukan pembelajaran, dengan adanya animasi-animasi, pengguna tidak akan terlalu terfokus pada pembelajaran sehingga dapat menyeimbangkan keadaan belajar dan bermain di saat bersamaan.



Gambar 5. Review Ruangguru pada aplikasi Playstore
(Sumber: <https://play.google.com>)

2. Analisis Struktur Pengalaman Estetis Aplikasi Ruangguru

Ketika manusia menikmati atau menggunakan suatu karya seni seperti desain grafis, interior maupun produk, yang memiliki konsep tertentu maka seseorang akan merasakan pengalaman estetis tersebut ketika menikmati karya yang bersifat seni. Pengalaman estetis tidak hanya ditimbulkan dari persepsi indra seperti mata, hidung, dan sebagainya saja, namun juga timbul dari psikologis, pemahaman penikmat dan tujuannya melakukan suatu aktivitas yang berkaitan dengan karya tersebut.

Dalam penelitian aplikasi Ruangguru ini, menganalisis dengan menggunakan wawancara terhadap pengguna yang didasarkan pada analisis *usability* yang sudah di bahas diatas, dengan menggunakan hasil wawancara tersebut menghubungkan dengan keilmuan struktur pengalaman estetis dan keilmuan pengalaman terhadap suatu desain. Terdapat 3 pokok struktur pengalaman estetis dimana masing-masing memiliki suatu bentuk khusus yang istimewa.

a) Kesatuan keanekaragaman

Kesatuan dapat menegaskan dan berkerja melalui elemen-elemen desain seperti warna, pengayaan, *layout* dan lainnya, dalam kesatuan tersebut terdapat pembagian lagi yang berfokus terhadap harmoni estetis dan keseimbangan estetis. Harmoni estetis muncul pada setiap ada beberapa kualitas yang sama atau bentuk yang diwujudkan dalam berbagai elemen dari keseluruhan kesamaan pada karya tersebut.

Keseimbangan estetis merupakan kesatuan antara unsur-unsur yang bertentangan satu sama lain namun saling membutuhkan atau melengkapi satu sama lain. Pada analisis aplikasi ruangguru ini, peneliti menganalisis kesatuan keanekaragaman berdasarkan bagaimana *usability* yang dialami pengguna seperti bagaimana efisiensi, kemudahan mengingat serta kepuasan si pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Harmoni estetis pada aplikasi ruangguru merupakan dimana suatu elemen desain tersebut menunjukkan suatu tujuan pada desain tersebut, dimana pada unsur warna yang lebih terfokus pada warna putih dan biru muda, lebih mendominasi pada desain aplikasi tersebut untuk menunjukkan *brand* dari aplikasi tersebut pada pengguna, sehingga dimana pengguna melihat aplikasi dengan warna yang serupa akan mengingat aplikasi ruangguru tersebut secara tidak langsung.

Pada aplikasi ruangguru juga terdapat harmoni dimana menggunakan ilustrasi dengan pengayaan kartun untuk mendukung warna aplikasi yang bersifat cerah, dimana pengayaan kartun yang bersifat lebih ke

anak-anak atau keceriaan, membantu pengguna untuk tidak terlalu tegang dalam menggunakan aplikasi tersebut, dan hal tersebut dimunculkan juga pada bagian menu pemilihan mata pelajaran dimana pilihan tersebut menggunakan ikon-ikon dengan ilustrasi yang mewakili mata pelajaran tersebut, dengan menggunakan pengayaan tanpa garis luar dalam desain ikon-ikon nya, menambahkan efek kartun pada pemilihan ikon sehingga meringankan beban otak pengguna dengan membuat pengguna tidak harus membaca tulisan saja tetapi dihibur dengan desain ilustrasi pada ikon yang disediakan.



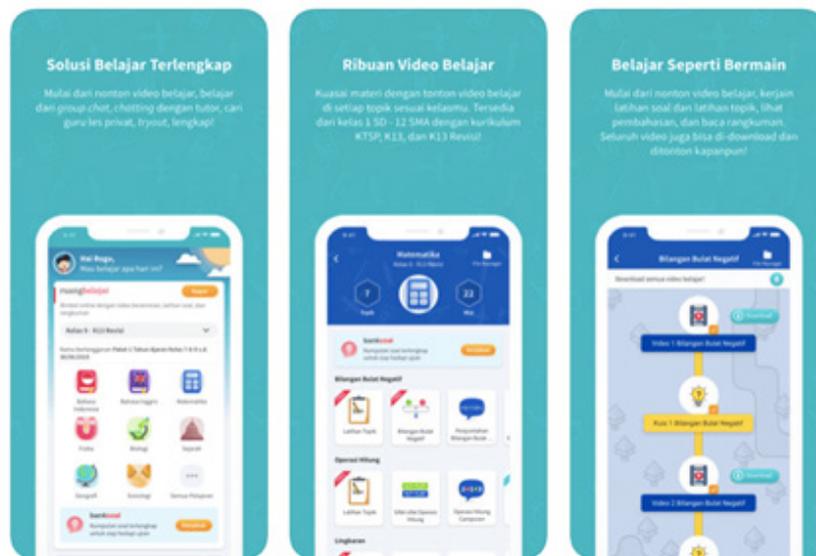
Gambar 6. Tampilan-tampilan Aplikasi Ruangguru
(Sumber: <https://www.ruangguru.com>)

b) Keseimbangan dan ketidak berpihakan

Keseimbangan atau ketidak berpihakan merupakan dimana elemen-elemen desain pada suatu karya tidak mengorbankan satu elemen dan saling membantu terhadap elemen lainnya, misalkan satu unsur elemen desain tidak dapat berdiri sendiri dan saling mendukung dengan unsur yang lain sehingga memberikan suatu efek nilai estetis. Menurut Dewitt H. Parker dalam buku yang sama "*The Principles of Aesthetics*" menyatakan bahwa setiap struktur atau bentuk penilaian karya seni adalah ketidak berpihakan dalam menilai suatu karya seni.

Pada prinsip desain yang telah dicantumkan, keseimbangan dan ketidakberpihakan lebih cenderung mengarah terhadap keseimbangan, irama dan proporsi suatu karya desain, dimana irama merupakan penyusunan unsur-unsur desain dengan mengikuti suatu pola penataan

yang teratur untuk mendapatkan suatu kesan yang menarik, dapat berupa suatu pengulangan atau pergantian secara teratur, serta proporsi yang mengatur suatu bagian dengan bagian keseluruhan untuk mendapatkan keharmonisan yang baik, dalam aplikasi ruangguru, irama tersebut dapat diperhatikan dari *layout-layout* yang terdapat pada aplikasi tersebut.



Gambar 7. Screenshot Aplikasi Ruangguru
(Sumber: <https://www.ruangguru.com/>)

c) Dominasi pada Aplikasi

Dewiit H. Parker juga menjelaskan dalam bukunya "*Principles of Aesthetic*" (1920) bahwa struktur kedua dalam pengalaman estetik adalah dominan. Beliau menjelaskan bahwa seluruh elemen yang ada jarang berada dalam tingkat yang sama rata, terkadang beberapa elemen yang paling dominan atau banyak terkadang pula ada unsur yang kurang dominan dimana setiap unsur dominannya tidak hanya yang paling superior melainkan bisa merepresentasikan secara keseluruhan aspek yang ada dalam sebuah karya seni dan nilailah yang paling difokuskan. Jadi struktur yang ada dalam suatu karya seni setiap unsur sangatlah jarang dalam tingkat dan level yang sama dalam suatu karya seni.

Hal ini sedikit bertentangan terhadap penilaian struktur estetika berdasarkan ketidakberpihakan atau keseimbangan, dimana dalam penilaian ini, melihat estetik suatu karya berdasarkan bagaimana suatu unsur yang mendominasi pada sebuah karya. Pada prinsip desain yang ada, dominan lebih mengarah terhadap prinsip kontras dan fokus desain, dimana kontras ditampilkan sebagai pembantu untuk meningkatkan ketertarikan pengguna terhadap aplikasi dan fokus dengan menonjolkan

suatu unsur desain yang ada pada karya yang menjadi suatu perhatian utama dalam karya tersebut.

Walaupun aplikasi ruangguru tersebut merupakan aplikasi yang berbasis pelajaran atau bimbingan belajar, namun nampak terlihat pada gambar aplikasi lebih banyak menggunakan ilustrasi berupa ikon dibandingkan tulisan, dimana hal tersebut disesuaikan dengan keilmuan *User Centered Design* yang melakukan pendekatan desain dengan menempatkan pengguna sebagai pusat pada pembuatan desainnya, dimana target pengguna yang direncanakan adalah anak-anak sekolah mulai dari SD hingga SMA, dimana dari hasil ulasan terhadap aplikasi yang terdapat pada aplikasi *Playstore* android, cenderung memberikan bintang 5 dengan menambahkan kalimat seperti lucu dan animasi menarik, sehingga dapat dilihat penggunaan ilustrasi-ilustrasi berbentuk kartun dan animasi dapat memberikan efek positif terhadap pengguna.

d) Keterkaitan *User Experience* dan *Pengalaman Estetis*

User Experience yang merupakan pengalaman pengguna terhadap suatu aplikasi, dimana pengalaman pengguna menjadi suatu pokok permasalahan yang dibahas untuk menemukan bagaimana kinerja suatu aplikasi yang sudah digunakan oleh pengguna, hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana kesan pengguna setelah menggunakan aplikasi tersebut, sehingga dengan begitu akan sesuai dengan teori *User Centered Design* yang dimana menjadikan pengguna sebagai fokus utama dalam pembuatan desain, seketerkaitan dengan penelitian ini, *User Experience* diperlukan untuk mendukung penelitian terhadap pengalaman estetis, dimana struktur pengalaman estetis tersebut merupakan bagaimana menilai nilai estetis suatu karya berdasarkan 3 hal yaitu, dominan, keseimbangan dan harmoni, hal-hal tersebut berketerkaitan dengan *User Interface* atau tampilan suatu karya yang dapat diketahui bagaimana kesan terhadap menggunakan aplikasi tersebut dengan menggunakan penelitian terhadap *User Experience* yang fokus terhadap keilmuan desain. Dalam hal tersebut, ruangguru yang menggunakan fokus terhadap pengguna mengambil bagaimana interaktif dapat tersampaikan dengan adanya ilustrasi kartun, disertai dengan animasi-animasi presentasi *motion graphic* sebagai media utama yang menjadi inti dari aplikasi tersebut, mampu mengembangkan bagaimana kepuasan pengguna dalam menggunakannya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi *User Experience* seperti *Memorability* dan *Learnability* berfokus terhadap unsur pada struktur pengalaman estetis yaitu dominan dan harmoni, dimana sifat dominasi yang ada pada

tampilan aplikasi tersebut mampu memudahkan pengguna untuk lebih cepat mengingat dan menggunakan aplikasi tersebut, serta keseimbangan pada struktur pengalaman estetis dapat didukung dengan faktor-faktor *User Experience* seperti efisiensi dalam menggunakan aplikasi tersebut, sehingga faktor-faktor *User Experience* dapat mendukung struktur pengalaman estetis dikarenakan dimana kedua hal tersebut selain berfokus terhadap pengalaman pengguna juga berfokus terhadap sikap pengguna terhadap aplikasi tersebut, dimana yang menjadi keilmuan dalam membuat sebuah desain aplikasi cenderung menggunakan *User Centered Design* yang berfokus terhadap pengguna.

Simpulan

Untuk menjawab pertanyaan penelitian yang berfokus terhadap bagaimana *User Interface* aplikasi dapat membantu dan menarik pengguna dalam menggunakan aplikasi, hal tersebut ditemukan oleh peneliti melalui wawancara terhadap pengguna serta melihat pada *review-review* aplikasi yang ada pada *playstore*, untuk pada kenikmatan atau kepuasan dalam menggunakan aplikasi, dari segi *User Interface* untuk saat ini aplikasi sudah termasuk bagus, dimana banyak pengguna yang menyenangkan dengan menggunakan penggayannya yang bersifat kartun dan ikon-ikon pilihan yang tidak kaku, dengan menggunakan warna-warna yang bermacam dan logo-logo unik untuk menampilkan secara langsung fungsi atau isi dari menu pilihan tersebut. Aplikasi juga dapat menambahkan pengayaan kartun tersebut tanpa mengurangi ciri khas desain dan warna dari brand aplikasi, tetap mempertahankan warna cerah seperti biru langit dan putih pada *layout* desainnya, hal tersebut menyebabkan pengguna lebih mudah untuk mengingat *brand* tersebut walaupun aplikasi tersebut memiliki *update* yang sedikit merubah *layout* atau menu-menu yang terdapat.

Untuk menilai nilai estetika dari desain-desain *interface* aplikasi tersebut, dapat menggunakan keilmuan struktur pengalaman estetis yang menilai desain tersebut melalui bagaimana kondisi, keseimbangan, dan maksud yang ingin disampaikan pada karya, untuk membantu dalam penilaian tersebut, dengan mengetahui *User Experience* pengguna pada aplikasi Ruangguru, dimana *User Experience* dapat berupa dari segi pengalaman pengguna berdasarkan sistem aplikasi atau berdasarkan tampilan aplikasi, dikarenakan tampilan aplikasi merupakan salah satu nilai yang meningkatkan minat pengguna dalam menggunakan aplikasi, seperti pada keilmuan *User Centered Design* yang biasa digunakan untuk membuat suatu desain, dimana membuat desain dengan fokus terhadap pengguna yang diharapkan menggunakan desain tersebut, dapat dikatakan bahwa *User Interface* merupakan suatu perihal yang benar-benar dirancang dengan memikirkan fokus pada calon pengguna dikarenakan merupakan pembantu atau penarik minat yang bahkan sebelum

pengguna menggunakan sistem pada desain tersebut untuk pada awalnya melihat bagaimana tampilan-tampilan visual pada karya, seperti pada aplikasi Ruangguru di *Playstore*, dimana pada *playstore* aplikasi ditampilkan dengan berupa screenshot dari menu pilihan yang terdapat pada aplikasi, dengan tujuan untuk memberi tahu calon pengguna akan cara menggunakan dan bentuk dari aplikasi tersebut saat digunakan, sehingga dapat disimpulkan, *User Interface* sudah mempengaruhi dalam segi penjualan bahkan sebelum pengguna mencoba menggunakan karya tersebut. Nilai estetis menjadi dianggap perlu pada tampilan visual tersebut untuk menemukan bagaimana sesuatu tampilan karya yang ditujukan pada pengguna menjadi lebih berstruktur dan tidak terkesan hanya menampilkan apa yang menjadi fokus pengguna saja, tetapi juga unsur-unsur desain yang dapat membantu untuk menarik minat pengguna dalam menggunakan karya tersebut.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, dimana saran yang dapat diberikan terhadap peneliti selanjutnya merupakan bagaimana pentingnya suatu visual *interface*, *User Interface* merupakan desain yang menjadi tampilan pertama atau bisa disebut muka dari aplikasi tersebut. *User Interface* yang disampaikan dengan nilai estetis dapat membantu untuk lebih meningkatkan dan menemukan bagaimana desain aplikasi yang baik dan membantu pengembangan aplikasi, dan penelitian *User Interface* tidak akan lepas dengan *User Experience* dikarenakan tidak dapatnya menilai *User Interface* yang baik dan sesuai dengan *User Centered Design* tanpa mengetahui bagaimana efek dari tampilan visual tersebut terhadap pengguna yang dituju.

Referensi

- Anang Purnomo, Ardiansyah. 2018. Pengembangan User Experience (UX) dan User Interface (UI) Aplikasi Ibeauty Berbasis Android. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, Vol.6 No.3.
- Aulia Zulfa Shourni. 2019. *Peran Multimedia dalam Pendidikan pada Aplikasi Ruangguru*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Auria Farantika Yogananti. 2015. Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna dalam Website. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, Vol. 01 No. 01.
- Armalina, V. 2011. *Interaksi Manusia Dan Komputer (Human Computer Interaction)*.
- El Ghiffary, Muhammad Naufal dan dkk. 2018. *Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride)*, Surabaya: Intitut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Garret, James. 2011. *The Elements Of User Experience : User-Centered Design For The Web And Beyond*. Ed-2 New Riders Publishing, United State Of America.
- Jacob Gube. 2010. *What Is User Experience Design? Overview, Tools And Resources*. Retrieved August 4, 2010.

- Law, E. L., Leicester, L. E., & Hassenzahl, M. 2009. *Understanding, Scoping and Defining User Experience : A Survey Approach*, 719–728.
- Muntohar, T. Y., & Saputra, E. H. 2014. Analisis dan Perancangan Aplikasi Manajemen Salon dan Spa Berbasis Web. *Jurnal Eproc*, 1(5), 109–119.
- R. D. Pratama, I. Suyadi and S. Heru. 2014. “Persepsi User Terhadap Desain Website ecommarce (Studi Pada Pengguna Website JKM Store),” *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, vol. 9.
- Rahadian, Dian dkk. 2019. Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer. *Jurnal PETIK Volume 5*, No.1, IPI, Jawa Barat.
- Rusydi Umar, Anton Yudhana, Ockhy Jey Fhiter Wassalam. 2018. Desain Antar Muka Sistem e-Learning Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi*, Vol.02 No.01.
- Sari, Yurnawati Rahmadi. 2018. *Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride)*, Surabaya: Institut Bisnis dan Informatika STIKOM.
- Sauro, J., & Lewis, J. R. 2012. *Quantifying the User Experience: Practical statistics for user research*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.
- Seffah, G. D. 2005. *Human-Centered Software Engineering - Integrating Usability in the Software Development Lifecycle*. Springer Science & Business Media.
- Uma, Elisa Rokhimatul. 2017. Pemanfaatan Quipper School di Kalangan Siswa SMA (Studi Deskriptif tentang Pemanfaatan Quipper School sebagai Media Pendukung Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Jombang). Skripsi. Surabaya: Universitas Airlangga.