

ANALISIS KEMENARIKAN USER INTERFACE BERGAYA SKEUOMORPHISM DARI PERSPEKTIF DESAINER (STUDI KASUS: APLIKASI 76 SYNTHESIZER)

Abi Senoprabowo¹, Toto Haryadi², Puri Sulistiyawati³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Dian Nuswantoro Semarang
E-mail: abiseno.p@gmail.com

ABSTRAK

Gaya desain Skeuomorphism mulai ditinggalkan dengan munculnya gaya desain flat. Gaya desain Skeuomorphism dianggap tidak relevan lagi di era sekarang karena tidak seperti gaya desain Flat yang tajam, solid, dan sederhana. Saat ini gaya desain Flat menjadi gaya desain rujukan utama untuk mendesain *user interface* pada aplikasi, website, dan lain sebagainya. Tetapi ada beberapa pendapat yang menyatakan bahwa gaya desain Skeuomorphism tetap relevan dengan masa sekarang ini. Penggunaan gaya desain *user interface* pada pembuatan aplikasi tergantung dari pengguna yang akan menggunakan desain tersebut. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kemenarikan *user interface* dengan gaya desain Skeuomorphism dari sudut pandang desainer pada era sekarang ini. Aplikasi 76 Synthesizer menjadi objek studi kasus karena menggunakan gaya desain Skeuomorphism dan masih banyak digunakan. Beberapa komponen desain antarmuka yang diujikan dalam penelitian ini sesuai teori Visual Usability adalah Layout, penggambaran ikon, warna, huruf, kenyamanan, konsistensi, hirarki, dan kesan. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pengumpulan data berupa angket. Analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif. Hasil nilai rata-rata dari semua elemen yang diujikan adalah 5,87 dengan kategori baik sekali. Gaya desain Skeuomorphism disimpulkan masih relevan dengan era sekarang ini menurut pandangan desainer.

Kata kunci: kemenarikan, *user interface*, Skeuomorphism, desainer

ABSTRACT

Analysis of the Attractiveness of User Interface with Skeuomorphism Design Style from a Designer's Perspective (Case Study: Application 76 Synthesizer).

Skeuomorphism design style began to be abandoned with the emergence of a flat design style. The skeuomorphism design style is considered irrelevant in today's era because it is not like the Flat design style which is sharp, solid, and simple. Currently, the Flat design style is the main reference design style for designing user interfaces on applications, websites, and so on. But there are some opinions stating that the Skeuomorphism design style remains relevant today. The use of the user interface design style in making the application depends on the user who will use the design. So, the purpose of this study is to determine the level of attractiveness of the user interface with the Skeuomorphism design style from the designer's point of view in this era. The 76 Synthesizer application is the object of a case study because it uses the Skeuomorphism design style and is still widely used. Several interface design components tested in this study according to Visual Usability theory are Layout, icon depiction, color, font, comfort, consistency, hierarchy, and impression. The research method used in this study uses a quantitative approach with data collection methods in the form of a questionnaire. The analysis used in this research is descriptive analysis. The result the average value of all the elements tested is 5.87 with a very good category. The design style of Skeuomorphism is concluded to be still relevant to the current era according to the designer's view.

Keywords: attractiveness, *user interface*, Skeuomorphism, designer

1. Pendahuluan

Desain antarmuka aplikasi perangkat *mobile* sangat berkembang saat ini. Perangkat *mobile* yang merupakan bagian dari bidang multimedia memiliki keunggulan yaitu dapat menjadi sarana penciptaan karya seni yang hasilnya dapat dinikmati masyarakat luas dengan meminimalisir kedekatan secara fisik (Setiasih, 2021). Gaya desain yang digunakan pada desain *user interface* sangat beragam sesuai dengan perkembangan tren desain saat itu. Salah satu gaya desain yang banyak digunakan adalah gaya desain Skeuomorphism. Gaya desain Skeuomorphism sudah ada sejak lama. Gaya desain ini populer kembali ketika Apple menggunakan gaya desain ini pada antarmuka iOS ataupun MacOS mereka. Penggunaan gaya desain kontemporer atau populer pada suatu desain akan membuat desain menjadi lebih ekspresi dan sesuai identitas pada masanya (Senoprabowo, Laksana, & Putra, 2020).

Perusahaan Apple memberikan pengaruh dalam lonjakan penggunaan gaya desain Skeuomorphism. Banyak aplikasi yang tambahan yang disediakan oleh Apple secara gratis di App Store seperti *Calendar*, *Find My Friends*, dan *iBooks* menggunakan gaya desain skeuomorphism. Hal tersebut berdampak pada gaya desain aplikasi lainnya dipasaran yang menggunakan gaya desain skeuomorphism juga seperti 76 Synthesizer, Paper iPad, National Geographic National Parks, Get Belongings, Planner, Timer, iCal, Creased Map Tutorial, dan masih banyak lagi yang lainnya. Pengaruh gaya desain skeuomorphism tidak hanya pada aplikasi saja, gaya desain ini juga mempengaruhi banyak website dalam desain antarmuka penggunaannya. Desain *user interface* yang baik dapat membuat *user experience* pengguna dapat fokus pada penggunaan aplikasi atau website tersebut dengan baik dan mudah, serta pengguna dapat merasakan bahwa tujuan yang dia harapkan dapat tercapai setelah mengguna aplikasi atau website tersebut (Ulumuddin & Senoprabowo, 2020).

Gaya desain Skeuomorphism adalah gaya desain yang mencerminkan objek nyata yang

ditandai dengan penggunaan tekstur berat dan bayangan untuk menunjukkan ikon yang realistis (Putra, Budiasa, & Sudipa, 2017). Skeuomorphism dibuat untuk menampilkan objek nyata (3D) dalam bentuk desain *user interface* dua dimensi. Tujuan dari gaya desain Skeuomorphism ini adalah agar pengguna lebih mudah mengerti apa maksud dan tujuan ikon tersebut dibuat. Desain *user interface* dengan gaya Skeuomorphism memiliki beberapa keunggulan. Salah satu keunggulannya adalah pengguna akan merasa nyaman dengan ikon dan gaya desain yang terlihat nyata atau realistis. Walaupun gaya desain Skeuomorphism tidak selaras dengan realisme, tetapi lebih sebagai bagian dari perkembangan realisme karena Skeuomorphic terlihat realistis (Darmawan, 2018). Selain itu, desain skeuomorphism mengurangi waktu belajar untuk mengenali ikon-ikon yang ada karena bentuk desain ikon yang ada lebih nyata tetapi juga lebih sederhana. Ketika pengguna melihat ikon yang ada pada gaya desain skeuomorphism, secara naluriah mereka akan mengetahui bentuk dari ikon tersebut dan bahkan fungsinya. Keunggulan lain dari gaya desain Skeuomorphism adalah kemampuannya untuk menyampaikan dan membangkitkan emosi tertentu. Gaya desain Skeuomorphism dapat mengkomunikasikan tema dari aplikasi atau situs secara cepat dan jelas.

Namun seiring dengan berjalannya waktu, gaya desain ini mulai ditinggalkan. Pada tahun 2013, Apple merilis iOS 7 yang mengusung gaya desain flat. Apple meluncurkan iOS 7 dengan gaya desain flat setelah Microsoft pada tahun 2012 meluncurkan sistem operasi Windows 8 dengan gaya desain antarmuka yang tajam, solid dan sederhana yang dikenal dengan gaya desain Metro yang mengadopsi gaya desain Flat juga. Dengan munculnya gaya desain yang lebih sederhana dan menarik ini, maka gaya desain Skeuomorphism mulai ditinggalkan. Hal ini ditambah pada tahun 2016, Google mengeluarkan gaya *Material Design* yang berbasis pada gaya desain Flat juga. Gaya desain Flat menjadi gaya desain rujukan utama pada saat itu hingga sekarang. Gaya desain Flat memiliki keunggulan yaitu sederhana, fokus pada

konten, dan kemudahan dalam pengaplikasian yang berkaitan dengan dukungan teknologi dan resolusi, dimana gaya desain ini akan tetap terlihat bagus dalam resolusi dan ukuran media digital yang bervariasi (Budi & Faustina, 2017).

Namun ada pendapat yang menyatakan bahwa gaya desain Skeuomorphism tetap relevan dengan masa sekarang ini. Dalam jurnal Andreas James Darmawan (2018) mengatakan bahwa desain datar maupun realisme bernilai sama. Semua itu tergantung dari pengguna yang akan menggunakan desain tersebut. Pengguna yang lebih tua atau orang yang menyukai gaya klasik lebih mudah memahami gaya Skeuomorphism dengan lebih cepat. Selain itu gaya desain Skeuomorphism juga lebih cocok untuk desain *user interface* Smartwatch (Legenda, 2017). Smartwatch merupakan gawai yang baru-baru ini muncul dengan berbagai fitur kemudahan. Walaupun memiliki fitur yang lebih canggih dibanding jam tangan biasa, fitur utama Smartwatch masih sebagai penunjuk waktu. Dengan gaya desain Skeuomorphism, *user interface* Smartwatch menjadi mudah dimengerti meskipun dilihat hanya sekilas. Selain itu, banyak bermunculan juga aplikasi VR dan AR yang membawa manusia ke dunia virtual dalam bentuk objek nyata. Dengan menggunakan gaya desain Skeuomorphism, *user interface* aplikasi VR dan AR akan terlihat lebih baik dibandingkan menggunakan gaya desain Flat.

Hal-hal tersebut menjadi latarbelakang munculnya penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kemenarikan *user interface* dengan gaya desain Skeuomorphism dari sudut pandang desainer sekarang ini. Aplikasi 76 Synthesizer menjadi objek studi kasus karena menggunakan gaya desain Skeuomorphism dan masih banyak digunakan. Beberapa komponen desain antarmuka yang diujikan dalam penelitian ini adalah Layout, penggambaran ikon, warna, huruf, kenyamanan, konsistensi, hirarki, dan kesan. Dengan mengetahui kemenarikan *user interface* dengan gaya desain Skeuomorphism sekarang ini, maka desainer dan pengembang

aplikasi dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan untuk membuat aplikasi yang menarik pengguna. Penelitian tentang kemenarikan *user interface* dengan gaya desain Skeuomorphism dari sudut pandang desainer saat ini belum ada yang melakukan. Penelitian dari Andreas James Darmawan (2018) berfokus pada membandingkan antara gaya desain Flat, Skeuomorphism, Realisme dan Metro-UI.

2. Metode

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan responden yang berpartisipasi sebanyak 113 orang. Responden dari penelitian ini adalah orang-orang yang berkecimpung dalam dunia desain sehingga memiliki pengetahuan akan desain yang cukup. Metode pendekatan kuantitatif sendiri merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti dengan sampel tertentu dan analisis data bersifat statistik, serta dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015). Metode ini disebut metode kuantitatif karena data yang diukur dalam skala numerik (angka). Metode pengambilan data berupa angket yang disebarkan secara digital melalui Google Form dan metode analisis menggunakan analisis deskriptif. Teknik angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan memberikan seperangkat pertanyaan kepada responden (Sudaryono, 2017). Teknik angket dipilih oleh peneliti karena efektif untuk mengumpulkan data dengan jumlah responden yang banyak. Pengumpulan data dengan teknik angket akan efisien jika peneliti sudah mengetahui variabel yang akan diukur dan mengetahui apa yang diharapkan dari responden.

Variabel-variabel yang dibutuhkan untuk menganalisis *User Interface* pada aplikasi 76 Synthesizer menggunakan teori *Visual Usability*. Menurut Tania Schlatter dan Deborah Levinson (2013), *Visual Usability* adalah teknik perancangan *User Interface* dengan memfokuskan pada estetika dan fungsionalitas sehingga menghasilkan desain yang indah dan interaktif. Desain dan penyusunan tampilan antarmuka perlu diperhatikan untuk

menghasilkan tampilan yang bagus (Ghiffary, Susanto, & Prabowo, 2018). Elemen-elemen pada teori Visual Usability yaitu (1) *Layout*: tata letak dari elemen-elemen desain di dalam sebuah aplikasi; (2) *Type*: tipografi yang digunakan di dalam sebuah aplikasi; (3) *Color*: penggunaan warna yang tepat digunakan pada sebuah aplikasi; (4) *Imagery*: penggunaan gambar, icon, dan sejenisnya untuk menyampaikan sebuah informasi di dalam aplikasi; (5) *Control and Affordances*: elemen dari antarmuka pengguna yang dapat digunakan orang untuk berinteraksi dengan sistem melalui sebuah layer; (6) *Consistency*: konsistensi dari tampilan antarmuka pengguna; (7) *Hierarchy*: penyusunan hirarki kepentingan dari obyek-obyek yang terdapat di dalam aplikasi; dan (8) *Personality*: kesan pertama yang terlihat pada aplikasi yang menunjukkan ciri khas dari aplikasi tersebut.

Hasil dari angket lalu dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif sendiri adalah suatu cara untuk mengambil suatu kesimpulan dari hal-hal yang didapatkan dari data menjadi kesimpulan yang bersifat khusus (Algiffari, 2015). Analisis deskriptif akan digunakan untuk mendeskripsikan hasil angket berdasarkan kecenderungan tanggapan responden dalam bentuk angka 1 sampai 7 terhadap pernyataan dari variabel persepsi *Visual Usability*.

3. Hasil dan Pembahasan

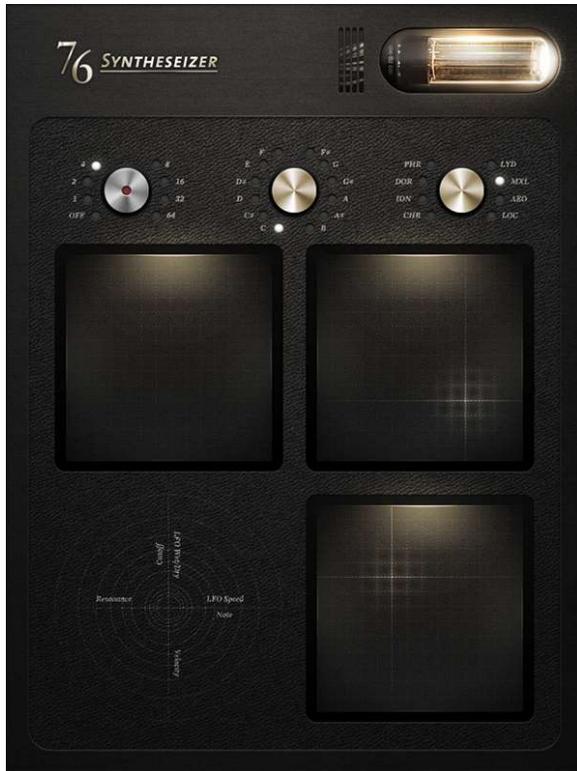
Pada tahap awal dilakukan proses deskripsi elemen kuantitatif. Hal ini dilakukan untuk mengkonfirmasi hal-hal apa saja yang terdapat pada aplikasi 76 Synthesizer yang memiliki gaya Skeuomorphism sehingga dapat diterjemahkan dalam bentuk-bentuk pertanyaan angket. 76 Synthesizer adalah aplikasi digital alat musik synthesizer yang dibuat untuk Ipad yang dapat diunduh di App Store. Desain *User Interface* aplikasi 76 Synthesizer dirancang oleh Jonas Eriksson. Aplikasi ini didesain menggunakan gaya desain Skeuomorphic karena pada saat itu hampir semua desain di App Store mengacu pada desain iOS 6.



Gambar 1. Tampilan User Interface iOS 6 yang menjadi acuan desain User Interface aplikasi 76 Synthesizer (sumber: smashingmagazine.com)

Tampilan pada Desain User Interface aplikasi 76 Synthesizer menunjukkan bentuk objek yang meniru bentuk aslinya seperti knop dan lampu sehingga visual atau penampilannya mirip. Penggunaan desain yang mirip dengan aslinya membuat pengguna merasa familiar dengan aplikasi tersebut.

Dari hasil observasi pada tampilan aplikasi 76 Synthesizer, maka disusun daftar pertanyaan berdasarkan Elemen-elemen pada teori Visual Usability yaitu: (1) *Personality*: Apa kesan pertama



Gambar 2. Tampilan *User Interface* aplikasi 76 Synthesizer
(sumber: <https://apps.apple.com/us/app/76-synthesizer/id471645148>)

yang terlihat pada desain aplikasi 76 Synthesizer yang menggunakan gaya Skeuomorphic ini? (2) *Color*: Bagaimana gaya penggunaan warna yang digunakan pada aplikasi 76 Synthesizer dengan menggunakan gaya Skeuomorphic ini? (3) *Imagery*: Bagaimana gaya desain gambar, icon, dan sejenisnya dalam menyampaikan informasi di dalam aplikasi 76 Synthesizer yang menggunakan gaya Skeuomorphic ini? (4) *Layout*: Bagaimana kesesuaian gaya penataan tata letak aplikasi 76 Synthesizer dengan gaya Skeuomorphic ini? (5) *Type*: Bagaimana penggunaan tipografi dalam aplikasi 76 Synthesizer ini yang menggunakan gaya Skeuomorphic ini? (6) *Hierarchy*: Bagaimana penyusunan hirarki kepentingan dari obyek-obyek yang terdapat di dalam aplikasi 76 Synthesizer ini jika menggunakan gaya Skeuomorphic? (7)

Consistency: Bagaimanakah pandangan anda jika dalam aplikasi 76 Synthesizer ini, konsistensi dalam menerapkan tampilan *User Interface*-nya dengan menggunakan gaya Skeuomorphic? Dan (8) *Control and Affordances*: Bagaimana tingkat pengendalian dan kenyamanan dalam aplikasi 76 Synthesizer ini jika menggunakan gaya Skeuomorphic?

Responden akan menjawab dengan nilai dari 1 sampai 7 sesuai pertanyaan yang diberikan. Nilai 1 untuk nilai terendah dan nilai 7 untuk tertinggi. Angket diberikan melalui Google Form untuk memudahkan responden memahami pertanyaan dengan baik karena tidak dituntut untuk mengisi angket dengan batas waktu tertentu. Sebelum mengisi angket tersebut, responden diminta untuk mendownload dan menggunakan aplikasi 76 Synthesizer (Gambar 2). Jika tidak dapat mendownload, maka responden diminta untuk melihat desain *User Interface* dari aplikasi tersebut di halaman <https://apps.apple.com/us/app/76-synthesizer/id471645148>

Gambaran Responden

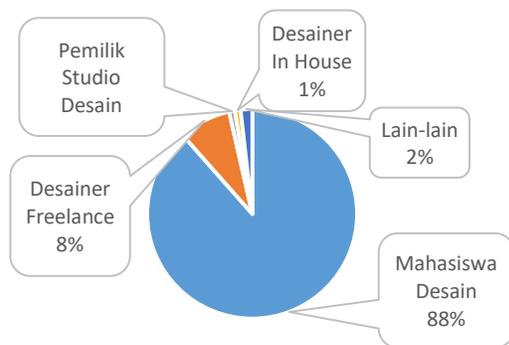
Untuk menilai kemenarikan dari gaya desain Skeuomorphic pada desain *User Interface* aplikasi 76 Synthesizer, maka responden yang dipilih adalah orang-orang yang memiliki pengetahuan teori desain. Responden akan menilai apakah desain gaya Skeuomorphic ini masih layak digunakan sebagai gaya desain *User Interface* tahun 2021 di Indonesia. Dalam penelitian ini, responden yang didapat sebanyak 113 responden. Dari angket tersebut didapatkan data awal berupa afiliasi responden dalam dunia desain seperti tampak pada Gambar 3.

Responden terbanyak adalah dari mahasiswa desain dengan persentase sebanyak 88%. Selanjutnya adalah desainer *freelancer* sebanyak 8%. Untuk desainer in house & pemilik studio desain masing-masing mendapat 1%. Hanya 2% yang tidak dapat dipastikan berafiliasi dari mana. Dilihat dari data tersebut, maka responden hampir semua memiliki pengetahuan desain yang baik.

Validitas data

Data yang didapat dari hasil angket dilakukan uji r untuk mengetahui apakah pertanyaan dari masing-masing komponen tampilan User Interface yang diujikan memiliki validitas sehingga data dapat digunakan. Validitas sendiri menurut Sugiyono (2017) dapat menunjukkan sejauh mana ketepatan, kesesuaian, atau kecocokan suatu alat untuk mengukur apa yang akan diukur. Validitas suatu penelitian berkaitan dengan sejauh mana seorang peneliti dapat menentukan pertanyaan apa yang tepat sehingga pengukurannya tepat (Budiastuti & Bandur, 2018). Uji validitas yang dipilih dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis korelasi product moment pearson dengan menggunakan bantuan *software* Microsoft Excel untuk memudahkan mengolah data penelitian. Uji validitas ditentukan dengan cara menghitung korelasi setiap skor pertanyaan dengan total skor. Hasil korelasi tersebut dibandingkan dengan nilai r tabel pada signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) 113 yaitu 0.1832. Syarat minimum instrumen penelitian dikatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari pada nilai r tabel. Hasil dari uji validitas dipaparkan pada Tabel 1.

Dari uji validitas didapatkan bahwa semua variabel pertanyaan dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel sehingga dapat dikatakan bahwa alat uji digunakan dan data yang dihasilkan merupakan data yang valid.



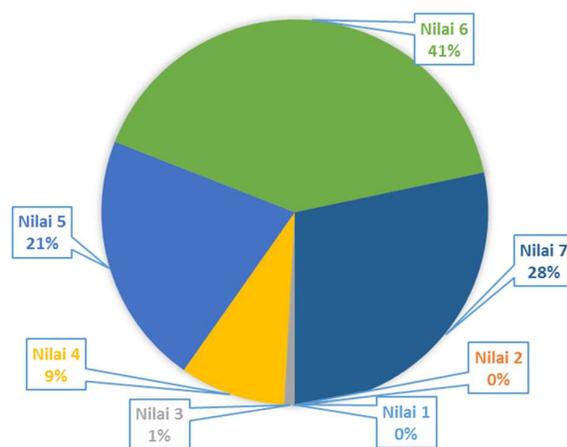
Gambar 3. Hasil kuisioner gambaran responden (sumber: Penulis)

Hasil kuisioner elemen *personality*

Untuk mendapatkan data pertama dari hasil angket pada elemen *personality* sesuai pada pada teori *Visual Usability* untuk menilai kemenarikan dari gaya desain Skeuomorphic pada desain *User Interface* aplikasi 76 Synthesizer, maka diajukan kepada responden adalah Apa kesan pertama yang terlihat pada desain aplikasi 76 Synthesizer yang menggunakan gaya Skeuomorphic ini? Dari pertanyaan angket tersebut didapatkan data seperti tampak pada Gambar 4.

Tabel 1. Data Validitas Angket

Elemen Komponen Desain	Nilai r Hitung	Validitas
Layout	0.42	Valid
Type	0.55	Valid
Color	0.58	Valid
Imagery	0.52	Valid
Control and Affordances	0.60	Valid
Consistency	0.57	Valid
Hierarchy	0.55	Valid
Personality	0.60	Valid



Gambar 4. Hasil angket data komponen desain elemen *personality* (sumber: Penulis)

Dari data tersebut, responden paling banyak memberikan nilai 6 untuk elemen *personality* ini. Hasil yang didapat untuk nilai 6 ini sebesar 41% (46 responden). Hasil untuk nilai yang lain secara berturut-turut adalah nilai 7 sebesar 27% (32 responden), nilai 5 sebesar 21% (24 responden), nilai 4 sebesar 9% (10 responden), dan nilai 3 sebesar 1% (1 responden). Sedang nilai 1 & nilai 2 tidak ada yang memilih sama sekali. Nilai rata-rata untuk elemen *personality* ini adalah 5,87. Dilihat dari data tersebut, maka dapat disimpulkan untuk hasil angket elemen *personality* ini adalah kesan pertama yang dihasilkan oleh responden ketika melihat desain dengan gaya Skeuomorphic adalah baik atau terkesan.

Hasil kuisioner elemen *color*

Data kedua tentang komponen desain elemen *color* didapatkan dengan mengajukan pertanyaan Bagaimana gaya penggunaan warna yang digunakan pada aplikasi 76 Synthesizer dengan menggunakan gaya Skeuomorphic ini? Dari pertanyaan angket tersebut didapatkan data seperti tampak pada Gambar 5.

Dari data tersebut, responden paling banyak memberikan nilai 6 untuk elemen *color* ini. Hasil yang didapat untuk nilai 6 ini sebesar 32% (36 responden). Hasil untuk nilai yang lain secara berturut-turut adalah nilai 5 sebesar 27% (31 responden), nilai 7 sebesar 27% (30 responden), nilai 4 sebesar 11% (13 responden), nilai 3 sebesar 2% (2 responden), dan nilai 2 sebesar 1% (1 responden). Untuk angket pada elemen *color* hanya nilai 1 yang tidak ada memilih sama sekali. Nilai rata-rata untuk elemen *color* ini adalah 5,67. Berbeda dengan pertanyaan pertama, ada 3 responden yang memberikan nilai dibawah nilai 4 sebagai nilai tengah. Dari hal tersebut, maka dapat disimpulkan untuk hasil angket elemen *color* ini adalah memiliki warna yang menarik walaupun ada 3 responden yang tidak suka.

Hasil kuisioner elemen *imagery*

Data ketiga untuk komponen desain elemen *imagery* didapatkan dengan mengajukan

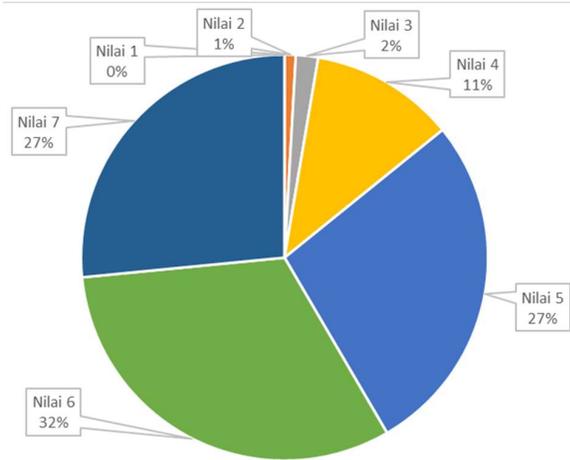
pertanyaan Bagaimana gaya desain gambar, icon, dan sejenisnya dalam menyampaikan informasi di dalam aplikasi 76 Synthesizer yang menggunakan gaya Skeuomorphic ini? Dari pertanyaan angket tersebut didapatkan data sebagaimana yang terlihat pada Gambar 6.

Dari data tersebut, responden paling banyak memberikan nilai 6 untuk elemen *imagery* ini. Hasil yang didapat untuk nilai 6 ini sebesar 50% (56 responden) atau lebih dari separuh responden. Hasil untuk nilai yang lain secara berturut-turut adalah nilai 7 sebesar 28% (32 responden), nilai 5 sebesar 19% (22 responden), nilai 4 sebesar 2% (2 responden), dan nilai 3 sebesar 1% (1 responden). Sedang nilai 1 & nilai 2 tidak ada yang memilih sama sekali. Nilai rata-rata untuk elemen *imagery* ini adalah 6,03. Nilai rata-rata dari elemen *imagery* sangatlah tinggi. Dari hal tersebut, maka dapat disimpulkan untuk hasil angket elemen *imagery* ini adalah responden sangat menyukai gaya desain dari elemen-elemen visual yang ada pada gaya Skeuomorphic.

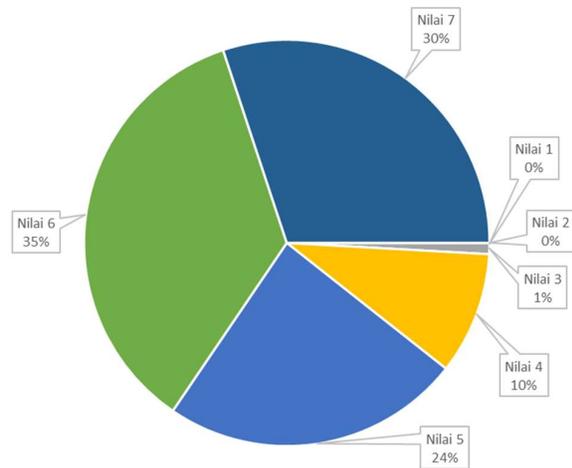
Hasil kuisioner elemen *layout*

Data keempat untuk komponen desain elemen *layout* didapatkan dengan mengajukan pertanyaan Bagaimana kesesuaian gaya penataan tata letak aplikasi 76 Synthesizer dengan gaya Skeuomorphic ini? Dari pertanyaan angket tersebut didapatkan data seperti yang disajikan pada Gambar 7.

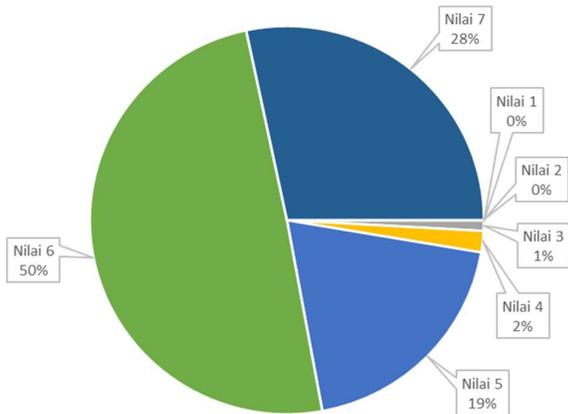
Dari data tersebut, responden paling banyak memberikan nilai 6 untuk elemen *layout* ini. Hasil yang didapat untuk nilai 6 ini sebesar 35% (40 responden). Hasil untuk nilai yang lain secara berturut-turut adalah nilai 7 sebesar 30% (34 responden), nilai 5 sebesar 24% (27 responden), nilai 4 sebesar 10% (11 responden), dan nilai 3 sebesar 1% (1 responden). Sedang nilai 1 & nilai 2 tidak ada yang memilih sama sekali. Nilai rata-rata untuk elemen *layout* ini adalah 5,84. Dari hal tersebut, maka dapat disimpulkan untuk hasil angket elemen *layout* ini adalah responden menyukai gaya layout gaya Skeuomorphic karena hampir mencapai nilai 6.



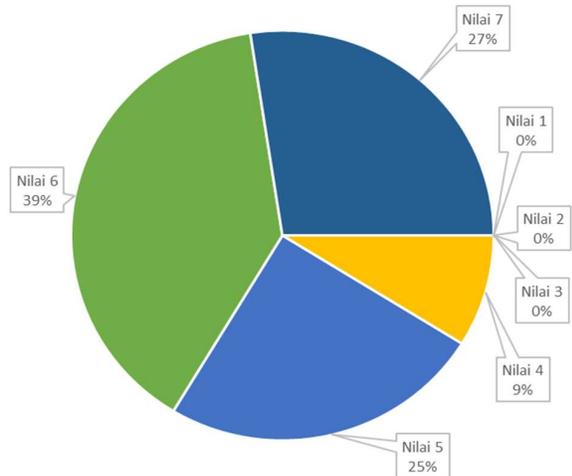
Gambar 5. Hasil angket data komponen desain elemen *color* (sumber: Penulis)



Gambar 7. Hasil angket data komponen desain elemen *layout* (sumber: Penulis)



Gambar 6. Hasil angket data komponen desain elemen *imagery* (sumber: Penulis)

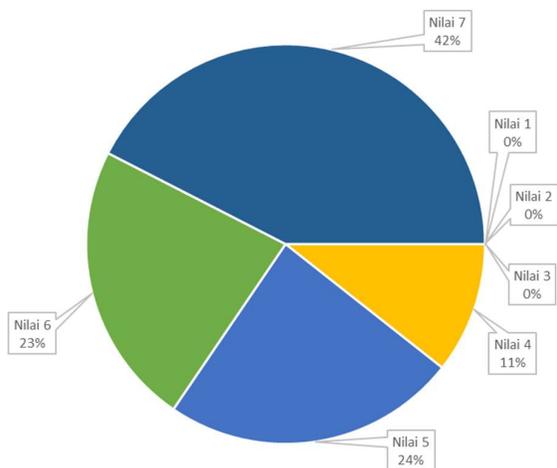


Gambar 8. Hasil angket data komponen desain elemen *type* (sumber: Penulis)

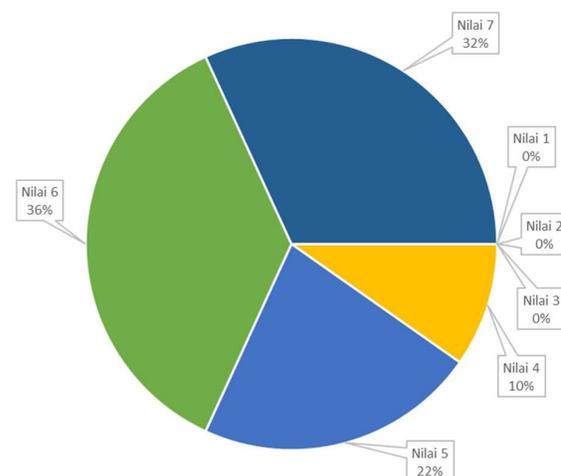
Hasil kuisioner elemen *type*

Data kelima untuk komponen desain elemen *type* didapatkan dengan mengajukan pertanyaan Bagaimana penggunaan tipografi dalam aplikasi 76 Synthesizer ini yang menggunakan gaya Skeuomorphic ini? Dari pertanyaan angket tersebut diperoleh hasil seperti tampak pada Gambar 8.

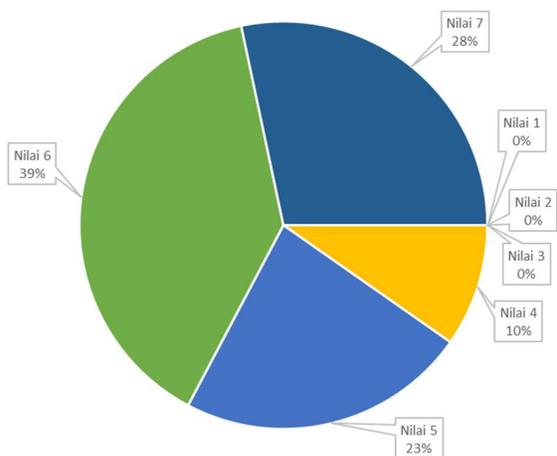
Dari data tersebut, responden paling banyak memberikan nilai 6 untuk elemen *type* ini. Hasil yang didapat untuk nilai 6 ini sebesar 39% (44 responden). Hasil untuk nilai yang lain secara berturut-turut adalah nilai 7 sebesar 27% (31 responden), nilai 5 sebesar 25% (28 responden), dan nilai 4 sebesar 9% (10 responden). Berbeda dengan pertanyaan yang lain, ada 3 nilai yang tidak yang memilih sama sekali yaitu nilai 1, nilai 2, &



Gambar 9. Hasil angket data komponen desain elemen *hierarchy* (sumber: Penulis)



Gambar 11. Hasil angket data komponen desain elemen *control & affordances* (sumber: Penulis)



Gambar 10. Hasil angket data komponen desain elemen *consistency* (sumber: Penulis)

nilai 3. Dari fakta tersebut, maka tidak ada yang memberikan nilai kurang dari nilai tengah. Nilai rata-rata untuk elemen *type* ini adalah 5,85. Dari hal tersebut, maka dapat disimpulkan untuk hasil angket elemen *type* ini adalah responden menyukai angket elemen *type* ini adalah responden menyukai angket tipografi dari gaya Skeuomorphic yang sederhana.

Hasil kuisiонер elemen *hierarchy*

Data keenam untuk komponen desain elemen *hierarchy* didapatkan dengan mengajukan pertanyaan Bagaimana penyusunan hirarki kepentingan dari obyek-obyek yang terdapat di dalam aplikasi 76 Synthesizer ini jika menggunakan gaya Skeuomorphic? Dari pertanyaan angket tersebut didapatkan data yang tersaji pada Gambar 9.

Dari data tersebut, responden paling banyak memberikan nilai 7 untuk elemen *hierarchy* ini. Hal ini sangat berbeda dengan hasil angket pertanyaan yang lain karena hanya satu yang mendapat nilai 7 sebagai hasil responden tertinggi. Hasil yang didapat untuk nilai 7 ini sebesar 42% (48 responden). Hasil untuk nilai yang lain secara berturut-turut adalah nilai 5 sebesar 24% (27 responden), nilai 6 sebesar 23% (26 responden), dan nilai 4 sebesar 11% (12 responden). Sedang nilai 1, nilai 2, & nilai 3 tidak ada yang memilih sama sekali. Dari fakta tersebut, maka tidak ada yang memberikan nilai kurang dari nilai tengah. Nilai rata-rata untuk elemen *hierarchy* ini adalah 5,97. Dari hal tersebut, maka dapat disimpulkan untuk hasil angket elemen *hierarchy* ini adalah responden menyukai gaya pengaturan hirarki arah melihat dari gaya Skeuomorphic.

Hasil kuisioner elemen *consistency*

Data ketujuh untuk komponen desain elemen *consistency* didapatkan dengan mengajukan pertanyaan Bagaimanakah pandangan anda jika dalam aplikasi 76 Synthesizer ini, konsistensi dalam menerapkan tampilan User Interface-nya dengan menggunakan gaya Skeuomorphic? Dari pertanyaan angket tersebut didapatkan data yang ditunjukkan pada Gambar 10.

Dari data tersebut, responden paling banyak memberikan nilai 6 untuk elemen *consistency* ini. Hasil yang didapat untuk nilai 6 ini sebesar 39% (44 responden). Hasil untuk nilai yang lain secara berturut-turut adalah nilai 7 sebesar 28% (32 responden), nilai 5 sebesar 23% (26 responden), dan nilai 4 sebesar 10% (11 responden). Sedang nilai 1, nilai 2, & nilai 3 tidak ada yang memilih sama sekali. Dari fakta tersebut, maka tidak ada yang memberikan nilai kurang dari nilai tengah. Nilai rata-rata untuk elemen *consistency* ini adalah 5,86. Dari hal tersebut, maka dapat disimpulkan untuk hasil angket elemen *consistency* ini adalah responden mengetahui bahwa konsistensi gaya Skeuomorphic baik.

Hasil kuisioner elemen *control & affordances*

Data kedelapan untuk komponen desain elemen *control & affordances* didapatkan dengan mengajukan pertanyaan Bagaimana tingkat pengendalian dan kenyamanan dalam aplikasi 76 Synthesizer ini jika menggunakan gaya Skeuomorphic? Dari pertanyaan angket tersebut didapatkan data seperti tampak pada Gambar 11.

Dari data tersebut, responden paling banyak memberikan nilai 6 untuk elemen *control & affordances* ini. Hasil yang didapat untuk nilai 6 ini sebesar 36% (41 responden). Hasil untuk nilai yang lain secara berturut-turut adalah nilai 7 sebesar 32% (36 responden), nilai 5 sebesar 22% (25 responden), dan nilai 4 sebesar 10% (11 responden). Sedang nilai 1, nilai 2, & nilai 3 tidak ada yang memilih sama sekali. Dari fakta tersebut, maka tidak ada yang memberikan nilai kurang dari nilai tengah. Nilai rata-rata untuk elemen *control & affordances* ini adalah 5,90. Dari hal tersebut,

maka dapat disimpulkan untuk hasil angket elemen *control & affordances* ini adalah responden menyukai bahwa kenyamanan gaya Skeuomorphic baik.

4. Kesimpulan

Gaya desain Skeuomorphism mulai ditinggalkan dengan munculnya gaya desain flat. Hal ini ditandai dengan munculnya sistem operasi Windows 8 dari Microsoft pada tahun 2012 dan iOS 7 dari Apple pada tahun 2013. Hal ini ditambah pada tahun 2016, Google mengeluarkan gaya Material Design yang berbasis pada gaya desain Flat Juga. Sistem operasi ini menggunakan gaya desain antarmuka yang tajam, solid dan sederhana yang yang mengadopsi gaya desain Flat. Mulai sejak itu, gaya desain Flat menjadi gaya desain rujukan utama untuk mendesain *user interface* pada aplikasi, website, dan lain sebagainya.

Tetapi ada beberapa pendapat yang menyatakan bahwa gaya desain Skeuomorphism tetap relevan dengan masa sekarang ini. Penggunaan gaya desain user interface pada pembuatan aplikasi tergantung dari pengguna yang akan menggunakan desain tersebut. Pengguna yang lebih tua atau orang yang menyukai gaya klasik lebih mudah memahami gaya Skeuomorphism dengan lebih cepat. Selain itu gaya desain Skeuomorphism juga lebih cocok untuk desain user interface Smartwatch maupun aplikasi VR dan AR. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kemenarikan user interface dengan gaya desain Skeuomorphism dari sudut pandang desainer pada era sekarang ini. Aplikasi 76 Synthesizer menjadi objek studi kasus karena menggunakan gaya desain Skeuomorphism dan masih banyak digunakan. Beberapa komponen desain antarmuka yang diujikan dalam penelitian ini adalah Layout, penggambaran ikon, warna, huruf, kenyamanan, konsistensi, hirarki, dan kesan.

Dari hasil angket yang telah dibagikan pada responden yang berlatarbelakang desainer, didapatkan bahwa gaya desain Skeuomorphism

masih sangat relevan pada era sekarang ini. Hasil yang didapat adalah kesan pertama yang dihasilkan oleh responden ketika melihat desain dengan gaya Skeuomorphic adalah baik atau terkesan, memiliki warna yang menarik, sangat menyukai gaya desain dari elemen-elemen visual, menyukai gaya layout gaya Skeuomorphic, menyukai gaya tipografi yang sederhana, menyukai gaya pengaturan hirarki, konsistensi baik, serta kenyamanan dalam penggunaan gaya tersebut. Nilai rata-rata dari semua elemen yang diujikan adalah 5,87 dimana nilai yang tinggi ini dapat dikategorikan baik sekali. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa gaya desain Skeuomorphism masih sangat relevan dengan era sekarang ini menurut pandangan desainer. Dengan mengetahui kemenarikan user interface dengan gaya desain Skeuomorphism sekarang ini, maka desainer dan pengembang aplikasi dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan untuk membuat desain *user interface* aplikasi dan website yang menarik pengguna. Untuk penelitian selanjutnya dapat dilakukan penelitian dengan topik yang sama tetapi dari sudut pandang yang berbeda yaitu sudut pandang pengguna dari berbagai usia untuk mengetahui pandangan pengguna terhadap gaya desain Skeuomorphism ini.

Daftar Pustaka

- Algiffari, M. (2015). Perancangan Motion Graphic (Bumper In) dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat. *Jurnal Sketsa*, 2(1), 49–61.
- Budi, H. S., & Faustina, J. (2017). The Effect of Multimedia As a Means of Delivering Information and Promotion Towards Flashcard Products. *Visual Communication Design Journal*, 2(1), 43–51.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). Validitas dan Reabilitas Penelitian. In *Binus*. Retrieved from www.mitrawacanamedia.com
- Darmawan, A. J. (2018). Pemetaan untuk Flat Design, Skeuomorphism, Realisme dan Metro-UI pada desain tampilan UI dan UX. *Jurnal Inovasi Informatika*, 3(2), 1–11.
- Retrieved from <http://www.jurnalpradita.com/index.php/jii/article/view/55>
- Ghiffary, M. N. El, Susanto, T. D., & Prabowo, A. H. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Ollride). *Jurnal Teknik ITS*, 7(1). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v7i1.28723>
- Legenda, A. (2017). Mengenal Skeuomorphism, Desain yang Pernah dan Mungkin Akan Berjaya Lagi | MacPoin. Retrieved July 28, 2021, from [macpoin.com website: https://macpoin.com/110269/mengenal-skeuomorphism-desain-yang-pernah-dan-mungkin-akan-berjaya-lagi/](https://macpoin.com/110269/mengenal-skeuomorphism-desain-yang-pernah-dan-mungkin-akan-berjaya-lagi/)
- Putra, F. W., Budiasa, I., & Sudipa, I. (2017). Meaning of Icons in Apple's iOS: A Semiotic Study. *Humanis*, 19(1), 228–235.
- Schlatter, T., & Levinson, D. (2013). *Visual usability: Principles and practices for designing digital applications*. Burlington: Morgan Kaufmann.
- Senoprabowo, A., Laksana, D. A. W., & Putra, T. P. (2020). Inovasi Ornamen Masjid Agung Demak Untuk Motif Batik Kontemporer Khas Demak. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 23(2), 118–127. Retrieved from <https://journal.isi.ac.id/index.php/ars/article/view/4097>
- Setiasih, N. W. (2021). Ruang Digital pada Pameran Unit Kegiatan Mahasiswa Multimedia ITB STIKOM Bali. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24(1), 43–50. Retrieved from <https://journal.isi.ac.id/index.php/ars/article/view/4638>
- Sudaryono. (2017). *Metodologi penelitian*. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development/R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis*:

Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Ulumuddin, D. I. I., & Senoprabowo, A. (2020). Rekomendasi Desain User Interface Pada Website Lapor Hendi Untuk Meningkatkan User Experience Pengguna. *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 5(2), 302–322. <https://doi.org/10.25124/DEMANDIA.V5I2.2345>