

## RANCANG BANGUN TAMPILAN UI UNTUK GAME SMARTPHONE HEALTHY LAIFU MENGGUNAKAN PRINSIP GESTALT

Oleh:

Arfiando Karson E . L <sup>1\*</sup>, Hamdan Arfandy<sup>2</sup>, Baizul Zaman<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Informatika, Perguruan Tinggi

e-mail: <sup>1</sup>arfiandokarson\_18@kharisma.ac.id, <sup>2</sup>hamdanarfandy@kharisma.ac.id,

<sup>3</sup>baizul@kharisma.ac.id

**Abstrak:** Pembuatan design UI untuk aplikasi Healthy Laifu yang berbasis android yang dimana dalam pembuatan aplikasi ini dimulai dengan perancangan desain user interface ini di harap dapat meingkatkan daya tarik aplikasi dan mempermudah user dalam menggunakan aplikasi. Terdapat 2 rancangan design yang di buat dengan perbedaan di pemilihan warna yang digunakan, yang dimana pemilihan warna dilakukan dengan mengikuti teori dan psikologis warna serta menerapkan konsep prinsip Gestalt Principle.

**Kata kunci:** Rancangan User Interface, Aplikasi Smartphone

**Abstract:** Making a UI design for the Android-based Healthy Laifu application, which in making this application begins with the design of this user interface design, which is expected to increase the attractiveness of the application and make it easier for users to use the application. There are 2 designs that are made with differences in the choice of colors used, in which the color selection is done by following the theory and psychology of color and applying the Gestalt Principle concepts.

**Keywords:** User Interface Design, Smartphone Application

### 1. PENDAHULUAN

Penelitian ini bertujuan untuk membuat rancangan user interface (UI) untuk Game smartphone Healthy Laifu menggunakan prinsip Gestalt. Dikarenakan teknonogi sudah semakin maju dan berpengaruh sangat besar pada manusia terutama kamu muda, yang dimana sekarang daya tarik pembelajaran melalui buku atau e-book hanya sedikit peminatnya karena kebanyakan orang lebih tertarik pada game baik itu platform Konsol, PC maupun Mobile. Berdasarkan hal tersebut, penulis membuat sebuah design UI untuk game teka teki bertema hidup sehat yang berbasis android yang dimana dalam pembuatan aplikasi ini dimulai dengan perancangan desain user interface yang dapat digunakan sebagai dasar dalam penentuan alur dan daya tarik user. Aplikasi ini memberikan dan mempermudah para pengguna dalam mencari tahu tentang pola hidup sehat melalui permainan kuis yang dimana menjadi daya tarik untuk orang-orang di jaman sekarang. Aplikasi Healthy Laifu adalah game smartphone quiz hidup sehat dan bersih menerapkan konsep UI/UX modern, yaitu konsep Gestalt Principle. Prinsip Gestalt Similarity juga dikenal sebagai invarian, yaitu prinsip kesamaan atau kemiripan dalam segi hal bentuk, warna, dan ukuran.

---

\* Corresponding author : Arfiando Karson E . L (arfiandokarson\_18@kharisma.ac.id)

Prinsip ini menyatakan bahwa mata manusia cenderung untuk membangun hubungan antara unsur-unsur yang sama dalam sebuah desain. Sehingga para user dapat mempersepsikan penyusunan warna yang sama dan membuat layout menjadi mudah untuk dipahami. Penerapan prinsip Gestalt penulis gunakan dikarenakan Gestalt Principle tidak memandang atau menilai elemen demi elemen dari persepsi visual tetapi memandang secara keseluruhan sebagai satu kesatuan yang utuh.

Menurut Lastiansah (2012), user interface adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi. UI berfungsi untuk menginputkan pengetahuan baru ke dalam basis pengetahuan sistem pakar, menampilkan penjelasan sistem agar user mengerti apa yang akan dilakukan terhadap suatu sistem tersebut. Yang terpenting dalam membangun user interface adalah kemudahan dalam memakai/ menjalankan sistem, interaktif dan komunikatif

Tujuan dari UID adalah merancang interface yang efektif untuk sistem perangkat lunak. Efektif artinya siap digunakan, dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan. Kebutuhan yang dimaksud adalah kebutuhan penggunanya. Pengguna sering menilai sistem dari interface, bukan dari fungsinya melainkan dari user interfacenya [1]. Desain harus bersifat user-centered, artinya pengguna sangat terlibat dalam proses desain. Karena itu ada proses evaluasi yang dilakukan oleh pengguna terhadap hasil desain [3].

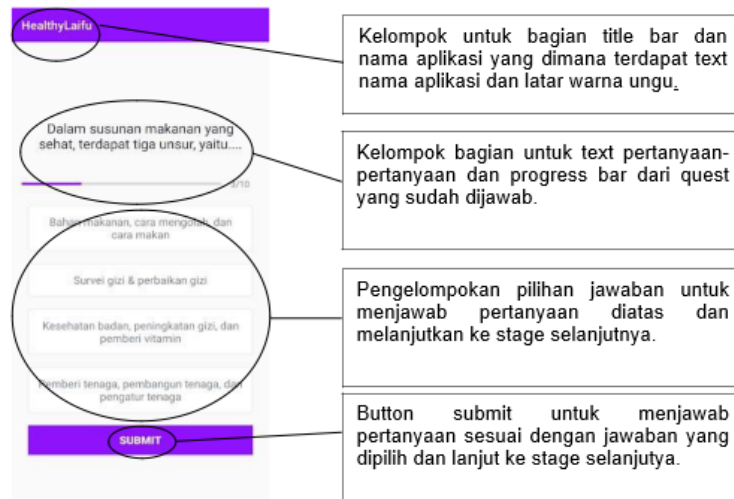
Manfaat User Interface untuk menghubungkan atau penterjemah informasi antara pengguna dengan system operasi, sehingga computer dapat digunakan. Dengan demikian, user interface bisa juga diartikan sebagai mekanisme inter-relasi atau integrasi total dari perangkat keras dan lunak yang membentuk pengalaman bekomputer. Manfaat lain design UI adalah meningkatkan branding dalam sebuah perusahaan dan membantu meningkatkan traffic website.

Pembuatan sebuah design UI untuk game teka teki bertema hidup sehat yang berbasis android yang dimana dalam pembuatan aplikasi ini dimulai dengan perancangan desain user interface yang dapat digunakan sebagai dasar dalam penentuan alur dan daya tarik user.

Terdapat 2 design yang dibuat oleh penulis. Design pertama menggunakan warna yang dominan biru dan warna ungu dan penulis memilih warna ini dilakukan juga karena menurut psikologis warna, arti dari warna biru adalah memiliki kebutuhan akan keteraturan dan arah dalam kehidupan sedangkan pada design 2 menggunakan warna dark cyan dan warna magenta. Design ini dibuat berdasarkan psikologis warna yang dimana warna dark cyan dengan warna dasar hijau punya banyak atribut yang menenangkan sama dengan warna biru, dan di dalam design warna hijau tua memberi penyeimbang dan harmonisasi yang stabil. Sedangkan untuk warna magenta memiliki makna keseimbangan baik itu keseimbangan dalam aspek fisik, mental, spiritual ataupun emosional.

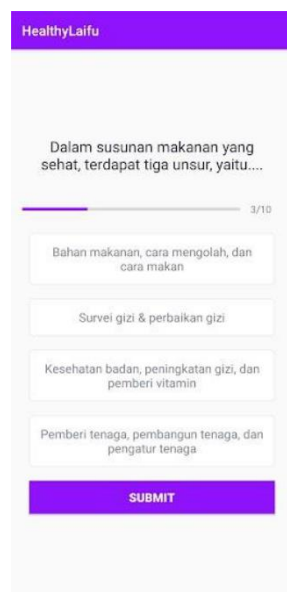
Prinsip UI/UX Gestalt yang digunakan adalah Connectedness, Proximity, dan Similarity [4], [5]. Connectedness menyatakan bahwa user akan cenderung mengelompokkan elemen-elemen ketika mereka terhubung satu dengan yang lain. Keterhubungan satu elemen dengan elemen lain akan sangat membantu untuk memahami poin dari Gestalt principle lainnya. Proximity atau kedekatan antar elemen akan membuat manusia berpikir bahwa elemen-

elemen desain tersebut merupakan bagian dari satu kelompok. Jika kita melihat contoh sebuah website atau aplikasi kita akan berpikir bahwa pada tampilan tersebut terdapat bagian-bagian yang dikelompokkan. Hal ini juga disebut dengan Hukum Miller. Jika kita lihat design UI aplikasi Healthy Laifu pada Gambar 1, terdapat bagian bagian yang dikelompokkan.



Gambar 1. Gameplay

Similarity atau kesamaan bentuk merupakan prnciple ke dua pada Gestalt Principle. Hal ini mengatur kesamaan bentuk ataupun kegunaan pada informasi yang di berikan kepada user. Design aplikasi ini menerapkan prinsip similiary yang dimana hanya menggunakan font Calibri untuk semua text, untuk pilihan jawaban dan tombol "Submit" menggunakan 1 tipe shape yaitu "Rectangle", dan untuk "Title Bar" dan tombol "Submit" berwarna sama yaitu "Ungu/Purple". Gambar 2 dan Gambar 3 menunjukkan 2 layout yang berbeda dari satu aplikasi yaitu gameplay dan main menu. Penerapan prinsip similiarity dari Gestalt Principle yang dimaksud disini adalah : Font type dan font color pada text pilihan jawaban di Gameplay sama dengan font size dan font text yang digunakan pada text guide "Please enter your name" di Main Menu, yaitu font Calibri dan font color grey.



Gambar 2. Gameplay

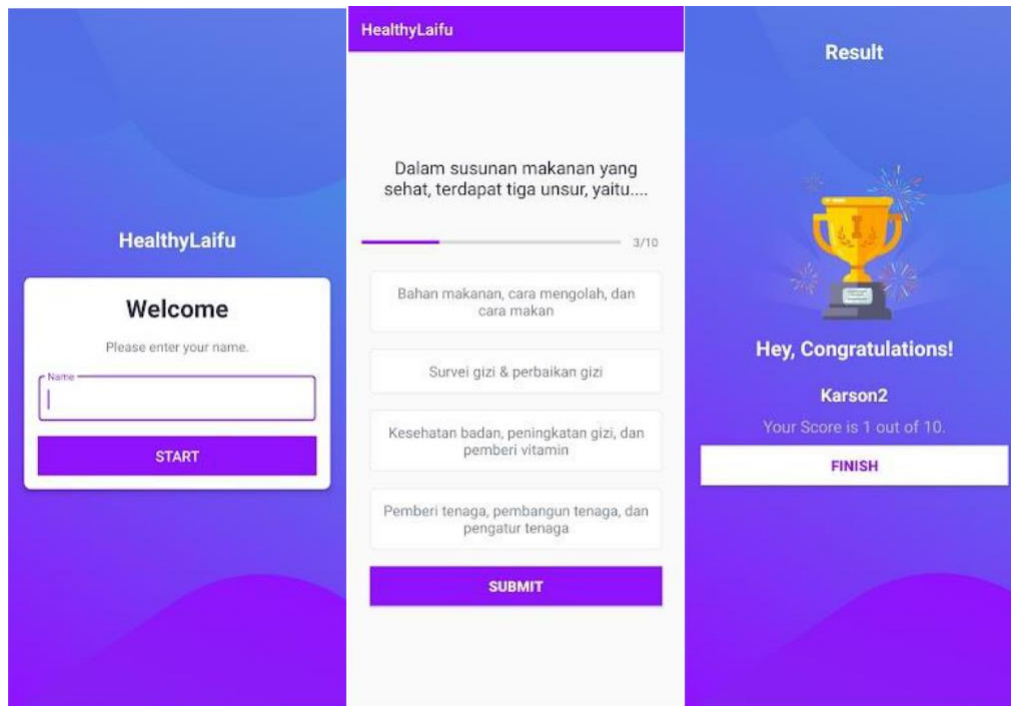


Gambar 3. Main Menu

Tujuan dari Perancangan User Interface ini adalah merancang interface yang efektif untuk aplikasi game kuiz ini. Jika desain user interfacenya yang buruk, maka itu sering jadi alasan untuk tidak menggunakan software. Saat ini interface yang banyak digunakan dalam software adalah GUI (Graphical User Interface).

## Penjelasan Rancangan Design 1 dan 2

### Design 1 “Ice Cream ”



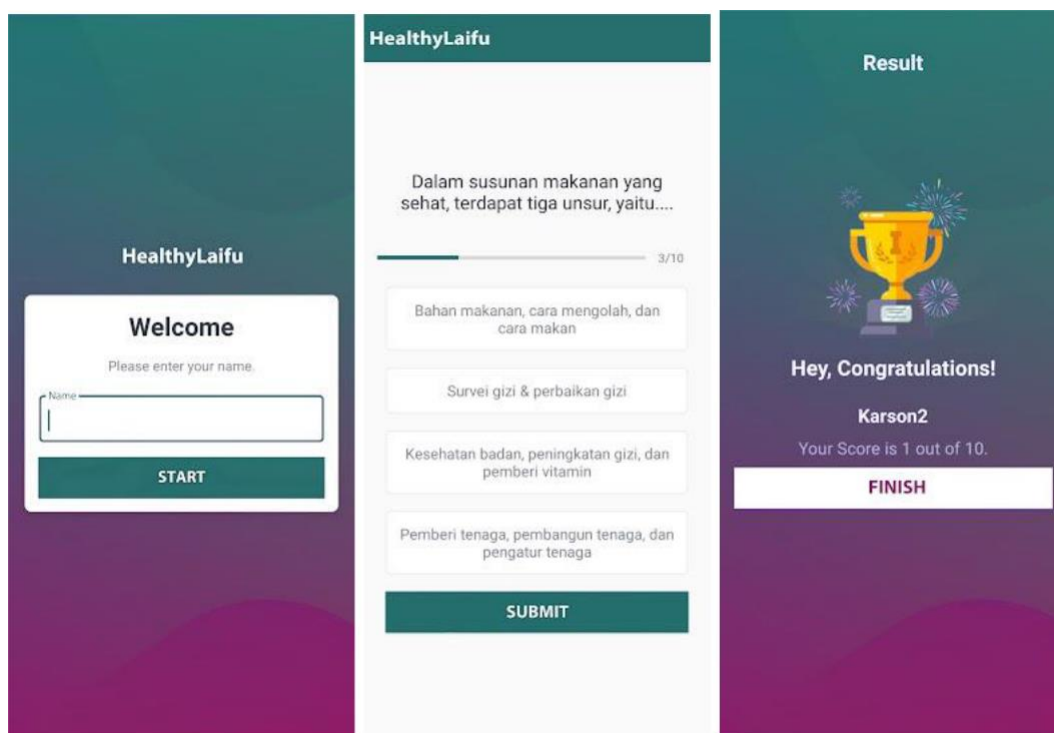
Gambar 4. Main Menu

Gambar 5. Gameplay

Gambar 6. Result Screen

Pada design Gambar 4, Gambar 5, dan Gambar 6, warna yang dominan adalah warna biru dan warna ungu yang gradiasi warna nya seperti es krim dan pemilihan warna ini dilakukan juga karena apabila menurut psikologis warna, arti dari warna biru adalah memiliki kebutuhan akan keteraturan dan arah dalam kehidupan yang dimana sesuai dengan aplikasi Healthy Laifu yaitu pola hidup sehat dan bersih yang teratur dan benar. Sedangkan warna ungu adalah warna yang memberikan ketenangan serta dapat meningkatkan daya imajinasi seseorang [2] yang di mana sangat bermanfaat untuk meningkatkan daya imajinasi pengguna saat sedang memainkan aplikasi edukasi ini.

## Design 2 “Coral Reefs”



Gambar 7. Main Menu

Gambar 8 Gameplay

Gambar 9. Result Screen

Design kedua yang ditunjukkan pada Gambar 7, Gambar 8, dan Gambar 9 memiliki warna dark cyan dan warna magenta. Design ini dibuat berdasarkan psikologi warna yang mana warna dark cyan dengan warna dasar hijau punya banyak atribut yang menenangkan sama dengan warna biru, dan di dalam design warna hijau tua memberi penyeimbang dan harmonisasi yang stabil. Sedangkan untuk warna magenta memiliki makna keseimbangan baik itu keseimbangan dalam aspek fisik, mental, spiritual ataupun emosional.

Kedua design user interface untuk aplikasi Healthy Laifu ini dibuat dan dirancang dengan menerapkan prinsip Gestalt Principle dan untuk pemilihan warnanya dipilih berdasarkan arti warna menurut psikologi warna. Gestalt Principle yang berpengaruh besar dalam pembuatan design ini adalah Similarity dan Proximity. Similarity mengatur kesamaan bentuk ataupun kegunaan pada informasi yang diberikan kepada user. Design aplikasi ini menerapkan prinsip similarity yang mana hanya menggunakan font Calibri untuk semua text, untuk pilihan jawaban dan tombol “Submit” menggunakan 1 tipe shape yaitu “Rectangle”, dan untuk “Title Bar” dan tombol “Submit” berwarna sama yaitu “Ungu/Purple” dan Proximity mengelompokkan semua elemen-elemen yang berada pada aplikasi.

## 2. METODE PENELITIAN

Tahapan pengumpulan data membantu memudahkan dalam mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dalam penelitian. Terdapat tahapan yang akan dilakukan penulis dalam pengumpulan data yaitu melalui metode kuisioner. Disini penulis melakukan pengumpulan data melalui metode kuisioner yang dibuat pada Google Form mengenai

pemilihan antara 2 design yang telah dibuat diatas yang berguna untuk mengetahui keinginan dan kesukaan dalam segi kegunaan aplikasi, alur aplikasi, tampilan yang mudah dipahami, serta warna, dan bentuk suatu desain antarmuka yang akan mempermudah dalam pembuatan user interface aplikasi Healty Laifu. Pada saat penulis membuat jurnal ini, 25 orang telah memilih design yang ditawarkan melalui kuisisioner yang telah dibagikan. Sampel penelitian ini adalah teman-teman terdekat dan keluarga penulis yang mengisi kuisisioner Google Form yang telah penulis bagikan ke kontak masing – masing dan grup teman yang terdiri dari total 25 orang.

Setelah membagikan kuisisioner terkait desain UI yang diminati oleh pengguna aplikasi nantinya, penulis menerima total 25 jawaban dan dari jawaban tersebut di membentuk presentase 68% responden memilih design 1 dan 32% responden memilih design 2.

Tabel 1: Hasil Kuisisioner

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Presentase
1	Desain 1 "Ice Cream"	17	68%
2	Desain 2 "Coral Reefs"	8	32%
		N=25	100%

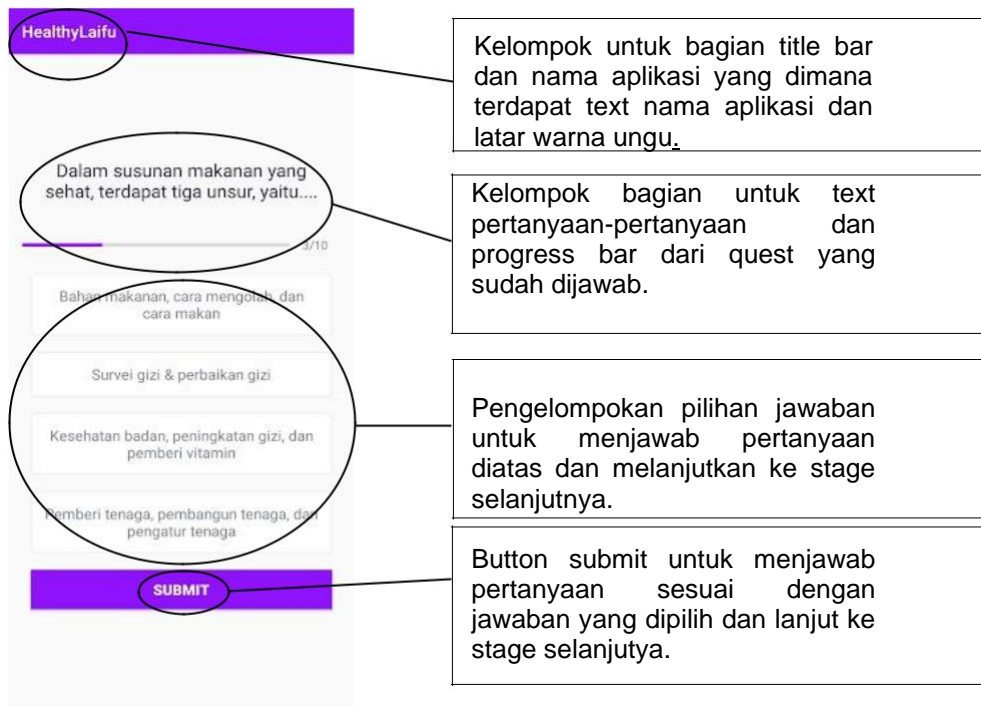
Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa responden yang memilih desain 1 sebanyak 17 orang (68%) sedangkan responden yang memilih desain 2 sebanyak 8 orang (32%). Berdasarkan Tabel 1, responden terbanyak yaitu 17 orang dari 25 orang memilih desain 1. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut menunjukkan banyak yang menyukai desain 1 user interface untuk aplikasi Healthy Laifu. Hal ini mungkin dikarenakan dalam pembuatan desain 1, penulis memilih warna yang cerah dan terlihat bersih yaitu gradiasi warna biru dan ungu sebagai latar background dan warna utama pada desain tersebut.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Gameplay

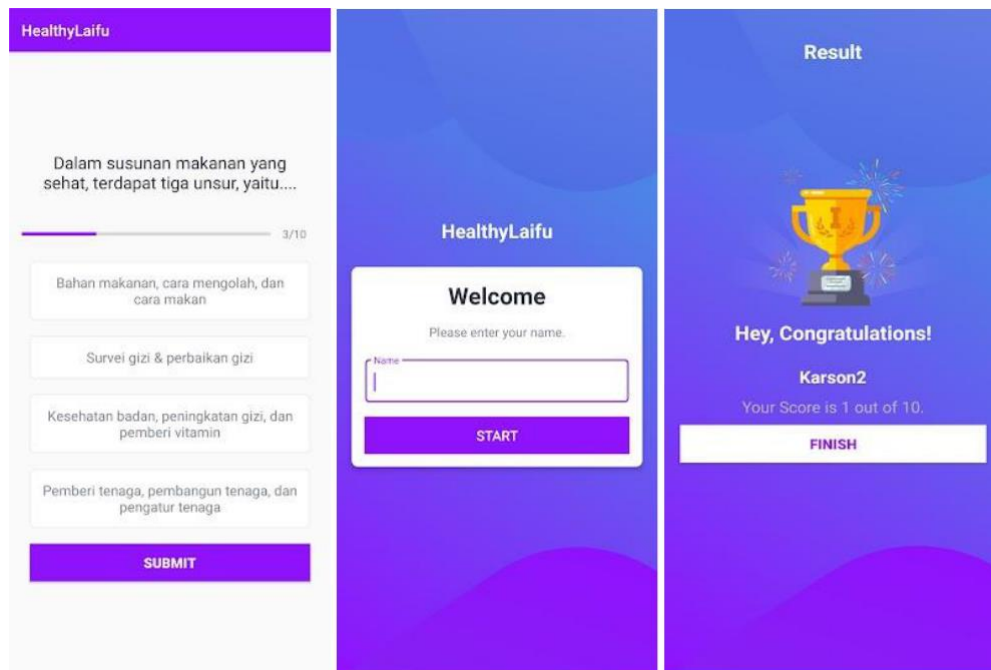
Pada design gameplay, diterapkan prinsip Gestalt yaitu Proximity yang artinya kedekatan antar elemen akan membuat manusia berpikir bahwa elemen-elemen desain tersebut merupakan bagian dari satu kelompok. Jika dilihat contoh sebuah website atau aplikasi maka terlihat bahwa pada tampilan tersebut terdapat bagian-bagian yang dikelompokkan. Jika dilihat pada design gameplay aplikasi Healthy Laifu pada Gambar 5, terdapat bagian bagian yg di kelompokkan seperti "Title Bar", "Pertanyaan", "Pilihan Jawaban", dan "Button Submit".

**Gameplay**



Gambar 5. Gameplay

**Main Menu, Gameplay dan Result Screen**



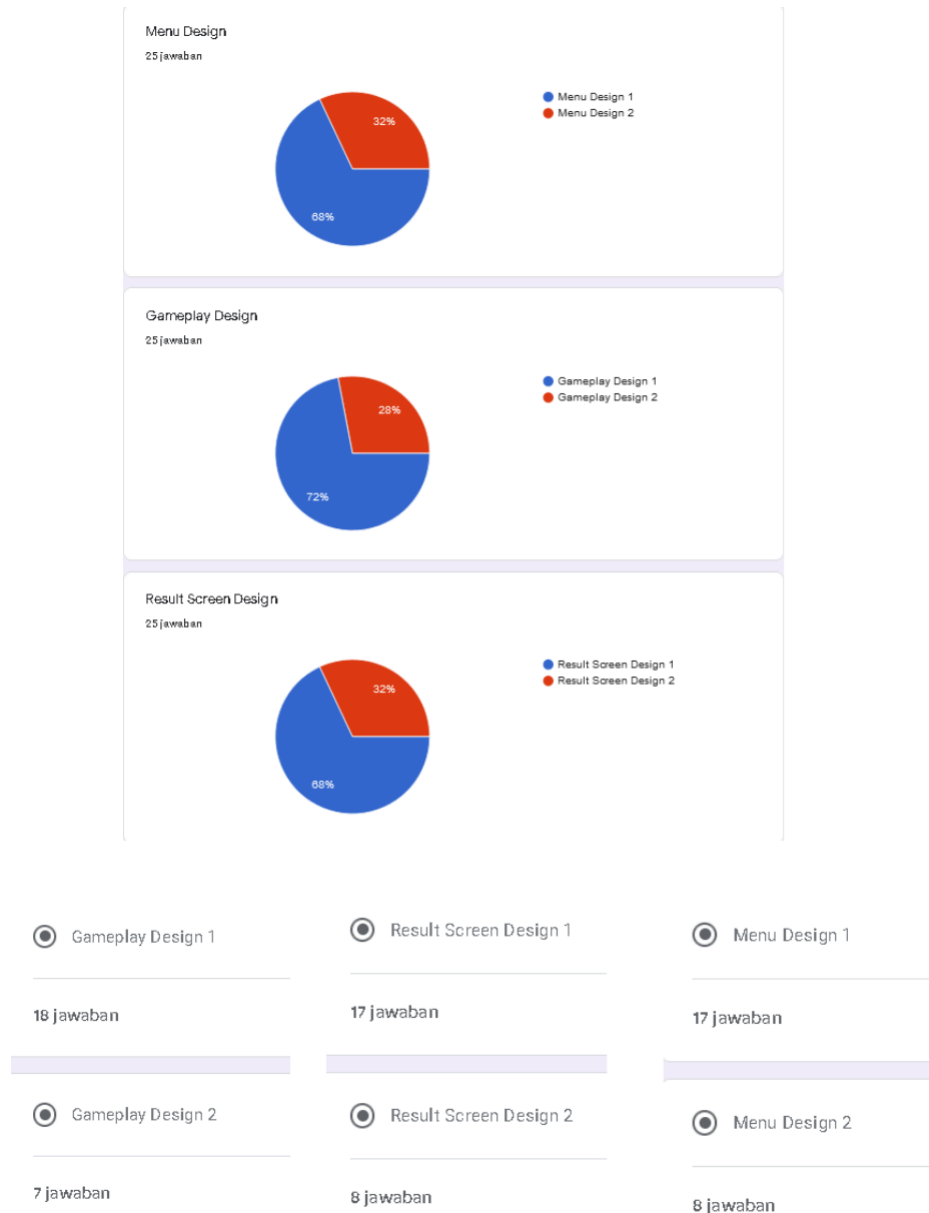
Gambar 6. Gameplay

Gambar 7. Main Menu

Gambar 8. Result Screen

Selain prinsip Gestalt Proximity, keseluruhan tampilan user interface aplikasi menerapkan prinsip Gestalt yang lain juga yaitu Similiarity yaitu mengatur kesamaan bentuk ataupun kegunaan pada informasi yang diberikan sistem kepada user, dimana yang

dimaksud disini adalah penggunaan font type yang sama di semua layout aplikasi yaitu Calibri dan penggunaan warna utama yang sama yaitu gradiasi Biru – Ungu untuk background dan Ungu untuk button. Hal ini juga diterapkan menggunakan prinsip Gestalt yaitu Consistency yang artinya konsisten dan tidak berubah-ubah atau bersifat tetap. Penarapan prinsip Proximity ditunjukkan pada Gambar 6, Gambar 7, dan Gambar 8.



Gambar 10. Persentase Jawaban

Gambar 10 merupakan hasil pemilihan design. Rincian hasil pemilihan ditunjukkan pada Tabel 2. Persentase hasil pemilihan design untuk aplikasi Healthy Laifu dari kuisisioner yang penulis buat menggunakan Google Form. Total ada 25 jawaban yang di terima dan dari jawaban tersebut di membentuk presentase 68% orang memilih design 1 dan 32% lainnya memilih design 2. Maka dari itu pembuatan user interface aplikasi ini menggunakan design 1 yang paling banyak dipilih oleh responden kuisisioner.



Tabel 2 : Hasil Pemilihan Desain

Menu Design1	Menu Design2	Gameplay Design1	Gameplay Design2	Result Screen1	Result Screen2
17 Pilihan	8 Pilihan	18 Pilihan	7 Pilihan	17 Pilihan	8 Pilihan

#### 4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa digunakan design 1 karena berdasarkan 25 jawaban yang di terima melalui metode kuisioner, 17 responden memilih design 1 yang berwarna biru dan 8 user memilih design 2 yang berwarna biru, yang dimana pemilihan warna dilakukan mengikuti teori psikologis warna dan perancangan design UI menerapkan teori prinsip Gestalt, yaitu menerapkan prinsip Proximity dan Similiarity. Similarity atau kesamaan bentuk merupakan principle ke dua pada Gestalt Principle. Hal ini mengatur kesamaan bentuk ataupun kegunaan pada informasi yang di berikan kepada user. Design aplikasi ini menerapkan prinsip similiary yang dimana hanya menggunakan font Calibri untuk semua text, pilihan jawaban dan button "Submit" menggunakan shape "Rectangle", dan untuk pewarnaan button "Submit" dan "Title Bar" menggunakan warna yang sama yaitu warna ungu. Pada hasil akhirnya, aplikasi Healthy Laifu di bentuk dengan menggunakan design pertama.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andri Reynaldi, "*Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost*," Universitas Negeri Makassar, 2019.
- [2] SehatQ, "Arti Warna Menurut Psikologi Warna," dr. Karlina Lestari, 2020. <https://www.sehatq.com/artikel/arti-warna-menurut-psikologi-warna>
- [3] Ahmad Iqbal Yunus, "*Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Siakad*", Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.
- [4] M. Soegaard, "Laws of Proximity, Uniform Connectedness, and Continuation – Gestalt Principles," Interaction Design Foundation, 2020. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/article/laws-of-proximity-uniform-connectedness-and-continuation-gestalt-principles-2>.
- [5] J. Koch and A. Oulasvirta, "Computational layout perception using Gestalt laws," in Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, 2016, vol. 07-12-May-2016, pp. 1423–1429, doi: 10.1145/2851581.2892537.
- [6] Amalia Rizki Pautina "APLIKASI TEORI GESTALT DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR PADA ANAK", Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol 6, No. 1 Februari 2018.
- [7] Richa Aulya, Jayanti Putri Purwaningrum, "PENERAPAN TEORI GESTALT DALAM MATERI LUAS DAN KELILING BANGUN DATAR UNTUK SD/MI", JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal), Vol. 4, No. 1 Maret 2021, ISSN. 2621-9832
- [8] Widyastono, H. (2007). "METODOLOGI PENELITIAN ALAMIAH DAN ALAMIAH". Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 13(68), 757-775. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v13i68.398>
- [9] Nana Darna, Elin Herlina, "MEMILIH METODE PENELITIAN YANG TEPAT: BAGI PENELITIAN BIDANG ILMU MANAJEMEN", Jurnal Ilmu Manajemen Universitas Galuh Ciamis, Vol.5 . No. 1 April 2018, ISSN : 2355-6099.
- [10] Mohammad Mulyadi, "Riset Desain Dalam Metodologi Penelitian", Jurnal Studi Komunikasi dan Media, Vol 16, No.1 Januari – Juni 2012. doi : <http://dx.doi.org/10.31445/jskm.2012.16010>