

BAB V

PENUTUP

A. Rangkuman

Penelitian ini membahas peran desain UI/UX dan strategi gamifikasi dalam membentuk kebiasaan pengguna melalui studi kasus pada fitur Streaks. Fitur ini merupakan salah satu inovasi fitur gamifikasi dari TikTok yang mulai diperkenalkan secara bertahap pada tahun 2024, menargetkan keterlibatan sosial antarpengguna dengan pendekatan berbasis konsistensi. Mekanismenya sederhana namun efektif: apabila dua atau lebih pengguna saling berinteraksi melalui pesan selama tiga hari berturut-turut, maka fitur Streaks akan otomatis aktif dan menghitung jumlah hari keterlibatan mereka. Namun, di balik kesederhanaannya, terdapat banyak elemen desain visual dan pengalaman pengguna yang dirancang untuk secara halus namun kuat untuk membentuk kebiasaan baru pada pengguna. Hal inilah yang menjadi inti dari penelitian ini.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengamatan terhadap meningkatnya penggunaan fitur Streaks di kalangan pengguna TikTok dan bagaimana elemen-elemen visual, interaktif, dan emosional dalam desainnya ternyata mendorong pengguna untuk terus terlibat. TikTok mampu memantik rasa penasaran pengguna melalui sistem pengaktifan Streaks yang muncul secara tiba-tiba, lengkap dengan ikon menyala, animasi, indikator hari, serta kehadiran karakter antropomorfik dalam bentuk Streak Pet, yang menciptakan efek kejutan dan rasa penasaran. Fenomena ini menunjukkan bahwa fitur Streaks tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi sosial ringan, tetapi juga sebagai alat intervensi desain yang mendorong terbentuknya pola perilaku berulang (*habit loop*) yang cenderung menjadi kebiasaan.

Untuk mengkaji fenomena tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode observasi fitur langsung dan penyebaran kuesioner daring kepada responden dalam rentang usia

antara 17 hingga 26 tahun (Generasi Z). Penelitian juga dilengkapi dengan dokumentasi visual terhadap tampilan antarmuka fitur dan bagaimana elemen-elemen desainnya berubah seiring waktu. Selain itu, peneliti juga mengklasifikasikan bagaimana fitur tersebut memberikan pengaruh kepada pengguna secara bertahap, mulai dari fase pemantik awal hingga fase keterikatan lanjutan.

Dalam kerangka teoritis, penelitian ini menggunakan prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna (UI) dari Galitz, yang meliputi *aesthetically pleasing*, *clarity*, *compatibility*, *comprehensibility*, *configurability*, *consistency*, *control*, *directness*, *efficiency*, *familiarity*, *flexibility*, *predictability*, *recovery*, *responsiveness*, *simplicity*, *groupings*, dan *focus and emphasis*. Selanjutnya, teori pengalaman pengguna (UX) dari Donald A. Norman juga digunakan, yang meliputi *discoverability*, *feedback*, *conceptual model*, *affordance*, *signifiers*, *mapping*, dan *constraints*; teori-teori pendukung, seperti teori nirmana dari Wucius Wong digunakan untuk menganalisis aspek visual, terutama dalam hal anomali visual atau keberbedaan yang sengaja ditonjolkan untuk menarik perhatian pengguna secara instan; teori *Uses and Gratification*; teori *habit loop*; teori *Self-Determination*; dan teori *gestalt*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada fase awal kemunculan fitur Streaks, elemen *discoverability* dan *signifiers* memainkan peran penting. Fitur ini muncul secara tiba-tiba saat syarat minimum interaksi tercapai, disertai indikator angka hari dan ikon menyala yang kontras terhadap latar belakang. Penggunaan warna cerah dan animasi mikro yang aktif saat fitur pertama kali muncul menciptakan anomali visual yang menarik perhatian. Keberadaan notifikasi sistem, baik melalui *notification bar* maupun di ruang obrolan, juga bertindak sebagai penanda atau *signifier* bahwa sesuatu telah berubah dan bahwa pengguna kini memiliki misi baru untuk dipertahankan. Elemen-elemen ini menuntun pengguna secara tidak langsung untuk mengeksplorasi fitur lebih lanjut tanpa perlu adanya penjelasan eksplisit.

Setelah fitur aktif, muncul pula opsi untuk mengaktifkan Streak

Pet yang hanya bisa digunakan bila kedua pengguna menyetujui. Kehadiran karakter virtual dengan animasi mikro yang terus muncul di ruang obrolan menciptakan kelekatan emosional tersendiri. Banyak responden survei menyatakan bahwa karakter lucu ini menjadi alasan utama mereka mempertahankan streak, bahkan ketika mereka tidak terlalu aktif menggunakan fitur pesan sebelumnya. Selain itu, adanya misi tambahan seperti menyelesaikan tugas bersama atau merawat karakter juga meningkatkan keterlibatan pengguna dan menciptakan efek keterikatan emosional. Ini mencerminkan bagaimana fase keterikatan lanjutan tidak lagi hanya bergantung pada UI yang mencolok, tetapi bergeser ke UX.

Penelitian ini juga menemukan bahwa desain fitur Streaks mengadopsi prinsip *mapping* yang baik, di mana pengguna dapat dengan mudah memahami alur tindakan, mulai dari menekan tombol, menerima konfirmasi, hingga melihat progres. Sementara itu, aspek *constraints* hadir dalam bentuk desain minimalis yang hanya muncul di ruang obrolan, membuat fitur ini tidak mengganggu keseluruhan navigasi aplikasi. Ini membuat pengguna hanya terlibat ketika memang sedang berada dalam konteks yang relevan. Selain itu, secara visual, elemen-elemen UI seperti ikon api, animasi progres, dan karakter Streak Pet dinilai menarik oleh mayoritas responden survei, yang menunjukkan bahwa aspek visual tetap memainkan peran penting dalam mengundang atensi awal.

B. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa fitur Streaks merupakan hasil dari strategi desain UI/UX dan gamifikasi yang efektif dalam membentuk dan memperkuat kebiasaan digital pengguna, terutama di kalangan Gen Z. Fitur ini tidak muncul secara kebetulan, melainkan dibangun secara terencana dengan memanfaatkan kebiasaan organik pengguna dalam berbagi video pendek secara spontan sebagai bentuk interaksi sosial ringan.

Pada fase awal kemunculannya, Streaks menggunakan pendekatan desain visual yang mencolok dan interaktif melalui elemen seperti ikon api berwarna cerah, angka progres, dan animasi mikro, yang menciptakan anomali visual dan menarik atensi pengguna. Elemen-elemen ini memanfaatkan prinsip *discoverability*, *signifiers*, dan *mapping* yang mendorong pengguna untuk mengeksplorasi fitur tanpa perlu penjelasan eksplisit.

Seiring waktu, keterlibatan pengguna berpindah ke fase keterikatan lanjut yang didorong oleh pengalaman emosional, seperti kehadiran karakter Streak Pet yang lucu dan interaktif. Karakter ini menciptakan bentuk investasi psikologis, yang membuat pengguna terdorong untuk mempertahankan Streaks demi menjaga progres dan ekspektasi sosial. Mekanisme ini membentuk *habit loop*, di mana pengguna merasa terdorong untuk membuka DM setiap hari dan menjaga keterlibatan walau hanya dalam bentuk interaksi ringan.

Hipotesis yang menyatakan bahwa TikTok mengidentifikasi perilaku berbagi video sebagai kebiasaan yang sudah terbentuk, lalu mengoptimalkannya menjadi sistem keterlibatan visual yang konsisten melalui fitur Streaks, terbukti benar. Melalui integrasi elemen visual gamifikasi yang kuat dan desain UX yang halus namun persuasif, TikTok berhasil menciptakan fitur yang bukan hanya menarik, tetapi juga membentuk pola keterlibatan harian secara bertahap dan berkelanjutan.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut baik bagi pengembang TikTok, peneliti selanjutnya, maupun pihak yang tertarik dengan pengaruh desain UI/UX terhadap kebiasaan pengguna.

Pertama, bagi pihak pengembang TikTok, temuan ini menunjukkan bahwa fitur seperti Streaks memiliki potensi besar untuk membentuk *habit loop* yang kuat melalui pendekatan desain visual yang

seederhana namun persuasif. Oleh karena itu, pengembangan fitur serupa sebaiknya tetap mempertimbangkan keseimbangan antara elemen gamifikasi dan kenyamanan pengguna, agar tidak menimbulkan tekanan atau *digital fatigue*. Penambahan opsi kontrol atau pengaturan personalisasi pada fitur Streak Pet juga bisa menjadi alternatif agar pengguna tetap merasa memiliki kendali atas pengalaman digital mereka.

Kedua, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini masih memiliki ruang untuk diperluas, terutama dalam hal pengukuran efek jangka panjang dari penggunaan fitur seperti Streaks terhadap kesehatan digital atau keseimbangan waktu layar (*screen time*).

Ketiga, bagi pemangku kepentingan di bidang desain UI/UX, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa desain bukan hanya soal estetika, melainkan alat komunikasi yang sangat kuat dalam membentuk perilaku. Maka dari itu, penting bagi desainer untuk tidak hanya berfokus pada keindahan visual, tetapi juga memahami implikasi psikologis dan etis dari desain mereka terhadap perilaku pengguna, khususnya dalam konteks platform yang sangat masif seperti TikTok.

Terakhir, bagi kalangan akademik dan praktisi yang tertarik pada persimpangan antara desain, teknologi, dan perilaku manusia, studi ini diharapkan dapat menjadi pijakan awal untuk eksplorasi lebih lanjut mengenai bagaimana desain visual dan elemen gamifikasi dapat digunakan tidak hanya untuk mempertahankan pengguna, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman digital yang lebih bermakna, sehat, dan berkelanjutan.