

**ANALISIS DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* TERHADAP FENOMENA MEDIA SOSIAL  
TINDER**



**PENGAJIAN**

Oleh:

**Frida Rianti Debora Sibarani**

**1310065124**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2018**

**ANALISIS DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* TERHADAP FENOMENA MEDIA SOSIAL  
TINDER**



**PENGKAJIAN**

Oleh:

**Frida Rianti Debora Sibarani**

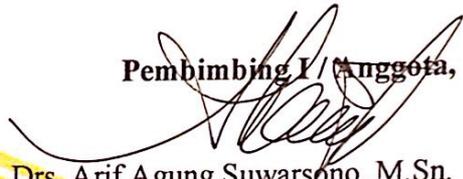
**1310065124**

**Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Bidang Desain Komunikasi Visual  
2018**

Tugas Akhir Pengkajian Desain berjudul:

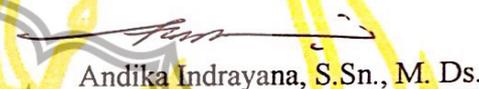
**ANALISIS DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* TERHADAP FENOMENA MEDIA SOSIAL TINDER**, diajukan oleh Frida Rianti Debora Sibarani, NIM 131 0065 124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 19 Februari 2018 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

**Pembimbing I / Anggota,**



Drs. Arif Agung Suwarsono, M.Sn.  
NIP. 19671116 199303 1 001

**Pembimbing II / Anggota,**



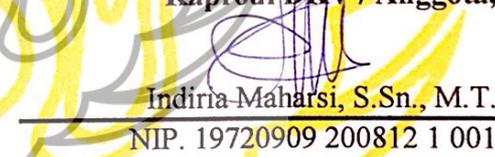
Andika Indrayana, S.Sn., M. Ds.  
NIP. 19821113 201404 1 001

**Cognate / Anggota,**



Hesti Rahayu, S. Sn., M. A.  
NIP. 19740730 199802 2 001

**Kaprodi DKV / Anggota,**



Indiria Maharsi, S.Sn., M.T.  
NIP. 19720909 200812 1 001

**Ketua Jurusan / Ketua,**



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP. 19770315 200212 1 002

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
ISI Yogyakarta



Dr. Suwastiwi, M. Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002



## KATA PENGANTAR

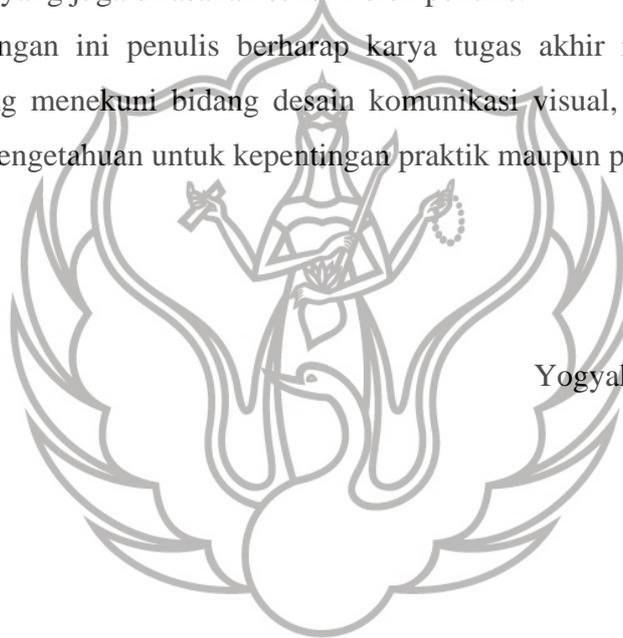
Karya tugas akhir ini disusun sebagai bukti dari proses belajar yang penulis tempuh di program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sejak tahun 2013, dan juga sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dari program studi tersebut.

Karya tugas akhir ini masih memiliki kekurangan, namun, penelitian ini merupakan usaha peneliti dalam melihat pengaruh desain dalam fenomena yang terjadi. Penelitian ini berawal dari rasa penasaran peneliti melihat kehadiran sebuah aplikasi online dating, Tinder dan bagaimana perkembangan serta pengaruhnya yang juga dirasakan sendiri oleh penulis.

Dengan ini penulis berharap karya tugas akhir ini bermanfaat bagi siapapun yang menekuni bidang desain komunikasi visual, dan dapat memberi sumbangan pengetahuan untuk kepentingan praktik maupun penelitian desain.

Yogyakarta, 3 Januari 2018

Frida R. D. Sibarani



## UCAPAN TERIMA KASIH

Atas terselesaikannya Tugas Akhir ini penulis mengucapkan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., MT., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual periode tahun 2017.
4. Bapak Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn., selaku pembimbing I yang selalu memberikan pencerahan dan kepercayaan bahwa penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Des., selaku pembimbing II atas bimbingannya selama proses pembelajaran di ISI Yogyakarta.
6. Ayah FX. “Koskow” Widyatmoko, atas bimbingan dan wejangannya selama penulis menjalani proses pembelajaran baik di kampus maupun di luar kampus.
7. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku dosen wali atas segala bantuannya hingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Bapak Endro Tri Susanto selaku dosen wali penulis di awal masa perkuliahan yang selalu mengingatkan penulis dalam menjalani kewajiban selama menempuh pendidikan di kampus.
9. Semua Bapak-Ibu dosen dan staff Desain Komunikasi Visual atas pelajarannya selama penulis menjalani proses perkuliahan.
10. Kedua orang tua penulis sekaligus tim penyemangat terbesar dan sponsor utama yang tak lelah untuk percaya dan memberikan doa restu.
11. Abang saya, Franky Sibarani, *thanks for being the best brother i couldn't ask for more.*
12. Adik saya, Angela Sibarani, atas dorongan semangat dalam wujud meme ajaib yang menjadi sumber hiburan bagi penulis.

13. Founder gen.lib.rus.ec dan semua pihak yang turut berbagi sumber ilmu pengetahuan didalamnya.
14. Sean Rad, Jhon Badeen, dan Justin Mateen, selaku founder Tinder App.
15. Teman-teman Pensil Kayu, atas semua kelakuan ajaib yang membuat penulis mampu melewati masa perkuliahan.
16. Teman-teman TindesArt, atas dukungan dan pembelajarannya selama ini.
17. Teman-teman se-pergibahan, Yves, Claire, Retno, Nindya, Adit, Wulan, Toyib, Uthe, Viki, 'Si Mbah' Edwin, Arkan, Vanya, Charis Budi, Luinambi, Vivi, Marco, Thobie dan teman-teman gibah lainnya, atas berita-berita ajaib dan pencerahannya yang menjadi sumber hiburan lainnya bagi penulis selama menjalani perkuliahan.
18. Teman-teman 'Genggeus' dan Paksina 2011 yang hingga saat ini masih bertahan untuk menghadapi penulis.
19. Teman-teman dan kenalan yang penulis temui melalui aplikasi Tinder yang bersedia menjadi responden kuisioner maupun yang bersedia menjawab pertanyaan-pertanyaan diajukan penulis guna kebutuhan penelitian ini.
20. Teman-teman dari berbagai angkatan dan penjuror yang tak bisa penulis sebutkan satu per satu dan semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak selama proses pembelajaran penulis selama ini hingga akhirnya mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
21. Diri Sendiri

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Yang bertandatangan di bawah ini, saya Mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Nama : Frida Rianti Debora Sibarani  
Nomor Mahasiswa : 1310065124  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa  
Jenis : Tugas Akhir Pengkajian

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI YOGYAKARTA, karya tugas akhir saya yang berjudul **ANALISIS DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE TERHADAP FENOMENA MEDIA SOSIAL TINDER**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya maupun memberikan *royalty* kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 16 Februari 2018

**Frida Rianti Debora Sibarani**

**NIM. 1310065124**

## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

**ANALISIS DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* TERHADAP FENOMENA MEDIA SOSIAL TINDER**, Karya pengkajian ini dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 3 Januari 2018

Frida Rianti Debora Sibarani

NIM. 131 0065 124

## ABSTRAK

Judul: Analisis Desain *User Interface* dan *User Experience* Terhadap Fenomena Media Sosial Tinder

Oleh: Frida Rianti Debora Sibarani

Tinder merupakan aplikasi kencan online generasi ketiga yang diluncurkan di akhir tahun 2012 yang dalam waktu singkat berhasil menjadi salah satu aplikasi kencan terbaik. Fungsi sebagai aplikasi kencan mengalami perkembangan hingga akhirnya menjadi aplikasi untuk membangun relasi. Bahkan, kata Tinder kini sudah menjadi sebuah istilah sendiri. Keberhasilan Tinder tidak terlepas dari pengaruh desain dan penggunanya. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana desain aplikasi Tinder memengaruhi perilaku penggunanya dan menjadikannya sebagai sebuah fenomena. Studi ini menggunakan jenis penelitian korelasi dengan metode kualitatif. Guna memperkuat analisis dalam penelitian ini menggunakan data hasil dari responden yang dikumpulkan melalui kuisisioner online. Sampel dalam penelitian ini dipilih dengan syarat yang telah ditentukan sebelumnya (*purposive sampling*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan desain dari aplikasi Tinder membentuk persepsi akan kemudahan, kenyamanan, dan kepercayaan. Hal ini kemudian membentuk kecenderungan perilaku pengguna dalam menggunakan Tinder dan perilaku untuk merekomendasikan aplikasi Tinder.

Kata kunci: Tinder, desain, pengguna.

## **ABSTRACT**

*Design Analysis of User Interface and User Experience Towards Tinder Phenomenon*

*By: Frida Rianti Debora Sibarani*

*Tinder is a third-generation online dating application launched in late 2012 that has quickly become one of the best dating applications. Function as a dating application develops until it becomes an application to build relationships. In fact, Tinder said now has become a term of its own. Tinder's success can't be separated from the influence of the design and its users. This study aims to see how the design of Tinder applications affect the behavior of its users and make it as a phenomenon. This study uses a type of correlation research with qualitative methods. In order to strengthen the analysis in this study using data from the respondents collected through questionnaire online. The sample in this research is chosen with the pre-determined condition (purposive sampling). The results of this study show the design of Tinder application to form the perception of ease, comfort, and trust. This then forms the tendency of user behavior in using Tinder and behavior to recommend Tinder applications to their peers.*

*Keyword: Tinder, Design, Users.*

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Batas Lingkup Masalah .....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Definisi Operasional.....	5
G. Struktur Penelitian.....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN</b> .....	<b>Error!</b>
Bookmark not defined.	
A. Tinjauan Pustaka .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

- B. Landasan Teori .....**Error! Bookmark not defined.**
  - 1. Prinsip Desain *User Interface* (Jeff Jhonson) ..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 2. User Experience .....**Error! Bookmark not defined.**
  - 3. The Law of Simplicity ...**Error! Bookmark not defined.**
  - 4. Hooked by Nir Eyal .....**Error! Bookmark not defined.**
- C. Data .....**Error! Bookmark not defined.**

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN ....Error! Bookmark not defined.**

- A. Metode dan Desain Penelitian .**Error! Bookmark not defined.**
- B. Populasi dan Sampel .....**Error! Bookmark not defined.**
- C. Metode Pengumpulan Data ....**Error! Bookmark not defined.**
- D. Instrumen Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
- E. Teknik Analisa Data.....**Error! Bookmark not defined.**
- F. Prosedur Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**

**BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA**

.....**Error! Bookmark not defined.**

- A. Deskripsi Hasil Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**
- B. Pengaruh Desain Aplikasi Tinder**Error! Bookmark not defined.**
  - 1. Pengaruh Desain Tampilan Muka terhadap Fenomena Tinder .....**Error! Bookmark not defined.**
  - 2. Pengaruh Desain Aplikasi Terhadap Kecenderungan Perilaku Pengguna.....**Error! Bookmark not defined.**

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....Error! Bookmark not defined.**

A. Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Saran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Elemen dalam Perancangan Desain User Experience	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2 Ilustrasi Hubungan Simplicity dan Complexity	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3 Rumus Perilaku Fogg.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4 Tampilan Muka Aplikasi Tinder.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 5 Tampilan Halaman Utama (Main Page) Aplikasi Tinder. ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 6 Sketsa Tampilan Halaman Utama.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 7 Tampilan Awal Halaman Pengaturan (Setting Page)	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 8 Tampilan Bagian Edit Info.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 9 Tampilan Bagian Settings .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 10 Sketsa Tampilan Halaman Percakapan (Chatting Page).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 11 Sketsa Perbandingan Tata Letak Halaman Percakapan (Chatting Page) Aplikasi Tinder.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 13 Tampilan Pop Up Notification Ketika Mendapatkan Match Pada Aplikasi Tinder.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 14 Tampilan Awal Memulai (Log In) Aplikasi Tinder.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GRAFIK

- Grafik 1 Grafik Perbandingan Jenis Kelamin Responden **Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 2 Grafik Perbandingan Usia Responden.....**Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 3 Grafik Sebaran Domisili Responden .....**Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 4 Grafik Sebaran Pekerjaan Responden .....**Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 5 Grafik Perbandingan Pengguna Aktif dan Tidak Responden..... **Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 6 Grafik Sebaran Tahun Awal Penggunaan Responden **Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 7 Grafik Sumber Informasi Responden .....**Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 8 Grafik Frekuensi Pemakaian Responden. **Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 9 Grafik Penggunaan Terakhir Responden. **Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 10 Grafik Hubungan Terjauh yang Pernah Dijalin Responden dalam Aplikasi Tinder.....**Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 11 Grafik Perilaku Hapus-Unduh Ulang Aplikasi Responden. .... **Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 12 Grafik Perilaku Menghapus Akun Responden **Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 13 Grafik Perilaku Merekomendasikan Aplikasi Tinder oleh Responden ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 14 Grafik Peringkat Aplikasi Tinder (2013-2017) di Indonesia pada Sistem Operasi iOS. .... **Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 15 Grafik Peringkat Aplikasi Tinder (2013-2017) di Indonesia pada Sistem Operasi Android. .... **Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 16 Grafik Penilaian Pengguna Terhadap Aplikasi Tinder pada sistem operasi Android..... **Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 17 Grafik Penilaian Pengguna Terhadap Aplikasi Tinder pada sistem operasi Android..... **Error! Bookmark not defined.**

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Mendengar kata *tinder*, bagi generasi Y (milenial) dan generasi Z (iGen) khususnya, ingatan akan mengarah pada sebuah media sosial kencan daring berlogo api merah. Kehadirannya yang terbilang masih cukup baru, namun sudah mampu berdampak pada pergeseran sebuah makna kata. Menelisik kepada Cambridge Dictionary, kata *tinder* berarti sebuah benda kering yang mudah terbakar. Namun, Urban Dictionary; sebuah situs kamus dalam jaringan bebas terbuka, memberikan definisi yang jauh berbeda terhadap kata *tinder*. Dalam situs Urban Dictionary tersebut, kata *tinder* berarti sebuah aplikasi kencan daring populer yang digunakan pada iphone dan android dimana pengguna dapat memilih seseorang melalui tampilan (foto) profil dan penjabaran singkat. Bahkan dalam situs pencarian, bila pengguna mengetikkan kata *tinder*, pengguna akan dirujuk kepada laman resmi aplikasi tersebut, dan saran yang kemudian muncul akan terkait dengan media sosial kencan daring tersebut.

Kemudahan dan kemungkinan tanpa batas merupakan tawaran yang diberikan dunia maya. Tak ada lagi batasan yang mengikat ketika memasuki dunia tersebut, siapapun dapat menjadi siapa dan apa saja. Bahkan, dunia maya menawarkan kemungkinan untuk membuat realitas baru. Supelli (2010) mengungkapkan media sosial yang tengah mewabah kini memungkinkan manusia untuk melakukan hal-hal yang mungkin tak terbayangkan sebelumnya. Kemampuan dan kesempatan ini tentu saja menggiurkan, seseorang dapat membuat realitas yang ideal menurut persepsi masing-masing individu. Minat yang begitu besar ini menjadi faktor pendorong bagaimana kemudian berbagai jenis media sosial bermunculan. Tinder menawarkan kemudahan untuk mencari pasangan bagi mereka yang mungkin terlalu sibuk atau lelah untuk keluar dan berinteraksi dengan sekitarnya. Media sosial kencan daring ini memungkinkan penggunaanya untuk tetap berinteraksi dan

memilih hanya dengan satu sapuan (swipe). Eler dan Peyser (2016) dalam esainya bahkan menyatakan “*When the mundane act of choosing a television show to watch is emotionally taxing, relationships are next-level shit. But millennials have a solution: Tinderize it. Tinderize it all.*” Dari kutipan tersebut dapat tergambarkan bagaimana kemudian kehadiran Tinder dan segala yang ditawarkannya telah membawa dampak yang cukup signifikan.

Tinder telah menjadi sebuah fenomena, bukan hanya karena jumlah penggunaanya yang terus meningkat, tetapi juga karena kehadirannya membawa penawaran yang baru pun dampak yang turut hadir besamanya. Bila mencari berita mengenai Tinder melalui situs pencarian, mungkin banyak ditemukan berita terkait pengalaman para penggunaanya termasuk saran untuk menjadi ‘pemenang’. Banyaknya berita, artikel dan cerita yang tersebar menjadi sebuah indikasi bagaimana media sosial ini cukup hangat diperbincangkan. Bahkan, dalam kehidupan keseharian pun tak jarang Tinder menjadi salah satu bahasan yang cukup menarik. Tidak hanya berhenti disana saja, fenomena Tinder bahkan menjadi inspirasi yang kemudian diwujudkan dalam sebuah film panjang produksi tahun 2014 dan film pendek yang diproduksi di tahun yang sama. Dilansir melalui laman resmi the Hollywood News, pada pertengahan tahun 2016 lalu Warner Bros memberikan pernyataan akan membuat film komedi romantis tentang Tinder.

Para pengamat dari berbagai lintas studi pun turut membahas fenomena kehadiran media sosial kencana daring ini. Kajian dalam bentuk esai, artikel, jurnal, video (dokumentasi dan investigasi), dan tesis untuk program sarjana dan pascasarjana pun dapat dengan mudah diakses secara bebas. Pendekatan dan fokus bahasan yang dibawa pun beraneka ragam, seperti halnya pengaruh Tinder terhadap perilaku pengguna dalam perancangan profil, Tinder dan dampaknya terhadap perubahan pola berpikir penggunaanya, dan perilaku pengguna Tinder yang diteliti secara etnografi. Tinder telah menjadi fenomena tak lagi berlebihan, karena bila dilihat kembali arti fenomena sendiri, menurut KBBI adalah hal-hal yang dapat disaksikan dengan pancaindra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah.

Keberhasilan Tinder menonjol diantara banyaknya media sosial; baik yang lebih dahulu ataupun yang baru, tentunya tidak dapat dilepaskan dari peranan *user interface* dan *user experience*. Antara *user interface* dan *user experience* memiliki hubungan yang interdependen. *User interface* adalah bagian dari sistem yang dapat dilihat, didengar, dan dirasakan. (Lauesen, 2005: 4). Sedangkan, *User Experience* adalah pengalaman yang diciptakan oleh produk kepada penggunanya di dunia nyata (Garrett, 2011: 6). Hasil kerjasama yang dibentuk UI/UX lah yang kemudian akan membangun sebuah pengalaman secara utuh bagi penggunanya. Rancangan terhadap apa yang tampak dan bagaimana tanggapan penggunanya akan berpengaruh pula terhadap tindakan yang akan diambil oleh penggunanya. Pengambilan tindakan, dalam hal ini pengguna media sosial, Schutz mengelompokkan dalam dua fase, yaitu *in-order-to-motive* yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang dimana tindakan tersebut pasti memiliki tujuan, dan *because motive* yaitu tindakan yang merujuk pada masa lalu dimana dari tindakan yang diambil memiliki alasan dari masa lalu.

Dampak dari kehadiran Tinder telah ramai dibicarakan, namun, apa yang menjadi sebab fenomena Tinder masih sangat minim. Bila menilik kembali data statistik terkait Tinder, dapat dilihat bagaimana jumlah penggunanya mengalami peningkatan yang cukup signifikan, walaupun jumlah pengguna Tinder belum bisa mengalahkan pendahulunya seperti Badoo atau Ok Cupid. Hal ini menjadi menarik, bagaimana media sosial ini memberikan dampak yang masif walaupun jangkauan penggunanya belum seluas media sosial serupa yang lebih dahulu muncul. Witt (2014) mengatakan, Tinder sebagai aplikasi kencan daring gratis yang pertumbuhannya paling cepat dalam sejarah. Pertumbuhan yang cepat ini tak dapat terlepas dari proses dalam perancangan media sosial ini, termasuk di dalamnya bagaimana kemudian *user interface* media sosial ini memengaruhi pengalaman dan tindakan yang diambil oleh penggunanya.

Bahasan mengenai *user interface* dan *user experience* dalam dunia desain komunikasi visual, khususnya di Indonesia, masih sangat minim. Namun, perkembangan dunia digital mendorong wacana mengenai

perancangan UI / UX menjadi penting, Dengan mengambil contoh kasus kesuksesan Tinder menjadi sebuah fenomena yang berdampak masif, penelitian ini dapat menjadi sebuah penelitian yang menarik dan penting. Hubungan media sosial dan penggunanya merupakan hubungan interdependen, sama halnya dengan hubungan antara *user interface* dan *user experience*. Cao dan Bank dalam UXPin memberi judul bab yang sekaligus pernyataan “It’s not UI vs UX..It’s UI & UX”. Melalui bab tersebut Cao dan Bank berusaha menjabarkan bagaimana hubungan antara UI dan UX yang sebenarnya tidak perlu dipertentangkan.

Penelitian ini mencoba membedah pengaruh desain *user interface* dan *user experience* Tinder terhadap kecenderungan perilaku penggunanya. Sebagaimana *user interface* dan *user experience* saling berkaitan, begitu pula hubungan antara aplikasi dengan penggunanya.

#### **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana pengaruh desain *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) aplikasi media sosial Tinder terhadap kecenderungan perilaku pengguna?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh desain *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) terhadap kecenderungan perilaku pengguna Tinder.

#### **D. Batas Lingkup Masalah**

Batas lingkup pengkajian ini adalah :

1. Objek kajian yang dikaji berupa tampilan antar muka (*user interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*user experience/UX*) media sosial Tinder versi *mobile*.

2. Penelitian ini terfokus kepada hubungan antara pengguna dengan aplikasi yang menunjukkan kecenderungan perilaku pengguna dan dampak dari kemunculan Tinder yang fenomenal.
3. Subjek penelitian ini merupakan pengguna Tinder yang berusia 20-25 tahun yang berdomisili di wilayah radius 160 km dari kota Yogyakarta dan Jakarta.
4. Penelitian akan menggunakan kuisisioner yang disebar secara online dan observasi untuk mengumpulkan data yang menjadi dasar dalam penelitian ini.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **Bagi Peneliti**

- a. Mengetahui prinsip dasar serta hubungan antara *user interface* dengan *user experience*.
- b. Mengetahui pengaruh desain *user interface* dan *user experience* media sosial Tinder terhadap kecenderungan perilaku pengguna.

### **Bagi Institut**

- a. Memperkaya pengetahuan tentang ilmu desain, terutama *user interface* dan *user experience* (UI/UX) pada media social.

### **Bagi Masyarakat**

- a. Memahami pengaruh desain *user interface* dan *user experience* (UI/UX) media sosial Tinder.
- b. Memahami bagaimana cara kerja sebuah aplikasi media sosial melalui kaca mata desain komunikasi visual.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Pengertian Analisis**

Analisis merupakan upaya memahami dan menjabarkan suatu permasalahan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia analisis adalah

“1 penyelidikan terhadap peristiwa (karangan, perbuatan, dsb) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dsb); 2 *Man* penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antarbagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan”

Hubungan antar bidang keilmuan merupakan hubungan interdependen, yang mana antara satu dengan lainnya memiliki kaitan. Oleh karena itulah penelitian ini mencoba untuk menelaah hubungan yang terjadi antara desain dengan fenomena yang sedang terjadi. Penelitian ini bermaksud untuk mencoba melihat apa yang menjadi faktor penyebabnya.

#### a. Analisis Desain

Desain sendiri berasal dari kata *designare* dalam bahasa Latin. *Designare* terdiri dari dua kata, yaitu *de-* yang berarti ‘out’ dan *signare* yang berarti ‘to mark’ dari asal kata *signum* (a mark, sign). Melalui penjabaran epistemologisnya desain dapat dikategorikan sebagai kata kerja (*verb*) ataupun sebagai kata benda (*noun*) atau objek. Desain sebagai kata kerja merujuk kepada desain sebagai proses. Desain sebagai kata kerja dalam kamus Oxford didefinisikan sebagai melakukan atau merancang ‘sesuatu’ dengan tujuan tertentu di dalam pikiran. Sedangkan kata *design* sebagai kata benda (*noun*) dalam kamus Oxford didefinisikan sebagai rancangan atau gambar yang diproduksi untuk menunjukkan bentuk dan fungsi atau pekerjaan dari bangunan, pakaian, atau objek lain sebelum dibuat. Sedangkan desain menurut Simon dalam Hardt menyatakan bahwa “*to design is to devise course of action aimed at changing existing situation into preferred ones*”

Secara epistemologis dan pengertian kata analisis dan desain, dapat disimpulkan analisis desain merupakan sebuah upaya menyelidiki hubungan antara sebab-musabab perancangan aplikasi media sosial Tinder. Bidang yang menjadi fokus dalam penelitian

ini adalah bidang desain axiology. Archer dalam Piliang (2010: ix) menjelaskan bidang kajian desain axiology merupakan kajian tentang nilai dalam bidang desain, dengan perhatian khusus pada relasi-relasi antara nilai-nilai teknis, ekonomi, moral, psikis, sosial, kultural dan estetik. Relasi antar nilai ini akan menjelaskan bagaimana kemudian aplikasi Tinder berhasil menjadi sebuah fenomena.

## 2. Pengertian User Interface

*User interface* adalah bagian dari sistem yang dapat dilihat, didengar, dan dirasakan. (Lauesen, 2005:4).

*User interface* dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai tampilan muka. Bagian ini adalah bagian dari suatu produk yang menampilkan informasi dan berinteraksi langsung dengan pengguna.

## 3. Pengertian User Experience

*User Experience* adalah pengalaman yang diciptakan oleh produk kepada penggunanya di dunia nyata. (Garrett, 2011:6)

*User experience* bila diartikan secara harafiah ke dalam bahasa Indonesia menjadi pengalaman pengguna. Pengalaman merupakan salah satu hasil yang diperoleh manusia dari interaksinya dengan lingkungan.

Pengalaman pengguna ini merujuk kepada dampak atas pengguna setelah mengonsumsi produk, sistem atau jasa. Dampak dalam hal ini dapat berupa kepuasan atau kenyamanan yang dirasakan oleh pengguna, hal ini selaras dengan penuturan Wiryaningrum dalam *Journal Humaniora* (2011:1159) “*User Experience (UX)* menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa.”

#### 4. Pengertian Fenomena

Fenomena berasal dari bahasa Yunani '*phenomena*'. Heidegger dalam *Being and Time* (1962: 51) menyatakan

*“phenomena are the totality of what lies in the light of day or can be brought to light, that which is bright — in other words, that wherein something can become manifest, visible in itself. Thus, we must keep in mind that the expression ‘phenomenon’ signifies that which shows itself in itself, the manifest”*

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, fenomena adalah hal-hal yang dapat disaksikan dengan pancaindra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah; sesuatu yang luar biasa; keajaiban; fakta; kenyataan. (<http://kbbi.web.id/fenomena>)

Fenomena dalam penelitian ini diindikasikan melalui peningkatan jumlah unduhan dan pengguna terdaftar yang signifikan. Selain itu, Tinder dapat dikatakan menjadi sebuah fenomena karena kehadirannya menjadi istilah baru serta memunculkan bahasa tersendiri. Salah satu istilah yang muncul sebagai dampak kehadiran Tinder adalah “Tinderize”, istilah ini digunakan oleh Eler dan Peyser untuk menggambarkan pergeseran perilaku pengguna Tinder.

#### 5. Pengertian Media Sosial

Definisi media sosial dari berbagai literatur, dalam Nasrullah (2015: 11)

- a. Menurut Mandibergh (2012), media sosial adalah media yang mewadahi kerjasama diantara penggunayang menghasilkan konten (*user-generated content*).
- b. Menurut Shirky (2008), media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan.

#### 6. Tinder

Tinder merupakan aplikasi pencarian jodoh yang diluncurkan di akhir tahun 2012. Aplikasi ini dikategorikan sebagai aplikasi generasi ketiga dalam industri aplikasi online dating. Tinder masuk menjadi generasi ketiga karena aplikasi ini merupakan aplikasi

pencarian jodoh berbasis lokasi (*location based online dating application*). Hingga 2017, dilansir melalui situs resmi Tinder ([gotinder.com/press](http://gotinder.com/press)) jumlah pengguna aplikasi ini diperkirakan mencapai angka 50 juta pengguna yang tersebar di 196 negara.



## G. Struktur Penelitian

