

Penggunaan Ragam Bahasa Indonesia pada Antarmuka Pengguna (UI/UX) Aplikasi Digital

Zaky Khairul Azami¹, Mohamad Ikhsan Komarudin², Kasih⁴

¹⁻³ Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia.

Email: ¹zakyazami0@gmail.com, ²ikhsanmohamad666@gmail.com, ³dosen00744@unpam.ac.id

Abstrak—Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan ragam bahasa Indonesia pada antarmuka pengguna (UI/UX) aplikasi digital, khususnya dalam konteks keterbacaan, kejelasan pesan, dan pengalaman pengguna. Melalui pendekatan kualitatif dan analisis konten pada beberapa aplikasi populer, penelitian ini mengkaji bagaimana pemilihan ragam bahasa formal, semi-formal, atau informal memengaruhi persepsi serta kenyamanan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ragam bahasa yang tepat dapat meningkatkan pemahaman pengguna, mempercepat navigasi, dan membangun kepercayaan terhadap aplikasi. Namun, masih ditemukan ketidakkonsistenan gaya bahasa, penggunaan istilah serapan teknologi yang tidak baku, serta campur kode yang berpotensi menurunkan pengalaman pengguna. Penelitian ini menegaskan pentingnya standardisasi bahasa Indonesia dalam desain UI/UX agar aplikasi lebih inklusif, komunikatif, dan mudah digunakan.

Kata Kunci: Ragam bahasa Indonesia, desain UI/UX, aplikasi digital, keterbacaan, pengalaman pengguna, campur kode, standardisasi bahasa.

Abstract—This study aims to analyze the use of Indonesian language varieties in the user interface (UI/UX) of digital applications, particularly in the context of readability, message clarity, and user experience. Using a qualitative approach and content analysis of several popular applications, this research examines how the choice of formal, semi-formal, or informal language varieties influences users' perceptions and comfort. The findings indicate that appropriate language selection can enhance user comprehension, facilitate navigation, and build trust in the application. However, inconsistencies in language style, the use of non-standard technological loanwords, and code-switching are still found, potentially reducing the overall user experience. This study emphasizes the importance of standardizing Indonesian language usage in UI/UX design to create applications that are more inclusive, communicative, and user-friendly.

Keywords: Indonesian language varieties, UI/UX design, digital applications, readability, user experience, code-switching, language standardization.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dengan perangkat lunak dan layanan berbasis aplikasi. Dalam konteks ini, User Interface (UI) dan User Experience (UX) menjadi aspek penting yang menentukan sejauh mana suatu aplikasi dapat digunakan secara efektif, efisien, dan nyaman oleh pengguna. Salah satu elemen utama dalam UI/UX adalah penggunaan bahasa sebagai media untuk menyampaikan pesan, instruksi, dan informasi yang dibutuhkan selama proses interaksi. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai faktor yang memengaruhi persepsi, pemahaman, dan pengalaman pengguna terhadap aplikasi digital (Park, 2013).

Di Indonesia, penggunaan ragam bahasa dalam antarmuka aplikasi menunjukkan variasi yang cukup luas, mulai dari bahasa Indonesia baku, semi-baku, hingga campuran dengan bahasa asing. Istilah serapan teknologi yang semakin banyak digunakan, serta kecenderungan code-switching dan code-mixing, turut memengaruhi konsistensi dan kejelasan pesan pada aplikasi digital (Utsalina, 2017). Kondisi ini menjadi tantangan bagi desainer dan pengembang aplikasi, mengingat ragam bahasa yang tidak tepat dapat menurunkan keterbacaan, memperlambat navigasi, dan bahkan mengganggu kepercayaan pengguna terhadap aplikasi tersebut.

Seiring meningkatnya jumlah pengguna aplikasi digital dari berbagai kelompok usia dan latar belakang pendidikan, kebutuhan akan antarmuka berbahasa Indonesia yang jelas, ringkas, dan konsisten menjadi semakin penting. Pemilihan ragam bahasa yang sesuai merupakan bagian dari upaya menciptakan aplikasi yang inklusif dan mudah dipahami oleh seluruh lapisan masyarakat. Selain itu, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan bahasa yang tepat dalam antarmuka dapat meningkatkan efektivitas interaksi pengguna serta memperbaiki kualitas pengalaman secara keseluruhan (Park, 2013).

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penggunaan ragam bahasa Indonesia dalam antarmuka pengguna aplikasi digital, serta mengidentifikasi masalah dan ketidakkonsistenan yang masih sering ditemukan. Fokus penelitian diarahkan pada keterbacaan, kejelasan pesan, dan bagaimana pilihan ragam bahasa memengaruhi pengalaman pengguna. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai peran ragam bahasa dalam UI/UX serta menjadi rujukan bagi pengembang dalam merancang antarmuka yang lebih komunikatif dan efektif.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis konten. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali secara mendalam fenomena kebahasaan yang terdapat pada antarmuka pengguna (User Interface) aplikasi digital. Analisis kualitatif memungkinkan peneliti menafsirkan konteks penggunaan bahasa serta memahami bagaimana ragam bahasa memengaruhi keterbacaan dan pengalaman pengguna (Utsalina, 2017).

2.2 Objek dan Sampel Penelitian

Objek penelitian ini adalah elemen teks yang muncul pada antarmuka aplikasi digital, seperti tombol, menu, pesan kesalahan, notifikasi, dan instruksi penggunaan. Sampel aplikasi dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria:

1. Aplikasi populer di Indonesia.
2. Variasi penggunaan ragam bahasa.
3. Jenis aplikasi berbeda (media sosial, e-commerce, transportasi daring, dan produktivitas).

Pemilihan ini bertujuan agar analisis dapat merepresentasikan kondisi penggunaan ragam bahasa secara lebih luas.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui dokumentasi: (1) pengambilan tangkapan layar pada layar-layar kunci (onboarding, login, pencarian, transaksi/pembayaran, pengaturan, keamanan, bantuan), (2) transkripsi microcopy ke dalam lembar kerja, dan (3) pencatatan konteks kemunculan teks (fitur, tujuan, kondisi sukses/gagal). Setiap tangkapan layar diberi kode untuk memudahkan pelacakan.

2.4 Teknik Analisis Data

Analisis dilakukan bertahap: (1) reduksi data (memilih unit teks relevan), (2) koding terbuka untuk mengidentifikasi ragam bahasa dan jenis microcopy, (3) pengelompokan tema (keterbacaan, kejelasan pesan, konsistensi, istilah serapan, campur kode), dan (4) interpretasi dampak UX berdasarkan konteks layar serta prinsip microcopy/UX writing. Output analisis berupa pola temuan dan rekomendasi perbaikan.

2.5 Uji Validitas Data

Keabsahan data dijaga melalui: (1) triangulasi penilai (dua penilai mengode sebagian data untuk mengecek kesepakatan), (2) audit trail (definisi kategori, contoh, dan keputusan koding), serta (3) peer debriefing dengan rekan/ahli bahasa atau UI/UX.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan pola temuan ragam bahasa pada microcopy UI. Contoh-contoh yang dicantumkan berfungsi sebagai ilustrasi pola kebahasaan yang lazim ditemui; peneliti disarankan mengganti contoh dengan kutipan dari data tangkapan layar agar temuan bersifat sepenuhnya empiris.

3.1 Klasifikasi Ragam Bahasa pada Microcopy UI

Secara umum, microcopy UI dapat dipetakan ke dalam ragam formal, semi-formal, informal, serta ragam campur kode/serapan. Tabel 1 merangkum ciri, konteks penggunaan, dan risiko tiap ragam.

Tabel 1. Klasifikasi Ragam Bahasa pada Microcopy UI

Ragam	Ciri kebahasaan	Contoh microcopy	Konteks UI yang disarankan	Resiko jika tidak tepat
Formal	Diksi baku; struktur kalimat jelas; sapaan 'Anda'; minim slang	"Silakan verifikasi identitas Anda."	Keamanan akun, pembayaran, persetujuan data, pemberitahuan resmi	Terlalu kaku untuk fitur sosial; terasa 'berjarak' bagi sebagian pengguna.
Semi-formal	Ringkas; tetap sopan; sapaan netral; fokus tindakan	"Masukkan kode OTP untuk lanjut."	Onboarding, pengaturan, instruksi proses, konfirmasi tindakan	Jika campuran sapaan tidak konsisten, pengguna merasa tidak nyaman
Informal	Sapaan akrab; gaya percakapan; bisa humor/emotikon	"Yuk, lengkapi profilmu!"	Fitur komunitas/sosial, gamifikasi, pengingat non-kritis	Kurang tepat di konteks sensitif; menurunkan rasa aman/serius
Campur kode/serapan	Istilah Inggris dipertahankan/di naturalisasi; singkatan teknis	"Checkout", "Top up", "Update aplikasi"	Istilah yang sudah sangat umum; menu standar global	Membebani pengguna baru; menurunkan keterbacaan jika tidak dijelaskan

3.2 Keterbacaan, Kejelasan, dan Konsistensi

Pengelompokan tema menunjukkan beberapa masalah kebahasaan yang sering muncul: ketidakkonsistenan sapaan dan tone, istilah serapan tanpa padanan/penjelasan, CTA ambigu, pesan kesalahan tidak membantu, kalimat panjang/jargon, serta campur kode berlebihan. Tabel 2 memetakan masalah, dampak UX, dan rekomendasi.

Tabel 2. Keterbacaan, Kejelasan, dan Konsistensi

Jenis masalah	Contoh (ilustrasi)	Dampak pada UX	Rekomendasi perbaikan
Ketidakkonsistenan sapaan	Pada satu layar: "Anda"; layar lain: "kamu"	Menurunkan konsistensi voice & tone; pengguna ragu terhadap profesionalitas	Tetapkan pedoman sapaan per konteks: formal untuk transaksi/keamanan; semi-formal untuk instruksi umum.
Istilah serapan tanpa padanan/penjelasan	"Redeem voucher", "Sync data", "Enable fitur"	Meningkatkan beban kognitif; risiko salah aksi	Gunakan padanan/gabungan: "Tukar (redeem) voucher"; sediakan tooltip atau bantuan singkat.

CTA ambigu	Tombol: “Ya/Tidak” tanpa konteks tindakan	Kesalahan klik; friksi keputusan; menurunkan efisiensi	Gunakan CTA berbasis aksi: “Simpan perubahan”, “Batalkan pesanan”.
Pesan kesalahan tidak membantu	“Terjadi kesalahan.”	Pengguna tidak tahu penyebab dan langkah perbaikan; meningkatkan dropout	Tulis pola error: apa yang terjadi + penyebab umum + langkah berikutnya + opsi bantuan.
Kalimat terlalu panjang/jargon	Instruksi panjang, banyak istilah teknis	Sulit dipindai; memperlambat tugas	Terapkan plain language: ringkas, aktif, satu ide per kalimat; gunakan daftar poin jika perlu.
Campur kode berlebihan	Menu campur Indonesia–Inggris tanpa pola	Kesan tidak rapi; sebagian pengguna merasa tidak inklusif	Tentukan strategi lokalisasi: pertahankan istilah yang sudah sangat umum, tetapi bukan ejaan dan konsisten.

3.3 Pembahasan

Bahasa UI terkait langsung dengan beban kognitif. Microcopy yang jelas dan ringkas membantu pengguna memahami tindakan dan konsekuensinya, mempercepat navigasi, dan mengurangi kesalahan. Prinsip ini konsisten dengan temuan penelitian plain language dan easy-to-read pada konteks web. Konsistensi gaya bahasa membangun kepercayaan. Pada konteks seperti pembayaran, verifikasi, atau pengelolaan data pribadi, ragam bahasa yang terlalu santai atau campur kode yang tidak terkontrol dapat menurunkan persepsi profesionalitas. Sebaliknya, ragam formal atau semi-formal yang konsisten cenderung meningkatkan rasa aman dan kredibilitas aplikasi.

Pesan kesalahan merupakan titik kritis UX. Riset tentang konten error message menekankan nada yang tidak menyalahkan pengguna, kalimat singkat, dan menghindari jargon teknis. Selain itu, studi pada desain error page menunjukkan bahwa konteks pesan dapat memengaruhi emosi dan niat melanjutkan penggunaan; karena itu, perancangan tone harus mempertimbangkan karakter pengguna dan konteks layanan. Lokalisasi dan istilah serapan perlu diperlakukan sebagai keputusan desain. Studi lokalisasi situs berbahasa Indonesia menemukan kombinasi padanan target, loanwords, dan naturalisasi untuk menjaga konsistensi global sekaligus keterpahaman. Dalam konteks bahasa Indonesia, selektivitas istilah pinjaman dan konsistensi ejaan penting agar antarmuka tetap inklusif untuk pengguna dengan literasi digital beragam.

3.4 Rekomendasi Praktis UX Writing Berbahasa Indonesia

Berikut rekomendasi yang dapat dijadikan pedoman ringkas:

- a. Tentukan voice & tone sejak awal (mis. formal–semi formal) dan dokumentasikan dalam style guide.
- b. Gunakan CTA berbasis aksi (kata kerja) dan spesifik; hindari “Ya/Tidak” tanpa konteks.
- c. Terapkan prinsip plain language: kalimat pendek, aktif, satu ide per kalimat, hindari jargon dan singkatan tak dijelaskan.
- d. Standarkan istilah serapan: pilih padanan Indonesia atau bentuk naturalisasi yang konsisten; sediakan glosarium istilah UI.
- e. Tulis pesan kesalahan dengan pola: apa yang terjadi + (jika aman) penyebab umum + langkah perbaikan + opsi bantuan.
- f. Jaga konsistensi ejaan (PUEBI), kapitalisasi, tanda baca, dan format angka/tanggal di seluruh layar.
- g. Uji microcopy melalui usability testing singkat (task-based) atau A/B testing untuk membandingkan varian ragam bahasa.

4. KESIMPULAN

Ragam bahasa Indonesia pada antarmuka UI/UX berperan penting dalam membentuk keterbacaan, kejelasan pesan, dan pengalaman pengguna. Ragam yang tepat dan konsisten membantu pengguna memahami alur aplikasi, mengurangi kesalahan, serta meningkatkan kepercayaan—terutama pada konteks sensitif. Sebaliknya, ketidakkonsistenan sapaan, istilah serapan yang tidak dibakukan, campur kode tanpa strategi, serta pesan kesalahan yang tidak informatif dapat menurunkan UX. Oleh karena itu, pengembang perlu menerapkan standardisasi bahasa melalui style guide UX Writing berbahasa Indonesia, termasuk kebijakan istilah serapan, aturan sapaan, pola error message, dan prinsip plain language. Penelitian lanjutan disarankan menambahkan evaluasi empiris berbasis pengguna (misalnya time-on-task, tingkat kesalahan, dan persepsi kepercayaan) untuk membandingkan varian microcopy formal/semi-formal/informal pada skenario tugas nyata.

REFERENCES

- Beier, S., Berlow, S., Boucaud, E., Bylinskii, Z., Cai, T., Cohn, J., ... & Wolfe, B. (2022). Readability research: An interdisciplinary approach. *Foundations and Trends® in Human–Computer Interaction*, 16(4), 214-324.
- Chaves, A. P., & Gerosa, M. A. (2021, November). The impact of chatbot linguistic register on user perceptions: a replication study. In *International Workshop on Chatbot Research and Design* (pp. 143-159). Cham: Springer International Publishing.
- Beier, S., Berlow, S., Boucaud, E., Bylinskii, Z., Cai, T., Cohn, J., ... & Wolfe, B. (2022). Readability research: An interdisciplinary approach. *Foundations and Trends® in Human–Computer Interaction*, 16(4), 214-324.
- Muto, M., & Yang, W. (2024). The influence of microcopy on user decision-making. *Interdisciplinary Practice in Industrial Design*, 144(144).
- Beier, S., Berlow, S., Boucaud, E., Bylinskii, Z., Cai, T., Cohn, J., ... & Wolfe, B. (2022). Readability research: An interdisciplinary approach. *Foundations and Trends® in Human–Computer Interaction*, 16(4), 214-324.
- Satyaningrum, N., & Alfarisy, F. (2024). Localization of Spotify Website from English to Indonesian. *Jurnal Komunikasi*, 19(1).
- Wibowo, A. P., & Suyudi, I. (2024, December). Preserving Cultural Authenticity: The Strategies of Localization in Indonesian Horror Video Game. In *Third International Conference on Communication, Language, Literature, and Culture (ICCoLliC 2024)* (pp. 131-162). Atlantis Press.