

Perkembangan *Flat Design* dalam *Web Design* dan *User Interface (UI)*

Dzikri Hasanudin¹, Oki Adityawan²
Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
Jl. Terusan Sekolah No.1-2, Cicaheum, Kec. Kiaracandong,
Kota Bandung, Jawa Barat 40282
¹dzikrihasn666@gmail.com, ²q12021@gmail.com

ABSTRACT

This writing reveals flat design trends in visual communication design. Visual communication design is how humans communicate with visual images. Every designer has a characteristic in his work. In recent years, flat design has appeared in visual communication design artworks. Many large and well-known companies use flat designs such as Microsoft, Apple, Google, Kompas, and many more. The flat design is very different from the pre-existing flow because it creates simplicity by eliminating all forms of gradation, shadow, glossy, and other effects. It is urged that flat design is the application of a minimalist style and associated it with the Swiss style which was famous in the 1940s to 1950s. In Flat Design, other decorative elements will be seen as unnecessary chaos. If an aspect doesn't serve a functional purpose, it is a distraction to the user experience. This is the reason for the minimalist nature of flat design. However, just because this style doesn't have a flashy design doesn't mean that it will be boring. Bright, contrasting colors illustrate and pop buttons from the background, easily grab attention and catch the user's eye. The goal of a minimalist image also contributes to the functional character of flat design. This paper explains more about the development and application of flat design in visual communication design.

Keywords: effect, flat design, graphic, visual communication design.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Desain adalah aktifitas kreatif yang didalamnya terkandung penciptaan sesuatu yang baru dan bermanfaat yang sebelumnya tidak ada. (J. B. Reswick, Amerika Serikat, 1965). Secara etimologi istilah desain berasal dari beberapa serapan bahasa, yaitu kata "*design*" (Italia) yang secara gramatikal berarti gambar dan bermakna *to make preliminary sketches of, to plant and carry out experiment, to form in the mind*, sedangkan kata "*designare*" (Latin) yang bermakna *a plant, scheme, a project*.

Pada tahun 1977, Gert Dumbar seorang

desainer Belanda telah memperkenalkan istilah semiotika dan komunikasi visual. Karena menurutnya desain grafis tidak hanya menangani desain untuk percetakan tetapi juga *moving image, display* dan pameran. Akhirnya di tahun 1979, mulai dipakai istilah Desain Komunikasi Visual (DKV) menggantikan istilah desain grafis. Tetapi baru pada tahun 1980-an orang mulai terbiasa memakai istilah Desain Komunikasi Visual. Secara singkat Desain Komunikasi Visual dapat diartikan sebagai cara atau rancangan berkomunikasi kepada pihak lain melalui visualisasi atau media visual.

Beberapa tahun belakangan muncul

sebuah gaya atau aliran yang mendominasi di industri desain grafis, yaitu *flat design*. Penerapan suatu desain yang tidak hanya terbatas pada hasil 2 dimensi tetapi juga pada hasil 3 dimensi, tidak terbatas pada media cetak tetapi bisa diterapkan pada media digital. Tren yang berkembang pada tiap media cetak dan media digital khususnya, *web design* dan *user interface*. *Flat design* banyak mempengaruhi karya-karya desainer grafis untuk berkomunikasi secara visual, baik dari skala kecil hingga skala besar. Bahkan beberapa perusahaan besar dan terkemuka mulai menerapkan gaya ini pada produknya.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, makalah ini menguraikan bagaimana peranan *flat design* dalam dunia desain komunikasi visual. Fokus pembahasan adalah pengertian *flat design* serta perkembangannya pada dunia desain grafis untuk media cetak dan media digital. Tujuannya untuk mengetahui lebih dalam tentang *flat design* dan perkembangan tren *flat design* di dunia desain komunikasi visual khususnya, *web design* dan *user interface*. Manfaatnya adalah menambah ilmu tentang *flat design* dan pengetahuan mengenai perkembangannya di dunia desain grafis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Adi Kusrianto (2009) menerangkan bahwa:

“Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapn kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta *layout* (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian gagasan dapat diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan”.

A. *Flat Design*

Secara garis besar ada empat elemen dasar yang sering muncul dalam *flat design*, yaitu

- a) Ilustrasi, yaitu suatu ekspetasi dari ketidakmungkinan dan tidak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat maya atau virtual. Ilustrasi bekerja hadir dalam berbagai diverikasi. (Fariz, 2009: 14).
- b) Tipografi merupakan seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Tipografi digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata-kata (lisan) kedalam bentuk tulisan (visual). Fungsi Bahasa visual adalah untuk mengkomunikasikan ide, cerita dan informasi melalui segala bentuk media, mulai dari label pakaian, tanda-tanda lalu lintas, buku, poster, surat kabar dan majalah. Seorang tipografer berusaha untuk mengkomunikasikan ide dan emosi menggunakan bentuk huruf yang telah ada. Di dalam desain grafis, tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, “menyusun” meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu tampilan yang dikehendaki. (Kusrianto, 2007: 190).
- c) Tata letak merupakan satu keputusan penting yang menentukan efisiensi sebuah operasi dalam jangka panjang. (Soegeng, 2009: 8-11). Tata letak memiliki banyak dampak strategis karena tata letak menentukan daya saing perusahaan dalam segi kapasitas, proses, fleksibilitas, dan biaya, serta

kualitas lingkungan kerja, kontak pelanggan, dan citra perusahaan. Tata letak yang efektif dapat membantu organisasi mencapai suatu strategi yang menunjang diferensiasi, biaya rendah, atau respon cepat. Tujuan strategi tata letak adalah untuk membangun tata letak ekonomis yang memenuhi kebutuhan persaingan perusahaan. (Heizer, 2009: 532).

- d) Warna, adalah mutu cahaya yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan atau mata kita. Warna merupakan unsur penting dalam desain, karena dengan warna, suatu karya desain akan mempunyai arti atau nilai lebih (*added value*) dari utilitas karya tersebut. Keindahan sebuah warna tidak akan ada artinya apabila hadir sendiri tanpa warna-warna lain disekitarnya. Karena warna tersebut akan saling mempengaruhi. (Arniti, 1997: 1-6)

B. *Web Design*

Web design adalah teknik desain mengenai materi dan tampilan halaman pada sebuah situs internet atau suatu jenis desain grafis yang ditujukan untuk perkembangan dan *styling* obyek lingkungan informasi internet untuk menyediakan dengan fitur konsumen *high-end* dan kualitas estetika dengan tujuan untuk membuat situs *web* atau dokumen elektronik dengan teknik grafis.

C. *User Interface*

Menurut Lastiansah (2012), "*user interface* adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi." *Flat Design* adalah salah satu tren terbesar dari tahun 2010-an dan masih terus berkembang sampai saat ini. (Mieke, 2011: 332). *Flat design* yang benar-benar populer di industri design pada tahun 2013 ini sangat banyak

mempengaruhi para desainer dalam menghasilkan karya. Akar atau asal mula *flat design* sendiri bersumber dari berbagai pengaruh. Salah satunya yaitu *The Swiss Style* atau *International Design*, desain ini adalah desain yang mendominasi sepanjang tahun 1940-an dan 1950-an yang berasal dari Swiss.

Swiss Style memiliki ciri khas diantaranya penggunaan *grid*, tipografi sans-serif, hirarki konten yang bersih dan tata letak. Bila dilihat dari beberapa ciri khas tersebut tentu *Swiss Style* memberikan banyak pengaruh pada *flat design*.

D. Penelitian Perkembangan

Tidak dapat dipungkiri bahwa trend akan berulang dengan sendirinya, sama seperti *flat design* yang terinspirasi dari sejarah. Namun, di era digital seperti ini kecintaan masyarakat terhadap *Apple* membuat *flat design* cukup populer selama beberapa tahun terakhir.

Estetika dari desain *Apple* sering kali sangat mempengaruhi desain situs web dan aplikasi lain, karena kebanyakan praktisi desain merasa bahwa desain *Apple* menarik dan modern. Jadi, ketika *Apple* beralih dari *Skeuomorphism* ke *flat design*. Prinsip *Skeuomorphism* seketika nampak "*jadul*", banyak praktisi pembuat situs dan aplikasi mendesain ulang aplikasi dan situs mereka ke *flat design*. (Dharsono, 2004: 23-35).

Faktor lain yang menjadikan *flat design* digemari saat ini adalah adanya pengembangan design responsif. Saat ini, semakin banyak perangkat yang terhubung ke Web, dengan berbagai ukuran layar. Hal ini menyebabkan praktisi desain sadar bahwa gaya desain yang menggunakan banyak elemen seperti *drop shadow*, *gradient* tidak dapat diterjemahkan dengan

baik ke dalam area pandang yang lebih kecil.

Flat design memungkinkan desain Web menjadi lebih efisien. Tanpa elemen desain tambahan, situs web dapat bekerja (*loading*) lebih cepat dan lebih mudah untuk diubah sesuai ukuran perangkat yang digunakan. *Flat design* juga sangat sesuai dengan layar *high-def*. Kebutuhan untuk menampilkan citra yang lebih tajam menjadikan *flat design* lebih digemari karena lebih mudah untuk menampilkan gambar tunggal dengan tipografi dibandingkan membuat beberapa gambar berbeda untuk mengakomodasi berbagai ukuran perangkat di luar sana. (Alex, 2013: 78-80).

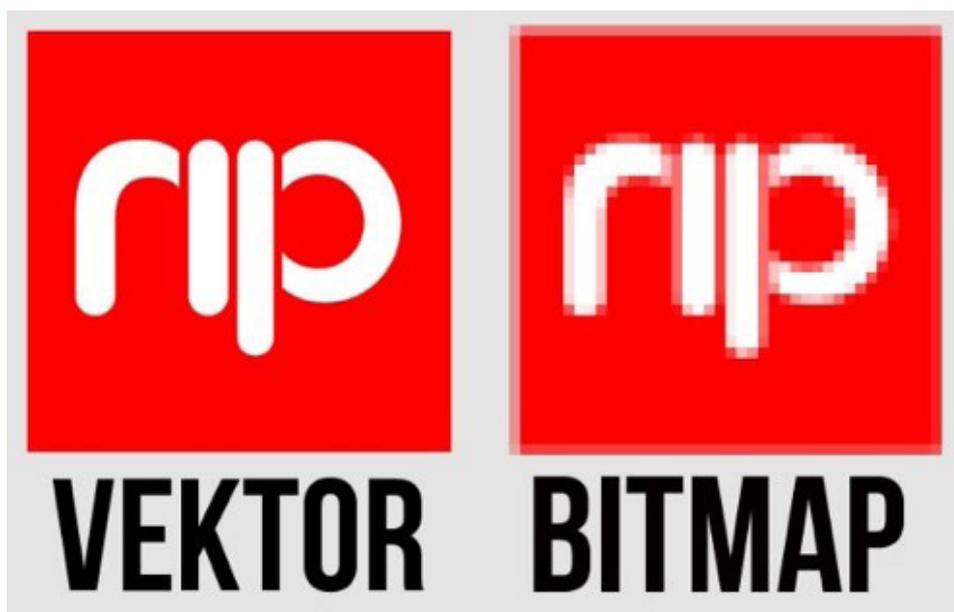
Sama seperti paragraf sebelumnya, trend akan selalu berubah dan berulang. Ada kekurangan nyata pada *flat design* di dunia digital (seperti menghilangkan petunjuk visual yang diperlukan untuk menentukan apakah ada sesuatu yang dapat diklik atau tidak), namun seiring dengan banyaknya eksperimen dan uji coba

praktisi desain, *flat design* akan berevolusi dan akhirnya menjadi gaya baru.

Salah satu petunjuk *flat design* mulai berevolusi adalah dari Google, khususnya pada aplikasi *mobile*. Meskipun aplikasi Google menggunakan *flat design*, namun mereka tidak menghilangkan unsur-unsur seperti *drop shadow* dan gradien dengan cara yang halus. Mereka tampaknya mengambil yang terbaik dari *flat design* dan *rich design* dan mengintegrasikan keduanya.

E. Aplikasi *Flat Design* pada Komputer Grafis

Komputer grafis adalah bagian dari ilmu komputer, secara garis besar yang di maksud komputer grafis adalah pembuatan maupun manipulasi gambar (visual) secara digital menggunakan media komputer. Ada dua macam gambar yang dapat dihasilkan yaitu yang berbasis *vector* dan yang berbasis *bitmap*. *Vector* berasal dari penggabungan koordinat-koordinat titik menjadi garis atau kurva yang menggunakan perhitungan matematis



Gambar 1.
Perbandingan vektor dan bitmap, 2016
(Sumber: www.wellysaputra.wordpress.com, di akses 2020)

untuk kemudian menjadi sebuah obyek, sehingga gambar tidak menjadi pecah ketika di perbesar atau di perkecil, dan ukuran file yang dihasilkan lebih kecil di bandingkan *bitmap*.

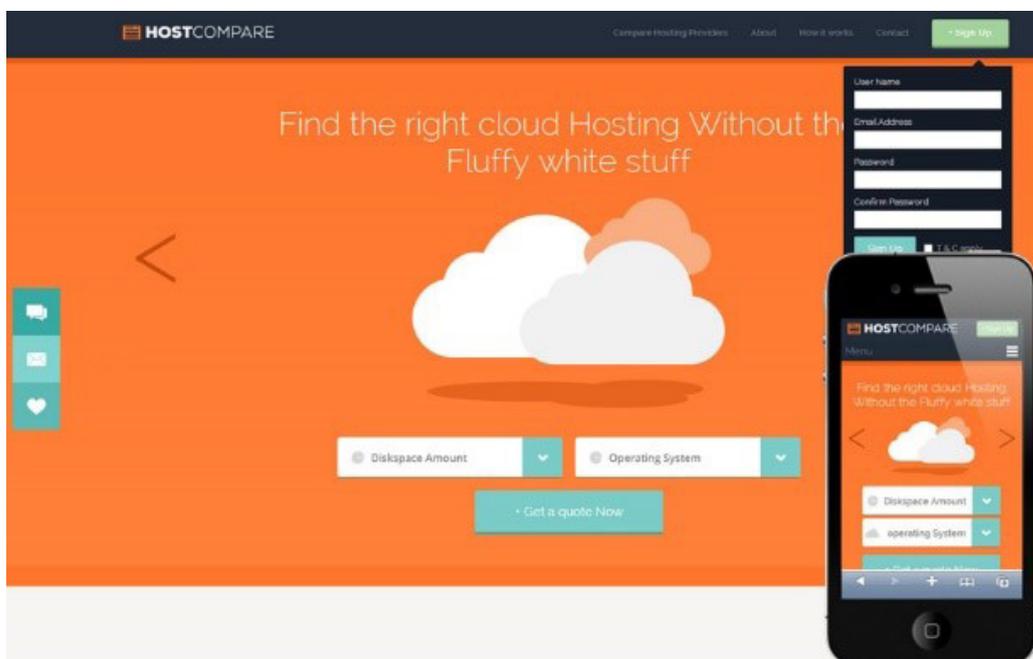
Gambar *bitmap* sangat berlawanan dengan *vector*, pada gambar dibentuk oleh sekumpulan titik yang disebut *pixel (picture element)*. Titik-titik akan terlihat sebagai gambar utuh bila dilihat dari jauh. Bila kita membesarkan gambar tersebut maka akan muncul sederetan kotak yang berhimpitan. Banyaknya titik akan berpengaruh pada tingkat kejelasan gambar yang disebut resolusi. Gambar *bitmap* mampu menangkap nuansa warna dan bentuk yang natural oleh karena itu ukuran *file* yang di hasilkan akan lebih besar.

Ada beberapa program komputer yang digunakan dalam komputer grafis antara

lain *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, dan *Corel Draw*. Pengguna *flat design* dalam aplikasi komputer grafis juga pada perancangan web. Perancangan web (*web design*) adalah istilah umum yang digunakan untuk mencakup bagaimana isi web konten ditampilkan.

1. *Flat Design* dalam Desain Komunikasi Visual

Bila ditinjau dari suku katanya, *flat* berarti datar dan *design* berarti desain atau rancangan. Secara singkat *flat design* diartikan sebagai desain datar. Sebelum *flat design* populer seperti sekarang, ada tren desain yang lebih dulu populer dan akhirnya sering dibandingkan dengan *flat design* yang populer setelahnya yaitu dari *Skeumorphism*. *Skeumorphism* mempunyai prinsip desain yang terinspirasi dari bentuk di dunia nyata. Sedangkan



Gambar 2.
Contoh web design, 2017
(Sumber: www.p.w3layouts.com, di akses 2020)

Prinsip *flat design* yaitu minimalis, menyederhanakan bentuk aslinya. Meskipun prinsipnya bertentangan kedua aliran desain ini memiliki persamaan, yaitu desain yang cenderung datar. Persamaan itulah yang menjadi landasan mengapa keduanya selalu di banding-bandingkan.

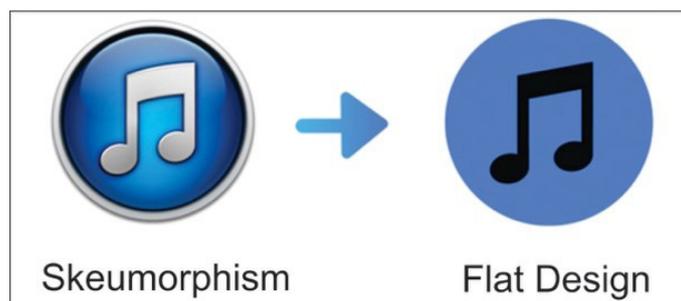
Flat Design bukan berarti tidak menggunakan efek sama sekali. *Flat design* berfokus kepada penggunaan *solid color*, tipografi, dan elemen yang lebih sederhana. Penggunaan efek yang sedikit pun membuat ukuran *file* yang dihasilkan lebih kecil.

Warna merupakan elemen penting dalam *flat design* karena berbagai penyederhanaan yang dilakukan sehingga diperlukan warna-warna yang menonjol untuk memperindah tampilan. Warna yang digunakan cenderung datar, menggunakan *solid color* dengan pewarnaan *blocking*, menggunakan warna yang sama dengan saturasi yang berbeda untuk menciptakan kontras yang halus antar gambar, teks, dan latar belakang. Penggunaan efek bayangan juga secukupnya hanya untuk memberikan aksen timbul tidak sebanyak yang digunakan pada *Skeumorphism*.

Tipografi yang digunakan dalam *flat design* terkesan bersih, jelas, dan tanpa ornamen, jenis *typeface* yang digunakan adalah *sans-serif*. Tata letak pada *flat design* juga bersih dan punya banyak *white space* atau ruang kosong, karena membuang elemen-elemen dekoratif yang tidak diperlukan namun dapat mudah dimengerti dan maknanya tersampaikan.

Flat design menjadi sangat populer pada tahun 2013 saat Microsoft menerapkan pada *user interface (UI)* di Windows 8. Microsoft menampilkan tampilan atau ikon sebagai gambar yang sangat sederhana, seperti gambar di bawah, yang menyerupai bentuk benda aslinya daripada menciptakan efek yang menyerupai benda aslinya. Seiring berjalannya waktu, gaya ini justru diikuti oleh beberapa perusahaan/merk dunia seperti Apple yang sangat terkenal dengan gaya *skeumorphism*-nya, Google, Firefox, dan masih banyak lagi.

Pada perkembangannya, *flat design* banyak diterapkan atau digunakan oleh *web designer* dan *user interface (UI) designer* untuk desain *website*, aplikasi *mobile* dan *user interface (UI)*, karena awalnya *flat*



Gambar 3.
Perbedaan *Skeumorphism* dan
Flat Design, 2017
(Sumber: www.geministudio.com, di akses 2020)



Gambar 4.
Contoh Flat Design, 2017.
(Sumber: www.myfreephotoshop.com, di akses 2020)

design populer di media digital tersebut. Para *designer* menganggap *flat design* dapat membuat *website* yang lebih responsif yaitu satu desain yang dapat diterapkan atau beradaptasi dengan beberapa layar (*screen*), selain itu *flat design* dapat memiliki waktu *loading* lebih cepat, dan sudah pasti memberikan tampilan *web* yang lebih bersih dan modern. Sekarang *flat design* juga mulai banyak diterapkan pada media lain seperti poster, iklan majalah, logo, infografik, CV dan masih banyak lagi.

Dengan menggunakan *flat design* info yang disampaikan akan lebih menarik, lebih sederhana, dan mudah dimengerti (Morissan, 2013: 8-11). Perkembangan selanjutnya, yaitu berhubungan dengan kemudahan untuk mengakses, atau menghubungkan informasi *flat design* ke berbagai pengguna, hal ini dapat memperluas manfaat dari *flat design*, sehingga informasi yang bersifat penjelasan secara detail dapat diketahui dengan langkah-langkah yang praktis.



Gambar 5.
Contoh Flat Design pada User Interface, 2017.
(Sumber: tekno.kompas.com, di akses 2020)



Gambar 6.
Penerapan Flat Design pada user interface (UI), 2017
(Sumber : www.pinterest.com, di akses 2020)

Pada sisi lain, perkembangan *flat design* menjadi tren yang boleh jadi dapat dikatakan akan memiliki waktu yang panjang, hal ini disebabkan oleh efektifitas dan fleksibilitas visual yang dimiliki flat design. Kreativitas pengolahan visual yang ditekankan pada warna dan dimensi, sebagaimana yang diterapkan dalam visualisasi *flat design*, maka secara langsung mengurangi dampak kegagalan dalam membaca teks dan informasi. Teks dibiarkan apa adanya, sehingga visual huruf muncul total atau secara keseluruhan dan tanpa distorsi. Begitu pula pada informasi, yang dilatarbelakangi oleh warna yang sederhana, ringan dan menekankan penon-jolan pada teks informasi. Informasi yang dijadikan bahan konsep, sebagai landasan bagi para desainer *flat design* dalam mengembangkan desain *interface*-nya. Hal ini disebabkan oleh karena berkembangnya dan tuntutan bahwa informasi yang penting, bahkan lebih penting dari segalanya, karena

informasi penting adalah hidup itu sendiri. Hal ini terdengar bombastis, tetapi jika benar halnya demikian, maka kebutuhan informasi yang tidak saja menjadi kebutuhan primer, bahkan posisinya menjadi “super primer” (Tim penulis, 2007: 23-27). Kedengarannya aneh, namun dunia menjelma sebagai kekuatan informasi yang harus diikuti, maka pedoman dan penghayatan dunia terhadap informasi, melebihi segalanya.

Kesederhanaan dalam tampilan, memberikan penekanan pada *flat design* yang mengandalkan nuansa pertamanya yang amat sangat penting. Karena kesan pertama yang dilihat atau diasumsi oleh orang lain, adalah bentuk keberhasilan pertama, sebelum berlanjut ke tingkat keberhasilan selanjutnya.

SIMPULAN

Banyak aliran atau tren yang berkembang dalam desain grafis. *Flat design* atau desain datar adalah salah satu

aliran atau tren yang populer belakangan ini. *Flat design* mendapat banyak pengaruh dari *The Swiss Style*, jadi ini bukan hal yang baru, tetapi pengulangan dari desain yang telah ada sebelumnya.

Ciri khas *flat design* adalah menghilangkan penggunaan bayangan, *bevel*, tekstur, dan ornament yang tidak diperlukan. Khusus pada *layout* berfokus pada tipografi yang bersih dan jelas, warna-warna yang cerah, ilustrasi dua dimensi yang *flat* juga, dan kombinasi warna yang komplementer. Menggunakan saturasi yang berbeda kontras yang halus. *Flat design* dianggap memberikan kesan yang lebih modern, *simple*, dan *playfull*. Pengertian modern disini adalah mengikuti perkembangan zaman, yang berarti bernuansa *up to date*. Sehingga aplikasi desain dapat mengikuti atau bahkan ditentukan oleh selera kebanyakan orang. *Flat design* dengan cri khasnya dapat menjadi pedoman penting dalam menggagas desain dengan multi medianya. Artinya, berbagai media dapat berpedoman terhadap *flat design*, yang notabene menggambarkan visualisasi terkini.

Adalah hal yang penting pula, adalah bagaimana ketercapaian visualisasi *flat design* menjadi tren yang berkembang saat ini, khusus dalam dunia komunikasi. Percobaan yang terus-menerus serta intuisi yang tinggi terhadap keinginan berbagai lapisan masyarakat, yang diharapkan dapat mewakili setiap masyarakat dengan berbagai kategorinya.

Flat design menggambarkan bagaimana kebutuhan antar lapisan masyarakat, yang tidak lagi tersekat oleh ciri khasnya masing-masing. Ketika lapisan atas, terindikasikan dengan posisinya yang sangat terhormat, mulia, posisi paling atas, berwibawa dengan berbagai atributnya

yang menunjukkan status sosialnya, begitu pula dengan lapisan masyarakat menengah yang mengadakan berbagai interkasi tentunya dengan tanda atau atributnya yang dimilikinya, tentunya tidak menonjol jika dibandingkan dengan masyarakat lapisan atas. Kondisi ini dibuat “dekat atau dibuat kabur” okeh *flat design*. Seolah-olah lapisan masyarakat atas dengan berbagai atributnya tidak lagi menggunakannya begitu pula dengan masyarakat lapisan yang kebetulan berada di bawahnya. Penggunaan atribut seolah-olah hilang dan digantikan oleh *flat design* ketika mereka berkumpul atau berkerumun dalam memegang telpon seluler yang pintar, seperti yang ada saat ini.

Perbedaan yang sangat menonjol dari *flat design* adalah visualisasinya yang sederhana. Seolah-olah, kreasinya yang bermuatan pesan tentang kesederhanaan namun penting. Sederhana namun tetap penting untuk digunakan dapat dijadikan pedoman bagaimana seharusnya desain visual yang berkembang saat ini. Walaupun secara psikologis, visualisasi *flat design* tidak lebih dari komposisi warna, dan bentuk yang direduksi, namun berefek penting.

Ketika faktor psikologis, lebih dominan dan dijadikan konsep pengembangan desain, maka persuasi, tuntutan dan ekspektasi yang membumbung tinggi, dapat menjadi kekuatan dapat juga menjadi kelemahan. Bagaimana desain flat ini, tidak dipersepsikan sebagai *pioneer* atau pencetus dari segala hal yang baru, tetapi sebagai indikasi berbagai atau adanya masalah desain visual yang terjadi di berbagai penggunaan dan kebutuhan, terutama dalam bidang bisnis.

Persoalan *flat design*, tidak hanya masalah visual, tetapi bagaimana peng-

gambaran interaksi antar manusia dengan segala tingkatannya, dan kecerdasannya dapat membuat atau mengembangkan kecenderungannya serta membentuk entitas-entitas baru dengan beberapa ciri khas, dengan tujuan tertentu. Perkembangan ke arah kecendrungan tertentu, adalah arah gaya hidup. Gaya hidup milenial atau zaman now, yang mengindikasikan serba digital atau mentasbihkan bahwa hidup itu adalah digital, sebagai efek digitalisasi yang tidak dapat dihindari.

Gaya hidup dengan era digitalisasi, memang mengubah platform dan standar hidup yang lebih kompleks, tetapi desain flat menghendaki kesederhanaan dalam menghadapinya. Bagaimana dengan tampilan warna-warna yang menarik, warna-warna yang ringan, bahkan super ringan (*super light*) dapat menghibur masyarakat dengan candaan, atau dengan penciptaan perasaan atau membuat *mood* seseorang menjadi lebih baik. Kecendrungan dan niat baik dapat beriringan, dan desainer dituntut untuk mengombinasikan keduanya, agar tetap eksis, disinilah *flat design* membawa aura

“positif” kepada masyarakat, dengan selalu “on” di berbagai kesempatan.

Visualisasi *flat design* dengan fleksibilitas yang luas ke berbagai media, juga mempengaruhi bagaimana gaya atau pengggayaan dunia pertelevisian, walaupun tidak serentak dan massif. Pengaruh logo atau identitas dari reality show adalah salah satunya. Identitas dari acara televisi dibuat tidak sekedar mengejar visual yang menarik, bagus, tetapi juga menggambarkan keinginan atau harapan dari masyarakat, yang menginginkan hiburan adalah benar-benar konten hiburan, tidak ada sangkut pautnya dengan hal yang lain.

Flat design yang *simple* dapat menyampaikan informasi kepada *audience* dengan lebih baik dan mudah. Namun membuat *flat design* yang mudah dimengerti pun bukanlah hal yang sepele, tantangannya adalah menciptakan sesuatu yang indah, berguna sekaligus sederhana. Oleh karena itu, desainer harus teliti dan bukan menggunakan *flat design*, harus sadar dengan apa yang ingin ia buat, apa yang ingin diraih secara visual dan apa yang ingin dikomunikasikan.

Daftar Pustaka

- Dameria, Anne. 2007. *Color basic, Panduan Dasar Warna Untuk Desainer dan Industri Grafika*. Link Match Graphic: Jakarta.
- Heizer, Jay dan Barry Render. 2009. *Operations Management, Manajemen Operasi*. Salemba Empat: Jakarta
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Penerbit Andi: Yogyakarta
- Morissan 2013. *Teori Komunikasi – Individu hingga Massa*, Kencana: Jakarta.
- Sony Kartika, Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Rekayasa Sains: Bandung
- Sobur, Alex. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Rosda: Bandung
- Susanto, Mieke. 2011. *Diksi Rupa*. DictiArt: Yogyakarta.
- Tabrani, Primadi. 2009. *Bahasa Rupa*. Kelir: Yogyakarta
- Toekio M, Soegeng. 2007. *Poster*. Kelir: Yogyakarta.
- Tim penulis. 2007. *Irama Visual*: Jalasutra, Yogyakarta.

Allan, *The Flat Design Era*, diakses pada 3 Juli 2018 dari <http://layervault.tumblr.com/post/32267022219/flat-interface-design> Cousins, Carrie, *Principles Of Flat Design*, diakses pada 3 Juli 2018 dari <http://designmodo.com/flat-design-principles>

Greif, Sacha, *Pixels : The Battles Between Flat Desihn & Skeumorphism*, diakses pada 3 Juli 2018 dari <http://sachagreif.com/flat-pixels/>