

WARNA DAN PRINSIP DESAIN *USER INTERFACE (UI)* DALAM APLIKASI SELULER “BUKALOKA”

Made Gana Hartadi, I Wayan Swandi, I Wayan Mudra*)

Abstract

Color and Design Principles of User Interface (UI) in “Bukaloka” Mobile Apps. Color is a determining factor for the success of UI design. UI design is a visual display that is very important to build interaction because the audience doesn't return to visit poor-looking applications. “Bukaloka” is a digital startup that focuses on the phenomenon of Indonesian tourism. Color doesn't affect the loading speed, so it is used to attract the attention of the audience. The application of color creates aesthetic design if it is guided by the design principles. The aim of this research is to describe colors and analyze the application of colors based on Surianto Rustan's theory of design principles. The research method is descriptive qualitative. Data collected by observation, interview, documentation, and literature. The results revealed the UI design consisted of 11 types of colors. The color doesn't reflect emphasis, sequence, and unity, but only reflects the balance. The colors of “Bukaloka” UI design haven't fulfilled the design aesthetics.

Keywords: color, design principles, UI design, mobile apps, Bukaloka

Abstrak

Warna dan Prinsip Desain User Interface (UI) dalam Aplikasi Seluler “Bukaloka”. Warna merupakan faktor penentu keberhasilan desain UI ketika berinteraksi dengan audiens. Desain UI adalah tampilan visual yang berperan penting membangun interaksi karena audiens tidak akan kembali mengunjungi aplikasi berpenampilan jelek. “Bukaloka” merupakan *startup* digital yang fokus pada fenomena pariwisata Indonesia. Warna tidak mempengaruhi kecepatan *loading*, sehingga dimanfaatkan untuk menarik perhatian audiens. Penerapan warna menciptakan desain estetis apabila berpedoman pada prinsip desain, yaitu *emphasis*, *sequence*, *balance*, dan *unity*. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan warna dan menganalisis penerapan warna. Metode penelitian adalah deskriptif kualitatif. Warna desain UI dideskripsikan secara detail, kemudian penerapan warna dianalisis berdasarkan teori prinsip desain Surianto Rustan. Data dikumpulkan dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan kepustakaan. Hasil penelitian mengungkapkan desain UI terdiri dari 11 jenis warna. Warna tersebut tidak mampu mencerminkan *emphasis*, *sequence*, dan *unity*. Penerapan warna hanya mencerminkan *balance*. Warna desain UI “Bukaloka” belum memenuhi estetika sebuah desain.

Kata kunci: warna, prinsip desain, desain UI, aplikasi seluler, Bukaloka

*) Mahasiswa Program Studi Seni Program Magister, ISI Denpasar
e-mail: gana.hartadi@gmail.com

Pendahuluan

Warna adalah atribut desain yang sangat penting karena diterapkan ke dalam elemen desain untuk membangun kesan di benak audiens. Kesan terbentuk karena warna memberikan reaksi khusus pada otak manusia (Ulita, 2019: 205). Hal senada juga diungkapkan oleh Kusrianto dalam Faizal, dkk (2018: 36), bahwa warna merupakan atribut yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan pengelihatannya, sehingga merangsang munculnya suatu perasaan atau kesan. Reaksi atau rangsangan tersebut diakibatkan oleh fungsi warna sebagai identitas atau pembeda, mengkomunikasikan informasi, dan membangkitkan emosi atau *mood*, sehingga memudahkan audiens mengenali objek. Peran warna yang sangat penting dan bersifat tidak mempengaruhi kecepatan *loading* media *online*, dapat dimanfaatkan oleh desainer *UI* untuk menarik perhatian audiens (Rustan, 2019: 54). Warna menjadi faktor penentu keberhasilan desain *UI* ketika terjadi interaksi dengan audiens. Penerapan warna menciptakan keindahan apabila berpedoman pada prinsip desain. Memahami keindahan adalah menelaah struktur desain yang terdiri dari unsur desain, prinsip desain, dan asas desain (Dharsono, 2007: 69).

Prinsip desain merupakan pedoman atau tata aturan menyusun elemen dan atribut desain agar terlihat indah dan fungsional. Sebuah *game* edukasi atau aplikasi seluler yang baik harus memenuhi prinsip-prinsip desain secara umum dalam desain *UI* (Wibawanto, 2018: 57). Secara umum, prinsip desain terdiri dari penekanan (*emphasis*), urutan (*sequence*), keseimbangan (*balance*), dan kesatuan (*unity*) (Rustan, 2017: 74). Kombinasi setiap prinsip desain akan menciptakan keindahan, serta menambah efektivitas dan efisiensi desain ketika berinteraksi dengan audiens. Prinsip desain bersifat universal, sehingga dapat diterapkan dalam berbagai bidang desain, termasuk desain *user interface* (*UI*). Hal ini didukung oleh pernyataan Kalbuadi, dkk (2018: 22), bahwa mendesain *UI* merupakan proses dalam membuat sebuah media *online* dari sisi estetis (keindahan), salah satunya adalah penerapan prinsip desain.

Desain *UI* merupakan komponen penyusun aplikasi seluler, bersama dengan desain *user experience* (*UX*). Pengalaman yang dirasakan audiens setelah menggunakan aplikasi seluler disebut desain *UX*. Sedangkan, tampilan visual yang dilihat audiens ketika sedang berinteraksi dengan aplikasi seluler disebut desain *UI*. Menurut Galitz dalam Faizal, dkk (2018: 36), desain *UI* merupakan bagian terpenting dari sistem komputer atau aplikasi seluler yang dapat dilihat, didengar, dan disentuh. Tujuan desain *UI* adalah memudahkan segala aktivitas mengoperasikan media-media digital tersebut agar menjadi lebih produktif dan dapat dinikmati. Peran desain *UI* yang sangat penting menyebabkan interaksi antara audiens dengan aplikasi seluler menjadi sangat rentan. Tampilan visual memiliki peran penting dalam membangun interaksi karena audiens tidak akan kembali mengunjungi atau menggunakan aplikasi yang penampilannya dianggap buruk (Rustan, 2019: 54). Hal senada juga diungkapkan oleh Ulita (2019: 205), bahwa kekuatan visual merupakan hal penting yang berpengaruh dalam strategi pemasaran untuk memikat minat audiens. Oleh karena itu, desain *UI* harus estetis dan mengikuti perkembangan tren gaya visual agar audiens mendapatkan kenyamanan, kemudahan, dan menimbulkan keberlanjutan dalam menggunakan aplikasi seluler.

Aplikasi seluler adalah produk teknologi digital berupa perangkat lunak tambahan dalam *smartphone* atau media lainnya. Perangkat ini bertujuan menunjang aktivitas pengguna untuk mempermudah dan meningkatkan fleksibilitas. Aplikasi seluler berkembang pesat pada era Revolusi Industri 4.0. Menurut Prasetyantono dalam Abdullah (2019: 48), kehadiran Revolusi Industri 4.0 ditandai dengan perkembangan teknologi canggih yang pesat dan berpengaruh besar terhadap kehidupan manusia, seperti kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), perdagangan digital (*e-commerce*), data raksasa, teknologi finansial, ekonomi berbagi, hingga penggunaan robot. Produk-produk yang diciptakan pada era ini, bertujuan untuk mempermudah aktivitas sehari-hari manusia melalui sebuah perangkat digital agar lebih efektif dan efisien. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Julianto (2019: 27-28), bahwa semangat era Revolusi Industri 4.0 lahir dari interaksi baru antara manusia dengan medium komunikasi visual yang dipengaruhi oleh tipisnya jarak, ruang, dan waktu dalam menikmati obyek melalui penerapan teknologi digital. Selain itu, perkembangan teknologi digital juga membuat pola pikir masyarakat menjadi semakin kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan, sehingga memunculkan pemikiran baru tentang *startup* digital.

Startup merupakan istilah untuk mengelompokkan perusahaan rintisan yang sedang berkembang dan masih mencari bentuk bisnis yang tepat agar mampu bertahan dalam persaingan yang semakin ekstrem. Menurut Steve G. Blank dalam Saputra (2015: 3), *startup* adalah sebuah organisasi temporer yang dibentuk dengan tujuan untuk mencari model bisnis yang *repeatable* dan *scalable*. *Repeatable* dan *scalable* adalah sifat dari model bisnis yang dapat diulang dalam skala tertentu berdasarkan momentum yang tepat. Hal ini juga diungkapkan oleh Ries dalam Jaya, dkk (2017: 169), bahwa *startup* merupakan suatu perusahaan digital yang mengutamakan kecepatan dan ketepatan dalam berbisnis untuk menciptakan produk atau jasa di tengah ketidakpastian yang ekstrem. Perkembangan *startup* di era Revolusi Industri 4.0 yang semakin pesat menuntut digitalisasi dalam berbagai segi kehidupan, termasuk produk atau jasa yang ditawarkan oleh *startup* tersebut, sehingga muncul istilah *startup* digital. “Bukaloka” merupakan sebuah *startup* digital yang menggunakan aplikasi seluler sebagai media komunikasi visual. *Startup* ini adalah satu-satunya *startup* digital dari Bali yang fokus pada industri pariwisata meliputi aktivitas wisata, atraksi wisata, tur harian, paket tur dan hotel, restoran, serta transportasi. “Bukaloka” memberdayakan pelaku industri kreatif dan pariwisata Indonesia untuk menciptakan bisnis berbasis teknologi digital yang berkelanjutan. Bisnis tersebut bertujuan meningkatkan kesejahteraan masyarakat, serta memberikan pengalaman yang berkesan bagi wisatawan dalam menikmati berbagai destinasi Indonesia melalui penawaran menarik dan harga yang terjangkau (Santhana, 2020). Berdiri pada akhir tahun 2015, “Bukaloka” memiliki umur yang masih sangat muda, serta masih berusaha mengembangkan dan menemukan model bisnis yang tepat. Seiring dengan hal tersebut, “Bukaloka” juga terus melakukan pembenahan dalam aplikasinya, termasuk desain *UI*.

Berdasarkan fenomena di atas, desain *UI* “Bukaloka” merupakan objek yang menarik untuk diteliti karena berperan sebagai tampilan visual yang mampu memengaruhi keputusan audiens. Selain itu, desain *UI* juga perlu untuk dibenahi dan diperbarui seiring perkembangan model bisnis. Keputusan audiens serta pembenahan dan pembaruan aplikasi dipengaruhi oleh penerapan warna yang harus sesuai dengan prinsip-prinsip desain untuk menciptakan daya tarik serta desain yang fungsional dan estetis. Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan warna-warna yang menyusun desain *UI* dan menganalisis penerapan warna berdasarkan teori prinsip desain.

Teori prinsip desain yang digunakan dalam analisis warna desain *UI* “Bukaloka” berpedoman pada teori Suriyanto Rustan. Teori tersebut membagi prinsip desain menjadi 4 jenis, yaitu penekanan (*emphasis*), urutan (*sequence*), keseimbangan (*balance*), dan kesatuan (*unity*). *Emphasis* digunakan untuk memberi penekanan agar sebuah elemen menjadi pusat perhatian (Rustan, 2017: 78). Pada umumnya, warna paling kuat dengan ukuran paling besar yang menempati posisi paling atas akan mampu membuat penekanan, sehingga pandangan pertama audiens tertuju pada bagian tersebut (Rustan, 2019: 106). *Sequence* adalah urutan prioritas informasi dalam desain. Pada umumnya, penentuan *sequence* dilakukan berdasarkan teori yang diungkapkan oleh Garcia dan Stark dalam Rustan (2017: 76), bahwa masyarakat di wilayah pengguna bahasa dan tulisan latin melakukan kegiatan membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Keseimbangan dapat dibagi menjadi keseimbangan simetris yang bersifat kokoh dan formal serta keseimbangan asimetris yang bersifat dinamis (Rustan, 2017: 80-82). Warna berpengaruh besar dalam menyeimbangkan komposisi asimetris karena warna memiliki intensitas yang berbeda-beda (Rustan, 2019: 107). *Unity* tidak hanya kesatuan antarelemen yang terlihat secara fisik, namun juga kesatuan antara fisik dan non-fisik, yaitu pesan yang dibawa dalam konsep desain (Rustan, 2017: 84). Penerapan prinsip *unity* dapat dilakukan dengan mewarnai *background* desain menggunakan 1 jenis warna yang cukup kuat (Rustan, 2019: 110).

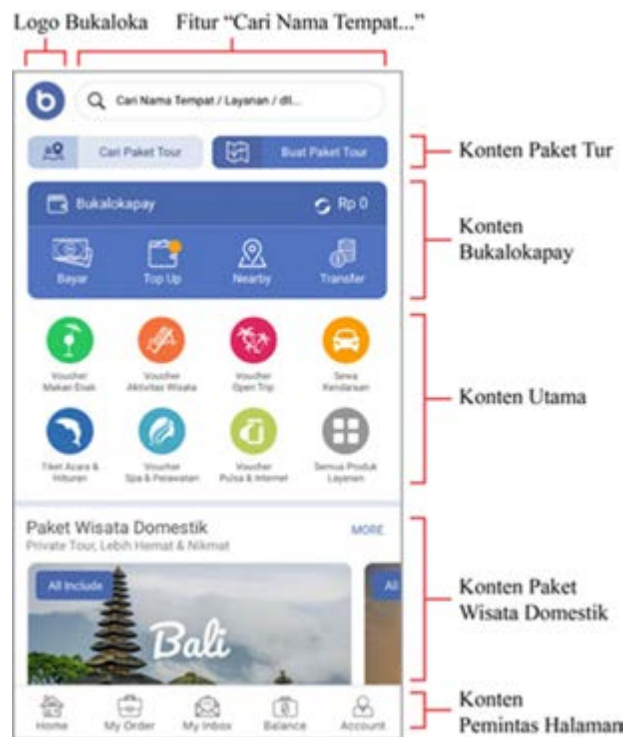
Metode

Penelitian warna dan prinsip desain *UI* dalam aplikasi seluler “Bukaloka” menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif dilakukan dengan menyusun data sesuai temanya (Strauss dan Corbin, 2003: 12). Data yang disusun secara sistematis adalah fakta-fakta tentang warna yang terdapat dalam desain *UI* “Bukaloka”, seperti jenis dan penerapan warna pada masing-masing bagian desain *UI*. Data yang telah terkumpul dalam bentuk deskripsi, kemudian dianalisis menggunakan metode kualitatif. Metode analisis kualitatif digunakan untuk menangkap dan memahami sesuatu dibalik fenomena yang sedikit pun belum diketahui (Strauss dan Corbin, 2003: 4-5). Analisis kualitatif menekankan pada kegiatan mengungkapkan kebenaran atas fakta yang telah disusun berdasarkan teori-teori tertentu, sehingga diperoleh fakta baru dibalik fenomena yang ditimbulkan oleh objek penelitian. Analisis kualitatif berpedoman pada teori prinsip desain Suriyanto Rustan yang terdiri dari penekanan (*emphasis*), urutan (*sequence*), keseimbangan (*balance*), dan kesatuan (*unity*).

Data yang akan disusun pada penelitian ini dikumpulkan dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan kepustakaan. Observasi dilakukan ke kantor “Bukaloka” yang berlokasi di Colony Creative Hub, Plaza Renon, Bali. Observasi bertujuan untuk mengetahui dan mengamati secara langsung perusahaan dan anggota tim *startup* digital “Bukaloka”, sehingga dapat dilakukan metode wawancara untuk memperoleh data yang lebih mendetail tentang perusahaan dan aplikasi seluler “Bukaloka”. Pengumpulan data ini menggunakan teknik *purposive sampling* agar data yang diperoleh langsung dari informan yang ahli atau berkompeten di bidangnya masing-masing. Teknik ini menghasilkan informan kunci sebagai sumber data utama yang memiliki wawasan lengkap tentang “Bukaloka”, serta informan ahli yang menguasai bidang desain *UI*. Informan kunci adalah I Putu Aditya Santhana selaku *Founder* dan CEO Bukaloka, serta informan ahli adalah Wayan Galih Pratama selaku desainer *UI* dan programmer Bukaloka. Dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data yang berkaitan dengan tampilan visual aplikasi seluler “Bukaloka”. Metode dokumentasi dilakukan dengan teknik *screenshot* pada aplikasi seluler “Bukaloka” agar menghasilkan gambar yang sesuai dengan proporsi asli. Sedangkan, kepustakaan diperoleh melalui buku, jurnal, dan sumber-sumber lain yang bertujuan untuk mengumpulkan teori-teori relevan tentang desain *UI*, warna, dan prinsip desain yang berperan penting dalam tahap analisis data.

Hasil dan Pembahasan

Desain *UI* aplikasi seluler “Bukaloka” terdiri dari 5 halaman, yaitu *Home*, *My Order*, *My Inbox*, *Balance*, dan *Account*. Masing-masing halaman memiliki fungsi yang berbeda-beda, namun tetap saling berkaitan dan melengkapi untuk menunjang kinerja aplikasi tersebut.



Gambar 1. Halaman *Home* Desain *UI* Aplikasi Seluler “Bukaloka”
(Sumber: Pengolahan *screenshot* aplikasi seluler “Bukaloka”, 2020)

Penelitian ini dibatasi pada halaman *Home* karena berperan sebagai tampilan visual pertama yang dilihat oleh audiens ketika berinteraksi dengan aplikasi “Bukaloka”. Tampilan visual halaman *Home* akan menimbulkan kesan pertama di benak audiens yang sangat menentukan keputusan untuk melanjutkan menjelajahi aplikasi tersebut. Situs *website* atau aplikasi seluler dengan tampilan yang baik hanya akan dirasakan audiens pada saat pertama kali dikunjungi (Iswandi, 2018: 106). Dengan demikian, kesan yang timbul pada saat interaksi pertama melalui halaman *Home* menjadi kunci keberlanjutan audiens untuk berinteraksi dengan media komunikasi visual tersebut.

Halaman *Home* desain UI “Bukaloka” dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian untuk mempermudah mendeskripsikan warna dan menganalisis penerapannya berdasarkan teori prinsip desain. Bagian-bagian yang menyusun halaman *Home* desain UI terdiri dari logo “Bukaloka”, fitur “Cari Nama Tempat...”, konten paket tur, konten “Bukalokapay”, konten utama, konten paket wisata domestik, dan konten pemintas halaman. Keseluruhan bagian dalam halaman tersebut tersusun oleh 11 jenis warna, yaitu warna putih, abu-abu, hitam, biru keunguan, biru, biru kehijauan, merah, oranye kemerahan, oranye, hijau kekuningan, dan hijau (Pratama, 2020).



Gambar 2. Warna Desain UI Aplikasi Seluler “Bukaloka”
(Sumber: Hartadi, 2020)

Warna putih mendominasi halaman *Home* desain UI sebagai *background*. Apabila diurutkan dari bagian atas, logo “Bukaloka” menggunakan warna putih berbentuk huruf ‘b’ di dalam lingkaran berwarna biru keunguan. Fitur “Cari Nama Tempat...” yang terletak di sebelah kanan logo memiliki warna abu-abu pada garis luar bentuk oval serta warna hitam pada teks dan ikon. Konten paket tur terdiri dari fitur “Cari Paket Tour” dan fitur “Buat Paket Tour”. Fitur “Cari Paket Tour” memiliki teks dan bentuk persegi panjang berwarna biru keunguan. Namun, warna biru keunguan persegi panjang tersebut menggunakan transparansi 40% pada bagian kiri dan transparansi 20% pada bagian kanan. Fitur “Buat Paket Tour” juga menggunakan warna biru keunguan pada bentuk persegi panjang, namun transparansi hanya terdapat pada bagian kanan sebesar 90%. Selain itu, teks dalam fitur tersebut menggunakan warna putih. Warna pada fitur “Buat Paket Tour” diterapkan pula pada konten “Bukalokapay”. Warna biru keunguan terdapat pada bentuk persegi panjang bagian atas dan transparansi 90% pada bagian bawah. Teks dan ikon dalam fitur konten tersebut berwarna putih, namun terdapat penerapan lingkaran berwarna oranye dalam ikon fitur “Top Up”.

Konten utama terdiri dari fitur “Voucher Makan Enak”, fitur “Voucher Aktivitas Wisata”, fitur “Voucher Open Trip”, fitur “Sewa Kendaraan”, fitur “Tiket Acara & Hiburan”, fitur “Voucher Spa & Perawatan”, fitur “Voucher Pulsa & Internet”, dan fitur “Semua Produk Layanan”. Masing-masing fitur tersebut memiliki teks berwarna abu-abu dan ikon berwarna putih. Ikon diterapkan di dalam lingkaran berwarna hijau, oranye kemerahan, merah, oranye, biru, biru kehijauan, hijau kekuningan, dan abu-abu.

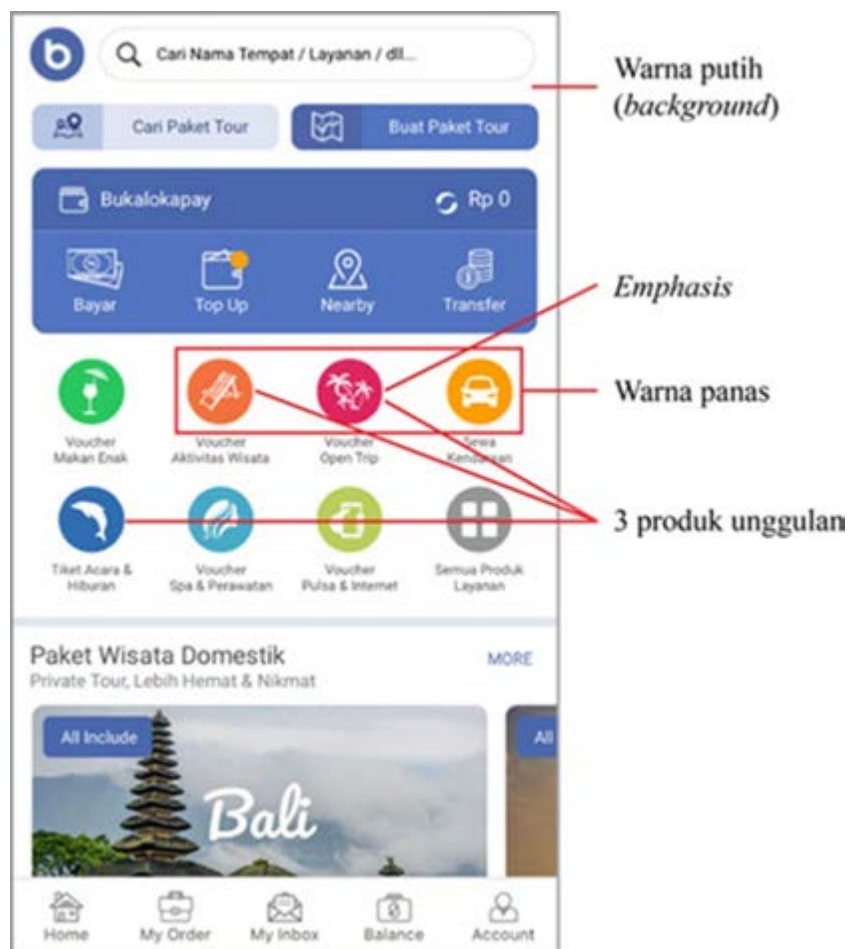
Konten paket wisata domestik menerapkan warna hitam, abu-abu, putih, dan biru keunguan. Warna hitam diterapkan sebagai judul konten dan warna abu-abu sebagai keterangan judul. Warna biru keunguan terdapat dalam teks “MORE” dan bentuk persegi panjang di dalam ilustrasi foto. Persegi panjang tersebut memiliki teks “All Include” berwarna putih. Selain itu, warna putih juga diterapkan dalam teks “Bali”. Adapun bagian terakhir halaman *Home* desain UI, yaitu konten pemintas halaman menerapkan warna abu-abu sebagai teks dan ikon pada fitur “Home”, fitur “My Order”, fitur “My Inbox”, fitur “Balance”, dan fitur “Account”.

Pemilihan warna dalam halaman *Home* desain UI berpedoman pada produk-produk yang dimiliki oleh “Bukaloka”. Warna-warna tersebut mengikuti kesan yang dimiliki oleh masing-masing produk. “Bukaloka” memiliki 3 jenis produk unggulan yakni aktivitas wisata, atraksi wisata, dan tur harian. Selain itu, terdapat pula 3 produk tambahan yang terdiri dari paket tur dan hotel, restoran, serta transportasi (Santhana, 2020). Produk-produk tersebut terangkum dalam konten utama, sedangkan konten dan fitur lainnya berperan sebagai penunjang untuk memberikan alternatif dan kemudahan dalam menggunakan aplikasi seluler “Bukaloka”

Warna yang dimiliki oleh produk, fitur, dan konten tersebut harus mampu terlihat indah untuk menarik perhatian audiens sesuai bobotnya masing-masing. Warna berperan penting dalam menentukan keindahan desain UI karena tidak mempengaruhi kecepatan *loading* sebuah aplikasi. Selain itu, warna juga sangat berperan untuk membentuk kesan pertama yang positif di benak audiens karena dapat memberikan kenyamanan dalam membaca dan memahami informasi (Iswandi, 2018: 106). Oleh karena itu, tampilan warna desain UI yang indah dapat menjadi penentu keberlanjutan audiens dalam menggunakan aplikasi tersebut. Keindahan desain UI berpedoman pada prinsip desain secara umum yang diungkapkan oleh Suriantio Rustan, yaitu *emphasis* (penekanan), *sequence* (urutan), *balance* (keseimbangan), dan *unity* (kesatuan).

***Emphasis* (Penekanan)**

Emphasis adalah penekanan dalam desain. *Emphasis* digunakan untuk memberi penekanan agar sebuah elemen menjadi pusat perhatian (Rustan, 2017: 78). Pusat perhatian dalam desain merupakan bagian yang paling penting (*vocal point*), sehingga harus mendapatkan prioritas utama. Pada umumnya, warna paling kuat dengan ukuran paling besar yang menempati posisi paling atas akan mampu membuat penekanan, sehingga pandangan pertama audiens tertuju pada bagian tersebut (Rustan, 2019: 106). Warna paling kuat dalam desain dapat berupa warna paling gelap, warna paling terang, warna paling cerah (warna panas), atau warna paling sejuk (warna dingin). Penerapan warna paling kuat dilakukan dengan menentukan kontras warna dari dominasi warna lainnya dalam desain (Rustan, 2017: 78).



Gambar 3. *Emphasis* Dalam Desain UI Aplikasi Seluler “Bukaloka”
(Sumber: Pengolahan *screenshot* aplikasi seluler “Bukaloka”, 2020)

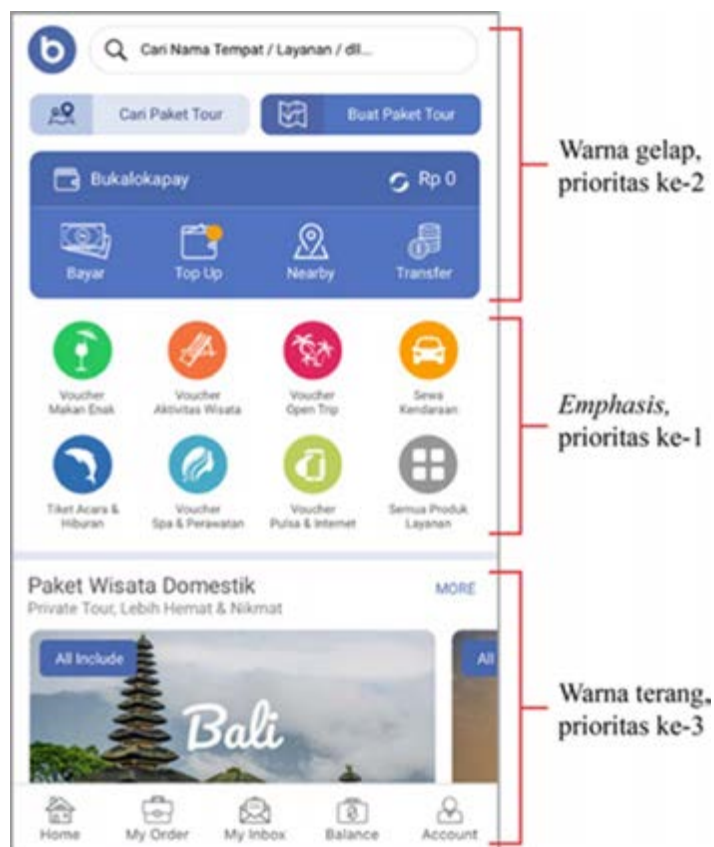
Halaman *Home* desain UI didominasi oleh warna putih sebagai *background* desain. Selain itu, terdapat pula beberapa warna lainnya yang dapat dikelompokkan menjadi warna panas (merah, oranye kemerahan, dan oranye) dan warna dingin (biru keunguan, biru, biru kehijauan, hijau, dan hijau kekuningan). Warna panas memiliki kesan yang lebih dekat/kuat daripada warna dingin, jika diterapkan di atas *background* yang berwarna putih (Rustan, 2019: 108). Hal senada juga diungkapkan oleh Huchendorf dalam Ulita (2019: 216) tentang penelitian efek warna terhadap memori otak manusia, menemukan bahwa warna panas memberikan daya tarik yang berbeda dan lebih mudah diingat oleh audiens daripada warna dingin. Jenis warna yang tergabung dalam kelompok warna panas juga memiliki kekontrasan berdasarkan kedudukannya di dalam *color wheel*. Warna merah merupakan warna primer, warna oranye kemerahan adalah warna *intermediate*, dan warna oranye termasuk dalam kategori warna sekunder. Tingkat kekontrasan paling tinggi dimiliki oleh warna primer jika dibandingkan dengan warna sekunder dan *intermediate* (Rustan, 2019: 29). Dengan demikian, *emphasis* dalam halaman *Home* desain UI adalah warna panas, yaitu warna merah yang terdapat dalam konten utama.

Penerapan warna merah sebagai *emphasis* berada dalam kelompok 3 produk unggulan “Bukaloka” di dalam konten utama. Produk unggulan merupakan prioritas utama yang ingin disampaikan oleh “Bukaloka”, sehingga harus memiliki porsi atau bobot yang sama penting. Persamaan porsi penekanan dapat dicapai melalui penerapan warna yang sama (merah) atau berada dalam kelompok warna yang sama (warna panas). Warna merah dimiliki oleh produk tur harian, sedangkan produk aktivitas wisata berwarna oranye kemerahan dan produk atraksi wisata berwarna biru. Ketiga produk unggulan “Bukaloka” memiliki warna yang berbeda, sehingga persamaan prioritas tidak dapat dicapai melalui persamaan warna. Apabila dianalisis melalui pengelompokan jenis warna panas, warna merah dan oranye kemerahan merupakan kelompok warna panas, sedangkan warna biru adalah warna dingin. Warna biru sebagai warna dingin bersifat kontras dengan warna panas merah dan oranye kemerahan. Warna biru tidak tepat diterapkan sebagai warna produk unggulan karena akan membiarkan informasi yang disampaikan oleh desain UI “Bukaloka” kepada audiens. Dengan demikian, desain UI “Bukaloka” menerapkan warna secara keliru untuk membentuk penekanan informasi dari produk unggulannya.

***Sequence* (Urutan)**

Sequence adalah urutan prioritas informasi dalam desain. Pada umumnya, penentuan *sequence* dilakukan berdasarkan teori yang diungkapkan oleh Garcia dan Stark dalam Rustan (2017: 76), bahwa masyarakat di wilayah pengguna bahasa dan tulisan latin melakukan kegiatan membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Selain itu, *sequence* juga dapat ditentukan oleh *emphasis*. *Emphasis* yang berfungsi sebagai penekanan dalam desain memiliki peran untuk menjadi prioritas paling penting, sehingga menempati urutan informasi pertama, kemudian diikuti oleh informasi yang memiliki bobot penting, kurang penting, dan seterusnya. Namun, penentuan urutan informasi berdasarkan *emphasis* juga tetap mengacu pada aturan- aturan yang telah berlaku secara umum, seperti pola dari atas ke bawah dan dari kiri ke kanan ataupun menyerupai huruf C, L, T, I, Z, dan lainnya.

Prinsip *emphasis* membuat urutan informasi yang paling penting (ke-1) berada dalam konten utama. Urutan prioritas informasi berikutnya dapat ditentukan berdasarkan perbedaan intensitas antara bagian halaman *Home* desain UI yang memiliki kesan warna gelap/tua dan kesan warna terang/muda. Warna tua terkesan lebih dekat daripada warna muda jika diterapkan di atas *background* berwarna putih (Rustan, 2019: 108). Logo “Bukaloka”, fitur “Cari Nama Tempat...”, konten paket tur, dan konten “Bukalokapay” memiliki kesan warna lebih gelap daripada konten paket wisata domestik dan konten pemintas halaman. Kesan warna yang lebih gelap pada bagian atas halaman *Home* mendapatkan prioritas ke-2, sedangkan prioritas ke-3 terletak pada bagian bawahnya dengan kesan warna yang lebih terang. Adapun urutan prioritas informasi halaman *Home* desain UI adalah dari bagian tengah, menuju bagian atas, dan berakhir di bagian bawah. Urutan tersebut tidak membentuk pola huruf apapun serta tidak diterapkan secara tepat berdasarkan teori *sequence* Garcia dan Stark yang mengurutkan prioritas dari atas ke bawah ketika membaca suatu informasi.



Gambar 4. *Sequence* Dalam Desain UI Aplikasi Seluler “Bukaloka”
 (Sumber: Pengolahan *screenshot* aplikasi seluler “Bukaloka”, 2020)

Selain itu, prinsip *sequence* juga terdapat dalam konten utama karena merangkum produk-produk “Bukaloka” termasuk dengan produk unggulannya. Prioritas informasi dalam konten utama dapat diurutkan berdasarkan *emphasis* (warna kuat) dan kecenderungannya menuju warna yang lemah. Warna panas yang berperan sebagai *emphasis* atau prioritas ke-1, berangsur-angsur bergeser ke warna yang lebih sejuk dan lebih lemah (Rustan, 2019: 106).



Gambar 5. *Sequence* dalam konten utama desain UI
 (Sumber: pengolahan *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka, 2020)

Warna merah sebagai *emphasis* menempati urutan ke-1, diikuti oleh warna oranye kemerahan, oranye, hijau kekuningan, hijau, biru kehijauan, biru, dan abu-abu. Berdasarkan susunan warna dalam konten utama maka urutan warna-warna tersebut tidak beraturan, sehingga terkesan membingungkan dan tidak membentuk pola huruf apapun, serta tidak mampu memenuhi teori *sequence* Garcia dan Stark yang mengurutkan prioritas pembacaan informasi dari kiri ke kanan ataupun dari atas ke bawah.

Balance (Keseimbangan)

Balance adalah keseimbangan antareleman dalam sebuah desain. Keseimbangan dapat dibagi menjadi keseimbangan simetris yang bersifat kokoh dan formal serta keseimbangan asimetris yang bersifat dinamis (Rustan, 2017: 80-82). Keseimbangan simetris dalam sebuah desain dapat dicapai dengan sangat mudah melalui pencerminan dan dapat diukur secara matematis. Sedangkan, keseimbangan asimetris hanya bersifat optis atau terkesan seimbang antareleman dalam sebuah desain.



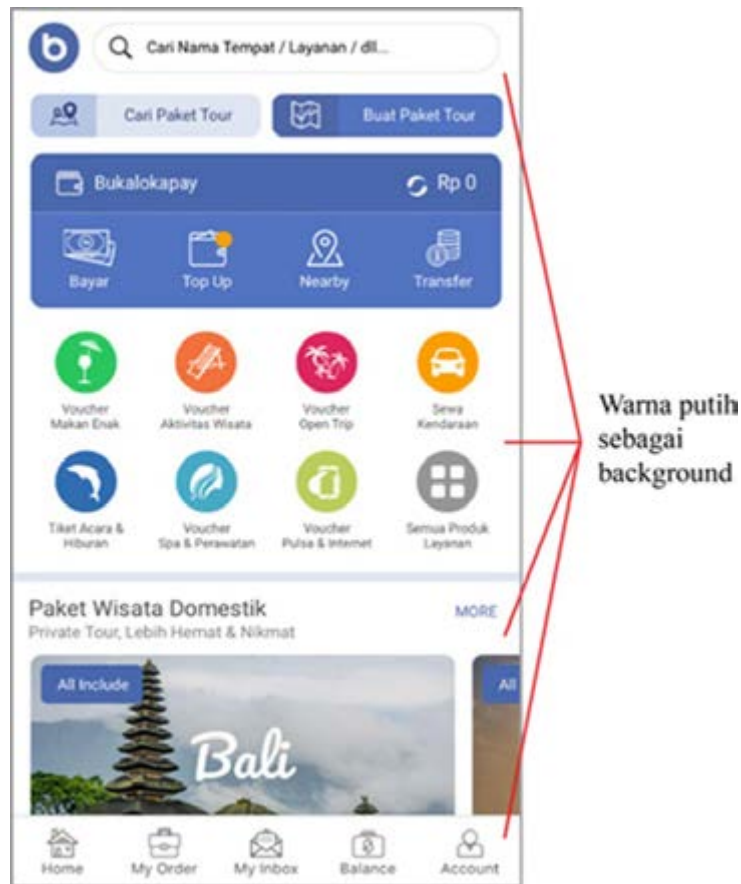
Gambar 6. *Balance* Dalam Desain UI Aplikasi Seluler “Bukaloka”
(Sumber: Pengolahan *screenshot* aplikasi seluler “Bukaloka”, 2020)

Keseimbangan yang dimiliki oleh desain *UI* aplikasi seluler “Bukaloka” tergolong dalam keseimbangan asimetris karena warna-warna yang diterapkan antarbagian tidak sama persis, namun terkesan seimbang. Warna berpengaruh besar dalam menyeimbangkan komposisi asimetris karena warna memiliki intensitas yang berbeda-beda (Rustan, 2019: 107). Prinsip *balance* dalam komposisi asimetris dapat diciptakan dengan mewarnai unsur yang berbeda posisi dan ukuran dengan intensitas warna yang hampir sama kuat. Unsur yang berukuran kecil atau memiliki posisi yang kurang strategis dapat diberikan warna dengan intensitas yang lebih kuat. Begitu pula dengan unsur yang berukuran lebih besar atau posisi yang dimiliki sangat strategis, diwarnai dengan intensitas yang lebih lemah.

Keseimbangan asimetris membagi desain *UI* “Bukaloka” secara vertikal. Keseimbangan asimetris terjadi akibat adanya perbedaan posisi elemen-elemen penyusun halaman tersebut. Bagian sebelah kiri memiliki posisi elemen yang lebih rapat daripada bagian sebelah kanan. Posisi yang lebih rapat menyebabkan elemen-elemen pada bagian kiri memiliki intensitas warna yang kuat. Sedangkan, posisi yang kurang rapat pada bagian kanan memiliki intensitas warna yang kurang kuat. Namun, intensitas warna kuat mampu diseimbangkan oleh *emphasis* yang terletak di sebelah kanan, yaitu warna merah. *Emphasis* memiliki ukuran yang kecil, tetapi intensitas warnanya paling kuat di antara elemen-elemen lain. Dengan demikian, prinsip keseimbangan asimetris dalam halaman *Home* desain *UI* “Bukaloka” telah diterapkan dengan tepat, yaitu elemen-elemen yang memiliki posisi kurang rapat diberikan intensitas warna paling kuat melalui penerapan *emphasis*, sedangkan elemen-elemen dengan posisi lebih rapat mendapatkan intensitas warna lebih lemah.

***Unity* (Kesatuan)**

Unity merupakan kesan kesatuan dalam desain. *Unity* tidak hanya kesatuan antarelemen yang terlihat secara fisik, namun juga kesatuan antara fisik dan non-fisik, yaitu pesan yang dibawa dalam konsep desain (Rustan, 2017: 84). Penerapan prinsip *unity* dapat dilakukan dengan mewarnai *background* desain menggunakan 1 jenis warna yang cukup kuat (Rustan, 2019: 110). Pewarnaan *background* tersebut tidak serta-merta menghasilkan *unity* karena elemen dan atribut lainnya juga harus diatur berdasarkan konsep desain.



Gambar 7. Unity Dalam Desain UI Aplikasi Seluler “Bukaloka”
(Sumber: Pengolahan *screenshot* aplikasi seluler “Bukaloka”, 2020)

Desain UI “Bukaloka” ingin menyampaikan pesan tentang 6 jenis produk yang dijual untuk memuaskan dan memudahkan wisatawan dalam menikmati liburannya di Indonesia. Adapun produk-produk tersebut, yaitu aktivitas wisata, atraksi wisata, tur harian, paket tur dan hotel, restoran, serta transportasi. Penyampaian pesan berpedoman pada konsep *clean*, *simple*, dan *less button* (Santhana, 2020). Konsep tersebut mengacu pada tren gaya visual *mobile apps* atau *website*, yaitu bentuk sederhana dan membuang elemen yang tidak diperlukan, sehingga terlihat sederhana dan minimalis (Rustan, 2019: 55).

Visualisasi konsep ke dalam warna desain UI dilakukan dengan menerapkan *background* berwarna putih dan beberapa warna variasi untuk mewakili produk “Bukaloka”. Warna variasi desain UI terdiri dari 10 jenis, yaitu warna abu-abu, hitam, biru keunguan, biru, biru kehijauan, merah, oranye kemerahan, oranye, hijau kekuningan, dan hijau. Warna-warna tersebut sangat beragam dan tidak sepenuhnya memiliki kontras yang cukup kuat dengan warna putih. Tingkat kontras yang lemah terlihat dari penerapan warna sejuk yang begitu banyak dalam desain UI. Seperti pemaparan pada prinsip penekanan, bahwa warna sejuk memiliki tingkat kontras yang lebih lemah daripada warna panas jika diterapkan di atas *background* yang berwarna putih. Penerapan warna putih tersebut seharusnya memiliki kontras yang cukup kuat untuk mengikat warna-warna lainnya, namun tidak dapat berfungsi secara optimal dalam desain UI

“Bukaloka”. Selain itu, penggunaan terlalu banyak jenis warna variasi tidak sesuai dengan konsep sederhana dan minimalis. Kesederhanaan dan minimalis menuntut untuk menerapkan sedikit warna, namun tetap terlihat estetik. Penerapan variasi warna (*Hue*) yang terlalu banyak akan membuat desain terlihat terlalu ramai dan susah untuk mengkombinasikannya. Kombinasi 2 atau 3 warna (*Hue*) sudah cukup mampu memberikan variasi dalam desain (Rustan, 2019: 21). Oleh karena itu, prinsip *unity* tidak diterapkan dengan tepat karena penggunaan terlalu banyak jenis warna variasi yang bertentangan dengan konsep sederhana dan minimalis, sehingga sangat sulit pula untuk menentukan 1 jenis warna yang kuat sebagai *background* untuk mengikat seluruh elemen dan atribut dalam halaman *Home* desain *UI* “Bukaloka”.

Simpulan

Desain *UI* aplikasi seluler “Bukaloka” disusun oleh 11 jenis warna yang terdiri dari warna putih, abu-abu, hitam, biru keunguan, biru, biru kehijauan, merah, oranye kemerahan, oranye, hijau kekuningan, dan hijau. Seluruh warna tersebut diterapkan ke dalam bagian-bagian penyusun halaman *Home* desain *UI* yang terdiri dari logo “Bukaloka”, fitur “Cari Nama Tempat...”, konten paket tur, konten “Bukalokapay”, konten utama, konten paket wisata domestik, dan konten pemintas halaman. Pemilihan warna berpedoman pada produk-produk yang ditawarkan “Bukaloka” agar mencerminkan kesan yang dimiliki oleh masing-masing produk.

Berdasarkan penerapan 11 jenis warna di atas, desain *UI* hanya mampu menerapkan prinsip *balance* asimetris. Komposisi asimetris terbentuk dari elemen-elemen yang memiliki posisi kurang rapat diberikan intensitas warna paling kuat melalui penerapan *emphasis*, sedangkan elemen-elemen dengan posisi lebih rapat mendapatkan intensitas warna lebih lemah. Sedangkan prinsip *emphasis*, *sequence*, dan *unity* tidak diterapkan secara tepat dalam warna desain *UI*. *Emphasis* adalah warna merah yang terdapat dalam salah satu dari 3 produk unggulan “Bukaloka”. Produk unggulan seharusnya memiliki prioritas yang sama dengan menerapkan warna yang sama, atau diurutkan menjadi 3 prioritas teratas dengan menerapkan jenis warna dari kelompok warna panas. Namun, salah satu produk unggulan menggunakan warna biru yang kontras dengan warna panas, sehingga *emphasis* menjadi bias. *Sequence* dalam desain *UI* terdiri dari urutan antarbagian dalam halaman *Home* dan urutan fitur dalam konten utama. Urutan tersebut terkesan berantakan, sehingga tidak mampu menerapkan teori urutan baca informasi Garcia dan Stark dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. *Unity* dalam desain *UI* tidak mampu diciptakan melalui pewarnaan *background* dengan warna putih karena warna variasi yang beragam dan tidak sepenuhnya kontras dengan *background*. Selain itu, penerapan warna variasi yang terlalu beragam juga mengakibatkan tidak tercapai kesatuan antara pesan dan konsep desain *UI*.

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian konsep, fungsi, dan makna desain *UI* dalam aplikasi seluler “Bukaloka”. Hasil penelitian diharapkan dapat dikembangkan untuk mendapatkan hasil yang lebih lengkap serta dapat menjadi saran pembenahan dan pembaruan bagi aplikasi seluler “Bukaloka”.

Referensi

- Abdullah, Farid. 2019. "Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0". *Jurnal Dimensi DKV*, Vol. 4 No. 1, 47-58.
- Dharsono. 2007. *Eстетika*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.
- Faizal, Mochammad, dkk. 2018. "Penggunaan Website Portal Berita Sebagai Media Informasi Untuk Mahasiswa". *Jurnal Bahasa Rupa*, Vol. 2 No. 1, 34-42.
- Iswandi, Heri. 2018. "Peran dan Pengaruh Tampilan Desain pada Periklanan". *Jurnal Seni Desain dan Budaya*, Vol. 3 No. 3, 100-109.
- Jaya, Mardi Arya, dkk. 2017. "Analisis Faktor Keberhasilan *Startup* Digital di Yogyakarta". *E-proceeding Seminar Nasional Teknologi dan Informatika*. Universitas Muria Kudus, 25 Juli 2017.
- Julianto, I Nyoman Larry. 2019. "Nilai Interaksi Visual Dalam Perkembangan Medium Komunikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0". *E-proceeding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur*. Sekolah Tinggi Desain Bali, 3 Mei 2019.
- Kalbuadi, Gandung Anugrah, dkk. 2018. "Kajian *Attractiveness* Promosi Budaya dalam Unsur Visual Atraktif *Website* Pariwisata Bandung". *Jurnal Seni & Reka Rancang*, Vol. 1 No. 1, 19-36.
- Rustan, Suriyanto. 2017. *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto. 2019. *Warna: Buku 1*. Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji.
- _____. *Warni: Buku 2*. Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji.
- Saputra, Andy. 2015. "Peran Inkubator Bisnis dalam Mengembangkan Digital *Startup* Lokal di Indonesia". *Jurnal Calyptra*, Vol. 4 No.1, 1-24.
- Strauss, Anselm & Juliet Corbin. 2003. *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif: Tatalangkah dan Teknik-Teknik Teorisasi Data*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ulita, Novena. 2019. "Tinjauan Warna Pada *Visual Branding* Warung Kopi Lokal". *Jurnal Dimensi DKV*, Vol. 4 No. 2, 205-223.
- Wibawanto, Wandah & Rahina Nugrahani. 2018. "Desain Antarmuka (*User Interface*) Pada *Game* Edukasi". *Jurnal Imajinasi*, Vol. 12 No. 2, 57-64.

Sumber lain

- Pratama, Wayan Galih. 2020. "Desain UI Aplikasi Seluler Bukaloka". *Hasil Wawancara Pribadi*: 11 Januari 2020, Colony Creative Hub Plaza Renon.
- Santhana, I Putu Aditya. 2020. "Perusahaan Bukaloka dan Aplikasi Seluler". *Hasil Wawancara Pribadi*: 11 Januari 2020, Colony Creative Hub Plaza Renon.