

# **Penerapan Warna Dalam Desain *User Interface* (Ui) Aplikasi Seluler Bukaloka**

Made Gana Hartadi

Mahasiswa Program Studi Seni Program Magister  
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar  
e-mail: gana.hartadi@gmail.com

## **Abstrak**

Warna merupakan unsur yang sangat penting karena berperan sebagai penentu keberhasilan desain UI aplikasi seluler Bukaloka dalam berinteraksi dengan penggunanya. Warna harus diterapkan sesuai porsinya masing-masing berdasarkan teori warna desain UI agar berfungsi secara optimal. Tujuan penelitian adalah untuk menggambarkan dan menganalisis penerapan warna, serta memberikan saran untuk pembenahan desain UI. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitik. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa desain UI terdiri dari 11 jenis warna yang dikelompokkan ke dalam warna dominan, sub-ordinat, dan aksen. Warna-warna tersebut memiliki kelemahan dan ancaman yang lebih besar daripada kekuatan dan peluang. Kelemahan dan ancaman dapat diantisipasi melalui strategi WT (*weakness and threat*) yang berpedoman pada skema lingkaran warna.

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

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital membuat pola pikir masyarakat menjadi semakin kreatif dan inovatif. Berbagai permasalahan mulai diselesaikan dengan memanfaatkan teknologi digital, sehingga memunculkan pemikiran baru tentang *startup* digital. *Startup* digital adalah sebuah perusahaan rintisan yang tidak dapat dilepaskan dari unsur teknologi.

Bukaloka merupakan *startup* digital berbasis toko *online* dan *tour travel*. Bukaloka memberdayakan UMKM sektor industri kreatif dan pariwisata di seluruh Indonesia untuk menciptakan bisnis berbasis teknologi digital yang berkelanjutan di masa depan. Selain itu, Bukaloka juga memberikan kemudahan bagi konsumen dalam menikmati berbagai penawaran menarik, seperti berbelanja produk UMKM, menjelajahi keindahan Indonesia, dan lainnya ([https://www.facebook.com/pg/csbukaloka/about/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/csbukaloka/about/?ref=page_internal), diakses 8 Mei 2019). Berdiri pada tahun 2016, Bukaloka masih terus mengembangkan pola bisnis agar mampu membuat konsumen berinteraksi dengan nyaman, mudah, dan menimbulkan keberlanjutan dalam menikmati produknya. Produk yang ditawarkan Bukaloka kepada konsumen berupa medium komunikasi visual berbasis teknologi digital, yaitu aplikasi seluler.

Menurut ITU-T TechWatch Alert (dalam Tirtadarma, dkk., 2018: 185), aplikasi seluler (*mobile application*) merupakan sebuah piranti lunak tambahan yang terpasang pada alat yang bersifat *mobile*, mudah untuk dibawa dan ringkas. Aplikasi seluler tidak dapat dipisahkan dari komponen penyusunnya, yaitu *user experience* (UX) dan *user interface* (UI). Pengalaman setelah menggunakan jasa atau produk disebut *user experience* (UX). Sedangkan, tampilan visual yang dilihat oleh *user* ketika berinteraksi dengan aplikasi seluler disebut *user interface* (UI) (Tirtadarma, dkk., 2018: 184). Keberhasilan interaksi sebuah aplikasi dengan pengguna dipengaruhi oleh desain UI yang berperan sebagai wajah dari aplikasi tersebut. Desain UI merupakan medium komunikasi visual yang terdiri dari unsur desain, seperti ilustrasi, tipografi, *layout*, dan warna.

Warna merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan desain UI dalam berinteraksi dengan pengguna aplikasi. Hal tersebut disebabkan oleh peran warna yang sangat penting dalam membangun citra. Menurut Marina Yalanska (dalam Rustan, 2019: 54), warna berfungsi untuk memudahkan membaca informasi, menambah keindahan, memperjelas navigasi, meningkatkan interaksi, mempermudah pengenalan suatu *brand*, dan membuat pengunjung tertarik pada yang ditawarkan. Selain itu, warna sebagai unsur yang tidak mempengaruhi kecepatan *loading* pada aplikasi digital menjadi komponen penting yang dapat dimanfaatkan desainer untuk menarik perhatian pengguna aplikasi.

Warna dalam desain UI aplikasi seluler Bukaloka terdiri dari 11 jenis warna yang mempunyai peranan sesuai porsinya masing-masing. Salah satu warna berperan sebagai

pemersatu desain, serta beberapa warna lainnya membentuk variasi dan penekanan dalam desain. Porsi setiap warna memiliki kriteria yang harus dipenuhi agar warna dalam desain UI mampu diterapkan secara estetik. Warna yang estetik mampu membangun citra untuk menunjang keberhasilan desain UI dalam berinteraksi dengan pengguna aplikasi. Namun, desain UI aplikasi seluler Bukaloka memiliki penerapan warna yang keliru, sehingga warna tidak berfungsi secara optimal serta dapat menurunkan nilai estetika desain UI. Oleh karena itu, warna dalam desain UI aplikasi seluler Bukaloka sangat menarik untuk dianalisis agar dapat memberikan pengetahuan yang maksimal tentang penerapan warna tersebut.

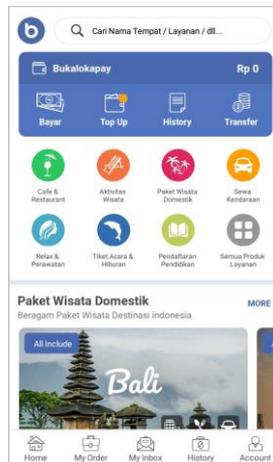
Berdasarkan kasus di atas maka karya tulis ini menggunakan metode deskriptif analitik. Metode ini dilakukan dengan mendeskripsikan secara lengkap warna yang menyusun desain UI pada aplikasi seluler Bukaloka, kemudian dilakukan analisis secara logis dan mendalam menggunakan teori warna dan metode SWOT. Hasil analisis digunakan sebagai pedoman memberikan saran untuk pembenahan desain UI. Data dikumpulkan dengan melakukan observasi untuk memperoleh gambaran umum perusahaan Bukaloka dan aplikasi selulernya. Selain itu, dilakukan pula dokumentasi untuk melengkapi data yang berkaitan dengan tampilan visual dari desain aplikasi seluler Bukaloka.

## **DATA DAN PEMBAHASAN**

### **1. Data**

Desain UI aplikasi seluler Bukaloka terdiri dari halaman *Home*, *My Order*, *My Inbox*, *History*, dan *Account*. Analisis penerapan warna dibatasi pada halaman *Home* karena sangat menentukan kesan pertama sebuah aplikasi seluler kepada pengguna aplikasi.

Desain UI pada halaman *Home* terdiri dari 11 jenis warna, yaitu warna putih, hitam, abu-abu, biru keunguan, hijau, oranye, merah muda, kuning keorenan, biru kehijauan, biru, dan hijau kekuningan. Warna putih mendominasi desain UI sebagai *background*. Apabila diurutkan dari bagian atas, *header* menggunakan warna biru keunguan dan putih sebagai logo Bukaloka, serta warna hitam dan abu-abu membentuk kolom pencarian. Penerapan warna biru keunguan terlihat sangat jelas di bawah *header*, yaitu konten *Bukalokapay*. Pada konten tersebut, warna biru keunguan dikombinasikan dengan warna sejenis yang intensitasnya lebih cerah serta warna putih dan kuning keorenan. Selain itu, terlihat pula warna hijau di sebelah kiri bawah konten *Bukalokapay*, kemudian diikuti warna oranye, merah muda, dan kuning keorenan di sisi kanan. Barisan warna berikutnya adalah warna biru kehijauan, diikuti di sebelah kanan oleh warna biru, hijau kekuningan, dan abu-abu.



**Gambar 1.** Halaman *Home* desain UI aplikasi seluler Bukaloka  
(Sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)

Warna biru keunguan juga diterapkan di sebelah kiri atas dalam ilustrasi foto sebagai penanda keunggulan konten. Warna hitam terlihat pada *headline* konten, yaitu “Paket Wisata Domestik”. Pada *headline* dan ilustrasi, terdapat *subheadline* berwarna abu-abu untuk menjelaskan secara singkat konten yang diwakilinya. Warna abu-abu juga terdapat pada *footer* yang berfungsi sebagai pemintas halaman, seperti *Home*, *My Order*, *My Inbox*, *History*, dan *Account*.



**Gambar 2.** Lanjutan halaman *Home* desain UI aplikasi seluler Bukaloka  
(Sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)

Pada konten “Cafe & Restaurant”, terlihat penerapan warna oranye dalam ilustrasi foto dan *subheadline*. Warna tersebut berfungsi sebagai penanda potongan harga. Selain itu, terlihat pula warna biru keunguan pada bagian kanan bawah ilustrasi yang menandakan

konten *Bukalokapay*, sebagai tawaran untuk memudahkan konsumen bertransaksi dalam aplikasi tersebut.

## 2. Pembahasan

Penerapan warna dalam desain UI dianalisis melalui metode SWOT dengan acuan teori warna pada desain *website*. Pada desain *website*, warna yang aman diterapkan memiliki intensitas tidak terlalu tinggi (cerah). Warna cerah dipakai untuk aksen dengan porsi yang sedikit. Selain itu, dapat pula menggunakan warna pastel, warna gelap, keabu-abuan, dan warna netral (Rustan, 2019: 55). Menurut Rustan (2019:55), tren desain *webiste* memiliki kesamaan dengan tren desain aplikasi seluler, sehingga teori warna pada desain *website* dapat digunakan sebagai acuan analisis penerapan warna dalam desain UI.

Berdasarkan pemaparan teori di atas, warna dalam desain UI dapat dikelompokkan sesuai porsinya masing-masing agar terlihat lebih harmonis. Secara umum, warna dalam desain dikelompokkan menjadi tiga, yaitu warna dominan, sub-ordinat, dan aksen.

### 2.1 Warna Dominan

Warna dominan memiliki porsi terbesar yang berfungsi menyatukan seluruh desain, biasanya sebagai *background*. Pada umumnya, warna dominan menggunakan warna netral, *low saturation* yang keabu-abuan, ataupun warna pastel yang *high value* sehingga tidak mengganggu konten (Rustan, 2019: 36).



**Gambar 3.** Penerapan warna dominan  
(Sumber: pengolahan *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)

Pada gambar di atas, terlihat penggunaan warna putih sebagai *background* yang mendominasi desain UI. Warna putih merupakan warna netral karena tidak berbenturan

dengan warna lain dan cocok dikombinasikan dengan warna apapun. Warna netral memiliki beberapa keunggulan, seperti nyaman di mata, mempunyai efek menenangkan, mampu memberikan penekanan, dan menambah kesan kedalaman (*depth*) pada desain (Rustan, 2019: 125).

## 2.2 Warna Sub-Ordinat

Warna sub-ordinat menduduki porsi terbesar kedua yang berfungsi untuk menciptakan variasi, sehingga tidak monoton. Penerapan warna ini dianjurkan cukup kontras dengan warna dominan (Rustan, 2019: 36).



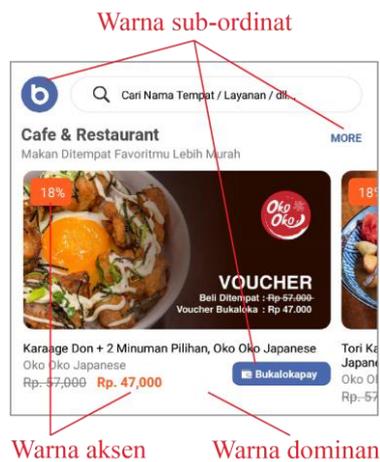
**Gambar 4.** Kumpulan warna sub-ordinat  
(Sumber: dokumen pribadi)

Warna sub-ordinat pada desain UI terdiri dari 9 jenis warna pastel, yaitu hijau, hijau kekuningan, kuning keorenan, oranye, merah muda, abu-abu, biru kehijauan, biru, dan biru keunguan. Warna pastel adalah kelompok warna terang atau muda yang banyak dicampur putih (Rustan, 2019: 25). Warna-warna tersebut terlihat cukup kontras dengan warna dominan. Penerapan terlalu banyak jenis warna dalam desain akan sulit dikombinasikan dan membuat desain terlihat terlalu ramai. Kombinasi 2 atau 3 jenis warna saja sudah cukup mampu memberikan variasi dalam desain (Rustan, 2019: 21).

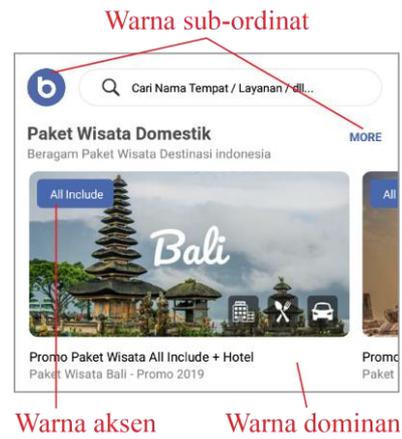
## 2.3 Warna Aksen

Warna aksen memiliki porsi terkecil yang berfungsi untuk memberikan penekanan dalam desain. Warna ini harus kontras dengan warna dominan dan sub-ordinat (Rustan, 2019: 36). Berdasarkan fungsinya, warna aksen pada desain UI terdiri dari warna oranye dan warna biru keunguan.

Penerapan warna aksen oranye terdapat pada penekanan diskon harga makanan. Warna tersebut terlihat kontras dengan warna dominan dan sub-ordinat. Namun, apabila dicermati pada pengelompokkan warna sub-ordinat di atas maka warna aksen ini memiliki intensitas warna yang sama dengan warna sub-ordinat oranye.



**Gambar 5.** Penerapan warna aksen oranye (Sumber: pengolahan *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)



**Gambar 6.** Penerapan warna aksen biru keunguan (Sumber: pengolahan *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)

Selain itu, terdapat pula warna aksen biru keunguan yang berperan sebagai penekanan keunggulan dari konten “Paket Wisata Domestik”. Warna ini terlihat tidak kontras dengan warna sub-ordinat karena tergolong ke dalam jenis dan intensitas warna yang sama.

Berdasarkan pengelompokan warna di atas, dapat dilakukan analisis penerapan warna dalam desain UI melalui metode SWOT. Analisis SWOT adalah suatu analisis situasi dengan mengidentifikasi berbagai faktor secara sistematis terhadap kekuatan dan kelemahan suatu organisasi serta kesempatan dan ancaman dari lingkungan untuk merumuskan strategi organisasi (Nur'aini, 2019: 7).

<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>	<i>Opportunity</i>	<i>Threat</i>
Warna putih (netral) mampu menyatukan seluruh desain UI	Penerapan jenis warna sub-ordinat terlalu banyak	Lebih mudah membuat variasi desain	Kombinasi warna sub-ordinat dan aksen menjadi sulit
Warna netral dapat dikombinasikan dengan warna apapun	Desain terlihat sangat ramai	Leluasa memilih warna yang tepat untuk warna sub-ordinat dan aksen	Menurunnya nilai estetika dalam desain
Warna sub-ordinat dan aksen terlihat kontras dengan warna dominan	Intensitas dan jenis warna aksen sama dengan sub-ordinat	Desain menjadi tidak monoton	Pengguna aplikasi menjadi kesulitan untuk memahami informasi
	Ambiguitas dalam penekanan konten		Menurunkan interaksi antara aplikasi dengan penggunanya

**Tabel 1.** Analisis SWOT penerapan warna dalam desain UI aplikasi seluler Bukaloka (Sumber: dokumen pribadi)

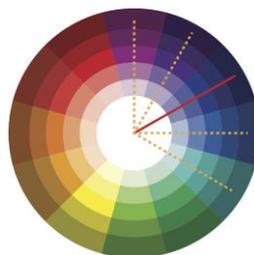
Hasil analisis SWOT di atas mengungkapkan bahwa penerapan warna dalam desain UI aplikasi seluler Bukaloka memiliki kelemahan dan ancaman yang lebih besar daripada kekuatan dan peluang. Kelemahan dalam desain UI disebabkan oleh kekeliruan penerapan warna sub-ordinat dan warna aksen, sehingga dapat menimbulkan ancaman yang serius bagi aplikasi seluler Bukaloka. Kelemahan dan ancaman tersebut dapat diantisipasi melalui strategi WT (*weakness and threat*). Strategi WT bersifat defensif (pencegahan) yang berusaha meminimalkan kekurangan dan menghindari ancaman (Nur'aini, 2019: 29).

Pencegahan yang dapat dilakukan adalah memilih ulang warna sub-ordinat berdasarkan skema lingkaran warna. Warna sub-ordinat menjadi acuan dalam strategi WT karena berperan menentukan variasi desain, termasuk penerapan warna aksen. Pemilihan skema lingkaran warna dilakukan berdasarkan teori Rustan (2019: 21), bahwa kombinasi 2 atau 3 jenis warna sudah mampu memberikan variasi desain. Selain itu, skema lingkaran warna juga ditentukan oleh warna identitas Bukaloka yang kontras dengan warna dominan, yaitu biru keunguan. Jadi, warna identitas Bukaloka berperan sebagai warna sub-ordinat.



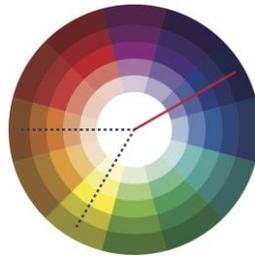
**Gambar 7.** Identitas warna biru keunguan Bukaloka  
(Sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)

Warna biru keunguan Bukaloka dapat diterapkan ke dalam 4 variasi *Hue* (jenis warna) berdasarkan skema lingkaran warna analog, split komplementer, triad, dan partial tetrad. Pada skema di bawah ini, warna identitas Bukaloka ditampilkan dalam skema monokromatik (variasi gelap/terang) yang ditandai dengan garis berwarna merah.



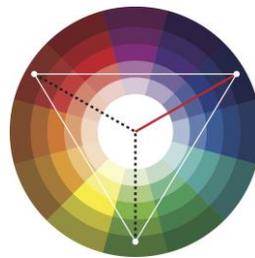
**Gambar 8.** Skema warna analog Bukaloka  
(Sumber: dokumen pribadi)

Skema warna analog Bukaloka terdiri dari 3 *Hue* yang diperoleh dari letak *Hue* saling bersebelahan pada lingkaran warna. Skema analog dapat diperoleh dengan mengambil 1 atau 2 *Hue* ke atas maupun ke bawah dari warna identitas Bukaloka. Skema ini memiliki warna yang cukup bervariasi, namun tingkat kontras pada *Hue* tidak cukup tinggi (Rustan, 2019: 14).



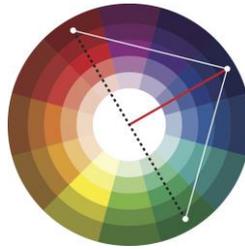
**Gambar 9.** Skema warna split komplementer Bukaloka  
(Sumber: dokumen pribadi)

Skema warna split komplementer diperoleh dengan mencari *Hue* yang tidak tepat berseberangan dengan warna identitas Bukaloka, melainkan terbelah dua ke sebelah kiri dan kanannya. Skema ini menghasilkan kombinasi warna yang cukup kontras, unik, dan harmonis, tetapi memerlukan kemampuan yang lebih untuk menjaga keseimbangannya (Rustan, 2019: 16).



**Gambar 10.** Skema warna triad Bukaloka  
(Sumber: dokumen pribadi)

Skema warna triad diperoleh dengan membentuk segitiga sama sisi yang berpatokan pada identitas warna Bukaloka. Skema ini memiliki kontras cukup tinggi, serta keharmonisan dan keseimbangannya terjaga (Rustan, 2019: 17).



**Gambar 11.** Skema warna partial tetrad Bukaloka  
(Sumber: dokumen pribadi)

Skema warna partial tetrad diperoleh dengan menghilangkan salah satu *Hue* pada skema tetrad yang memiliki bentuk persegi/bujur sangkar, sehingga menghasilkan susunan *Hue* berbentuk segitiga sama kaki. Skema ini memiliki sifat yang menyerupai skema tetrad, yaitu intensitas warna yang kuat, namun sangat sulit diselaraskan (Rustan, 2019: 18).

## **SIMPULAN**

Desain UI aplikasi seluler Bukaloka terdiri dari 11 jenis warna, yaitu warna putih, hitam, abu-abu, biru keunguan, hijau, oranye, merah muda, kuning keorenan, biru kehijauan, biru, dan hijau kekuningan. Warna-warna tersebut dikelompokkan ke dalam warna dominan, sub-ordinat, dan aksen. Warna dominan menggunakan warna putih (netral) sebagai *background* desain. Warna sub-ordinat menciptakan variasi dalam desain yang terdiri dari 9 jenis warna pastel, yaitu hijau, hijau kekuningan, kuning keorenan, oranye, merah muda, abu-abu, biru kehijauan, biru, dan biru keunguan. Sedangkan, warna aksen sebagai penekanan dalam desain terdiri dari warna oranye dan biru keunguan. Analisis SWOT mengungkapkan bahwa penerapan warna dalam desain UI aplikasi seluler Bukaloka memiliki kelemahan dan ancaman yang lebih besar daripada kekuatan dan peluang. Kelemahan dan ancaman tersebut dapat diantisipasi melalui strategi WT (*weakness and threat*). Strategi WT melakukan pencegahan dengan memilih ulang warna sub-ordinat berdasarkan skema lingkaran warna, yaitu skema warna analog, split komplementer, triad, dan partial tetrad.

## **DAFTAR SUMBER**

- Facebook. (8 Mei 2019). *About...* [https://www.facebook.com/pg/csbukaloka/about/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/csbukaloka/about/?ref=page_internal)
- Nur'aini, Fajar D.F. (2019). *The Guide Book of SWOT*, Yogyakarta: Quadrant.
- Rustan, Suriyanto. (2019). *Warna; Buku 1*, Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji.
- \_\_\_\_\_. *Warni; Buku 2*, Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji.
- Tirtadarma, Edo, dkk. (2018). *Kajian Peranan Desain UX (Pengalaman Pengguna) - UI (Antar Muka Pengguna) Mobile Application Kategori Transportasi Online Terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Urban*. Diunduh 4 April 2019 dari <https://trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/jsrr/article/view/4046>