

Kajian Konsep Minimalis, Fungsi, dan Makna Desain *User Interface* (UI) dalam Aplikasi Seluler Bukaloka

Made Gana Hartadi¹, I Nyoman Artayasa², I Wayan Swandi³

Program Studi Seni Program Magister, Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Denpasar

gana.hartadi@gmail.com

Penelitian ini bertujuan menganalisis konsep minimalis dan fungsi desain UI Bukaloka serta menginterpretasi makna desain UI Bukaloka. Analisis konsep minimalis bertujuan mengungkapkan kesesuaian antara kriteria konsep minimalis dengan struktur estetika desain UI Bukaloka. Analisis fungsi bertujuan mengungkapkan kemampuan desain UI Bukaloka membentuk kesan prestise, pencitraan, dan gaya hidup. Interpretasi makna bertujuan mengungkapkan keberhasilan desain UI Bukaloka sebagai media komunikasi visual yang mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam kehidupan audiens. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitik dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep minimalis desain UI Bukaloka belum mampu divisualisasikan secara maksimal ke dalam setiap halaman desain. Beberapa unsur desain dan prinsip desain belum memiliki kesesuaian dengan konsep minimalis. Fungsi desain UI Bukaloka dikategorikan ke dalam fungsi personal, fungsi sosial, dan fungsi fisik. Fungsi personal mencerminkan kesan prestise, fungsi sosial berkaitan dengan pencitraan, dan fungsi fisik mewakili pembentukan gaya hidup audiens. Pemaknaan dalam desain UI Bukaloka terdiri atas makna denotasi dan makna konotasi. Interpretasi makna denotasi mengungkapkan bahwa penanda mampu menghasilkan petanda yang berperan sebagai *emphasis* dan *balance* dalam beberapa halaman desain UI Bukaloka. Makna konotasi diinterpretasi melalui penggalian tanda-tanda di balik fungsi desain UI Bukaloka, sehingga menghasilkan makna kedayaan, makna ekonomi, dan makna budaya.

Kata kunci : Minimalis, fungsi, makna, desain UI Bukaloka

The purpose of this study is to analyze the minimalist concept and the functions of the UI design of Bukaloka and to interpret the meaning of the UI design of Bukaloka. Minimalist concept analysis aims to reveal the compatibility between the minimalist concept criteria and the aesthetic structure of the UI design. The functions analysis aims to reveal the ability of the UI design of Bukaloka to make the impression of prestige, imaging, and lifestyle. The interpretation of meaning aims to reveal the success of the UI design of Bukaloka to increase the effectiveness and efficiency of the audience's life. This research used a descriptive-analytic method with a qualitative approach. The results of the study revealed that the minimalist concept of the UI design of Bukaloka hasn't been able to be maximally visualized into every page of the design. Some design elements and design principles don't have compatibility with the minimalist concept yet. The functions of the UI design of Bukaloka are categorized into personal functions, social functions, and physical functions. Personal functions reflect the impression of prestige, social functions are related to imaging, and physical functions represent the formation of an audience's lifestyle. Meaning in the UI design of Bukaloka consists of denotation and connotation. The denotation meaning reveals that the signifiers produce the principle of emphasis and balance. The connotation meaning interpreted through extracting the signs behind the functions of the UI design of Bukaloka to produce ability meaning, economic meaning, and cultural meaning.

Keywords : Minimalist, functions, meanings, UI design of Bukaloka

Proses review : 2 - 30 september 2020, dinyatakan lolos 1 oktober 2020

PENDAHULUAN

Bukaloka merupakan *startup* berbasis perdagangan digital pertama dan terbesar di Bali yang telah mencatatkan nilai transaksi sebesar Rp 1,928 milyar hingga September 2019 (*Tourism*, 2019). Pada masa awal beroperasi, Bukaloka memfokuskan kinerja pada sektor pariwisata dan industri kreatif di Bali. Namun, seiring pertumbuhan *startup* yang semakin pesat, maka persaingan inovasi tidak hanya terjadi antar-*startup* lokal Bali. Pada tahun 2018, Bukaloka mengubah model bisnis untuk fokus meningkatkan kualitas produk dan layanan pada sektor pariwisata. Produk yang ditawarkan oleh Bukaloka, meliputi: aktivitas wisata, atraksi wisata, tur harian, paket tur dan hotel, restoran, serta transportasi (Santhana, 2020). Perubahan model bisnis juga turut memengaruhi implementasi konsep desain ke dalam media komunikasi visual Bukaloka untuk menunjang kinerja produk-produk tersebut.

Bukaloka memanfaatkan aplikasi seluler untuk membangun interaksi dengan audiens. Aplikasi seluler disusun oleh dua komponen utama, yaitu *user experience* (UX) dan *user interface* (UI). *User interface* merupakan desain antarmuka atau tampilan visual yang dilihat oleh pengguna ketika berinteraksi dengan aplikasi seluler. Interaksi akan berlangsung apabila desain UI terlihat indah untuk menarik perhatian pengguna. Hal ini sesuai dengan pemaparan Kiwe (2018:24) bahwa desain UI tidak terlepas dari faktor estetika. Visualisasi desain dengan mempertimbangkan faktor estetika terdapat dalam kerangka desain UI yang terdiri atas *user* (pengguna), konteks, penyajian informasi, dan metode penginputan data (Adipat & Zhang, 2005:2282). Ditinjau dari keterkaitan dengan bidang ilmu lain, maka estetika desain UI mengacu pada keilmuan desain komunikasi visual.

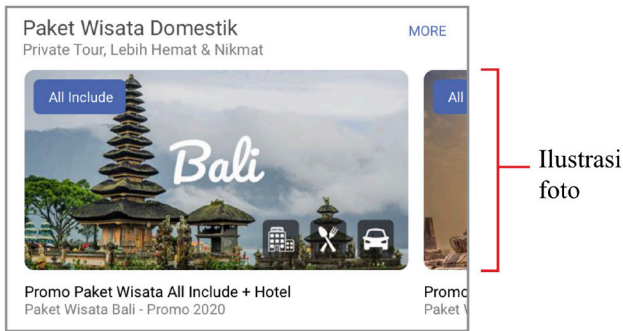
Memahami estetika merupakan kegiatan menelaah struktur desain yang terdiri atas unsur, prinsip, dan azas desain (Kartika, 2007:69). Berdasarkan komponen struktur desain, estetika desain UI terdapat dalam kerangka penyajian informasi dengan teknik visualisasi. Kerangka ini berkaitan dengan strategi yang efektif dan adaptif dalam proses mengolah dan menyajikan informasi berupa teks, gambar, tabel, dan *virtual reality*. Informasi tersebut adalah komponen struktur desain yang dapat dikelompokkan ke dalam unsur desain komunikasi visual yang terdiri atas ilustrasi (gambar, tabel, atau *virtual reality*), tipografi (teks), warna, dan *layout*. Struktur desain berperan sebagai hal-hal mendasar dalam desain UI karena keindahan akan terbentuk apabila unsur desain disusun berdasarkan prinsip dan azas desain. Pemilihan dan penyusunan

struktur desain dilandasi oleh pemikiran strategis yang disebut konsep.

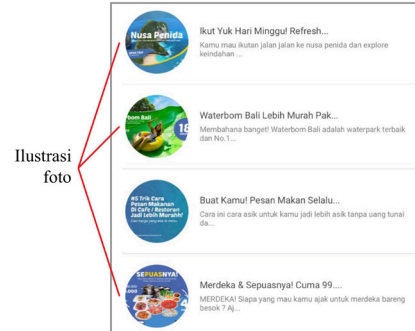
Konsep adalah rancangan hal-hal dasar atau pemikiran strategis yang dapat disusun secara sistematis untuk tujuan tertentu. Adapun pemikiran strategis yang diterapkan oleh Bukaloka ke dalam desain UI harus memenuhi kriteria konsep minimalis, yaitu *simple*, *clean*, dan *less button* (Santhana, 2020). *Simple* dalam konsep minimalis adalah sifat sederhana yang divisualisasikan dengan ilustrasi dan tipografi berbentuk seragam dan geometris, serta warna-warna yang lembut. *Clean* merupakan kesan bersih dan luas yang diterapkan melalui pengaturan *layout* yang memanfaatkan *white space*. *Less button* adalah fungsi optimal atau hubungan yang sesuai antara unsur dan prinsip desain. Namun, beberapa unsur desain UI Bukaloka terlihat belum mampu mencerminkan kriteria konsep minimalis secara maksimal. Hal tersebut berdampak pada prinsip desain yang terdiri atas penekanan, urutan, keseimbangan, dan kesatuan. Sebuah desain yang belum mampu memenuhi prinsip desain terkesan berantakan dan tidak berfungsi optimal dalam menyampaikan informasi. Oleh karena itu, estetika desain UI harus diimbangi oleh faktor fungsi agar pengguna merasakan kemudahan, kenyamanan, dan keberlanjutan dalam menggunakan aplikasi seluler (Kiwe, 2018:24).

Fungsi desain UI Bukaloka tidak hanya berdiri sendiri untuk kepentingan desain tersebut, melainkan terjalin dalam hubungan tertentu yang memberi arti dan makna kepada audiens. Hal ini menandakan bahwa fungsi desain berperan untuk mencapai tujuan mental dan material. Pencapaian tujuan pada era revolusi industri 4.0 dipengaruhi oleh perubahan pola konsumsi masyarakat yang lebih memperhatikan faktor prestise, pencitraan, gaya hidup, dan tren (Subawa & Widhiasthini, 2018:138). Prestise merupakan kebanggaan diri audiens untuk mendapatkan pengakuan secara personal. Pencitraan adalah kegiatan menunjukkan prestise secara konstruktif untuk mendapatkan pengakuan sosial. Prestise dan pencitraan merupakan langkah-langkah untuk memenuhi kebutuhan fisik berupa gaya hidup. Faktor-faktor tersebut dapat dikategorikan sebagai fungsi desain UI yang terdiri atas fungsi personal, fungsi sosial, dan fungsi fisik. Masing-masing fungsi desain harus diwujudkan melalui nilai estetis, sehingga menimbulkan makna yang mendalam di benak audiens.

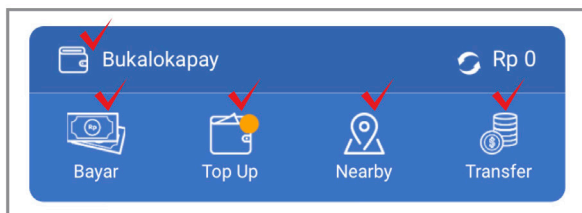
Pemaknaan dalam desain UI Bukaloka dilakukan pada segala sesuatu yang dapat diamati atau dibuat teramat yang disebut dengan tanda. Hal senada juga dipaparkan oleh Berger dalam Putra et.al. (2017:76),



Gambar 1. Ilustrasi Foto dalam Halaman *Home* (sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)



Gambar 2. Ilustrasi Foto dalam Halaman *My Inbox* (sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)



Gambar 3. Ikon dalam Fitur “Bukalokapay” (sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)



Gambar 4. Ikon dalam Fitur “Voucher” (sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)

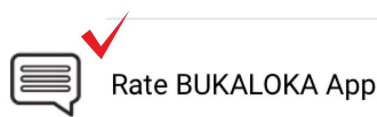
bahwa makna dapat diperoleh melalui proses menggali tanda-tanda. Pembacaan makna bersifat dinamis, logis, dan terbuka. Tanda dalam karya desain yang fungsional memiliki makna mendalam apabila berperan dalam proses dialog budaya atau sintesis budaya, yang dapat menghasilkan transformasi budaya. Transformasi budaya merupakan hasil akhir dari perubahan pola konsumsi masyarakat yang menghasilkan sebuah tren baru. Perubahan pola konsumsi pada dasarnya tidak terlepas dari faktor ekonomi dan upaya masyarakat dalam proses belajar dan menerima tren tersebut. Dengan demikian, pemaknaan dalam desain UI dapat dilakukan dengan menggali tanda-tanda yang terdapat di balik fungsi desain UI, sehingga menghasilkan makna budaya, makna ekonomi, dan makna kedayaan.

Berdasarkan pemaparan di atas, Bukaloka merupakan objek yang menarik untuk dianalisis karena tergolong sebagai *startup* digital yang terus melakukan pembenahan dan pembaruan dalam segala aspek, salah satunya adalah desain UI. Penelitian ini bertujuan menganalisis konsep minimalis desain UI Bukaloka melalui unsur dan prinsip desain dengan berpedoman pada teori minimalis, teori estetika, dan teori desain komunikasi visual. Analisis juga dilakukan terhadap fungsi desain UI Bukaloka yang terdiri atas fungsi personal, fungsi sosial, dan fungsi fisik dengan berpedoman pada teori fungsi. Selain itu, makna desain UI Bukaloka diinterpretasi secara mendalam dengan berpedoman pada teori

semiotika, sehingga menghasilkan makna budaya, makna ekonomi, dan makna kedayaan. Hasil analisis dan interpretasi diharapkan dapat bermanfaat bagi perusahaan Bukaloka dan perusahaan lain yang sejenis sebagai informasi untuk pembenahan dan pengembangan desain UI aplikasi seluler.

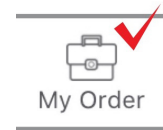
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitik dengan pendekatan kualitatif. Desain UI Bukaloka dideskripsikan secara lengkap dan detail sesuai lingkup penelitian. Hasil deskripsi dianalisis dengan teknik analisis data Miles & Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan kepustakaan. Penentuan informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, sehingga informan kunci, informan ahli, dan informan pendukung dipilih sesuai dengan tujuan dan karakteristik penelitian. Informan kunci dalam penelitian ini adalah *Founder* dan CEO Bukaloka, yakni I Putu Aditya Santana. Informan ahli dalam penelitian ini, yaitu Wayan Galih Pratama yang berprofesi sebagai *programmer* dan desainer UI Bukaloka. Informan pendukung adalah responden yang didominasi oleh kalangan remaja dalam rentang usia 19–24 tahun serta beberapa orang dalam kategori dewasa.



Gambar 5. Ikon Balon Teks

(sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)



Gambar 6. Ikon Tas Jinjing

(sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka) menimbulkan keambiguan informasi.

ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

Desain UI Bukaloka dirancang secara sederhana agar pengguna aplikasi merasakan kemudahan, kenyamanan, dan keberlanjutan dalam menggunakan aplikasi tersebut (Santhana, 2020). Desain UI Bukaloka divisualisasikan ke dalam lima halaman yang terdiri atas: *Home*, *My Order*, *My Inbox*, *Balance*, dan *Account*. Masing-masing halaman tersusun oleh beberapa fitur yang memiliki fungsi berbeda-beda, tetapi tetap saling mendukung kinerja aplikasi seluler Bukaloka.

Konsep Minimalis Desain UI dalam Aplikasi Seluler Bukaloka

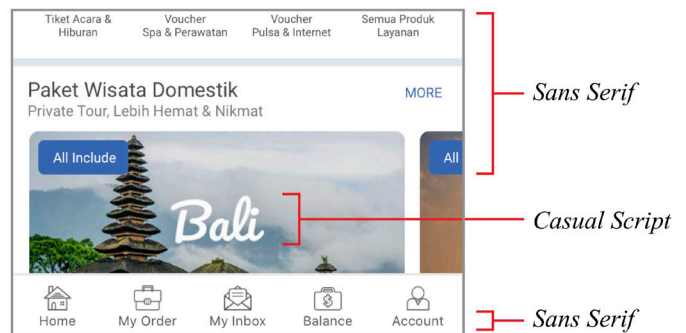
Konsep minimalis desain UI Bukaloka terdiri atas kriteria: *simple*, *clean*, dan *less button*. Kriteria *simple* memiliki sifat sederhana, lugas, dan tidak berlebihan. Kriteria tersebut divisualisasikan dengan ilustrasi dan tipografi yang berbentuk geometris dan seragam. Warna dalam kriteria *simple* bersifat netral dan sederhana, yaitu komposisi sedikit jenis warna, tetapi memiliki kombinasi yang sesuai dengan porsi masing-masing. Kriteria *clean* adalah sifat kejelasan, kerapian, dan keheningan untuk menciptakan kesan yang lapang. Kriteria tersebut divisualisasikan melalui *layout* yang memanfaatkan *white space*. Kriteria *less button* adalah sifat fungsional unsur desain. Sifat fungsional dicapai melalui visualisasi unsur desain yang berpedoman pada prinsip desain.

Ilustrasi foto terdapat dalam halaman *Home* dan *My Inbox*. Ilustrasi foto dalam halaman *Home* disusun seragam secara horizontal ke kanan berbentuk persegi panjang dengan sudut melengkung. Ilustrasi foto dalam halaman *My Inbox* disusun seragam secara vertikal dengan menerapkan bentuk lingkaran.

Ilustrasi gambar figuratif dalam desain UI Bukaloka disebut ikon. Penyusunan ikon disertai dengan *caption* yang harus saling berkaitan. Ikon-ikon dalam desain UI Bukaloka terdapat pada setiap halaman desain tersebut. Masing-masing ikon divisualisasikan secara seragam dalam bidang geometris yang berbentuk lingkaran atau persegi panjang dengan sudut yang melengkung. Penyusunan *caption* belum mampu mewakili beberapa ikon, sehingga berpotensi

Pada fitur “Bukalokapay”, ikon dompet belum mampu memvisualisasikan *caption* “Top Up”. Ikon uang logam belum mampu mewakili *caption* “Transfer”. Pada fitur “Voucher”, ikon gelas belum mampu mewakili *caption* “Voucher Makan Enak”. Ikon kursi santai juga belum mampu mewakili *caption* “Voucher Aktivitas Wisata”. Ikon pohon kelapa belum mampu mewakili *caption* “Voucher Open Trip”. Ikon lumba-lumba belum mampu mewakili *caption* “Tiket Acara & Hiburan”. Ikon genggam ponsel belum mampu mewakili *caption* “Voucher Pulsa & Internet”.

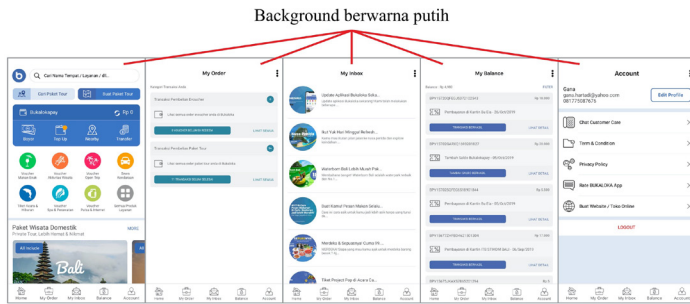
Pada fitur “Layanan Tambahan Konsumen”, ikon balon teks belum mampu memvisualisasikan *caption* “Rate Bukaloka App”. Pada fitur “Pemintas Halaman”, ikon tas jinjing belum mampu mewakili *caption* “My Order”.



Gambar 7. Tipografi dalam Desain UI Bukaloka

(sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)

Huruf yang digunakan dalam desain UI Bukaloka adalah jenis huruf *sans serif* dan *casual script*. Bentuk geometris adalah bentuk huruf yang lugas, tegas, sederhana, dan masa kini. Sifat yang seragam merupakan konsistensi penerapan jenis huruf. *Sans serif* merupakan jenis huruf yang berbentuk geometris karena memiliki ketebalan huruf yang hampir sama. Jenis huruf ini berkesan sederhana, lugas, masa kini, dan mudah dibaca dalam media digital. Keseragaman huruf terlihat pada penerapan jenis huruf *sans serif* yang mendominasi desain UI Bukaloka. Huruf *casual script* bersifat santai yang digunakan sebagai daya tarik konten dalam fitur “Paket Wisata Domestik”.



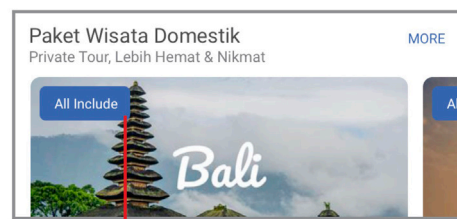
Gambar 8. Warna Dominan dalam Desain UI Bukaloka
(sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)



Gambar 9. Warna Sub-Ordinat
(sumber: dokumen pribadi)



Gambar 10. Warna Aksan Fitur “Bukalokapay”
(sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)



Gambar 11. Warna Aksan Fitur “Paket Wisata Domestik”
(sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka) foto.

Warna netral bersifat lugas, sehingga cocok dikombinasikan dengan warna apapun. Kesederhanaan adalah komposisi sedikit jenis warna yang memiliki kombinasi seimbang, yaitu: warna dominan, warna sub-ordinat, dan warna aksen.

Warna dominan dalam desain UI Bukaloka adalah warna putih yang mendominasi setiap halaman karena berperan sebagai *background* desain. Warna putih adalah warna netral yang menimbulkan kenyamanan dan mampu menonjolkan warna lainnya. Warna sub-ordinat terdiri atas 10 jenis warna, yaitu: abu-abu, hitam, merah, oranye kemerahan, oranye, hijau kekuningan, hijau, biru kehijauan, biru, dan biru keunguan. Warna tersebut sulit dikombinasikan dan membuat desain terlihat terlalu ramai.

Warna aksen terdiri atas 4 jenis warna, yaitu: oranye, biru keunguan, biru kehijauan, dan biru. Warna tersebut belum diterapkan secara maksimal dalam fitur-fitur desain UI Bukaloka. Warna aksen dalam fitur “Bukalokapay” adalah warna oranye yang memiliki *Hue* sama dengan warna sub-ordinat oranye dalam fitur “Voucher”. Warna aksen dalam fitur “Paket Wisata Domestik” adalah warna biru keunguan yang terlihat tidak kontras dengan ilustrasi

Fitur “Kategori Transaksi” memiliki warna aksen biru kehijauan yang memiliki *Hue* sama dengan lingkaran dan teks pada sisi kanan fitur tersebut. Hal serupa juga terdapat dalam fitur “Riwayat Transaksi” yang memiliki warna aksen biru keunguan. Fitur “Edit Profile” memiliki warna aksen biru yang belum mampu memberikan penekanan halaman *Account* karena terdapat warna merah dalam fitur “Logout”.

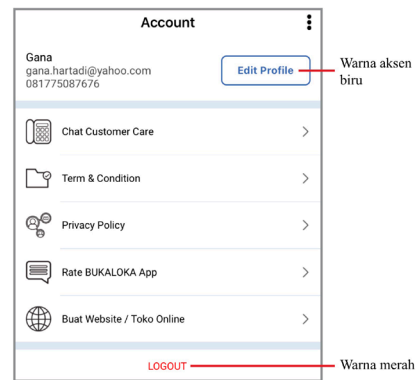
Layout dalam desain UI Bukaloka menerapkan sistem *modular grid* yang membagi tata letak desain ke dalam modul kotak-kotak agar terkesan rapi dan estetis. Sifat kejelasan diwakili oleh fungsi *white space* sebagai separator antarunsur desain untuk menciptakan kejelasan informasi, keterbacaan teks, dan fokus desain. Fokus desain melalui *white space* adalah perbedaan luas ruang kosong antarfitur atau antarunsur yang kuat.

Fokus halaman *Home* adalah produk unggulan dalam fitur “Voucher”. Ruang kosong antarunsur memiliki luas yang sama, sehingga fokus desain belum terbentuk dengan jelas. Hal serupa juga terjadi dalam halaman *My Order* dan *Balance*. Fokus desain mampu dibentuk dalam halaman *My Inbox* dan



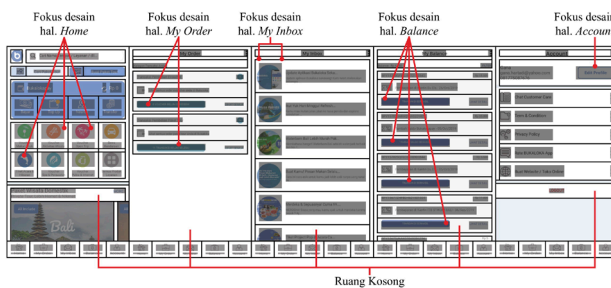
Warna aksen biru kehijauan
Warna biru kehijauan

Gambar 12. Warna Aksen Fitur “Kategori Transaksi”
(sumber: screenshot aplikasi seluler Bukaloka)



Warna aksen biru
Warna merah

Gambar 13. Warna Aksen Fitur “Edit Profile”
(sumber: screenshot aplikasi seluler Bukaloka)



Fokus desain hal. Home
Fokus desain hal. My Order
Fokus desain hal. My Inbox
Fokus desain hal. Balance
Fokus desain hal. Account

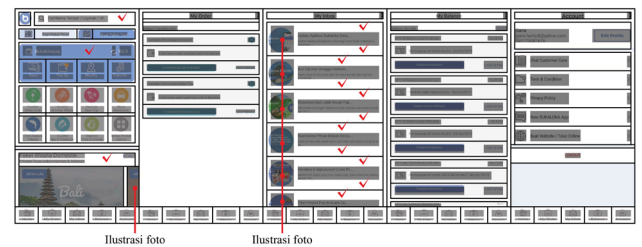
Ruang Kosong

Gambar 14. Ruang Kosong dalam Desain UI Bukaloka
(sumber: dokumen pribadi)

Account karena terdapat perbedaan ruang kosong yang cukup kuat antara sisi kanan dan kiri halaman tersebut. Sifat kerapian dan keheningan diwakili oleh keseimbangan desain untuk mencapai kesan rileks.

Keseimbangan asimetris terdapat pada halaman *Home* dan halaman *My Inbox*, sedangkan halaman lainnya belum mampu menerapkan keseimbangan desain secara maksimal. Keberadaan ilustrasi foto dalam halaman *Home* membuat kesan lebih berat pada sisi kanan, tetapi mampu diseimbangkan oleh ruang kosong yang cukup luas pada sisi kanan halaman tersebut. Ilustrasi foto dalam halaman *My Inbox* juga memiliki area ruang kosong yang sempit, sehingga terkesan lebih berat. Namun, ukuran tipografi yang lebih lebar dan menyisakan ruang kosong cukup luas mampu menyeimbangkan secara asimetris.

Prinsip desain UI adalah penekanan (*emphasis*), urutan (*sequence*), keseimbangan (*balance*), dan kesatuan (*unity*). *Emphasis* terbentuk melalui kontras dalam desain. *Emphasis* halaman *Home* adalah produk unggulan yang terdiri atas: aktivitas wisata, atraksi wisata, dan tur harian. Ketiga jenis produk unggulan harus memiliki porsi sama penting atau urutan porsi tiga teratas.



Ilustrasi foto
Ilustrasi foto

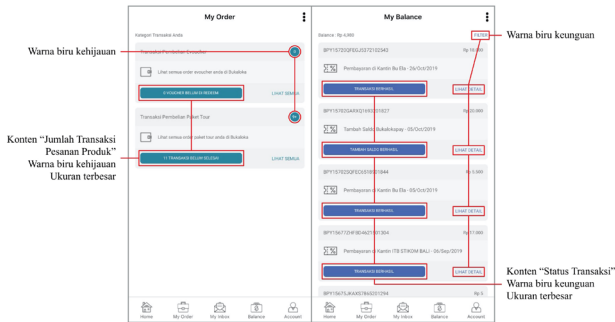
Gambar 15. Layout Ruang Kosong dalam Desain UI Bukaloka
(sumber: dokumen pribadi)



Gambar 16. *Emphasis* Halaman *Home*
(sumber: screenshot aplikasi seluler Bukaloka)

Produk unggulan memiliki ukuran ikon dan *caption* yang sama dengan produk lainnya dalam fitur “Voucher”, sehingga belum terdapat kontras ukuran. Kontras warna belum mampu dicapai dalam produk unggulan karena memiliki 3 jenis warna, yaitu: oranye kemerahan, biru, dan merah. Urutan posisi tiga teratas seharusnya dicapai oleh kelompok warna panas, yaitu warna merah dan oranye kemerahan. Warna panas berkesan lebih kuat jika diterapkan di

atas *background* berwarna putih (Rustan, 2019:108). Namun, produk unggulan memiliki warna biru yang tergolong dalam warna dingin. Selain itu, kontras posisi juga belum mampu dicapai secara maksimal karena produk unggulan tersebar dalam dua baris dengan jarak yang berjauhan.



Gambar 17. *Emphasis* Halaman *My Order* dan *Balance* (sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)

Emphasis halaman *My Order* terdapat dalam konten “Jumlah Transaksi Pesanan Produk”. Konten tersebut berukuran paling besar jika dibandingkan dengan konten lainnya, sehingga *emphasis* dicapai melalui kontras ukuran. Hal serupa juga terjadi pada *emphasis* halaman *Balance*, yaitu konten “Status Transaksi”.

kesan lebih lemah daripada warna merah apabila diterapkan di atas *background* putih.

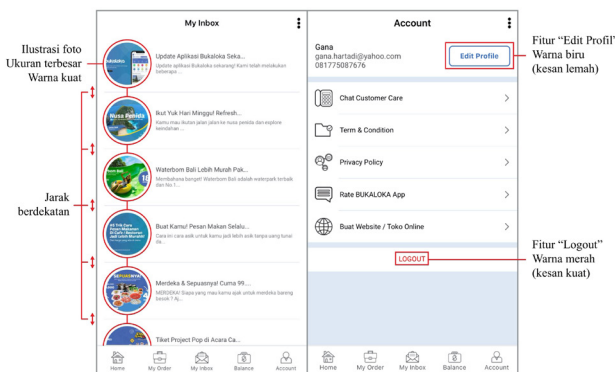
Penentuan *sequence* dilakukan dengan mengurutkan prioritas informasi dari kiri ke kanan, dari atas ke bawah, atau mengacu pada pola huruf tertentu. *Sequence* berkaitan dengan *emphasis* karena pusat perhatian menjadi prioritas paling penting yang menempati urutan informasi pertama.



Gambar 19. *Sequence* Halaman *Home* (sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)

Emphasis halaman *Home* adalah warna merah yang dimiliki oleh produk tur harian dalam fitur “Voucher”. Urutan informasi berikutnya ditentukan melalui perbedaan intensitas warna gelap dan warna terang antara fitur-fitur yang menyusun halaman *Home*. Kelompok fitur “Cari Nama Tempat...”, fitur “Paket Tour”, dan fitur “Bukalokapay” memiliki kesan warna lebih gelap daripada kelompok fitur “Paket Wisata Domestik” dan fitur “Pemintas Halaman”. Warna gelap terkesan lebih dekat daripada warna terang jika diterapkan di atas *background* berwarna putih (Rustan, 2019:108). *Sequence* halaman *Home* belum mampu mengurutkan prioritas dari atas ke bawah karena dimulai dari bagian tengah, menuju bagian atas, dan berakhir pada bagian bawah. Prinsip *sequence* juga dapat dianalisis dalam fitur “Voucher”. *Sequence* diurutkan berdasarkan warna terkuat, kemudian berangsur-angsur bergeser ke warna yang lebih sejuk dan lebih lemah (Rustan, 2019:106). Warna merah menempati urutan prioritas ke-1, diikuti oleh warna oranye kemerahan, oranye, hijau kekuningan, hijau, biru kehijauan, biru, dan abu-abu. Urutan warna tersebut belum teratur dan belum mampu membentuk pola huruf tertentu.

Sequence halaman *My Order* dianalisis melalui kontras ukuran dan warna. Konten “Jumlah Transaksi Pesanan Produk” memiliki ukuran paling besar dan warna paling mencolok, sehingga

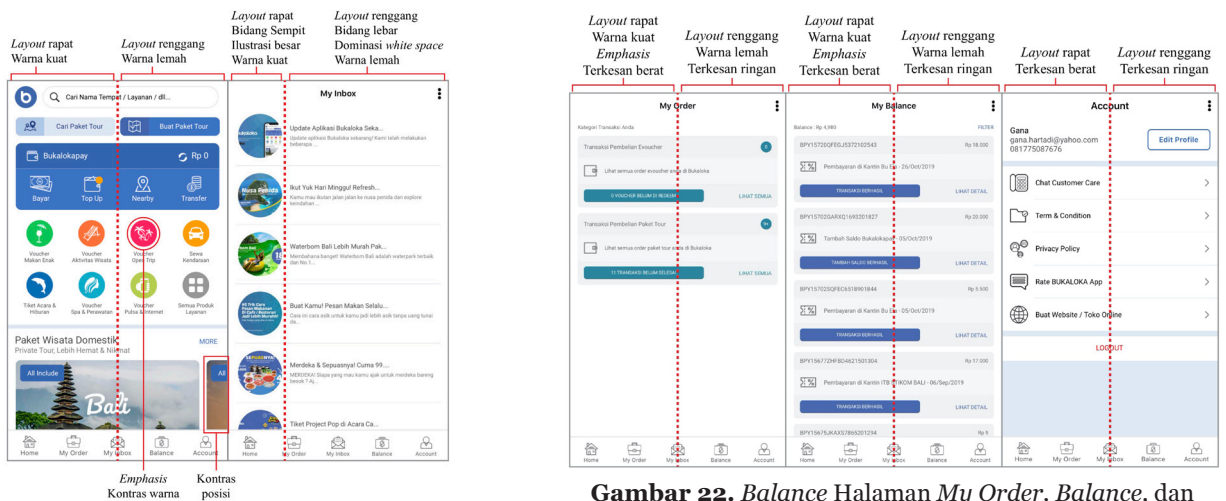


Gambar 18. *Emphasis* Halaman *My Inbox* dan *Account* (sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)

Halaman *My Inbox* memiliki *emphasis* pada ilustrasi dalam fitur “Daftar Pesan Masuk” yang dicapai melalui kontras ukuran, posisi, dan warna. Ilustrasi memiliki ukuran paling besar jika dibandingkan dengan unsur lainnya. Ilustrasi disusun secara vertikal dengan jarak yang berdekatan, sehingga menjadi satu kesatuan yang menempati posisi paling kiri. Kontras warna diakibatkan oleh pewarnaan unsur lainnya menerapkan warna hitam dan abu-abu, sedangkan ilustrasi menerapkan berbagai jenis warna yang menarik perhatian audiens. Halaman *Account* memiliki *emphasis* dalam fitur “Edit Profile” yang berwarna biru. Namun, *emphasis* tersebut menjadi ambigu karena penerapan warna merah dalam fitur “Logout”. Warna biru memiliki



Gambar 20. *Sequence* Halaman *My Order*, *My Inbox*, dan *Balance* (sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)



Gambar 21. *Balance* Halaman *Home* dan *My Inbox* (sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)

Gambar 22. *Balance* Halaman *My Order*, *Balance*, dan *Account* (sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)

mendapatkan prioritas informasi pertama. Urutan informasi berikutnya adalah teks “My Order” dan fitur “Account” karena berukuran lebih besar dan berwarna lebih gelap daripada fitur “Pemintas Halaman”. *Sequence* yang sama juga terdapat dalam halaman *My Inbox* dan halaman *Balance*. *Sequence* ketiga halaman tersebut belum mampu mengurutkan prioritas informasi dari atas ke bawah, serta belum membentuk pola huruf tertentu karena dimulai dari bagian tengah, bagian atas, dan berakhir pada bagian bawah. Halaman *Account* belum memiliki *emphasis*, sehingga prinsip *sequence* belum dapat dianalisis dalam halaman tersebut.

Balance halaman *Home* diciptakan melalui perbedaan warna dan tata letak antarunsur desain pada sisi kanan dan sisi kiri. Tata letak ilustrasi dan tipografi pada sisi kiri lebih rapat daripada sisi kanan, sehingga menghasilkan kesan warna lebih gelap dan lebih berat. Hal tersebut mampu diseimbangkan oleh tata letak ilustrasi foto dalam fitur “Paket Wisata Domestik” yang melewati sisi batas kanan halaman dan keberadaan *emphasis* dalam halaman *Home*. *Balance* halaman *My Inbox* membagi ilustrasi foto dan tipografi dalam fitur “Daftar Pesan Masuk”. Sisi kiri halaman *My Inbox* memiliki tata letak yang lebih sempit, sehingga ilustrasi foto yang berwarna mencolok dan berukuran besar hampir memenuhi bidang. Hal tersebut mampu diseimbangkan oleh sisi kanan halaman *My Inbox* yang berukuran lebih lebar, tetapi memiliki ruang kosong yang lebih luas dan intensitas warna yang lebih lemah.

Balance desain UI Bukaloka tergolong dalam jenis asimetris karena ukuran dan posisi antarunsur desain tidak terlihat sama, tetapi mampu diseimbangkan secara optis. *Balance* dianalisis melalui pembagian masing-masing fitur secara vertikal.

Halaman *My Order*, *Balance*, dan *Account* belum mampu mencerminkan keseimbangan karena tata letak ilustrasi dan tipografi, serta keberadaan *emphasis* belum diterapkan secara maksimal. Halaman-halaman tersebut cenderung berkesan lebih berat pada sisi kiri dan lebih ringan pada sisi kanan.

Desain UI Bukaloka memiliki kesatuan fisik dan non-fisik. Kesatuan fisik dicapai melalui keseragaman bentuk, *white space*, dan warna. Desain UI Bukaloka didominasi oleh bentuk ilustrasi dengan sudut melengkung atau lingkaran, tipografi yang modern, lugas, dan sederhana. *White space* menciptakan kesatuan melalui penerapan *passive white space* sebagai separator antarunsur desain. *Passive white space* berperan sebagai *background* desain berwarna putih yang mendominasi desain UI.

Tabel 1. Kesatuan Non-Fisik dalam Desain UI Bukaloka (sumber: dokumen pribadi)

Halaman	Simple			Clean			Less Button			
	Lugas	Sederhana	Tidak Berlebihan	Jelas	Rapi	Hening	Emphasis	Sequence	Balance	Unity
Home	-	-	-	-	√	√	-	-	√	-
My Order	-	√	-	-	-	-	√	-	-	-
My Inbox	-	√	√	√	√	√	√	-	√	-
Balance	-	√	-	-	-	-	√	-	-	-
Account	-	√	-	√	-	-	-	-	-	-

Kesatuan non-fisik adalah kesatuan antara kriteria *simple*, *clean*, dan *less button* dalam konsep minimalis dengan unsur-unsur desain yang diterapkan dalam halaman desain UI Bukaloka. Konsep minimalis belum mampu divisualisasikan secara maksimal ke dalam masing-masing halaman desain UI Bukaloka. Sifat lugas dalam kriteria *simple* belum diterapkan dalam setiap halaman karena terdapat ikon yang belum mewakili *caption*. Sifat sederhana belum mampu diterapkan dalam halaman *Home* karena warna sub-ordinat memiliki banyak *Hue*. Keberadaan warna sub-ordinat menyebabkan sifat tidak berlebihan belum mampu divisualisasikan dalam halaman *Home*, *My Order*, *Balance*, dan *Account* karena komposisi warna belum seimbang.

Sifat kejelasan dalam kriteria *clean* belum mampu divisualisasikan dalam halaman *Home*, *My Order*, dan *Balance* karena belum ada fokus desain melalui perbedaan *white space*. Sifat kerapian dan keheningan belum mampu diterapkan dalam halaman *My Order*, *Balance*, dan *Account* karena keberadaan *white space* yang belum mampu membentuk keseimbangan.

Visualisasi kriteria *less button* melalui penerapan *emphasis* belum dimiliki oleh halaman *Home* karena belum ada kontras ukuran, posisi, dan warna. *Emphasis* halaman *Account* belum divisualisasikan

secara maksimal karena kekeliruan penerapan warna aksent. *Sequence* belum mampu divisualisasikan dalam setiap halaman desain UI karena urutan informasi yang tidak beraturan. Penerapan prinsip *balance* belum maksimal karena halaman *My Order*, *Balance*, dan *Account* belum mampu menyeimbangkan ukuran dan kerapatan susunan unsur desain pada sisi kiri dan kanan. Visualisasi kriteria *simple* dan *clean* serta prinsip *emphasis*, *sequence*, dan *balance* yang belum maksimal mengakibatkan desain UI Bukaloka belum mampu membentuk kesatuan non-fisik.

Fungsi Desain UI dalam Aplikasi Seluler Bukaloka

Fungsi desain UI Bukaloka dipengaruhi oleh perubahan pola konsumsi masyarakat yang lebih memperhatikan faktor prestise, pencitraan, dan gaya hidup. Prestise adalah rasa bangga audiens atas kemampuannya menemukan kemudahan dan kenyamanan ketika menggunakan aplikasi seluler. Prestise timbul dari dalam diri audiens untuk memenuhi kebutuhan psikologis atau kebutuhan personal. Pencitraan merupakan suatu cara membentuk status sosial untuk memenuhi kebutuhan sosial melalui penggambaran prestise secara konstruktif kepada orang lain. Gaya hidup adalah kebiasaan audiens menunjukkan status sosial secara kontinyu untuk memenuhi kebutuhan praktis atau kebutuhan fisik. Fungsi desain UI Bukaloka dikelompokkan menjadi fungsi personal, fungsi sosial, dan fungsi fisik.

Fungsi personal desain UI Bukaloka dinilai melalui faktor daya tarik, kemudahan, dan kenyamanan yang diberikan oleh aplikasi seluler Bukaloka kepada audiens. Nilai estetis desain UI Bukaloka yang belum divisualisasikan secara maksimal melalui konsep minimalis, memiliki dampak yang tidak signifikan terhadap fungsi personal responden. Sebanyak 85% responden mengungkapkan bahwa desain UI Bukaloka mampu memberikan daya tarik melalui nilai-nilai estetis. Ketertarikan responden juga disebabkan oleh keberadaan fitur “Voucher” yang menawarkan produk gaya hidup dengan harga terjangkau. Daya tarik desain UI secara tidak langsung telah memberikan kemudahan bagi 85% responden pada saat menggunakan aplikasi seluler Bukaloka. Daya tarik dan kemudahan menggiring pola pikir responden bahwa desain UI Bukaloka mampu memberikan solusi untuk memenuhi kebutuhan gaya hidup secara efektif dan efisien, sehingga 90% responden merasa nyaman menggunakan aplikasi tersebut. Faktor-faktor yang memengaruhi fungsi personal dapat menimbulkan perasaan bangga di dalam diri audiens yang disebut dengan prestise.

Fungsi sosial merupakan ekspresi audiens dalam lingkungan sosial yang dipengaruhi oleh aspek ideologi, informasi, atau komunikasi. Prestise terhadap desain UI Bukaloka adalah sebuah ideologi audiens bahwa desain tersebut mampu memberikan kemudahan dan kenyamanan kepada dirinya. Ideologi yang tertanam kuat di benak audiens menjadi sebuah informasi yang dapat dikomunikasikan dalam lingkungan sosial. Responden mengungkapkan bahwa lingkungan sosial yang berpengaruh meyakinkan dirinya untuk menggunakan aplikasi seluler Bukaloka adalah lingkungan pertemanan (80%), media sosial (15%), dan keluarga (5%). Keberhasilan proses mengomunikasikan informasi dalam ideologi merupakan keberhasilan untuk mengekspresikan aspek eksistensi sosial yang disebut dengan pencitraan. Pencitraan yang dilakukan secara kontinyu dan konsisten dapat memengaruhi perilaku kolektif masyarakat. Hasil pencitraan menyebabkan 85% responden berhasil terpengaruh menggunakan dan melakukan transaksi untuk membeli produk dalam aplikasi seluler Bukaloka.

Fungsi fisik adalah pemenuhan kebutuhan praktis atau gaya hidup yang dicapai melalui kemanfaatan desain UI Bukaloka. Fungsi fisik dirasakan oleh 85% responden yang melakukan transaksi melalui aplikasi seluler Bukaloka. Transaksi dapat berlangsung karena 80% responden mengungkapkan bahwa produk Bukaloka memiliki keunggulan, yaitu harga produk yang lebih murah, sistem pembelian produk yang tidak terbatas dan produk yang bersifat *all include*. Keunggulan Bukaloka juga menjadi kepuasan bagi 80% responden karena mampu memberikan solusi terbaik terhadap kebutuhan gaya hidup. Solusi tersebut mampu membuat 65% responden merasakan perbedaan yang cukup signifikan ketika sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi seluler Bukaloka. Perbedaan yang dirasakan oleh responden meliputi kesan yang mudah, nyaman, murah, dan menarik. Kesan-kesan tersebut menggiring pola pikir 90% responden untuk merekomendasikan aplikasi seluler Bukaloka kepada orang lain.

Makna Desain UI dalam Aplikasi Seluler Bukaloka

Interpretasi makna desain UI Bukaloka terjadi melalui proses pembacaan tanda dalam desain UI dan hubungannya dengan audiens. Tanda yang terdapat dalam desain UI merupakan makna denotasi. Tanda dalam hubungan antara desain UI dengan audiens menghasilkan makna konotasi. Pemaknaan secara denotasi melibatkan tanda berupa unsur desain (penanda) dan prinsip desain (petanda). Interpretasi makna denotasi telah dianalisis pada kriteria *less button* dalam konsep minimalis desain UI Bukaloka. Hasil interpretasi mengungkapkan bahwa penanda

mampu menghasilkan petanda yang berperan sebagai *emphasis* dan *balance*. Prinsip *emphasis* terdapat dalam halaman *My Order*, *My Inbox*, dan *Balance*, sedangkan prinsip *balance* diterapkan dalam halaman *Home* dan *My Inbox*.

Makna konotasi diinterpretasi melalui penggalan tanda-tanda di balik fungsi desain UI Bukaloka yang menghasilkan makna kedayaan, makna ekonomi, dan makna budaya. Interpretasi makna kedayaan dalam desain UI Bukaloka berkaitan dengan pembelajaran ketika menggunakan aplikasi seluler Bukaloka dan kesadaran terhadap lingkungan sosial. Proses belajar diawali dengan rekomendasi dari lingkungan sosial, seperti: keluarga, teman, dan media sosial yang membentuk pola pikir responden untuk ikut menggunakan aplikasi seluler Bukaloka. Responden yang telah menggunakan aplikasi tersebut, juga melakukan transaksi untuk membeli produk Bukaloka. Responden secara tidak langsung telah belajar bahwa aplikasi seluler Bukaloka mampu memberikan keuntungan yang signifikan terhadap dirinya ketika sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi tersebut. Keuntungan dihasilkan dari keunggulan produk yang menjadi solusi kebutuhan hidup responden. Solusi tersebut menjadi kebanggaan atau prestise yang menyebabkan 75% responden berkeinginan untuk menggunakan kembali aplikasi seluler Bukaloka. Prestise yang dicapai melalui proses pembelajaran telah menggiring pola pikir 90% responden untuk merekomendasikan aplikasi seluler Bukaloka kepada lingkungan sosialnya. Rekomendasi dari responden merupakan upaya kesadaran terhadap lingkungan sosial terdekat, seperti: keluarga, teman, dan sahabat.

Ekonomi berkaitan dengan pemanfaatan uang dan waktu secara efektif dan efisien. Makna ekonomi memengaruhi seseorang, perusahaan, dan institusi. Interpretasi makna ekonomi dapat dilakukan pada perilaku responden ketika melakukan proses pembelajaran dan upaya kesadaran. Proses pembelajaran membuka pola pikir responden terhadap keunggulan aplikasi seluler Bukaloka, yaitu harga produk murah, sistem pembelian produk tidak terbatas, dan produk bersifat *all include*. Efektivitas dan efisiensi pemanfaatan uang terdapat pada harga produk yang murah dan sistem pembelian tidak terbatas, sekaligus mendapatkan potongan harga sesuai kelipatan jumlah pembelian produk. Sistem tersebut mampu memangkas waktu transaksi karena responden dapat membeli beberapa produk yang sama dengan satu kali transaksi. Pemanfaatan waktu yang efektif dan efisien terdapat pula pada pembelian produk paket wisata *all include* yang telah menyediakan kelengkapan akomodasi, transportasi, konsumsi, dan sebagainya. Upaya kesadaran

merupakan suatu proses mengomunikasikan keunggulan aplikasi seluler Bukaloka yang menggunakan media sosial. Facebook, Instagram, Twitter, dan lainnya merupakan media sosial yang memerlukan jaringan internet yang dapat diperoleh dengan harga terjangkau. Efektivitas dan efisiensi pemanfaatan uang terlihat pada keberhasilan memperoleh media berkualitas dengan harga terjangkau. Pemanfaatan waktu yang efektif dan efisien adalah ketepatan memilih media yang memiliki daya sebar informasi yang luas, cepat, dan tepat.

Interpretasi makna ekonomi juga menghasilkan pengaruh negatif. Keunggulan produk *all include* mewajibkan responden untuk memilih dan mengambil semua produk dalam paket wisata. Responden akan merasakan kerugian apabila produk tersebut belum mampu memenuhi segala kebutuhan hidup selama berwisata. Sistem pembelian produk tidak terbatas menggiring responden untuk melakukan transaksi sebanyak-banyaknya, sehingga dapat memengaruhi responden untuk melakukan transaksi secara tidak terkontrol. Kemudahan dan kecepatan akses dalam media sosial mampu memengaruhi responden untuk terus aktif berinteraksi di media sosial. Responden yang menggunakan jaringan internet melalui paket data pribadi akan tidak sadar bahwa kuota internet telah terpakai dengan jumlah yang banyak dalam waktu singkat. Pengisian kuota internet secara berulang dalam waktu singkat memerlukan biaya yang tinggi.

Efektivitas dan efisiensi pemanfaatan uang dan waktu oleh perusahaan Bukaloka terdapat pada keberhasilan memanfaatkan sumber daya perusahaan (tenaga, waktu, dan uang) untuk merancang dan terus memperbaiki aplikasi seluler hingga menimbulkan ketergantungan responden terhadap aplikasi seluler dan meraup pendapatan Rp 1,928 milyar. Keberhasilan Bukaloka tentu tidak terlepas dari upaya kompetitor lokal untuk menyaingi Bukaloka. Kompetitor lokal menyuarakan aspirasi negatif terhadap Bukaloka melalui kolom komentar *platform* digital. Aspirasi negatif dapat memengaruhi kepercayaan audiens untuk menggunakan aplikasi seluler Bukaloka, sehingga akan berdampak pada penurunan jumlah pengguna dan pendapatan.

Keberhasilan Bukaloka memperoleh pendapatan tinggi menunjukkan angka kunjungan wisatawan di suatu daerah juga semakin meningkat. Pemerintah sebagai pengembang destinasi wisata daerah turut merasakan imbasnya. Para wisatawan membayarkan sejumlah uang atau donasi untuk memasuki area destinasi wisata, membeli souvenir, bahkan menikmati kuliner. Efektivitas dan efisiensi

pemanfaatan uang terdapat pada sistem promosi secara tidak langsung yang diperoleh pemerintah untuk meningkatkan pendapatan daerah. Efektivitas dan efisiensi pemanfaatan waktu adalah peningkatan jumlah kunjungan dalam waktu singkat apabila pihak ketiga (Bukaloka atau pihak swasta lainnya) memiliki pengaruh yang besar dalam industri pariwisata.

Interpretasi makna budaya dalam desain UI Bukaloka berkaitan dengan perubahan pola pikir 65% responden yang disebabkan oleh penambahan wawasan tentang unsur kebudayaan berupa teknologi. Sistem teknologi Bukaloka adalah sistem pembelian produk tidak terbatas dan paket wisata bersifat *all include* yang menjadi keunggulan aplikasi seluler Bukaloka. Responden mengungkapkan bahwa keunggulan aplikasi seluler Bukaloka menjadi solusi memenuhi kebutuhan hidup agar lebih mudah dan nyaman. Kemudahan dan kenyamanan menghasilkan keberlanjutan untuk menggunakan aplikasi seluler, sehingga sistem teknologi Bukaloka dapat membentuk gaya hidup baru. Perkembangan gaya hidup terlihat dari antusiasme 90% responden yang ingin merekomendasikan aplikasi tersebut kepada lingkungan sosial. Rekomendasi tersebut akan menambah wawasan masyarakat, sehingga proses interpretasi makna budaya terus berlangsung seiring perkembangan suatu budaya.

Pembentukan dan perkembangan gaya hidup merupakan proses modernisasi oleh aplikasi seluler Bukaloka. Modernisasi memiliki imbas terhadap kemampuan responden untuk mengentaskan diri dari ketidakberdayaan. Modernisasi mempermudah responden untuk mendapatkan produk berkualitas dengan harga terjangkau dalam waktu yang singkat. Perusahaan Bukaloka dan pemerintah terkena imbas dari modernisasi karena kecepatan dan kecanggihan teknologi mampu meningkatkan performa aplikasi seluler yang mengakibatkan peningkatan jumlah wisatawan dan pendapatan di masing-masing destinasi wisata.

Modernisasi juga mengakibatkan ketergerusan nilai-nilai komunal. Pelaku bisnis lokal merasa tersaingi oleh kehadiran Bukaloka sebagai agen tur pariwisata bermodal besar yang menentukan harga jual produk tidak sesuai dengan norma dalam persaingan bisnis yang sehat. Persaingan antara kedua pihak akan menimbulkan ekosistem bisnis tidak sehat yang berdampak pada kemunduran perekonomian pelaku bisnis lokal. Namun, persaingan bisnis tersebut seharusnya mampu mendorong pelaku bisnis lokal untuk berinovasi memanfaatkan kemajuan teknologi agar mampu bersaing dengan agen tur pariwisata yang bermodal besar.

SIMPULAN

Konsep minimalis belum mampu divisualisasikan secara maksimal ke dalam masing-masing halaman desain UI Bukaloka. Sifat lugas dalam kriteria *simple* belum diterapkan dalam setiap halaman karena terdapat ikon yang belum mewakili *caption*. Sifat sederhana belum mampu diterapkan dalam halaman *Home* karena warna sub-ordinat memiliki banyak *Hue*. Keberadaan warna sub-ordinat menyebabkan sifat tidak berlebihan belum mampu divisualisasikan dalam halaman *Home*, *My Order*, *Balance*, dan *Account* karena komposisi warna belum seimbang.

Sifat kejelasan dalam kriteria *clean* belum mampu divisualisasikan dalam halaman *Home*, *My Order*, dan *Balance* karena belum ada fokus desain melalui perbedaan *white space*. Sifat kerapian dan keheningan belum mampu diterapkan dalam halaman *My Order*, *Balance*, dan *Account* karena keberadaan *white space* yang belum mampu membentuk keseimbangan.

Visualisasi kriteria *less button* melalui penerapan *emphasis* belum dimiliki oleh halaman *Home* karena belum ada kontras ukuran, posisi, dan warna. *Emphasis* halaman *Account* belum divisualisasikan secara maksimal karena kekeliruan penerapan warna aksen. *Sequence* belum mampu divisualisasikan dalam setiap halaman desain UI karena urutan informasi yang tidak beraturan. Penerapan prinsip *balance* belum maksimal karena halaman *My Order*, *Balance*, dan *Account* belum mampu menyeimbangkan ukuran dan kerapatan susunan unsur desain pada sisi kiri dan kanan. Visualisasi kriteria *simple* dan *clean* serta prinsip *emphasis*, *sequence*, dan *balance* yang belum maksimal mengakibatkan desain UI Bukaloka belum mampu membentuk kesatuan non-fisik.

Nila estetis desain UI Bukaloka yang belum divisualisasikan secara maksimal, memiliki dampak yang tidak terlalu signifikan terhadap fungsi dari desain tersebut. Desain UI Bukaloka memiliki fungsi personal, fungsi sosial, dan fungsi fisik. Fungsi personal adalah prestise yang dihasilkan oleh faktor daya tarik, kemudahan, dan kenyamanan terhadap aplikasi seluler Bukaloka. Fungsi sosial desain UI Bukaloka adalah keberhasilan proses mengomunikasikan sebuah ideologi dan mengekspresikan aspek eksistensi sosial yang disebut pencitraan. Fungsi fisik berkaitan dengan fungsionalitas desain UI Bukaloka yang mampu memberikan solusi terbaik bagi kebutuhan gaya hidup, sehingga menghasilkan kesan positif dan rasa puas di benak audiens.

Pemaknaan desain UI Bukaloka dilakukan secara denotasi dan konotasi. Hasil interpretasi makna denotasi mengungkapkan penanda mampu menghasilkan petanda yang berperan sebagai *emphasis* dan *balance* dalam beberapa halaman desain UI Bukaloka. Pemaknaan konotasi menghasilkan makna kedayaan, makna ekonomi, dan makna budaya. Makna kedayaan berkaitan dengan pembelajaran dan kesadaran. Pembelajaran menghasilkan keberlanjutan dalam menggunakan aplikasi seluler Bukaloka. Kesadaran dilakukan dengan merekomendasikan aplikasi seluler Bukaloka kepada lingkungan sosial. Interpretasi makna ekonomi dipengaruhi oleh faktor uang dan waktu yang harus dimanfaatkan secara efektif dan efisien. Makna ekonomi memiliki imbas yang positif dan negatif terhadap perekonomian responden, perusahaan Bukaloka, dan pemerintah. Pemaknaan dalam konteks budaya berkaitan dengan perubahan pola pikir audiens yang disebabkan oleh penambahan wawasan tentang sistem teknologi Bukaloka. Sistem teknologi tersebut mampu membentuk gaya hidup baru yang berkembang dalam lingkungan sosial. Pembentukan dan perkembangan gaya hidup merupakan proses modernisasi yang berimbas pada makna kedayaan dan makna ekonomi.

DAFTAR RUJUKAN

- Rustan, Suriyanto. (2019), *Buku Warna*, PT Lintas Kreasi Imaji, Jakarta.
- Rustan, Suriyanto. (2019), *Buku Warni*, PT Lintas Kreasi Imaji, Jakarta.
- Putra, Gede Bayu Segara, I Nyoman Artayasa, dan I Wayan Swandi. (Desember 2017), "Kajian Konsep, Estetik, dan Makna pada Ilustrasi *Rangda Karya Monez*", dalam *PRABANGKARA, Jurnal Seni Rupa dan Desain*, Vol.21 No.2.
- Subawa, Nyoman Sri, dan Ni Wayan Widhiasthini. (Oktober 2018), "Transformasi Perilaku Konsumen Era Revolusi Industri 4.0", dalam *Conference on Management and Behavioral Studies*, di Universitas Tarumanegara.
- Kartika, Dharsono Sony. (2007), *Estetika*, Rekayasa Sains Bandung, Bandung.
- Adipat, Boonlit, dan Dongsong Zhang. (Agustus 2005), "*Interface Design for Mobile Applications*", dalam *Americas Conference on Information Systems (AMCIS)*, di Omaha, NE, USA.
- Kiwe, Lauma. (2018), *Jatuh Bangun Bos-Bos Startup*, Checklist, Yogyakarta.

Tourism. (16 November 2019), “Bukaloka Bukukan Transaksi Rp 1,928 Milyar per September 2019” *Koranjuri.com*.

Daftar Narasumber

Santhana, I Putu Aditya (29th.), *Founder* dan CEO Bukaloka, wawancara tanggal 11 Januari 2020 di Colony Creative Hub Plaza Renon.