

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Warna adalah sebuah persepsi dalam otak yang tercipta dari interaksi cahaya dan mata (Swasty, 2017). Persepsi akan warna tidak hanya bersifat personal namun juga konseptual, yaitu dapat mengisyaratkan suatu hal yang tidak dapat dilihat namun dapat dirasakan (Sutton dan Semple, 2024). Warna dapat membangkitkan suatu kenangan, emosi, dan memicu suatu asosiasi yang dapat disengaja. Pada dasarnya fenomena spektrum cahaya pada warna tidak mungkin dapat sepenuhnya dipahami dan diperlukan penelitian terus menerus seperti yang dilakukan oleh Goethe dan Wittgenstein dalam membangun teori warna. Ketika mendekati nilai tertentu, warna yang bersebelahan dapat berubah dari harmonis menjadi tidak relevan dan nilai kontras yang tidak tepat dapat mengganggu keharmonisan antara warna (Adams, 2017). Hal ini yang melatarbelakangi inovasi untuk membantu pemilihan kombinasi warna yang harmonis sesuai konteks, salah satunya adalah *Color palette generator*.

Color palette generator atau generator palet warna merupakan aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk memotong kerja dari sebuah proses desain. *Color palette generator* populer digunakan di industri kreatif sebagai alat untuk mendukung desainer dalam eksplorasi dan eksperimen kombinasi warna. Hasil yang didapat pengguna dari mengakses aplikasi ini adalah sebuah kumpulan warna terurut yang disebut dengan palet dan dapat digunakan untuk membantu menyampaikan informasi dalam desain secara tepat. Saat ini telah banyak dikembangkan *color palette generator* berbasis *web* yang dapat diakses secara *online*. Skema palet warna yang harmonis ini dapat diaplikasikan untuk berbagai macam kebutuhan desain seperti visualisasi wilayah pada peta (Gramazio et al., 2017), desain kemasan yang menarik (Swasty dan Muhizam, 2023), dan desain infografis (Yuan et al., 2022).

Penelitian mengenai *color palette generator* terus berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan pengguna akan warna. Secara garis besar, alur

penggunaan *color palette generator* terbagi menjadi tiga tahap yaitu pada proses sebelum, sesaat dan sesudah proses menghasilkan (*generate*) palet warna. Umumnya, fokus pengembang produk *color palette generator* berada pada proses *generate* susunan palet warna dan seringkali melupakan proses awal saat penentuan warna pertama dan proses implementasi hasil palet warna. Dua area ini berpotensi untuk dikembangkan karena proses pengambilan keputusan warna sudah terjadi pada tahap ini dan terkadang menimbulkan rasa frustrasi dari sisi pengguna. Untuk dapat menjawab kebutuhan tersebut maka perancangan *color palette generator* VVARNA dilakukan dengan metode *design thinking* untuk merancang suatu *color palette generator* yang memiliki fitur bantuan penentuan warna awal, eksperimen skema warna, edukasi mengenai teori dan persepsi warna pada palet.

Color palette generator VVARNA berada pada perancangan pertama dan telah mencapai tahap prototipe dalam bentuk simulasi *mobile website* yang interaktif. Protipe yang dikembangkan ini akan memasuki tahap pengujian dan evaluasi untuk mengetahui bagaimana target pengguna berinteraksi dengan produk.

Metode pengujian yang umum digunakan dalam evaluasi antarmuka (UI) adalah *usability testing* atau pengujian usabilitas. *Usability testing* ini merupakan langkah yang penting dalam proses pengembangan produk digital karena dapat memberi wawasan dari sudut pandang pengguna yang mungkin akan berbeda dengan apa yang diharapkan oleh perancang. Proses *usability testing* akan membantu pengembangan antarmuka *color palette generator* VVARNA dengan mengevaluasi performa. *Feedback* yang didapat dari sesi UT akan digunakan sebagai dasar perbaikan antarmuka sehingga dapat mencapai kualitas produk yang ramah pengguna dan menarik secara visual.

Evaluasi dari sebuah pengembangan produk digital merupakan variabel penting untuk mengukur sejauh mana kepuasan pengguna selama berinteraksi dengan produk. Kepuasan pengguna ini dapat diukur dari berbagai aspek seperti perasaan pengguna dan tingkat kemudahan dalam penyelesaian tugas (*task*) saat pengujian. *Feedback* dari sisi pengguna akan menunjukkan area di dalam produk

yang memiliki masalah usability dan potensi perbaikan apa saja yang tersedia untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Oleh karena itu, evaluasi dari *color palette generator* VVARNA ini perlu dilakukan untuk mengetahui kendala terkait usability dan dapat memberikan rekomendasi perbaikan sehingga dapat dijadikan wawasan untuk pengembangan produk serupa dikemudian hari.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat ditarik sebuah pernyataan masalah yaitu *color palette generator* VVARNA masih berada pada tahap prototipe dan belum memiliki informasi terkait usability dari sisi pengguna sehingga perlu dilakukan pengujian untuk memastikan produk berfungsi dengan baik serta efektif menangani masalah pengguna.

1.3 Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka rumusan permasalahan pada penelitian ini yaitu:

- 1 Apa saja faktor yang memengaruhi kualitas *color palette generator* berbasis *website*?
- 2 Mengapa *color palette generator* yang dirancang belum memenuhi kebutuhan pengguna?
- 3 Bagaimana cara agar *color palette generator* VVARNA yang dirancang memenuhi kebutuhan pengguna?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan maka tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah:

- 1 Mengidentifikasi faktor yang dapat memengaruhi kualitas dari *color palette generator*.
- 2 Mengidentifikasi permasalahan usability dari *color palette generator* VVARNA yang sebelumnya sudah dirancang.
- 3 Melakukan perbaikan berdasarkan permasalahan usability prototipe *color palette generator* VVARNA.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Aspek Teoritis

Hasil penelitian usability dari *color palette generator* dapat memberi gambaran kebutuhan dari *color palette generator website* sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan produk serupa dikemudian hari. Temuan yang ditargetkan diharapkan mempunyai kontribusi pada bidang ilmu *User Experience* (UX) dan studi tentang harmoni warna.

1.5.2 Aspek Praktis

a. Bagi masyarakat

Diharapkan hasil dari pengembangan *color palette generator* yang telah disesuaikan dengan target pengguna Indonesia ini dapat digunakan secara luas untuk berbagai macam kebutuhan desain yang memerlukan palet warna.

b. Bagi praktisi

Pengembangan produk *color palette generator* dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif *tools* desain yang dapat membantu proses kreasi dengan cara mempercepat proses pemilihan warna.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan tulisan ilmiah ini dikelompokkan menjadi beberapa bab dan masing-masing bab akan terdiri dari sub bab yang berkaitan, dimana antara bagian yang satu dengan bagian lainnya saling berhubungan. Berikut merupakan sistematika penulisan pada penelitian ini:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Pada bab Ini peneliti menggali informasi dari beberapa penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan dan memuat teori-teori informasi dari buku, jurnal, ataupun artikel.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini berfungsi untuk mencari informasi/data yang dibutuhkan sesuai dengan topik permasalahan yang menggunakan berbagai metode penelitian seperti metode pendekatan penelitian, metode pengumpulan data, dan metode analisis data.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini menguraikan gambaran umum sebuah objek penelitian beserta pembahasan dari hasil penelitian dan analisisnya.

5. BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisikan kesimpulan jawaban dari pertanyaan penelitian, kemudian mejadi sebuah saran yang berkatian dengan manfaat penelitian.