

Penerapan Gaya “*Vibrant Heritage*” dan Psikologi Warna pada Interior Gym Pantai Mutiara Sports Club

Carrin Clarisa, Franky Liauw², Ferdinand^{*3}

^{1,2,3} Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta
carrin.615190042@stu.untar.ac.id, frankyl@ft.untar.ac.id, ferdinand@dt.untar.ac.id

*Pen.Korespondensi

Abstrak — *Pantai Mutiara Sports Club Jakarta, adalah salah satu proyek Intiland dalam naungan PT. Mutiara Raga Indah beralamat di Jl. Raya Pantai Mutiara, Pluit, Jakarta Utara. Pantai Mutiara Sports Club atau PM Sports Club terletak di tepi Teluk Jakarta, yang berada di dalam komplek perumahan Pantai Mutiara di ujung utara Jakarta. PM Sports Club Jakarta didirikan sebagai sarana yang memfasilitasi beragam aktifitas olahraga bagi masyarakat dari usia remaja hingga lansia. Hal ini dikarenakan olahraga memiliki banyak manfaat bagi tubuh. Namun sejak covid melanda pada 2019-2020 terjadi penurunan kegiatan olahraga khususnya masyarakat DKI Jakarta. Maka untuk mengembalikan ketertarikan pengunjung diperlukan perancangan interior yang baru dengan penerapan gaya dan warna yang sesuai dengan aktivitas pengguna dalam ruangan. Tujuan karya desain ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan pada desain terdahulu dan mampu membantu mewujudkan visi dan misi PM Sports Club. Metode perancangan yang digunakan adalah metode dari Rosemary Kilmer yang terdiri dari 8 step yaitu commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement, evaluate. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menarik minat pengunjung datang dan berolahraga ke Pantai Mutiara Sports Club.*

Kata kunci: *Gaya Vibrant Heritage; Gedung Olahraga; Interior; Pantai Mutiara Sports Club; Psikologi Warna*

I. PENDAHULUAN

Olahraga merupakan salah satu pola hidup sehat yang memiliki banyak manfaat diantaranya memperlancar peredaran darah, meningkatkan HDL dan menurunkan LDL, memperkuat otot, persendian dan tulang, mencegah osteoporosis, menyehatkan jantung dan paru-paru, memperbaiki mood, memperbaiki kualitas tidur, membakar kalori dan lemak, detoksifikasi dan lainnya (Partic, 2014). Kegiatan fisik olahraga dapat memicu produksi hormon endorfin yaitu perasaan bahagia. Hormon endorfin dapat mengurangi stres, penghilang rasa sakit. sehingga orang yang rajin olahraga jarang mengalami stres. Manfaat lain dari olahraga yaitu dapat meningkatkan

metabolisme tubuh. Hasil dari metabolisme tubuh manusia adalah karbon dioksida. kadar karbon dioksida dalam sebuah ruang diusahakan kurang dari 600 ppm jika lebih maka diperlukan ventilasi yang baik yang dapat memberikan oksigen ke dalam ruangan (Mukono, 2014). Karena olahraga memiliki banyak manfaat bagi tubuh, maka dari itu industri olahraga sports club cukup penting bagi masyarakat yang ingin menerapkan pola hidup sehat.

Pantai Mutiara Sports Club adalah salah satu sports club terbaik di Jakarta Utara. Visi Pantai Mutiara Sport Club adalah “*Be the best Sport Club in North Jakarta*”. Untuk mencapai visi di atas, Pantai Mutiara Sports Club secara terus menerus mengembangkan fasilitas yang mereka

miliki. Misi dari Pantai Mutiara Sports Club adalah *"The whole in 1 place for sport"*. Pantai Mutiara Sports Club ingin menjadi suatu tempat olahraga yang memiliki fasilitas terlengkap dan terintegrasi pada satu lokasi, yang dapat memberikan kemudahan bagi para pelanggan untuk menemukan berbagai macam jenis olahraga yang mereka inginkan. Pantai Mutiara sports club atau PM sports club menyediakan layanan dan jasa dalam bidang industri olahraga. Saat ini fasilitas yang masih beroperasi di PM Sports Club hanya tersedia gym yang berada dalam bangunan sisa fasilitasnya telah dibongkar dan ditiadakan. Hal ini menunjukkan bahwa banyak faktor yang menyebabkan banyak fasilitas yang ditiadakan yang terjadi salah satunya karena sepi pengunjung sejak pandemi.



Gambar 1: Statistik Kegiatan Olahraga Masyarakat DKI Jakarta

(Sumber: <https://statistik.jakarta.go.id/aktivitasberolahraga-masyarakat-dki-jakarta-tahun-2020/>)

A. Rumusan Masalah Perancangan

Bagaimana menerapkan gaya dan warna kedalam interior gym Pantai Mutiara

sports club yang sesuai dengan psikologi dan perilaku pengguna?

B. Tujuan Perancangan

Dalam perancangan PM Sport, Tujuan penelitian yaitu dapat menjawab permasalahan sebelumnya yaitu dapat menerapkan gaya dan warna ke dalam interior Pantai Mutiara sports club.

C. Jenis Komposisi Warna

Dibawah ini adalah beberapa jenis komposisi warna, (Perindustrian, 2015; Sarwo Nugroho, 2015):

- Warna Analogus, merupakan warna yang berdekatan dalam lingkaran warna yang menghasilkan kombinasi warna cerah dan terang contohnya biru hijau dan kuning atau biru, ungu dan pink.
- Warna Monokrom, merupakan warna yang terdiri dari satu tone warna. Misalnya putih-abu-abu-hitam, atau pink muda-pink tua.

D. Warna Mempengaruhi Emosi

Setiap warna memberikan pengaruh terhadap emosi yang menimbulkan rasa. Rasa mewakili cara pandang seseorang untuk menanggapi atau memaknai secara subjektif ataupun objektif (Fajar Paksi, 2021).

E. Kesan Warna Terhadap Ruang

Plafon berwarna cerah dipadukan dengan dinding berwarna gelap dapat

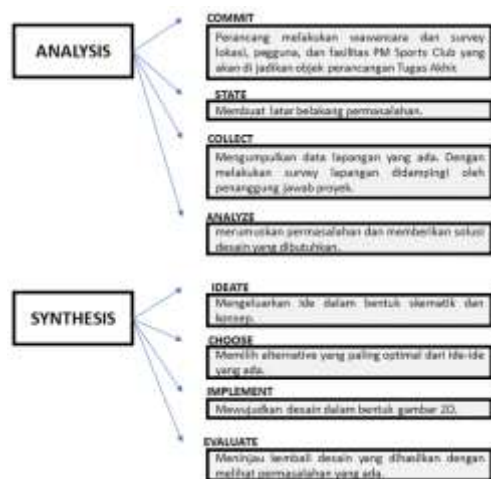
memberikan kesan ruangan lebih tinggi dan sempit, sebaliknya plafon yang berwarna gelap dipadukan dengan dinding berwarna cerah akan memberikan kesan ruangan yang terasa rendah dan luas. Dibawah ini adalah beberapa warna dan kesannya terhadap ruang(Ćurčić et al., 2019; Virgitta, 2019):

1. Warna Merah. Membuat objek terlihat lebih dekat. Warna merah memberikan kesan emosional dan hangat serta dapat mempengaruhi manusia secara fisik yaitu, meningkatkan tekanan darah, denyut nadi, dan laju pernapasan. Biasanya warna merah digunakan dalam pengobatan anemia, tekanan darah dan penyakit kulit.
2. Warna Biru. Memberikan kesan menyenangkan, rasa damai. Warna biru tua dapat menstimulasi pemikiran yang jernih dan warna biru muda dapat meningkatkan konsentrasi. Penggunaan warna biru yang berlebihan dalam ruangan dapat memberikan kesan dingin, dan tidak bersahabat yang membawa perasaan sedih dan depresi.
3. Warna Kuning. Dapat menimbulkan perasaan ceria dan optimis. Penggunaannya dalam ruang dapat memberikan kesan bersahabat dan dapat meningkatkan kreativitas. Selain itu warna kuning dapat menimbulkan

rasa percaya diri seseorang. Namun warna kuning perlu dikombinasikan dengan warna lain karena dapat memancing terjadinya perdebatan.

4. Warna Hijau. Warna hijau pada ruang memberikan kesan menyegarkan, rasa aman, damai, tenang, keseimbangan dan harmoni, sangat cocok digunakan pada ruang istirahat. Warna hijau yang terlalu banyak dapat membuat ruang terlihat membosankan.
5. Warna Hitam. Memberikan kesan glamor dan elegan yang menciptakan kesan serius. Disisi lain warna hitam dapat menekan rasa nafsu seseorang karena memberikan perasaan tidak aman dan gelap.
6. Warna Putih. Memberikan kesan kemurnian, kesucian, higienis dan memberikan kesan tinggi pada ruang, penggunaan warna putih yang berlebihan memberi kesan tidak ramah.
7. Warna Orange. Adalah warna yang merangsang energi seperti cahaya matahari.
8. Warna Ungu. Warna ini identik dengan kesan misterius. Campuran biru dan merah ini dipercaya sebagai warna kepekaan dan sifat artistik. Gelombang cahaya ungu, memiliki efek menyegarkan.

II. METODE



Gambar 2: Metode Perancangan Rosemary Kilmer
(Sumber: Buku Rosemary Kilmer)

Menggunakan metode Rosemary Kilmer yang terdiri dari 8 tahapan yaitu (Kilmer, 2014):

1. *Commit* adalah tahap untuk menerima dan berkomitmen pada sebuah proyek yaitu proyek tugas akhir. Pada tahap ini perancang mengajukan diri untuk meminta izin kepada supervisor PM Sports Club untuk melakukan wawancara dan survey lokasi, pengguna, dan fasilitas PM Sports Club yang akan di jadikan objek perancangan Tugas Akhir.
2. *State* adalah tahap mendefinisikan masalah. Pada tahap ini perancang membuat latar belakang permasalahan.
3. Pada tahap *collect*, perancang mengumpulkan data lapangan yang ada. Pada tahap ini perancang melakukan survey lapangan didampingi oleh penanggung jawab proyek dan

mendapat beberapa data-data fisik yang dibutuhkan.

4. Pada tahap *analyze* yang dilakukan perancang adalah menganalisa masalah dari data dan fakta yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini perancang merumuskan permasalahan dan memberikan solusi desain yang dibutuhkan sesuai masalah yang ada saat ini.
5. *Ideate* merupakan tahap mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
6. Dalam tahap *choose*, perancang memilih alternative yang paling optimal dari ide-ide yang ada.
7. *Implement* adalah tahap mewujudkan desain dalam bentuk gambar 2D.
8. Pada *evaluate* perancang meninjau kembali desain yang dihasilkan dengan melihat permasalahan yang ada.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perilaku pengguna gym Pantai Mutiara sports club yaitu berolahraga selama beberapa menit kemudian istirahat dan melanjutkan kembali step olahraga berikutnya. Ruangan gym pada Pantai Mutiara sports club dominan menggunakan warna biru tua dan cream. Warna biru tua menstimulasi pemikiran yang jernih tetapi penggunaan warna biru yang berlebihan dalam ruangan dapat

memberikan kesan dingin, dan tidak bersahabat yang membawa perasaan sedih dan depresi. Tujuan melakukan olahraga yaitu mendapatkan kesehatan jasmani dan rohani. Bila ruangan memicu timbulnya perasaan sedih atau bahkan depresi maka desain ruang perlu diubah.

Gaya desain yang digunakan pada perancangan interior gym Pantai Mutiara sports club yaitu gaya *vibrant heritage*. Gaya ini menggunakan warna-warna terang yang identik dengan furnitur warna yang cerah yang bertabrakan. Warna bertabrakan yang dimaksud yaitu menggabungkan dua jenis komposisi warna kedalam interior gym. Gaya vibrant heritage dapat menciptakan kesan ceria di dalam ruangan. Tema yang digunakan pada desain ruang yaitu “Euphoria” yaitu memberikan kesan ruang yang menyenangkan dengan penggunaan warna-warna bervariasi dan bentuk-bentuk yang unik. Dari gaya dan tema ini, maka tercipta ide konsep warna menggunakan warna-warna yang enerjik namun tetap dapat memberikan kesan kasual.

Konsep gaya *vibrant heritage* dapat dilihat dari pengaplikasian warna yaitu menggunakan perpaduan komposisi warna monokrom yang terdiri dari warna abu muda, abu sedang dan abu tua yang dikombinasikan dengan komposisi warna

analogus yang terdiri dari 3 warna yaitu warna kuning, biru keunguan, dan pink yang di aplikasikan pada pencahayaan ruang gym sebagai *accent lamps*. Persepsi visual ruang gym yang ingin ditampilkan yaitu ruangan yang terlihat tinggi dan luas maka warna plafon keseluruhan menggunakan warna putih dan terdapat plafon gantung dengan material *perforated metal* berwarna hitam seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 3: Perspektif 1 Gym (Sumber: Clarisa, 2023)



Gambar 4: Perspektif 2 Gym (Sumber: Clarisa, 2023)

Pada elemen interior seperti kolom menggunakan *finishing* hpl kayu berwarna coklat tua dan dinding menggunakan warna monokrom seperti abu muda dan abu tua yang dipadukan warna cerah seperti kuning. Lantai menggunakan karpet bermotif lengkung berwarna abu sedang. Kombinasi warna gelap terang pada

elemen interior ini menghasilkan sebuah desain ruang yang terlihat tinggi dan luas. Untuk konsep material furnitur menggunakan hpl dengan komposisi warna monokrom dan beberapa warna cerah seperti warna ungu dan hijau muda.

Dalam penerapan warna setiap elemen interior mempertimbangkan psikologis penggunaanya karena warna dapat mempengaruhi perasaan pengguna. Untuk menambah rasa optimis dan kesan yang bersahabat pada pengguna gym maka terdapat dinding ruang yang diberikan warna kuning. Ditambahkan aksesoris lampu warna biru yang dapat memberikan kesan menyenangkan, rasa damai dan dapat meningkatkan fokus. Untuk menambah kesan menyegarkan pada ruang maka akan ditambahkan warna hijau berupa tanaman.

IV. SIMPULAN

Untuk menarik minat pengunjung datang dan berolahraga ke Pantai Mutiara Sports Club maka salah satu caranya adalah menerapkan gaya dan warna ke dalam interior yang dapat mewakili perasaan pengguna. Dalam merancang ruang harus memperhatikan fungsinya dan warna yang akan diterapkan karena warna memiliki peranan penting bagi psikologis pengguna. Kelebihan dari penelitian ini adalah dengan menerapkan gaya dan tema

dari melakukan analisis pengaruh warna interior terhadap aktivitas pengunjung maka dapat menciptakan desain yang dapat meningkatkan kenyamanan dan kualitas ruang yang menunjang kegiatan olahraga pada Pantai Mutiara Sports Club.

Dalam penelitian ini penulis mengakui adanya kekurangan dan keterbatasan dalam mengumpulkan referensi sehingga untuk kedepannya dapat diperbanyak lagi pencarian referensi, teori dan sumber-sumber pustaka untuk bisa membahas lebih mendalam tentang bagaimana merancang interior yang baik yang dapat memberikan solusi pada pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ćurčić, A. A., Keković, A., Randelović, D., & Momčilović-Petronijević, A. (2019). Effects of Colour in Interior Design. *Ćurčić, Aleksandra A., Dkk*, 35(November), 867–877. <https://doi.org/10.14415/konferencijagfs2019.080>
- Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Fivanda, F., & Ismanto, A. (2021). Analisis

- Pengaruh Konsep Interior Ruang Kerja Di Rumah Tinggal Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 5(1), 251.
<https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v5i1.11728.2021>
- Kilmer, R. & O. K. (2014). *Designing Interiors*. John Wiley & Sons, Inc, Hoboken, New Jersey.
https://www.google.co.id/books/editon/Designing_Interiors/fdUVAwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=rosemarry+killmer+designin&pg=PT82&printsec=frontcover
- Mukono, H. J. (2014). *Pencemaran Udara dalam Ruangan Berorientasi Kesehatan Masyarakat*. Airlangga University Press (AUP).
https://www.google.co.id/books/editon/Pencemaran_Udara_dalam_Ruangan/hsOCDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=mukono+2014&pg=PR4&printsec=frontcover
- Partic, L. & I. C. (2014). *Perisai Segala Penyakit*. PT. Elex Media Komputindo.
https://www.google.co.id/books/editon/Perisai_Segala_Penyakit/QuBMDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=perisai+segala+penyakit&pg=PR3&printsec=frontcover
- Perindustrian, M. (2015). Buku informasi estetika bentuk. *Modul Pelatihan*, 34.
- Sarwo Nugroho, S. (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. ANDI.
https://www.google.co.id/books/editon/Manajemen_Warna_dan_Desain/axKCCwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Sektoral, S. (2021). *Aktivitas Berolahraga Masyarakat DKI Jakarta Tahun 2020*.
<https://statistik.jakarta.go.id/aktivitas-berolahraga-masyarakat-dki-jakarta-tahun-2020/>
- Virgitta, P. K. (2019). *Desain Interior Teori dan Praktik*. UNJ Press.
https://www.google.co.id/books/editon/DESAIN_INTERIOR/S4XzDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Desain+Interior+Teori+dan+Praktik&printsec=frontcover

