

## PERAN WARNA DALAM INTERIOR YANG BERTEMA FUTURISTIK (Studi Kasus : Interior MAXXI Museum Karya Zaha Hadid)

Yoga Kurnia Sany<sup>1</sup>, Tiara Isfiaty<sup>2</sup>

Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia

Email: kurniasany11@gmail.com, [tiara.isfiaty@email.unikom.ac.id](mailto:tiara.isfiaty@email.unikom.ac.id)

### ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran warna dalam interior futuristik berdasarkan faktor psikologis warna yang dipilih berdasarkan kontras, keseimbangan warna, dan penerapan warna. Warna ini berperan untuk memberikan suasana masa depan dengan menghadirkan warna netral, seperti warna ruangan yang dominan putih dengan mencampurkan warna lain sebagai warna aksen agar ruangan tersebut tidak jenuh. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan menganalisa gambar bangunan yang telah dirancang oleh Zaha Hadid. Penerapan warna yang diterapkan oleh Zaha Hadid pada perancangannya lebih dominan menggunakan warna putih, abu, dan hitam atau warna netral. Dengan menggunakan warna putih atau netral pada perancangan ruang futuristik ini dapat menghadirkan ruangan yang memberikan kesan masa depan dengan dipadukan bentuk ruangan yang organik.

*Kata kunci : warna, desain, futuristik, Zaha Hadid, psikologi*

### ABSTRACT

*This article aims to describe the role in futuristic interior based on factors that are selected based on the contrast, color balance, and the application of color. This color acts to provide an atmosphere of the future by presenting neutral colors, such as the color of the dominant white room by mixing other colors as accent colors so that the room is not saturated. This study uses a case study method by analyzing images of buildings that have been designed by Zaha Hadid. The application of color applied by Zaha Hadid in its design more dominant use of white, gray, and black or neutral color. By using a white or neutral color in the futuristic space design, this can present a room that gives the impression of the future by combining the shape of an organic room.*

*Keywords: color, design, futuristic, Zaha Hadid, psychology*

## **Pendahuluan**

Ruang merupakan salah satu tempat dimana manusia melakukan berbagai macam kegiatan, baik itu kegiatan yang dilakukan secara mandiri atau berkelompok. Untuk menunjang kegiatan tersebut, sebuah ruang akan disediakan beberapa fasilitas untuk menunjang kegiatan tersebut, baik itu berupa fisik ataupun secara psikologis. Fasilitas fisik yang disediakan dalam ruang dapat membantu manusia agar mempermudah pekerjaan yang mereka lakukan. Peran yang membantu manusia secara psikologis yaitu lewat warna yang digunakan dalam ruangan tersebut.

Pada dasarnya, warna yang dipakai dalam sebuah ruangan akan mempengaruhi alam bawah sadar manusia agar emosinya mengikuti kesan yang di-timbulkan oleh ruangan tersebut, seperti warna merah pada ruangan akan memberikan dorongan energi lebih untuk melakukan suatu hal, atau warna biru dan hijau akan lebih menenangkan karena karakteristik dari warna tersebut memberikan efek rileksasi atau ketenangan.

Dalam dunia desain interior, warna merupakan hal yang harus diperhatikan saat merancang sebuah ruangan, karena warna yang digunakan akan mem-pengaruhi pada citra tema yang diterapkan pada ruangan tersebut. Sebagai contoh, pembahasan peran warna pada dunia ini akan mengangkat dari karya Zaha Hadid yang menggunakan gayaan futuristik. Tema futuristik ini berkaitan dengan penggunaan teknologi dan mengacu pada masa depan. Warna yang digunakan pada gayaan ini

meenggunakan warna putih sebagai warna dominan yang diaplikasikan pada ruangan serta menggunakan warna lain sebagai aksan agar tidak menimbulkan kejenuhan.

## **Metode**

Metode yang digunakan pada pembahasan ini adalah studi kasus pada karya yang dibuat oleh Zaha Hadid. Bogdan dan Bikien (1982) mengemukakan studi kasus pada pengujian rinci terhadap suatu latar, orang secara subjektif, atau sesuatu yang memiliki peristiwa tertentu.

Dalam penjesalan ini, penulis melakukan penelitian menggunakan studi komparatif dengan cara observasi yang dilakukan dengan mengamati contoh gambar yang ruang yang telah dibuat oleh desainer dan arsitektur.

## **Warna**

Setiap benda yang berada di alam semesta ini pasti memiliki warna yang dapat dijadikan ciri atau identitas setiap benda. Warna-warna tersebut terdapat di sekitar kita, baik yang terbentuk oleh refleksi cahaya atau warna yang sengaja dibuat. Pada dasarnya warna tercipta karena adanya cahaya yang mengenai sebuah permukaan. Warna yang terdapat di sebuah objek dapat menimbulkan kesan untuk orang yang melihatnya. Secara umum, kesan tersebut akan memperlihatkan sebuah karakter, seperti :

1. Hitam, merupakan warna paling gelap. Warna ini akan menghasilkan kesan seperti misterius, glamor, kedalaman emosi, dan lainnya. Tetapi, warna hitam juga dapat bersifat negatif, kesan yang ditimbulkan

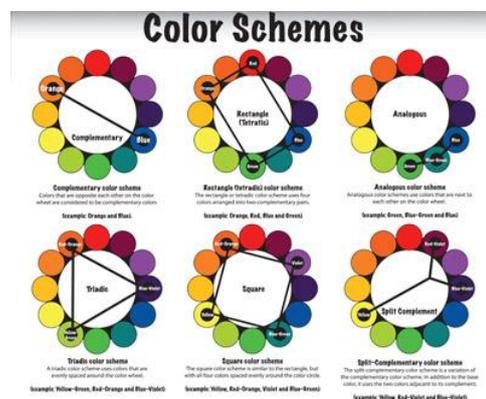
berupa kematian, menakutkan, duka, dan lain-lain.

2. Putih, warna ini akan menghasilkan kesan yang minimalis atau simpel, suci, bersih, luas, ringan, dan bebas.
3. Abu-abu, merupakan warna netral. Kesan yang timbul dari warna ini berupa stabil, netral, keluasan, dan serius. Hal negatif yang timbul dari warna ini berupa kurang percaya, bosan, lembab, dan lainnya.
4. Merah, merupakan warna yang berani, hangat, agresif, dan bisa meningkatkan emosional.
5. Kuning, merupakan warna ceria yang dapat merangsang otak. Tetapi warna ini pun memberikan kesan waspada. Kesain lain yang ditampilkan oleh warna ini berupa kegembiraan, toleransi, imajinatif, dan lain-lain.
6. Hijau, merupakan warna alam yang dapat memberikan efek kesejukan, rilek, segar, dan dapat menurunkan tekanan emosi seseorang.
7. Biru, memiliki kesan sejuk, bila warna tersebut lebih muda. Akan tetapi bila warna biru tua, akan menampilkan kesan kecerdasan. Kesan lain yang timbul dari warna ini adalah percaya, konsentrasi, serius, dan profesional.

Pada umumnya, setiap manusia pasti memiliki sebuah atau beberapa warna favorit yang dianggap dapat mewakili kepribadiannya dan warna pun merupakan unsur yang berguna dalam kehidupan, bukan hanya untuk mewakili perasaan setiap manusia, tapi juga dapat mewakili kesan jika diterapkan pada sebuah objek. Warna merupakan unsur penting yang harus digunakan dalam menciptakan

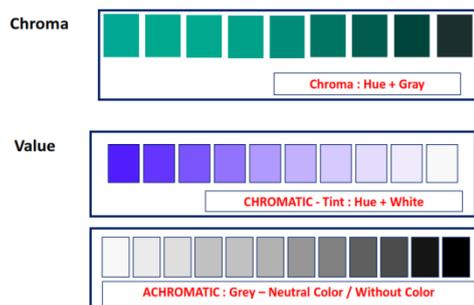
sebuah kesan agar pengguna objek atau benda tersebut dapat merasakan makna yang terdapat pada benda tersebut.

Pada dasarnya, ada dua jenis warna, diantaranya :1. *Additive colour*, Young dan Hemplholtz (1960) berpen-dapat bahwa warna yang melewati kerucut terbagi menjadi merah (570 nm), hijau (535 nm), dan biru (425 nm). Warna tersebut merupakan warna utama yang dapat menciptakan warna lain dengan gelombang atau spektrum yang berbeda atau biasa disebut dengan *light colour*. Tiga komponen warna utama ini jika digabungkan dan dimak-simalkan intensitas cahayanya akan menghasilkan warna putih dan sebaliknya jika intensitas cahaya di kurangi akan menghasilkan warna hitam ; 2. *Subtractive colour*, Teori yang dikemukakan oleh Brewster yang telah menyeder-hanakan warna menjadi empat kelompok, diantaranya warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna netral. Warna tersebut sering tampilkan dengan lingkaran warna brewster. Warna-warna tersebut sering dijelaskan melalui teori komplementer, split komplementer, riad, dan tetrad.



Gambar 1 Skema warna (Fraser, Tom dan Adam Banks. 2004. *Designer's Color Manual*. San Francisco : Chronicle Books)

Dalam warna, terdapat tiga atribut yang dapat menentukan gelap, terang, dan pembeda warna. Tiga atribut warna tersebut, diantaranya : 1. *Hue*, atribut ini menentukan warna yang akan dihasilkan, perbedaan satu poin akan menghasilkan warna yang berbeda; 2. *Value*, atribut ini merupakan nilai yang akan menentukan gelap atau terangnya sebuah warna, semakin tinggi *value* pada sebuah warna akan menghasilkan warna yang sangat terang dan sebaliknya; 3. *Saturation / chroma*, atribut ini menentukan warna yang dihasilkan, jika atribut ini memiliki nilai yang kecil, maka warna yang akan dihasilkan akan memiliki warna hitam putih.



Gambar 2 (Doelle, Leslie L dan Leo Prsetio, MSc. 1993. *Akustik Lingkungan*. Jakarta : Erlanga)

Menurut teori Brewster, warna primer merupakan warna yang tidak dihasilkan oleh pencampuran warna lain atau bisa disebut dengan warna mandiri; diantaranya, RYB (*red, yellow, blue*). Sedangkan warna yang dihasilkan oleh percampuran dua warna primer disebut dengan warna sekunder; diantaranya, CMY (*cyan, magenta, yellow*).

Dalam dunia desain, warna merupakan unsur penting yang harus diperhatikan. Warna ini memiliki peran untuk menghadirkan suatu kesan yang ingin dihadirkan dalam sebuah ruangan. Fungsi warna

diantaranya: 1) menghadirkan estetika keindahan, serta menghilangkan kesan kusam pada sebuah ruangan ; 2) Memanupulasi sebuah ruangan, misalnya penggunaan warna putih pada sebuah ruangan akan menghadirkan kesan ruangan yang luas dan lapang ; 3) penggunaan warna dalam ruangan akan mempengaruhi psikologi bagi pengguna fasilitas ruangan tersebut. Penerapan warna ini akan menimbulkan efek positif dan negatif. Seperti penerapan warna putih pada sebuah ruangan akan menenangkan dan menyegarkan pikiran.

### Ruang Futuristik

Ruang merupakan salah satu area yang digunakan manusia untuk melakukan aktivitasnya. Aktivitas yang dilakukan dapat dilakukan di dalam ruangan (*interior*) atau luar ruangan (*exterior*). D. A. Tisna Admidjaja mengartikan ruang kepada sebuah wilayah yang memiliki wujud fisik secara geometris dan geografis yang dijadikan wadah bagi manusia untuk melakukan segala aktivitas atau kegiatan dalam kualitas hidup yang layak. Francis D. K. Ching (2002) menerangkan bahwa desain interior adalah ruangan yang berada di dalam bangunan yang dirancang tata letaknya. Keadaan fisiknya harus memenuhi kebutuhan sebagai tempat untuk berlindung, mem-bentuk aktivitas dan memenuhi aspirasi pengguna ruang, dan dapat mengekspresikan gagasan yang menyertai tindakan pengguna. Selain bentuknya, desain interior juga dapat mempengaruhi pandangan, suasana hati, serta kepribadian pengguna ruangan tersebut. Maka tujuan dari perancangan interior adalah pengem-

bangunan fungsi , penggayaan, dan peningkatan psikologi ruang interior. D. K. Ching menyebutkan ada delapan elemen pembentuk ruang, yaitu ; 1. Lantai, yang berbentuk bidang datar yang memiliki dasar yang rata dan digunakan untuk menyangga aktivitas di dalam ruangan beserta isi atau peralatannya ; 2. Dinding, elemen bidang vertikal yang menjadi buka bangunan, memiliki fungsi sebagai proteksi dan privasi untuk ruang yang dibentuknya ; 3. *Ceiling* atau langit-langit, elemen yang berada tepat diatas lantai dengan bentuk vertikal. Elemen ini memainkan peran visual dalam membentuk ruang dan dimensi, dan memiliki fungsi lain sebagai proteksi fisik maupun psikologis yang berada di bawah naungannya.

Salah satu kegiatan yang dilakukan oleh manusia berada di dalam ruangan, seperti bekerja, berbelanja, beristirahat, dan lain-lain. Ruangan yang digunakan untuk aktivitas tersebut pasti memiliki fasilitas yang menunjang segala sesuatu untuk kelancaran aktivitas tersebut. Untuk mewujudkan kualitas hidup yang layak, biasanya ruangan tersebut akan dirancang sedemikian rupa agar pengguna ruangan tersebut merasa nyaman.

Dalam perancangan tersebut, biasanya akan disematkan tema yang dapat mewakili citra atau kesan dari fasilitas tersebut. Ada beberapa tema yang dapat diterapkan pada ruangan, salah satunya adalah futuristik.

Dalam Kamus Bahasa Indonesia, futuristik atau futuristis memiliki arti terarah, tertuju ke masa depan. Menurut Antonia Sant 'Elia, desain

futuristik ini memiliki beberapa ciri dalam bentukan ruang, diantaranya :

1. Memiliki nilai yang elastis dan ringan..
2. Memanfaatkan garis miring dan bentuk lengkung agar menciptakan kesan dinamis.
3. Tidak menggunakan seni ornamen.
4. Menjadi kunci untuk menemukan inspirasi baru baik material atau spiritual.
5. Sebagai upaya untuk mengimplementasikan kebebasan dan keberanian.

### **Analisa Gambar**

Salah satu karya Zaha Hadid yang menggunakan tema futuristik dalam perancangannya adalah bangunan Maxxi Museum yang berada di Roma, Itali. Dalam perancangan bangunan dan ruang, Zaha Hadid telah menampilkan bentuk-bentuk yang tidak lazim.



Gambar 3 MAXXI Museum  
 (<https://arcSPACE.com/feature/maxxi-museum/>,  
 diakses 17 Agustus 2018)



Gambar 4 Karya Zaha Hadid ([www.pikiran-rakyat.com/luar-negeri/2017/05/31/10-karya-mengagumkan-zaha-hadid-di-dunia-402198](http://www.pikiran-rakyat.com/luar-negeri/2017/05/31/10-karya-mengagumkan-zaha-hadid-di-dunia-402198), diakses 7 Juli 2018)

Gambar diatas merupakan beberapa foto interior MAXXI Museum yang berada di Roma. Bentuk yang diterapkan pada perancangan ini terinspirasi dari bentuk cairan dan berliku-liku yang saling terhubung antar ruangan. Penerapan bentuk ini menawarkan pandangan yang berubah dan tak terduga yang berawal dari luar bangunan sampai dalam bangunan.

Penerapan warna pada museum ini menggunakan warna hitam dan putih dengan menggunakan warna pigmen yang diaplikasikan pada elemen interior dan warna yang dihasilkan oleh cahaya yang diterapkan di *ceiling* dengan fungsi sebagai pencahayaan alami dan cahaya lampu putih yang berada di bawah elemen interior berwarna hitam. Penerapan warna *chromatic* ini menghasilkan perpaduan warna yang harmonis.

Penggunaan warna hitam pada interior ini bertujuan sebagai *sign system* bagi pengunjung dan merupakan unsur penghubung dari satu ruang ke ruang lain. Cahaya lampu yang berada di *ceiling* merupakan unsur yang mempertegas serta kontras agar pengunjung tertuju pada koneksi yang dibangun pada ruangan tersebut. Warna putih dan

abu diterapkan pada elemen dinding dan lantai. Warna abu yang dihasilkan oleh warna pigmen semen ini merupakan sebagai tanda pemisah antara area pameran dan ruangan lain.

### **Kesimpulan**

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada gambar interior MAXXI Museum dengan tema futuristik adalah warna yang diterapkan menggunakan 2 jenis warna, pigmen dan cahaya. Warna pigmen abu dan putih digunakan sebagai warna pemisah dan sebagai warna yang menunjukkan masa depan dengan dibantu oleh bentuk liuk. Serta penggunaan warna pigmen warna hitam ini merupakan *focal point* serta aksent yang didukung oleh warna putih yang dihasilkan oleh cahaya lampu yang bertujuan untuk mengarahkan pengunjung untuk mengikuti alur yang sudah terbentuk dari dalam ruangan hingga masuk ke dalam fasilitas yang ada di MAXXI Museum tersebut.

### **Daftar Pustaka**

D. K. Ching, Francis. 2007. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Tatahan*. Ed.ke-3. Terj. Hangan Situmorang. Jakarta : Erlangga

Fraser, Tom dan Adam Banks. 2004. *Designer's Color Manual*. San Fransisco : Chronicle Books

Wahyudi, Aditya. 2013. *Penerapan Desain Futuristik Pada Interior Café di Surakarta*. Jurnal Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

\_\_\_\_\_. 2012. *MAXXI Museum* [Online]. Tersedia :<https://arcspace.com/feature/maxxi-museum/> [17 Agustus 2018]

\_\_\_\_\_. (2014). *Definisi Metode Deskriptif* [Online]. Tersedia :<https://idtesis.com/metode-deskriptif/> [4 Agustus 2018]

Cyntia. (2015). *Warna Dalam Desain* [Online]. Tersedia :<http://nextdigital.co.id/2015/12/24/warna-dalam-desain/> [5 Juli 2018]