



Analisis Warna pada Interior Internet Cafe Fushion Rise

¹Chris Chalik, ¹Andrianto

¹Program Studi Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Bandung, Jawa barat, Indonesia

Corresponding Author : lordchris@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan warna pada *internet café* Fushion Rise, di Jatinangor, kabupaten Sumedang. Berkembangnya industri *game online* di dunia, khususnya *game online multiplayer*, berdampak signifikan terhadap menjamurnya *internet café* di Indonesia, warnet yang pada awalnya hanya berupa fasilitas publik untuk mendapatkan akses internet, bertransformasi menjadi *internet café*, yang selain menawarkan kecepatan internet yang lebih tinggi, spesifikasi perangkat keras yang lebih baik, serta juga wajib memberikan kenyamanan dan suasana *gaming* yang baik. Oleh karena itu, *internet café* membutuhkan perancangan warna interior yang dapat mencapai tujuan dari pengalaman dan kenyamanan bermain yang baik, sehingga para pengunjung *internet café* dapat merasa betah dalam bermain di *internet café* Fushion Rise. Suasana *gaming* dapat terbentuk dari aspek persepsi psikologi *gamers* dan aspek *socio-kultural gamers*. Kedua aspek tersebut dapat saling mempengaruhi dan menciptakan suasana dan pengalaman bermain. penelitian ini berfokus dalam menganalisa penerapan warna pada *interior icafe* Fushion Rise sesuai tema dan konsep desain interior *internet cafe*. penelitian ini akan menemukan kaitan dari warna-warna yang terdapat pada elemen pembentuk ruang dan penerapan dari warna dalam ruangan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui survey kepada pengunjung *internet cafe* dan juga diskusi. Hasil dari analisa data, diperoleh bahwa penerapan warna pada *elemen* pembentuk ruang interior di *internet cafe* dapat menciptakan suasana dan mempengaruhi pengalaman bermain.

Kata kunci: interior, internet café, suasana, warna, Cafe Fushion Rise

ABSTRACT

This research aims to analyze the application of color to the Internet café Fushion Rise, in Jatinangor, Sumedang regency. where the explosion of the online gaming industry in the world, especially multiplayer online games, has a significant impact on the proliferation of internet cafés in Indonesia, internet cafés that were initially only public facilities to get internet access, transformed into internet café, which in addition to offering higher internet speeds, better hardware specifications, and also obliged to provide comfort and a good gaming atmosphere. Therefore, internet café requires interior color design that can achieve the goal of a good gaming experience and comfort, so that internet café visitors can feel at home in playing in the internet café Fushion Rise. The gaming atmosphere can be formed from the perception aspect of gamers psychology and socio-cultural aspects of gamers. Both aspects can influence each other and create an atmosphere and experience of play. This research focuses on analyzing the application of color to the interior of icafe Fushion Rise according to the theme and concept of internet café interior design. This study will find the relationship of the colors contained in the elements that make up the space and the application of the color in the room. The research method used in this research is a quantitative research method with a descriptive analysis approach. Data collection techniques through surveys to internet café visitors and also discussions. The results of the data analysis, it was obtained that the application of color to the elements forming the interior space in the internet café can convey the atmosphere and affect the playing experience.

Keywords: atmosphere, Cafe Fushion Rise, interior, internet cafe, color

PENDAHULUAN

Dalam artikel yang tayang di kompas.com berjudul *Nvidia Bangun Warnet Game "iCafe" Dukung Ekosistem eSport Indonesia* tulisan Rizki Chandra Septiana (2017), Pertumbuhan jumlah *internet cafe* di Indonesia meningkat pesat dalam satu dekade terakhir, hal ini merupakan dampak dari *booming* industri *game* di dunia, industrialisasi *e-sports* dan semakin baiknya kecepatan internet di Indonesia. Diresmikannya *eSport* sebagai salah satu cabang

olahraga yang dipertandingkan di SEA Games juga menjadikan industrialisasi *e-sports* di Asean khususnya Indonesia semakin berkembang pesat. Melalui *iCafe* yang disertifikasi oleh Nvidia, perusahaan kartu grafis tersebut mengklaim bahwa jumlah peminat *eSport* semakin bertambah. Salah satu *internet cafe* yang terkenal di kecamatan Jatinangor, kabupaten Sumedang adalah Fushion Rise. Dimana *internet cafe* ini selain berfungsi sebagai tempat bermain *game online*, juga digunakan

sebagai tempat untuk berlatih atlet *e-sports* dan juga arena kompetisi game online. *Internet cafe* Fushion Rise ini adalah gerai warnet yang disertifikasi oleh perusahaan pembuat kartu grafis Nvidia, *Internet café* Fushion Rise memiliki tingkat kunjungan *gamers* dan atlet *e-sports* yang cukup tinggi. Penerapan tema warna *gaming* pada *internet café* Fushion Rise ini, umumnya dapat secara cepat dilihat melalui unsur-unsur pembentuk ruang interior. mulai dari lantai ruangan, dinding, langit-langit, beserta dengan furniture, dan elemen-elemen penunjang lainnya. dalam menciptakan suasana dan mempengaruhi pengalaman bermain. Unsur-unsur pembentuk ruang interior ini dapat berkontribusi dalam menciptakan suasana dan mempengaruhi pengalaman bermain. Elemen warna pada ruang tunggu, lobi dan ruangan *gaming* yang dianalisa dalam penelitian ini menjadi unsur visual yang utama dalam membentuk persepsi *gamers* di dalam ruang. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Aflah (2020), dimana warna pada ruangan dapat mempengaruhi psikologi dan memberi pengalaman bagi anak, pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis pengaruh warna ruangan *internet cafe* bagi suasana bermain *gamers*. penerapan warna pada unsur pembentuk ruang, tampak cukup harmonis, baik dari bagian yang utama seperti halnya pada dinding, langit-langit, lantai, furnitur, dan perangkat keras yang digunakan, maupun sebagai elemen dekoratif dan aksesoris *gaming*, sehingga pada penelitian ini, perlu digali lebih dalam apakah unsur-unsur tersebut juga dapat mempengaruhi sikap *gamers* dan lebih lanjutnya akan mempengaruhi *gamers* untuk merasa betah dan menghabiskan lebih banyak waktu di dalam *internet cafe* Fushion Rise tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif melalui wawancara kepada para pengunjung *internet café* Fushion Rise, baik itu pengunjung yang merupakan *gamers* kasual maupun pengunjung *gamers* kompetitif atau atlet *e-sports*, mayoritas pengunjung yang diwawancarai adalah berjenis kelamin laki-laki dengan rentang usia belasan tahun sampai tiga puluh tahunan. Diskusi juga diterapkan kepada para pengunjung tersebut, terkait dengan persepsi *gamers* terhadap suasana interior *internet café* Fushion Rise. dan juga pengaplikasian pada warna interiornya. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah pengambilan sampling secara *purposive* dan *convenience*, yaitu penentuan pada sampel mempertimbangkan hal-hal tertentu. *Convenience* sampling merupakan teknik pengambilan *sample* yang paling umum karena kecepatannya dalam pengambilan *sample*, efektivitas pada faktor biaya, dan juga kemudahan

terhadap ketersediaan sampel. Metode *Convenience* sampling ini dipilih penulis karena kemudahan data yang diperoleh oleh penulis. Data yang terkumpul dalam satu tempat seperti *internet café* dengan target responden yang bersifat *homogen* yaitu *gamers* yang mengunjungi *internet café* Fushion Rise.

Menurut Arikunto (2013) teknik *purposive sampling* ini biasanya diterapkan dalam penelitian yang bersifat kualitatif. Walau juga tak jarang teknik ini dipakai dalam penelitian dengan metode kuantitatif. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik yang paling banyak dilakukan oleh peneliti dalam menetapkan sampling pada riset. Teknik tersebut mengikuti kriteria khusus agar sampel masuk ke dalam persyaratan yang telah ditetapkan. Teknik *purposive sampling* ini adalah teknik pengambilan data yang dilaksanakan dengan tidak acak, mengikuti kriteria yang bersifat khusus, dan berdasarkan pertimbangan peneliti dalam mencapai fokus, tujuan dan target tertentu.

Teknik pengambilan data ini sesuai dengan konteks penelitian, dimana responden adalah *gamers*, dan pengambilan data dari responden yang mengunjungi *internet café* hampir sebagian besar adalah *gamers*. Dimana sumber data bersifat homogen, tidak heterogen dan acak. Teknik ini walaupun nyaris tidak dapat diandalkan, namun dalam kondisi-kondisi tertentu seperti saat tulisan ini dibuat, yaitu masa saat terjadi pandemi covid 19, dimana sangat sulit melakukan wawancara tatap muka yang melibatkan banyak responden saat adanya pembatasan sosial dimasa pandemi yang terjadi di Dunia dan juga di Indonesia, khususnya.

Dengan teknik *purposive sampling* dimana target responden yang telah ditetapkan oleh peneliti dan terkonsentrasi dalam satu tempat menjadikan teknik ini sangat bermanfaat. Dimana responden dalam penelitian ini adalah *gamers* yang terkonsentrasi dalam satu lokasi penelitian yaitu *internet café* Fushion Rise, Jatinangor, Sumedang. teknik *purposive sampling* juga mempunyai keuntungan, dikarenakan biayanya yang murah dan sangat mudah dilaksanakan, karena peneliti memiliki kebebasan untuk memilih siapa saja yang ditemui untuk menjadi sampel. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memiliki karakteristik yang telah ditetapkan secara sengaja oleh peneliti yang didasarkan pada tujuan dan pertimbangan tertentu.

Teknik ini digunakan apabila hanya terdapat sedikit orang yang mempunyai keahlian di bidang yang sedang diteliti dan saat peneliti sudah ahli di bidangnya. Oleh sebab itu teknik ini juga sering disebut sebagai *Expert Sampling*. Ma'rif Abdullah

(2015) mendefinisikan metode penelitian kuantitatif memiliki tujuan dalam menggeneralisasi temuan penelitian sehingga dapat digunakan untuk memprediksi kondisi dan juga situasi yang sama pada populasi lain. hubungan sebab-akibat antar variabel yang diteliti juga dapat dijelaskan oleh metode Penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat dimulai dengan teori dan hipotesis. Melalui instrumen formal dalam melihat interaksi kausalitas Peneliti menggunakan teknik manipulasi dan mengkontrol variabel. Dalam penelitian kuantitatif, Peneliti dapat mereduksi data menjadi susunan numerik yang pada lanjutannya peneliti melakukan analisis terhadap komponen penelitian (variabel). Penarikan kesimpulan dalam penelitian kuantitatif dilakukan secara deduksi. norma ditetapkan secara konsensus dan bahasa penelitian dikemas dalam bentuk laporan. Penelitian kuantitatif khususnya yang bersifat eksperimen, dapat menggambarkan sebab-akibat.

Pada penelitian ini, pengumpulan data yang dikumpulkan meliputi data primer dan data sekunder. Data primer bersumber langsung dari responden, yaitu data dari hasil wawancara terhadap responden dan juga diskusi dengan responden, dimana dari kedua sumber data yang didapat, pengukuran persepsi, emosi, dan pengalaman bermain *gamers* dalam kaitannya dengan suasana ruang tunggu, lobi dan ruang *gaming, internet café* Fushion Rise dapat diterapkan. wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat langsung serta mengarahkan dan mempengaruhi. Diskusi juga digunakan oleh peneliti sebagai cara untuk mengumpulkan data-data kualitatif yang dilakukan dengan cara yang terarah dan sistematis dalam pembahasan persoalan. data sekunder pada penelitian ini, berupa studi pustaka, baik studi pustaka yang bersumber dari buku, jurnal, artikel media masa yang berbasis *website*, dan juga penelitian-penelitian terdahulu yang terkait dengan teori warna, persepsi ruang dan juga suasana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Wicaksono dan Tisnawati (2014) Elemen dari pembentuk sebuah ruang interior adalah unsur-unsur yang terdapat dalam sebuah ruang interior. Semua unsur yang terdapat dalam sebuah ruang saling berkaitan satu sama lain dan juga saling bergantung. Jika salah satu unsur di antaranya tidak ada maka tidak dapat disebut sebagai interior. Oleh karena itu, jika satu dari unsur ini hilang, ruangan tidak bisa berfungsi dan juga tidak dapat dipergunakan dengan baik. Unsur utama sebagai pembentuk ruang interior adalah dinding, lantai, langit-langit, jendela, pintu dan juga lubang sirkulasi.

Dari sebuah pemahaman yang baik terhadap unsur-unsur pembentuk ruang interior ini, Desainer Interior dapat mengembangkan, memodifikasi, dan juga dapat menjadikan ruang-ruang interior menjadi lebih indah. Selain itu, pemahaman yang baik juga dapat menjadikan sebuah ruang interior menjadi lebih baik. Baik itu dalam segi fungsinya, estetikanya, serta dampak psikologis yang tercipta dalam setiap aktivitas yang ada di dalamnya.

Jean Whitehead (2017) berpendapat, terdapat lima prinsip utama yang menjadi pembentuk utama dari atmosfer ruang interior, yaitu seperti *setting, props, special effect*, pencahayaan, bayangan, dan warna, sebagai prinsip yang terakhir. Peran warna dalam hal ini tidak berhenti pada penerapan skema warna yang umum, namun juga meliputi aspek grafis dan pola-pola yang tercipta dalam sebuah desain interior.

Dalam kajian kali ini, peneliti berfokus kepada penerapan warna yang terdapat dalam empat unsur pembentuk ruang interior yang telah dipaparkan sebelumnya dan dampak dari penerapan warna ini terhadap suasana yang tercipta, serta bagaimana pengaruhnya terhadap pengalaman bermain pengunjung *internet café* Fushion Rise. salah satu unsur visual yang sangat penting dalam memengaruhi kondisi psikologis pengguna di dalam sebuah ruang interior adalah warna.

Menurut Dzulkifli & Mustafar (2013) Warna diyakini sebagai sebuah pengalaman visual manusia yang paling penting, dimana Psikologi manusia dapat dipengaruhi secara tidak langsung oleh penerapan warna yang digunakan di dalam sebuah ruangan, sehingga dapat menciptakan suasana yang berbeda untuk setiap warnanya. Misalnya saja, penggunaan warna hangat seperti warna kuning, merah, dan juga oranye, dapat menciptakan suasana dan perasaan gembira. Sedangkan penerapan warna-warna dingin seperti biru, dapat memberikan kesan dan suasana yang tenang, pasif dan juga melankolis. Penerapan unsur warna pada sebuah ruangan *internet café* juga bertujuan untuk menciptakan sebuah suasana ruang yang menjadi pembeda dari *internet café* lainnya dan dapat menciptakan daya jual yang unik dalam sebuah internet cafe. dalam perencanaan desain sebuah internet café Penerapan unsur warna merupakan sebuah hal yang sangat penting. Pada *internet café* Fushion Rise, Jatinangor, kabupaten Sumedang, warna yang dominan digunakan adalah warna Hitam.

Warna hitam menurut Suharyanto (2019) yang secara psikologis dapat diasosiasikan dengan kekuatan dan agresi. Internet café pada dasarnya adalah bangunan yang secara khusus diperuntukkan untuk masyarakat yang ingin mengakses *internet*

dengan kecepatan yang lebih baik dan juga stabil, namun dalam perkembangannya, *internet cafe* berubah menjadi tempat berkumpulnya gamers, baik untuk sekedar bermain maupun berlatih dan juga menjadi arena kompetisi *game online*. Oleh karena itu desain interior dalam sebuah *internet cafe* penting untuk dianalisa dalam menunjang kenyamanan gamers dalam upaya untuk menghadirkan suasana gaming. *Internet café* Fushion Rise memiliki skema warna yang serupa dengan internet café lainnya yang bekerjasama dengan Produsen kartu grafis Nvidia. Dengan banyaknya *internet café* di Indonesia yang bekerjasama dengan Nvidia, skema warna ini menjadi pembentuk dari identitas yang unik bagi *internet café* Fushion Rise itu sendiri.

Elemen pertama sebagai pembentuk ruang interior adalah lantai. Terdapat dua pola penerapan warna lantai, yaitu warna terang jika berpasangan dengan dinding yang dominan berwarna gelap, dan perpaduan warna terang dan gelap jika berpasangan dengan dinding yang berwarna terang (gambar 1 dan gambar 2). Kedua pola ini dapat dilihat dari gambar di bawah ini.

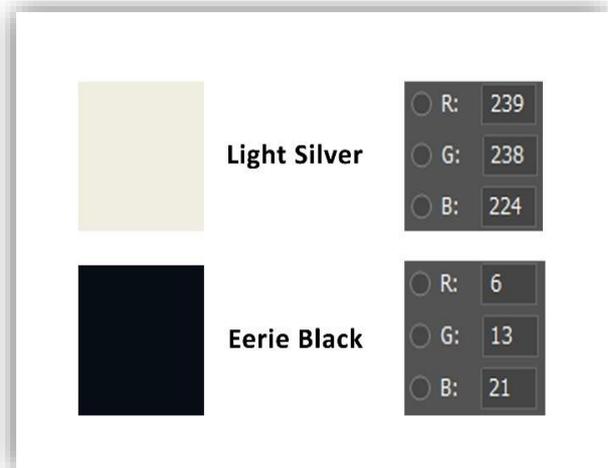


Gambar 1. Lantai ruang gaming icafe Fushion Rise (Sumber: Chalik,2022)



Gambar 2. Lantai ruang tunggu icafe Fushion Rise (Sumber: Chalik, 2022)

Pada gambar 1 dan gambar 2 diatas, dapat dilihat penggunaan dua pola warna pada lantai. yang pertama, Pada gambar 1, pemilihan warna lantai tampak berbeda dan kontras dengan warna yang ada pada dinding, namun pada gambar 2, warna lantai tampak serupa dengan warna dinding. Pada gambar 1, lantai menggunakan keramik berwarna light silver yang cukup kontras dengan warna dinding, sedangkan dapat dilihat pada gambar 2, lantai menggunakan dua warna keramik yaitu light silver dan eerie black, yang cukup selaras dengan warna dinding. Pencahayaan pada gambar 1 menggunakan lampu led warm light yang cenderung berwarna kekuningan, sehingga membuat lantai terlihat lebih kekuningan, sementara pencahayaan pada gambar 2 menggunakan lampu led *daylight* berwarna putih netral, yang menghasilkan pencahayaan putih yang netral, sehingga warna lantai ruang tunggu tetap konsisten dengan warna asli keramik nya yaitu *light silver*. Kedua warna ini beserta nilai *RGB* nya dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Rgb color 1 (Sumber: Chalik, 2022)

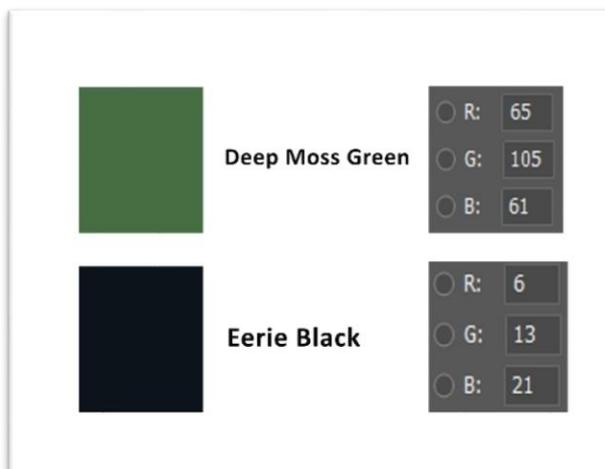
Elemen kedua sebagai pembentuk ruang interior adalah dinding. Dinding pada internet café Fushion Rise memiliki dua pola penerapan pada warnanya, yang pertama adalah wallpaper yang berwarna *deep moss green*, yang dapat dilihat pada gambar no 4 halaman selanjutnya, wallpaper yang berwarna *deep moss green* ini diaplikasikan pada dinding yang terdapat di lobi *internet cafe* Fushion Rise. dan penerapan yang kedua adalah warna *eerie black* yang disamakan dengan warna langit-langit yang menggunakan warna *eerie black* juga, penerapan warna ini dapat dilihat pada gambar no 5 pada halaman selanjutnya.



Gambar 4. Dinding lobi icafe Fusion Rise
(Sumber: Chalik, 2022)



Gambar 5. dinding ruang gaming Icafe Fusion Rise
(Sumber: Chalik, 2022)



Gambar 6. Rgb color 2
(Sumber: Chalik, 2022)

Berdasarkan pengamatan penulis terhadap ruangan gaming tersebut, warna *eerie black* dan *deep moss green* diterapkan pada hampir semua dinding pada ruangan gaming di *internet café* Fusion Rise. Kedua warna tersebut dan nilai *RGB* nya dapat dilihat pada gambar no 6.

Elemen ketiga sebagai pembentuk ruang interior adalah langit-langit, terdapat 3 warna langit-langit yang diterapkan di beberapa ruangan *internet café* Fusion Rise, mayoritas menggunakan warna gelap seperti yang terlihat pada gambar 7, yaitu warna *eerie black*, dimulai dari area lobi sampai ke ruang gaming, hanya sebagian langit-langit saja yang menggunakan warna *deep moss green*, yaitu di ruang gaming yang lebih eksklusif, langit-langit yang menggunakan warna *light silver* hanya diterapkan di area ruang tunggu saja.



Gambar 7. Langit-langit ruang gaming icafe Fusion Rise
(Sumber: Chalik, 2022)

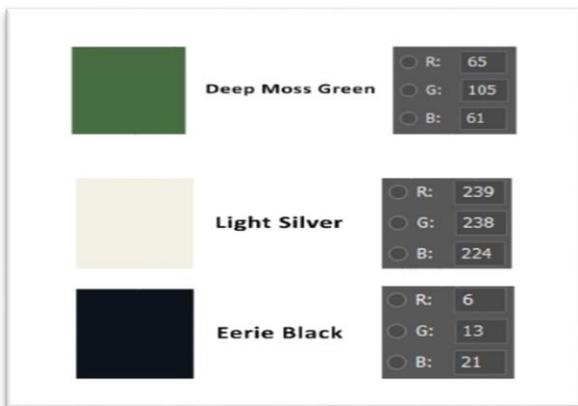
Elemen keempat sebagai pembentuk ruang interior adalah bukaan, pencahayaan dan juga furnitur. ketiganya berperan sebagai unsur penyatu dalam menciptakan identitas *internet café* Fusion Rise. Warna *deep moss green* digunakan sebagai warna pada dinding lobi, sementara warna *eerie black* digunakan sebagai warna langit-langit dan furnitur. pada ruangan lobi, pencahayaan yang digunakan menggunakan 3 tipe warna lampu, yaitu *warm white*, *daylight* dan juga *deep moss green* seperti yang terlihat pada gambar 8 dan 9 dibawah. Ketiga warna tersebut beserta nilai *RGB* nya dapat dilihat pada gambar 10 dibawah.



Gambar 8. Pencahayaan, bukaan, furnitur 1
(Sumber: Chalik, 2022)



Gambar 9. Pencahayaan
(Sumber: Chalik, 2022)

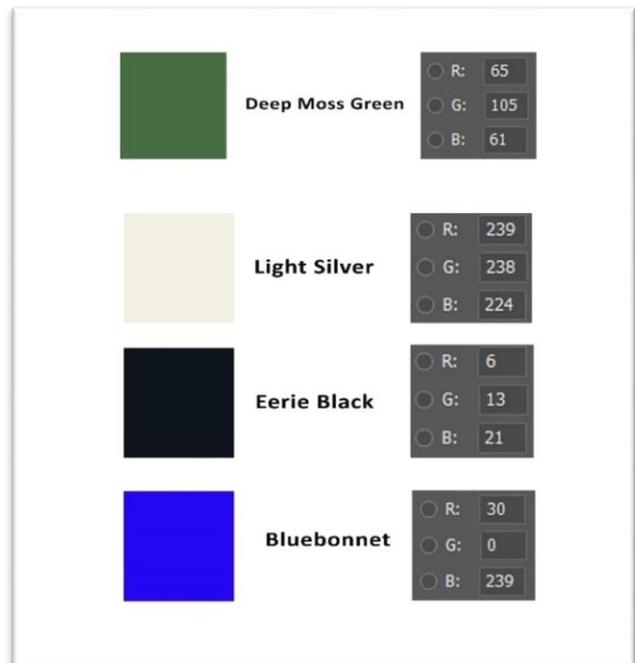


Gambar 10. Rgb color 3
(Sumber: Chalik, 2022)

Sama seperti penerapan warna pada ruang lobi *internet café* Fushion Rise, penerapan pola warna pada ruang *gaming* juga menggunakan warna *deep moss green*, pada sebagian tekstur grafis dan ilustrasi grafis yang dapat dilihat pada gambar 11, warna *erie black* mendominasi warna pada dinding dan langit-langit, tidak terdapat bukaan pada ruangan *gaming* ini, pencahayaan utama hanya menggunakan lampu led berwarna *daylight*, sementara pencahayaan lain didapat dari *led backlight* yang bersumber dari *fan casing* unit-unit komputer yang menggunakan warna *deep moss green*, sementara pencahayaan yang bersumber dari *backlight* dari *keyboard*, *mouse* dan *headset* menggunakan warna *bluebonnet*. Keempat warna tersebut beserta nilai RGB nya dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 11. Pencahayaan, furnitur
(Sumber: Chalik, 2022)



Gambar 12. Rgb color 4
(Sumber: Chalik, 2022)

Penerapan pola warna pada ruangan *gaming vip icafe* Fushion Rise, yaitu ruang *gaming* yang lebih eksklusif yang dapat dilihat pada gambar 13, dimana ruangan ini menggunakan pola warna yang relatif sama dengan pola warna ruang *gaming reguler*, warna *deep moss green*, pada sebagian tekstur grafis dan ilustrasi. warna *erie black* mendominasi warna dinding dan langit-langit, terdapat bukaan pada ruangan ini, tetapi tidak menghasilkan pencahayaan yang signifikan, dikarenakan intensitas sumber cahaya antara kedua ruangan yang dibatasi oleh bukaan relatif sama. pencahayaan utama menggunakan lampu led berwarna *daylight* dan *warm white*, sementara pencahayaan lain didapat dari *led backlight* yang bersumber dari fan casing komputer yang menggunakan warna *deep moss green*, sementara *backlight* dari *keyboard*, *mouse* dan juga *headset* menggunakan warna UE Red, Malachite, bluebonnet. Untuk warna furnitur menggunakan warna *erie black* dan UE Red. Keenam skema penerapan warna ini beserta nilai RGB nya dapat dilihat pada gambar 14.

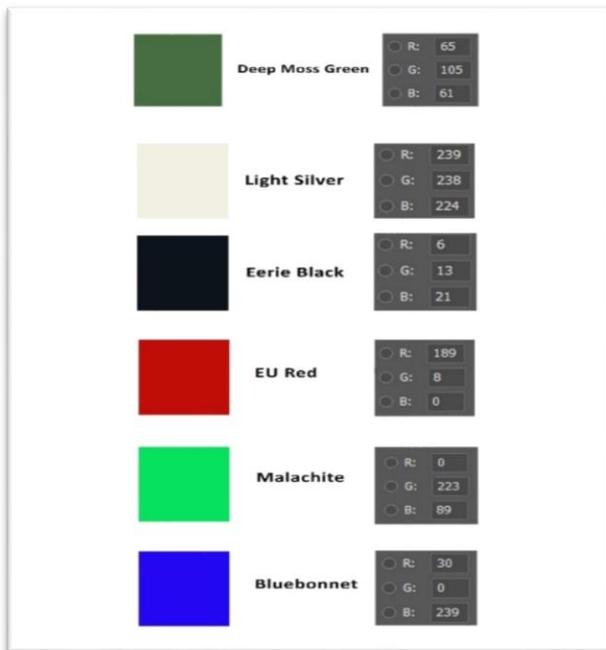
Furnitur yang terdapat pada ruangan *gaming VIP* ini juga sangat jauh lebih nyaman dari faktor ergonominya, sesuai dengan pendapat irwansyah (2019) dimana ketidaknyamanan muncul dari tidak ergonomisnya meja dan kursi. Ketidaknyamanan ini dapat dilihat dari adanya gangguan fisik, psikologis dan fisiologis bagi pelanggan. sehingga pelanggan akan merasakan stress, jenuh, hingga pelanggan akan merasa enggan untuk kembali.



Gambar 13. Pencahayaan, bukaan, furnitur 2
(Sumber: Chalik, 2022)



Gambar 15. Empat kombinasi warna
(Sumber: Chalik, 2022)



Gambar 14. Rgb color 5
(Sumber: Chalik, 2022)

Berdasarkan data-data dan pemetaan pola warna yang sudah didokumentasikan oleh penulis, internet cafe Fushion Rise menggunakan empat kombinasi warna untuk empat ruangan yang berbeda yang dapat dilihat pada gambar 15, yaitu kombinasi warna monokromatis pada ruang tunggu *internet cafe*, yang menggunakan warna *eerie black* dan *light silver*, untuk kombinasi kedua yang diterapkan pada ruang lobi menggunakan kombinasi warna komplementer dari warna *eerie black*, *light silver* dan *deep moss green*, untuk kombinasi ketiga yang diterapkan pada ruang gaming reguler, kombinasi warna yang diterapkan adalah kombinasi warna analog yang terdiri dari warna *bluebonnet*, *deep moss green*, *eerie black* dan *light silver*, sedangkan untuk kombinasi warna terakhir yang diterapkan untuk ruang *gaming VIP*, kombinasi warna-warna yang digunakan menggunakan kombinasi warna kompleks yaitu *EU Red*, *malachite*, *bluebonnet*, *eerie black*, *light silver* dan *deep moss green*.

Pada kombinasi warna ruang tunggu, dimana warna yang digunakan adalah warna *eerie black* dan *light silver*, dimana suasana yang dirasakan oleh mayoritas pengunjung adalah luas dan *modern*, yang dapat dilihat pada tabel 1, dimana 70 persen pengunjung sangat setuju dengan suasana luas dan modern sedangkan 30 persen pengunjung juga merasa setuju dan tak ada satupun yang tidak setuju.

Tabel 1. Persepsi luas dan modern ruang tunggu
(Sumber: Chalik, 2022)

| ANGKA PERSEPSI LUSAS DAN MODERN PADA RUANG TUNGGU ICAFE FUSION RISE | | | | | | | | | |
|---|---------------------|------|---------|----|-----|----|-----|-----|--|
| NO | PENGUNJUNG | USIA | KELAMIN | TT | STS | TS | S | SS | |
| 1 | Arsyad | 17 | PRIA | | | | | V | |
| 2 | Miftah | 22 | PRIA | | | | | V | |
| 3 | Davy | 21 | PRIA | | | | V | | |
| 4 | George | 22 | PRIA | | | | | V | |
| 5 | Alvian | 31 | PRIA | | | | | V | |
| 6 | Adira | 22 | Wanita | | | | V | | |
| 7 | Amos | 23 | PRIA | | | | | V | |
| 8 | Risha | 25 | Wanita | | | | | V | |
| 9 | Enjang | 34 | PRIA | | | | | V | |
| 10 | Alif | 19 | PRIA | | | | | V | |
| SETUJU | | | | | | | 30% | | |
| SANGAT SETUJU | | | | | | | | 70% | |
| TT | TIDAK TAHU | | | | | | | | |
| STS | SANGAT TIDAK SETUJU | | | | | | | | |
| TS | TIDAK SETUJU | | | | | | | | |
| S | SETUJU | | | | | | | | |
| SS | SANGAT SETUJU | | | | | | | | |

Suasana yang luas dan modern ini sangat bermanfaat bagi para pengunjung, terlebih pada saat jam sibuk, dimana pengunjung harus antri untuk mendapatkan meja. Ruang lobi yang menggunakan kombinasi dari warna *eerie black*, *light silver*, dan *deep moss green* menciptakan suasana yang modern, rileks dan juga menyenangkan yang dapat dirasakan oleh para pengunjung. Hal ini dapat dilihat pada tabel 2 dibawah, dimana dari 13 pengunjung yang berada di ruangan lobi internet café Fushion Rise ini 10 orang atau 76 persen merasa sangat setuju dengan suasana modern, rileks dan menyenangkan bagi mereka. Hal ini juga diperkuat dengan 24 persen atau 3 orang pengunjung yang setuju dengan suasana modern, rileks dan menyenangkan yang mereka rasakan selama berada di ruangan lobi internet café.

Tabel 2. Persepsi modern, rileks, menenangkan
(Sumber: Chalik, 2022)

| ANGKA PERSEPSI MODERN, RILEKS, MENENANGKAN PADA LOBI ICAFE FUSION RISE | | | | | | | | |
|--|------------|------|---------|---------------------|-----|----|-----|-----|
| NO | PENGUNJUNG | USIA | KELAMIN | TT | STS | TS | S | SS |
| 1 | Antonio | 23 | PRIA | | | | | V |
| 2 | Miftah | 22 | PRIA | | | | v | |
| 3 | Davy | 21 | PRIA | | | | | V |
| 4 | Firmansyah | 22 | PRIA | | | | | V |
| 5 | Alvian | 31 | PRIA | | | | | V |
| 6 | Cita | 23 | Wanita | | | | V | |
| 7 | Amos | 23 | PRIA | | | | | V |
| 8 | Risha | 25 | Wanita | | | | | V |
| 9 | Enjang | 34 | PRIA | | | | | V |
| 10 | Alif | 19 | PRIA | | | | | V |
| 11 | Satria | 23 | PRIA | | | | | V |
| 12 | Ferdi | 28 | PRIA | | | | v | |
| 13 | Dayat | 30 | PRIA | | | | | V |
| SETUJU | | | | | | | 24% | |
| SANGAT SETUJU | | | | | | | | 76% |
| TT | | | | TIDAK TAHU | | | | |
| STS | | | | SANGAT TIDAK SETUJU | | | | |
| TS | | | | TIDAK SETUJU | | | | |
| S | | | | SETUJU | | | | |
| SS | | | | SANGAT SETUJU | | | | |

Warna hijau adalah warna yang paling sering dijumpai di alam, seperti warna daun dan rumput. berdasarkan wawancara dan diskusi dengan pengunjung *internet cafe* Fushion Rise, ruang lobi memberikan suasana menenangkan saat pengunjung memasuki dan berjalan menuju ruang gaming, dan begitu juga saat pengunjung meninggalkan ruang *gaming reguler* maupun *vip*, efek bermain permainan game online multiplayer yang melelahkan, terobati saat mereka mengunjungi lobi, baik itu untuk membayar billing maupun hanya untuk hanya sekedar memesan makanan dan minuman. untuk ruang gaming reguler, ruangan dengan dimensi terbesar dari ruang-ruang lainnya yang terdapat di *internet café* Fushion Rise ini menggunakan kombinasi warna dari *eerie black*, *light silver*, *deep moss green* dan *bluebonnet*, kombinasi warna ini menciptakan suasana yang modern, menenangkan, positif dan kekuatan, dimana ekspektasi pengunjung akan sebuah *internet cafe* yang *modern* dapat memberikan mereka pengalaman bermain yang ditunjang dengan perangkat keras yang kuat secara performa dan *modern*, mendapatkan hasil permainan yang *positif*, dan selalu memberikan efek yang menyenangkan dan menenangkan.

Berdasarkan hasil diskusi dan wawancara, para pengunjung *internet café* Fushion Rise merasa betah berlama-lama di ruangan ini, baik itu bermain *game online multiplayer*, game yang bersifat kasual, maupun hanya sekedar mencari informasi melalui *browser*. Untuk ruang terakhir, yaitu ruangan *gaming vip*, yang merupakan ruangan dengan biaya sewa termahal dan menawarkan kenyamanan terbaik dari ruangan gaming reguler, ruangan ini menggunakan kombinasi warna kompleks, dimana menggunakan warna *eerie black*, *light silver* dan

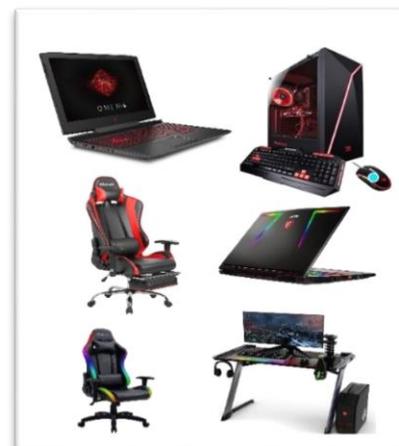
deep moss green sebagai warna utamanya dan warna *eu red*, *malachite* dan *bluebonnet* sebagai warna pendukung. Ruangan vip ini memberikan suasana modern, menenangkan, positif, kuat dan juga menambahkan persepsi gairah dan keberanian dalam suasananya. Ruangan ini biasanya dikunjungi oleh pengunjung atau *gamers* yang lebih kompetitif dalam mengincar hasil akhir yang positif, maupun atlet *e-sports* yang membutuhkan privasi dan keseriusan dalam berlatih.

Berdasarkan hasil wawancara dan diskusi, aksesoris warna merah pada furnitur, dirasakan oleh pengunjung dapat memberikan suasana berani, kompetitif dan optimis. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 3, dimana dari 8 responden, 88 persen diantaranya sangat setuju jika warna merah pada furnitur *icafe* Fushion Rise dapat memberikan suasana *gaming* yang kompetitif, optimis dan berani.

Tabel 3. Persepsi berani, kompetitif, optimis
(Sumber: Chalik, 2022)

| ANGKA PERSEPSI BERANI, KOMPETITIF, OPTIMIS PADA FURNITUR ICAFE FUSION RISE | | | | | | | | |
|--|----------------|------|---------|---------------------|-----|----|-----|-----|
| NO | PENGUNJUNG | USIA | KELAMIN | TT | STS | TS | S | SS |
| 1 | faldo | 25 | PRIA | | | | | V |
| 2 | Enjang | 34 | PRIA | | | | | V |
| 3 | Alif | 19 | PRIA | | | | V | |
| 4 | Satria | 23 | PRIA | | | | | V |
| 5 | Bocil k3matian | 14 | PRIA | | | | | V |
| 6 | Dayat | 30 | PRIA | | | | | V |
| 7 | Amos | 23 | PRIA | | | | | V |
| 8 | Teguh | 31 | PRIA | | | | | V |
| SETUJU | | | | | | | 12% | |
| SANGAT SETUJU | | | | | | | | 88% |
| TT | | | | TIDAK TAHU | | | | |
| STS | | | | SANGAT TIDAK SETUJU | | | | |
| TS | | | | TIDAK SETUJU | | | | |
| S | | | | SETUJU | | | | |
| SS | | | | SANGAT SETUJU | | | | |

Hal ini juga berlaku pada trend warna produk *gaming* yang menggunakan warna merah maupun perpaduan warna merah, hijau dan biru sebagai aksesoris warna produk gaming. Hal ini dapat dilihat pada gambar 16 akan *trend* warna *gaming equipment* yang ada di dunia saat ini.



Gambar 16. Trend warna produk *gaming*
(Sumber: Chalik, 2022)

Kombinasi warna merah, hijau dan juga biru yang sering disingkat sebagai warna *RGB* (*Red, Green, Blue*) dapat menciptakan suasana kebebasan bagi pengunjung, dari hasil wawancara dan diskusi, para pengunjung *internet café* Fushion Rise yang menempati ruangan gaming vip, dimana terdapat pola warna merah, hijau dan biru dirasakan oleh pengunjung dapat memberikan suasana yang lebih bebas ketimbang berada di ruang gaming reguler yang tidak terdapat pola warna merah, hijau dan biru. Hal ini sesuai dengan yang ditulis oleh Fergus Halliday (2020), warna merah, hijau dan biru (*RGB*) yang merupakan warna primer aditif seperti yang terlihat pada gambar 18, dimana warna primer aditif ini dapat memberikan kebebasan untuk menciptakan warna apapun sesuai dengan kehendak dan kepribadian individu yang menggunakannya. Hal tersebut juga berlaku pada *gaming equipment* seperti *keyboard gaming RGB* yang dapat dilihat pada gambar 17, dimana keyboard tersebut memiliki fitur pengaturan warna *RGB* sesuai dengan kehendak dan selera dari pemakainya, sehingga menjadikan Pola warna *RGB* menjadi syarat mutlak di dalam dunia industri gaming.



Gambar 17. Keybaord rgb
(Sumber: www.pcworld.idg.com.au)



Gambar 18. Warna Primer Aditif
(Sumber: Chalik, 2022)

SIMPULAN

Penerapan warna dalam ruang-ruang di *internet café* Fushion Rise berkontribusi dalam membentuk suasana bermain bagi pengunjungnya. Dimana penerapan warna terhadap unsur-unsur pembentuk ruang yang terdapat di dalam *internet café* Fushion Rise, Jatinagor, Kabupaten Sumedang dapat menciptakan persepsi bermain yang kompetitif dan menghadirkan suasana tersendiri bagi pengunjung *internet café* Fushion Rise.

Warna yang merupakan karakter visual yang dominan, dapat diterapkan dalam membangun suasana bermain di ruang internet cafe dan juga dapat mendukung faktor kenyamanan maupun aktivitas pengunjung dalam bermain game *online multiplayer*, maupun untuk hanya sekedar berselancar di dunia maya saja.

Berdasarkan interpretasi penulis pada hasil wawancara pengunjung maupun diskusi dengan pengunjung terhadap aplikasi pola warna yang berkaitan dengan persepsi yang dirasakan pengunjung dan juga suasana yang bisa dirasakan oleh pengunjung, diperoleh hasil bahwa mayoritas pengunjung menyatakan bahwa warna mendukung aktivitas mereka selama berada di dalam internet cafe dan menciptakan kenyamanan bagi pengunjung, sehingga pengunjung betah berlama-lama di *internet café* Fushion Rise. Hal ini sesuai dengan pendapat Hadiansyah (2020) bahwa, poin utama dalam mewujudkan tema dalam ruangan adalah dengan menerapkan warna dan elemen dekoratif dalam ruang, dalam hal ini penerapan warna dan elemen dekoratif dalam ruang dapat menciptakan tema gaming, selain suasana yang nyaman.

Pengunjung *internet café* Fushion Rise juga menyatakan bahwa kombinasi warna di *internet café* Fushion Rise membantu mengurangi kelelahan saat bermain, setelah bermain, maupun saat akan bermain. hal ini sesuai dengan yang diutarakan oleh andrianto (2021) bahwa warna dapat memberikan suasana dan mempengaruhi *mood* seseorang, dalam hal ini mempengaruhi *mood* dan suasana pengunjung *internet café* Fushion Rise.

DAFTAR PUSTAKA

- Aflah, Anisa. (2020). *Analisis Warna dan Bentuk terhadap Kemampuan Visual Anak Autis*. Pada Fasilitas Pendidikan. Jurnal LINEARS, 3(1), 01-19.
- Andrianto, Chalik C. (2021). *Perancangan Pembatas Interaksi sebagai Penunjang Kegiatan Bertransaksi di Kasir pada Masa New Normal*. Waca Cipta Ruang: Jurnal Ilmiah Desain Interior, 7(1), 46-50.
- Arikunto, Suharsimi (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Azwar, Saifuddin. (1998) *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dzulkifli.M. & Mustafar.M. (2013). *The Influence of Colour on Memory Performance: A Review. The Malaysian Journal of Medical Sciences*. 20(2),3.
- Hadiansyah N M. (2020). *Persepsi Ruang Pada Interior Restoran Donwoori Bandung*. Waca Cipta Ruang: Jurnal Ilmiah Desain Interior, 6(2), 42-50.
- Halliday, fergus. (2020) *Why do gamers like RGB Lights*
<https://www.pcworld.idg.com.au/article/680425>
- Irwansyah. (2019). *Tinjauan Antropometri Kursi dan Meja Makan pada Restoran 4 Fingers Crispy Chicken*. Waca Cipta Ruang: Jurnal Ilmiah Desain Interior, 5(2), 373-378.
- Septiana, Chandra Rizki (2017). *Nvidia Bangun Warnet Game "iCafe" Dukung Ekosistem eSport Indonesia*.
<https://tekno.kompas.com/read/2017/10/25/06595667/nvidia-bangun-warnet-game-icafe-dukung-ekosistem-esport-indonesia?page=1>
- Suharyanto, Arby (2019). *12 Makna Warna Hitam dalam Simbolisme Psikologis*.
<https://dosenpsikologi.com/makna-warna-hitam-dalam-simbolisme-psikologi>
- Whitehead, Jean. (2017) *Creating Interior Atmosphere, Mise-en-scène and Interior design*. London: Bloomsbury.
- Wicaksono A. & E. Trisnawati. (2014) *Teori Interior*. Jakarta : Griya Kreasi