

APLIKASI WARNA JINGGA DALAM TATA RUANG FAKULTAS SEBAGAI PENGUAT *CORPORATE* *IDENTITY* FEB UMJ JAKARTA

Dini Miswanti*

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Bahasa, Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Nangka No. 58c, Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta, Indonesia

*Penulis Korespondensi: miswantidini@gmail.com

Abstrak : Dalam pembentukan citra perusahaan dimasyarakat maka perlu dirancang identitas korporat yang efektif untuk menyampaikan tujuan serta pesan perusahaan. Fakultas Ekonomi Bisnis merupakan salah satu Jurusan di Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memiliki citra melekat pada warna jingga, identitas korporat berperan penting dalam perancangan interior yaitu memiliki tujuan agar pengguna ruangan dapat memahami serta merasakan citra suatu perusahaan dari sekitar elemen interior pada suatu tata ruang.

Kata Kunci: Identitas korporat, Warna, Tata Ruang

Abstract: *In the formation of corporate image in society, it is necessary to design an effective corporate identity to convey the company's goals and messages. The Faculty of Economics and Business is one of the departments at Universitas Muhammadiyah Jakarta that has an inherent image of the color orange. Corporate identity plays an important role in interior design, with the goal of allowing users of the space to understand and feel the image of a company from the surrounding interior elements in a spatial layout.*

Keywords: *Corporate identity, Colour, Spatial Layout*

Pendahuluan

Universitas Muhammadiyah Jakarta (UMJ) tidak lepas dari citra perusahaan yang sudah dikenal oleh masyarakat, khususnya oleh masyarakat lingkungan kampus tersebut. Identitas Korporat bertujuan untuk masyarakat secara umum agar lebih sadar dengan eksistensi UMJ. Elemen pembentuk yang digunakan sebagai variabel dalam penelitian ini adalah elemen pembentuk ruang yaitu dinding, langit-langit dan *furniture*, dimana batasan penerapan *corporate identity* melalui warna jingga dalam tata ruang FEB UMJ Jakarta.

Identitas perusahaan atau identitas korporat disebut juga sebagai simbol perusahaan, apakah berbentuk logo perusahaan atau lambang lainnya. Simbol selain dimaksud agar lebih mudah diingat oleh konsumen juga agar dijiwai oleh segenap karyawannya. Simbol sangat penting bagi perusahaan yang bergerak di sektor jasa yang menjaga pelayanan, kredibilitas, dan keramahan manusia di dalamnya (Kasali 2003:110-114).

Menurut Oylum (2010) dalam Dagli (2015), desain interior merupakan komponen penting dalam *corporate identity*, karena desain interior adalah penampang secara visual langsung dari *corporate identity*.

Konsep Media

Desain Interior merupakan proses penyusunan serta penciptaan berbagai elemen interior supaya bisa menjadi satu kesatuan yang berkaitan guna mencapai tujuan tertentu di aspek estetis, kenyamanan dan keamanan ruangan. Interior desain merupakan ilmu ataupun cara dalam pengaturan ruangan sehingga bisa memenuhi syarat mendapatkan kenyamanan, kepuasan keperluan fisik serta spiritual dan keamanan untuk pemakaiannya namun tidak mengabaikan faktor estetikanya (Suptandar, 1995:11).

Desain interior pada ruang Lobby FEB UMJ ini menjadi perhatian khusus dalam meningkatkan kualitasnya sebagai pendukung bagi pengguna ruang dan pengunjung guna memberika ruang yang nyaman dengan salah satunya pertimbangan terhadap warna ruang. Pada interior sebuah ruang warna merupakan elemen penting karena lapisan cat atau lapisan pelapis pada furniture pendukung dapat mengubah tampilan interior secara jelas, selain itu efek warna yang ditimbulkan dapat mengubah keadaan psikologi seseorang yang berada didalamnya, serta dapat menyamakan masalah desain secara teknis. Lobby FEB UMJ dirancang dalam sebuah ruangan berukuran 144 m², yang memiliki fungsi sebagai ruang tunggu dan ruang peralihan pengunjung sebelum naik ke auditorium dilantai 4. Lobby FEB dirancang dengan konsep desain yang modern mengikuti kosep arsitektur gedung yang sudah ada, dengan tampilan ruangan yang rapi, bersih dan minim hiasan. Dengan penetapan warna jingga sebagai identitas fakultas dan perpaduan warna coklat pada unsur kayu diharapkan memberikan kesan dan dampak yang berbeda pada psikologi seseorang dan suasana ruang. Warna kontras jingga yang menyebabkan rasa semangat dan bergairah dapat diselaraskan dengan warna pada unsur kayu natural yang lembut yang dapat membuat lebih hangat, nyaman, dan aman.

Konsep Perancangan

Warna merupakan salah satu unsur penting dalam desain interior karena warna dapat menciptakan suasana ruang yang berkesan kuat, menyenangkan sehingga secara psikologi dapat member pengaruh emosional terhadap penggunanya (Pile,1995). Paparan tersebut memperjelas pemilihan warna memiliki berbagai tujuan. Selain itu, hal yang paling penting adalah warna dapat memengaruhi efek psikologis pengguna ruangan, baik itu positif maupun negatif, yang didasarkan pada penggunaan warna pada desain interior.

Ditinjau dari efek psikologi dan sifat khas yang dimilikinya, maka warna dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu kategori warna hangat dan kategori warna dingin. Warna-warna yang berdekatan dengan warna merah dan jingga digolongkan warna hangat, sedangkan warna-warna yang berdekatan dengan warna biru sampai berpuncak pada warna biru kehijauan digolongkan warna dingin (Gon.H, dkk, dalam Mulyati, 2009). Kedua kategori warna tersebut dapat mempengaruhi psikologi manusia yang melihat.



Dokumentasi Survei Lokasi

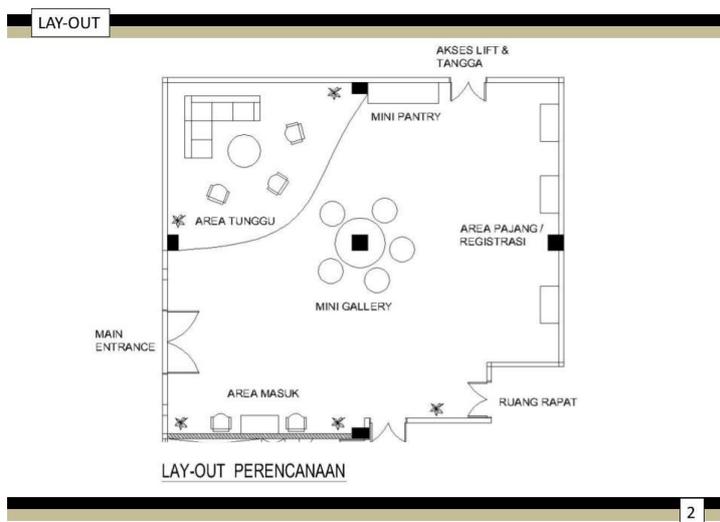
Setelah melakukan tahap wawancara, survey lokasi diperlukan untuk lanjut ke proses tahap perancangan, dalam survei dilakukan pengukuran dinding, lantai, bentuk langit-langit, jumlah jendela, pintu, tiang, termasuk juga kelistrikan seperti posisi, jumlah saklar, stop kontak dan lampu.



Gambar 1 : Foto Dokumentasi Pribadi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Denah Perencanaan

Dalam konsep denah perencanaan, pihak FEB UMJ Jakarta sebelumnya sudah memberikan daftar kebutuhan ruang yang didapat dari hasil wawancara.



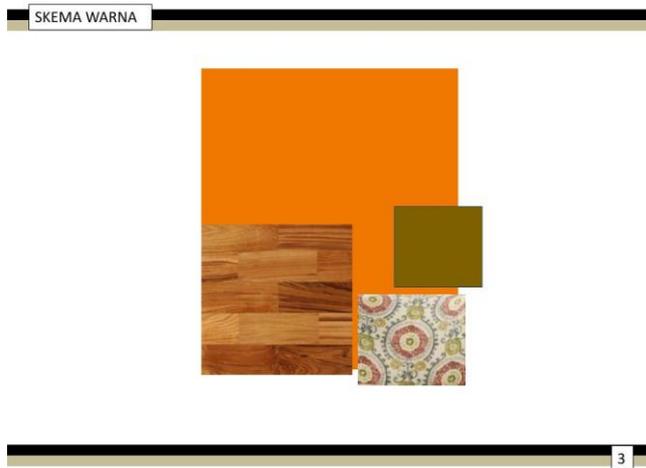
Gambar 2 : Denah Perencanaan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)

Dalam tata ruang lobby FEB UMJ kebutuhan utama adalah sebagai ruang peralihan untuk tamu atau staff yang datang, yaitu area tunggu tamu berfungsi sebagai area tunggu bagi tamu yang akan bertemu dekan, staff struktural atau sebagai tempat rapat tidak formal. Area masuk memiliki fungsi sebagai area informasi kepada pengunjung ketika ada acara di auditorium, yang dirancang khusus dengan sistem hidrolik untuk dapat dipasang media spanduk/banner tanpa merusak dinding. Ketika tidak acara area tersebut dapat difungsikan sebagai area tunggu tambahan. Area panjang atau registrasi sebagai area penerimaan tamu bagi yang akan mengikuti kegiatan acara di auditorium, apabila sedang tidak ada aktifitas area tersebut digunakan sebagai area panjang. *Mini Gallery* digunakan sebagai media informasi mengenai sejarah berdirinya FEB,

Visi Misi, dan informasi kegiatan yang akan dan sedang berlangsung. *Mini Pantry* berfungsi sebagai area untuk menyajikan atau mengambil makanan dan minuman yang dapat dilakukan secara mandiri atau disediakan oleh panitia saat ada kegiatan di auditorium.

Skema Warna

Warna merupakan salah satu unsur penting dalam desain interior karena warna dapat menciptakan suasana ruang yang berkesan kuat, menyenangkan sehingga secara psikologi dapat member pengaruh emosional terhadap penggunanya (Pile,1995). Pemilihan warna yang terpilih dari dua alternatif yang diberikan adalah warna jingga, dimana warna tersebut sudah menjadi warna fakultas yang diaplikasikan dalam tampilan website, fasad gedung yang menjadi identitas dari fakultas tersebut.



Gambar 3 : Skema Warna
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)

Warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dan kuning, yaitu warna sekunder yang merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1.



Gambar 4 : Warna Skunder, merah + kuning = Jingga
(Sumber : Teori Brewster 1831 (dalam Nugraha, 2008)



Gambar 5 : Fasad Gedung Fakultas
(Sumber : <https://feb.umj.ac.id/index.php/profile/visi-misi/>)



Gambar 6 : Tampilan Website
(Sumber : <https://feb.umj.ac.id>)

Skema Material Penunjang

Material penunjang yang dipilih selain sebagai nilai fungsi juga sebagai elemen estetika, pemilihannya disesuaikan dengan kebutuhan ruang, yaitu sofa dengan kapasitas dudukan yang cukup banyak sehingga dapat menampung jumlah tamu. Meja konsul multifungsi sebagai meja penerima tamu ketika ada acara di auditorium, dan kembali fungsi awal yaitu meja meletakkan pajangan. *coffe table*, dekorasi dinding, tanaman hias yang dipilih masih dalam satu skema warna menjadi elemen estetik di ruang tersebut.



Gambar 7 : Skema Material Penunjang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Hasil Perancangan

Dalam proses perancangan terbagi dalam beberapa tahap, setelah perencanaan denah selesai sesuai dengan kebutuhan pengguna dan disetujui, maka masuk proses awal yaitu menggunakan aplikasi *SketchUp*, masuk ke tahap pertama yaitu pembuatan 3D *modeling* yaitu membuat dinding, lantai, langit-langit, *furniture* dan pemberian warna yang sesuai dengan skema yang telah ditentukan. Langkah selanjutnya adalah 3D *Rendering Vray* yaitu proses membuat gambar lebih detail dan realistis, seperti memasukan pencahayaan alami dan buatan, kilap pada lantai, dan *furniture*. Setelah itu maka dilakukan proses pelaksanaan pembangunan yang dilakukan dalam kurun waktu yang telah disepakati dan selesai tepat waktu.

Tabel 1. Proses Perancangan

	Area Masuk	Area Tunggu, <i>Mini Gallery</i> , & <i>Mini Pantry</i>	Area Pajang/Registrasi
a. Gambar 3D <i>Modeling</i>			
b. Gambar 3D <i>Render</i>			
c. Gambar Realisasi			
Ket.	Dalam proses perancangan modeling, render dan hasil akhir kemiripan 99 %.	Dalam hasil akhir pemilihan warna lantai kayu dibuat lebih gelap dengan gambar <i>3D Render</i> pertimbangan agar lantai tidak mudah kotor. Dalam perancangan modeling, render dan hasil akhir kemiripan 90 %.	Dalam perancangan modeling, render dan hasil akhir kemiripan 99 %.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Seperti terlihat pada tabel 1, hasil perancangan yang dikerjakan pada aplikasi *SketchUp* untuk proses gambar *3D modeling* adalah menuangkan gambar yang terukur dari hasil survey lapangan pengukuran dinding, lantai, langit-langit, serta menuangkan desain yang sudah disepakati bersama. Lalu setelah itu masuk tahap *3D Rendering* menggunakan program *VRay*, yaitu memasukkan unsur cahaya buatan yang bersumber dari lampu pada langit-langit, lampu pada *furniture* dan unsur cahaya alami yang bersumber dari matahari yang masuk lewat jendela atau pintu sehingga menciptakan efek sebuah bayangan pada ruang. Terakhir yaitu hasil akhir berupa gambar realisasi dari gambar kerja menjadi sebuah bentuk ruang nyata yang dikerjakan oleh tim lapangan dan dipantau oleh tim desainer.

Simpulan

Pada tata ruang Lobby Fakultas Ekonomi Bisnis Universitas Muhamadiyah Jakarta, berhasil menggunakan warna jingga untuk menyampaikan *corporate identity* mereka. Warna merupakan hal penting dalam proses membangun sebuah *corporate identity*, persepsi pengunjung terhadap warna yang dilihat menunjukkan kesamaan nilai pada persepsi mereka, artinya pengaruh warna menghasilkan emosi terkait yang membangun hubungan antara pengunjung khususnya masyarakat FEB UMJ Jakarta dan juga meningkatkan kesadaran pengunjung semangat perusahaan yang sesuai dengan visi dan misi perusahaan.

Daftar Pustaka

- Dagli, Z. (2015). Corporate identity in interior design. *Global Journal on Humanities and Social Sciences*, (1), 318-327.
- <https://feb.umj.ac.id/index.php/profile/visi-misi/>
- Kasali, R. (1999). Manajemen Public Relations, Konsep dan Aplikasinya di Indonesia. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Mulyati, M. I. (2009). Peran Warna Pada Interior Rumah Sakit Untuk Mencapai Kenyamanan Dalam Kaitannya Penyembuhan Pasien Rawat Inap. *Imaji*, 7(1), 47 – 57. Gon H, Harry M, Budiarsa A, Pawang R. 2008. Kombinasi Warna (Serial Rumah). PT Prima Infosarana Media. Dalam Jurnal <https://journal.uny.ac.id/Vol.7>, No. 1, Februari 2009 : Peran Warna pada Interior Rumah Sakit ... (Made Ida Mulyati)
- Nugraha, A. (2008). Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini Bandung. Jakarta: Depdiknas
- Pile, J. F. (1997). *Color in Interior Design*. New York: Mc Graw-Hill.
- Suptandar, P. (1995). *Manusia dan Ruang dalam Proyeksi Desain Interior*. Jakarta: UPT Penerbitan Univesitas Tarumanegara.
- Wicaksono, A. A., & Tisnawati, E. (2014). Teori Interior. Griya Kreasi.