

# KONSEP “BHUTABHRT” PADA DESAIN INTERIOR STORE ART OF WHATEVER

Agung Maliga<sup>1</sup>, Ida Mulyati<sup>2</sup>, dan Jayadi Waisnawa<sup>3</sup>

Program Studi/Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Denpasar

*agungmaliga@gmail.com*

---

## ABSTRAK

Rendahnya kesadaran manusia dalam mengolah barang bekas mengakibatkan meningkatnya volume sampah, sehingga perlunya gerakan mengolah sampah yang berdampak positif bagi lingkungan sekitar maupun alam terutama di Bali. *Store Art of Whatever* adalah salah satu store berbasis bahan-bahan bekas sebagai bahan baku pembuat produk yang dijual. Salah satu pesan yang ingin disampaikan oleh Art of Whatever adalah “barang bekas bukan sampah”. Namun, faktanya store ini, baik secara fisik maupun secara nonfisik masih belum mendukung tujuan tersebut, sehingga desainer mengambil keputusan untuk merancang store ini agar dapat “Menyadarkan Pengunjung Memelihara Alam” dengan menerapkan konsep “*Bhutabhrt*”. *Bhutabhrt* menggambarkan peran Dewa Wisnu ketika “ia pemelihara dan penyangga semua yang ada di alam semesta”. Metode yang digunakan dalam skripsi adalah kualitatif, sedangkan metode yang digunakan dalam mendesain adalah *glass box* dan *black box*. Adapun cara untuk memvisualisasikan konsep “*Bhutabhrt*” pada desain interior store Art of Whatever yakni dengan menerapkan material *upcycle* sebagai bentuk pemeliharaan lingkungan dari masalah sampah dan sebagai media edukasi untuk pengunjung bahwa barang bekas bukan sampah. Desain interior store Art of Whatever yakni dengan menerapkan bentuk-bentuk seperti lingkaran dan oval, garis-garis lengkung dan vertikal, warna biru dan ungu, pola ruangan memusat, alur sirkulasi melingkar.

Kata kunci : *Store, Upcycle, Bhutabhrt, Desain Interior*

## ABSTRACT

The low awareness of people in processing used goods leads to an increase in the volume of waste, so that the movement of waste processing that has a positive impact on the environment and nature is necessary, especially in Bali. Art of Whatever Store is a store based on second-hand items as the materials to make its product. One of the messages Art of Whatever wishes to say is "used goods are not garbage". However, the fact that this store, both physically and non-physically still doesn't support that goal, so the designers made the decision to design this store in order to "Raise Visitors to Maintain Nature" by applying the concept of "*Bhutabhrt*". *Bhutabhrt* has the meaning of being a "compound of beings", which describes the role of Lord Vishnu when "he keeps and buffers all that is in the universe". The method used in this thesis is a qualitative work, while for the design is using glass box and black box method. The way to visualize the concept of "*Bhutabhrt*" in the interior design of Art of Whatever store is by applying upcycle material as a form of environmental maintenance from garbage problem and as educational media for visitors that the used goods are not garbage. Then as for how to apply the upcycle material to support the concept of "*Bhutabhrt*" on Art of Whatever store interior design is by applying the forms like circle and oval, curved and vertical lines, blue and purple colour, the pattern of the room centered, and form a circle circular flow.

Keywords: *Store, Upcycle, Bhutabhrt, Interior Design*

## PENDAHULUAN

*Store* dalam bahasa Indonesia disebut toko yang merupakan tempat menjual dan membeli berbagai macam barang untuk kebutuhan sehari-hari seperti makanan, pakaian, perabot rumah tangga. Perkembangan *store* mengalami pertumbuhan yang pesat. Terdapat 7 kategori *store* yang termasuk dalam jenis *store retailing* salah satunya adalah *speciality store*. *Speciality store* yaitu *store* yang menjual lini produk yang sempit dengan ragam yang lebih banyak dalam lini tersebut. (Kotler 1997:171). Salah satu *Speciality store* di kota Denpasar adalah Art of Whatever. Art of Whatever merupakan *store* yang menjual produk *fashion*. Keunikan dari produk yang dijual terletak pada materialnya yang berasal dari barang bekas, yang dikenal dengan istilah *upcycle*. Semangat *upcycle* ini disuarakan melalui slogan “*secondhand clothes custom culture*” yang artinya pakaian bekas yang didaur ulang lalu di *custom* dengan cara dilukis dan dicukil.

Sebagai salah satu *store* dengan produk *custom*, Art of Whatever memiliki desainnya sendiri. Desainnya menyuarakan isu kerusakan lingkungan akibat dampak globalisasi. Art of Whatever sebagai salah satu media *retail* yang mempelopori gerakan *upcycle*, dengan membuat karya seni yang berisi pesan-pesan tentang kerusakan lingkungan akibat globalisasi. Pesan yang ingin disampaikan oleh Art of Whatever adalah “barang bekas bukan sampah” dimana pesan tersebut mengajak orang-orang (pengunjung) untuk memanfaatkan barang bekas menjadi barang yang lebih menarik dan unik. Namun pesan tersebut kurang tersampaikan dengan maksimal, karena desain interior store Art of Whatever kurang mendukung pesan tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut mahasiswa memilih store Art of Whatever sebagai objek studi untuk tugas akhir. Membuat desain interior store Art of Whatever tanpa meninggalkan maksud dan tujuan pemilik, mengedukasi orang agar

berfikir bahwa barang bekas bukan sampah dan dapat dimanfaatkan, dengan maksud untuk “menyadarkan pengunjung memelihara alam” melalui gerakan mengolah sampah yang berdampak positif bagi lingkungan sekitar maupun alam. Dengan mempertimbangkan keinginan pemilik desainer memilih konsep “*Bhutabhrt*” sebagai solusi permasalahan store Art of Whatever. *Bhutabhrt* adalah sebutan Dewa Wisnu yang merupakan Dewa pemelihara dan penyangga alam semesta menurut mitologi masyarakat Bali (mayoritas beragama Hindu) ketika beliau memelihara semua yang ada di alam semesta”. *Store* diibaratkan sebagai manifestasi dari “*Bhutabhrt*” yang berperan sebagai pemelihara lingkungan sekitar. Pengaplikasiannya berupa elemen-elemen penyusun interior dengan material *upcycle* sehingga konsep dan tujuan store Art of Whatever bersinergi. Rumusan permasalahan-permasalahan mengenai Desain Interior store Art of Whatever berdasarkan uraian latar belakang, yakni sebagai berikut :

1. Bagaimana visualisasi konsep “*Bhutabhrt*” pada desain interior store Art of Whatever ?
2. Bagaimana menerapkan material *upcycle* untuk menunjang konsep “*Bhutabhrt*” pada desain interior store Art of Whatever ?

## METODE PENELITIAN

Metode desain yang digunakan dalam proses perancangan desain interior store Art of Whatever adalah metode *glass box* menurut Jones dalam (Prana.2011:6-7) metode kotak kaca (*glass box method*) adalah metode berfikir rasional yang secara objektif dan sistematis memilah sesuatu hal secara logis dan terbatas dari pertimbangan yang tidak rasional. Pada metode ini desainer akan berusaha menemukan fakta terpercaya dalam menemukan solusi dari permasalahan yang ada di lapangan. Pada bagian ini data dari lapangan bersifat



*Bhutabhre namah*”, yang menggambarkan peran Dewa Wisnu ketika “ia pemelihara dan penyangga semua yang ada di alam semesta”. Kumar, Seribu Nama Visnu (2007:2). Dari penjelasan tersebut *Bhutabhrt* dapat digambarkan sebagai sifat-sifat pemelihara yang terdapat pada Dewa wisnu, sifat tersebut berupa air, chakra, kulit berwarna biru, dan memiliki warna hitam. Berikut penerapan dari Konsep *Bhutabhrt* pada masing-masing unsur dalam Desain Interior store Art of Whatever:

a. Konsep Ruang

Mengaplikasikan pola ruang memusat merupakan perumpamaan sumber kehidupan, dengan meletakkan ruang produksi di tengah-tengah sebagai sumber dari terciptanya produk-produk store yang menyadarkan pengunjung pentingnya memelihara alam demi kelangsungan kehidupan. Kemudian ruang produksi ini di kelilingi oleh *store* dengan maksud memperlihatkan sistem cara kerja pada *store* secara transparan kepada pengunjung serta dapat langsung mengedukasi pengunjung *store* tentang cara mengolah barang bekas maupun sampah sekaligus membuat pengunjung percaya bahwa barang-barang bekas diolah dengan bersih. Kemudian dilanjutkan dengan menempatkan ruang penunjang dan pendukung di sekeliling *store*.

b. Konsep Warna

Warna dari penjabaran konsep “*Bhutabhrt*” yaitu :



Gambar 2 Konsep Warna  
Sumber : Produksi Penulis, 2018

Pada pengaplikasian warna menggunakan pola monokromatis sebagai konsepnya. Pola ini merupakan satu kesatuan warna

yang memiliki hubungan dengan cara repetisi (pengulangan), transisi (kemiripan) yang merupakan upaya untuk menganalogikan sosok “*Bhutabhrt*”.

c. Konsep Material

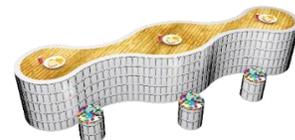
Aplikasi konsep material pada desain menggunakan barang bekas dan sampah. penggunaan material-material ini bertujuan untuk menampilkan hasil dari pengolahan barang bekas maupun sampah sebagai bentuk gerakan pemeliharaan alam dari sampah, sesuai dengan konsep “*Bhutabhrt*”



Gambar 3 Konsep Material  
Sumber : Produksi Penulis, 2018

d. Konsep Fasilitas

Desain fasilitas dirancang dengan bentuk-bentuk seperti lingkaran, oval, yang memiliki garis-garis lengkung yang bertujuan untuk menciptakan suasana dinamis pada desain interior *store*. Kedinamisan ini merupakan penggambaran sifat-sifat “*Bhutabhrt*” untuk memelihara alam.



Gambar 4 Meja Rapat  
Sumber : Produksi Penulis, 2018



Gambar 5 Rak Display  
Sumber : Produksi Penulis, 2018



Gambar perspektif menampilkan ilustrasi desain secara 3D (tiga dimensi) yang berfungsi untuk menampilkan suasana desain dari hasil akhir rancangan. Desain store Art of Whatever menggabungkan ruang produksi dengan store dalam satu ruangan dengan menerapkan material barang bekas atau sampah pada elemen-elemen interior *store* yang memberikan daya tarik dan keunikan tersendiri, serta menjadikan pembeda dengan store lainnya. Selain itu pengunjung dapat melihat pengolahan bahan-bahan bekas yang dapat mengedukasi. Gambar berikut adalah hasil dari perancangan gambar 3D ruang produksi dan store:



Gambar 8 Perspektif Ruang Produksi dan Store  
Sumber: Produksi Penulis, 2018

Area kasir dan penukaran menaungi dua aktivitas yaitu sebagai area untuk menyimpan barang *barter* dan area melakukan pembayaran. Suasana dibuat teduh dengan menggunakan dekorasi tanaman hias dan tambahan tanaman sintesis pada plafon ruang sosial. Hal ini bertujuan untuk menambah suasana nyaman dalam melakukan aktivitas transaksi dan agar pengunjung dapat melepas penatnya dari hiruk pikuk perjalanan saat memasuki store Art of Whatever. Gambar berikut adalah hasil dari perancangan gambar 3D area kasir dan penukaran:



Gambar 9 Perspektif Area Kasir dan Penukaran  
Sumber: Produksi Penulis, 2018

Ruang sosial (cafe) berfungsi sebagai wadah atau tempat untuk melakukan segala kegiatan. Termasuk kegiatan interaksi sosial. Ruang sosial sendiri banyak terkategori, seperti ruang Sosial belajar, bermain, dan beraktivitas. Aktivitas pada ruang ini mengarah pada ajakan penyelamatan lingkungan melalui event-event diskusi individu maupun komunitas serta *live music* yang dapat sekaligus sebagai media penyampaian pesan store yaitu “barang bekas bukan sampah” dengan kegiatan yang terdapat pada ruang sosial (cafe). Gambar berikut adalah hasil dari perancangan gambar 3D ruang sosial (cafe):



Gambar 10 Perspektif Ruang sosial (cafe)  
Sumber: Produksi Penulis, 2018

Ruang hijau (toko tanaman) berfungsi sebagai toko yang menyediakan tanaman dengan media pot dari barang bekas yang dimana sebagai pendukung pesan store “barang bekas bukan sampah” dengan memanfaatkan botol kemasan bekas, limbah sepatu diharapkan pengunjung dapat menerapkannya di lingkungan sekitar, dengan media pot

barang bekas sebagai langkah penghijauan. Gambar berikut adalah hasil dari perancangan gambar 3D ruang Ruang hijau (toko tanaman):



Gambar 11 Perspektif Ruang Ruang hijau  
Sumber: Produksi Penulis, 2018

Fasade merupakan tampilan dari bagian depan bangunan. Penerapan bangunan yang tinggi dan garis vertikal dapat menciptakan suasana megah sebagai perumpamaan kemegahan langit. Dengan memanfaatkan sampah kayu dari pantai pada fasade dapat berfungsi sebagai penanda bahwa store ini merupakan tempat pengolahan sampah sekaligus dapat mengedukasi bahwa “barang bekas bukan sampah” dan dapat dimanfaatkan. Gambar berikut adalah hasil dari perancangan gambar 3D fasade:



Gambar 12 Fasade Store  
Sumber: Produksi Penulis, 2018

## SIMPULAN

Memvisualisasikan konsep “*Bhutabhrt*” dengan material *upcycle* (memanfaatkan barang bekas maupun sampah dan menjadikannya barang yang lebih berguna) sebagai bentuk

pemeliharaan lingkungan dan sebagai media edukasi untuk pengunjung bahwa barang bekas bukan sampah dengan menampilkan elemen dekorasi yang bertemakan suasana alam yang asri seperti tumbuh-tumbuhan.

Material *upcycle* untuk menunjang konsep “*Bhutabhrt*” pada desain interior store Art of Whatever yakni dengan bentuk-bentuk seperti lingkaran dan oval pada elemen interior store untuk menciptakan kesan tiada batas. Garis-garis lengkung menciptakan kesan kedinamisan yang merupakan bagian dari penggambaran sifat-sifat “*Bhutabhrt*” untuk memelihara alam. Garis vertikal menciptakan kesan megah, serta warna biru dan ungu menciptakan kesan kekuatan alam semesta dengan mengaplikasikan garis vertikal dan penerapan jarak lantai dengan plafon yang tinggi menciptakan suasana megah sebagai perumpamaan kemegahan langit.

Pola ruang memusat perumpamaan sumber kehidupan, diaplikasikan dengan meletakkan ruang produksi di tengah-tengah sebagai sumber dari terciptanya produk-produk store yang menyadarkan pengunjung pentingnya memelihara alam demi kelangsungan kehidupan. Sirkulasi ruang dibuat melingkar yang menganalogikan bentuk cakera yang melambangkan perputaran alam semesta. Dengan begini pengunjung diarahkan untuk mengitari seluruh bagian store, sehingga seluruh produk maupun aktivitas dapat terekspos ke publik.

## SIMPULAN

Dalam menentukan konsep sebuah bangunan komersial seperti store, keunikan merupakan salah satu kekuatan terbesar yang dimiliki bangunan komersial, karena dapat membuatnya berbeda dari store lainnya. Kemudian selain memenuhi idealitas *owner*, hal yang harus diperhatikan juga adalah tidak melupakan bahwa pada akhirnya desain store harus dapat meningkatkan omset penjualan, yakni dengan memanfaatkan keunikan dari desain yang dirancang.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Asmoro, 1995. Filsafat Umum, P.T. Raja Grafindo Persada, Jakarta

Kotler, Philip. 1997. Manajemen Pemasaran. Penerjemah, Hendra Teguh dan Ronny Antonius Rusli. Edisi 9 Jakarta : Prenhallindo.

Kumar, Vijaya. 2007. Seribu Nama Visnu. Penerjemah, Suwariyati. Penerbit, Surabaya : Paramita

Paramitha, Dewi. 2006. Hinduisme (Sebuah Pengantar). Penerbit, Surabaya : Paramita

Sendana, Ketut. 2010. Rahasia Tuhan Lewat Media Air (Mukjizat Tirtha). Penerbit, Surabaya : Paramita

Suhardana, K.M. 2008. Tri Murti, Tiga Perwujudan Utama Tuhan, Penerbit, Surabaya : Paramita

Sukardji, K, 1993. Agama-agama yang Berkembang di Dunia dan Pemeluknya, Angkasa. Bandung

Titib, I Made, 2003. Tri Sandhya, Sembahyang dan Berdoa, Penerbit, Penerbit, Surabaya : Paramita

Budi, Agustus 2012. Dewata Nawa Sanga Penguasa 9 Pejuru.  
<http://cakepane.blogspot.co.id/2012/08/dewata-nawa-sanga-penguasa-9-pejuru.html?m=1>, diakses 22 April 2018

Jack, Mei 2016. Konsep Ketuhanan Dalam Agama Hindu.  
<http://akademikita.blogspot.co.id/2016/10/konsep-ketuhanan-dalam-agama-hindu.html>, diakses 21April 2018