

Estetika Visual Pada Ruang Penelitian Cilik Di Museum IPTEK

Bramanta Octa Danuputra

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Matana

Abstrak

Museum merupakan wujud berbagai macam alat peraga IPTEK dipresentasikan oleh berbagai pemikir dan ilmuwan. Dalam studi yang diangkat adalah bagaimana memahami estetika visual di ruang bermain di arena penelitian cilik. Topik bahasan yang diangkat mengarah pada bagaimana memahami bentuk ruang tampilan di arena penelitian kecil untuk memberi keindahan bentuk ruang yang sesuai dengan arena penelitian anak yang sesuai untuk anak dapat meningkatkan nilai estetika pada faktor seni visual pada anak. Banyak ruang arena penelitian yang tidak hanya menyediakan ruang lingkup bagi anak-anak untuk bermain sendiri atau atau sebagai tempat untuk dikunjungi, namun anak-anak bisa menjadi imajinatif dalam lingkup permainan disertai dengan belajar mengasah perkembangan otak yang diikuti oleh berbagai pola pemahaman dasar sains dan teknologi yang anak-anak melakukannya. Bagaimanakah *Children Research Arena* yang baik dari segi estetika visual? Studi ini adalah penelitian kualitatif untuk menemukan konsep estetika visual *Children Research Arena* di Museum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain yang mempertimbangkan pemilihan tekstur, warna, dan cahaya yang menarik bagi anak-anak, menciptakan suasana museum yang imajinatif dan interaktif.

Kata Kunci : interior, estetika visual, ruang anak-anak, IPTEK

Abstract

Science Museum is a building of various kinds of science props presented by various thinkers and scientists. In the study raised is how to understand the visual aesthetics in the playroom in the arena of small research. The topic raised leads to how to understand the shape of the display space in the small research arena to give the beauty of the spatial shape corresponding to the child's research arena appropriate for the child can increase the aesthetic value of the visual arts factor in the child. Many research arena spaces that not only provide scope for children to play alone or or as a place to visit, but children can become imaginative in the scope of the game accompanied by learning to sharpen brain development followed by various patterns of basic understanding of science and technology which the children did. How is the Children Research Arena good in terms of visual aesthetics? This study is a qualitative study to find the visual aesthetic concept of the Children Research Arena at the Museum. The results show that designs that consider the selection of textures, colors, and light that appeal to children, create an imaginative and interactive museum atmosphere.

Keywords : interior, aesthetic visual, children space, science

Pendahuluan

Dalam museum IPTEK terdapat satu ruang bermain dan belajar anak-anak yang disebut sebagai tempat Arena Penelitian Cilik. Ia memiliki peran dan fungsi untuk pembelajaran IPTEK sejak usia anak-anak. Arena Penelitian Cilik dijadikan obyek bahasan untuk mengkaji identitas karakter visual, dan meninjau nilai-nilai keindahan bentuk visual dalam berbagai hal yang berhubungan dengan aktifitas kegiatan pembelajaran pada seluruh lingkup arena penelitian cilik tersebut. Dengan anak-anak mampu mengimajinasikan bentuk-bentuk estetika visual maka akan memberikan kemudahan serta keinginan anak-anak untuk minat dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi

Teori kajian ruang bermain pada arena penelitian cilik terhadap aspek bentuk, material, fungsi teknologi pada display. Pencahayaan pada ruang serta pola tekstur material yang berfungsi untuk memberikan nilai estetika visual. Seluruh aspek dalam kajian perancangan druang bermain dibuat berdasarkan beberapa teori yang mendukung pada masing-masing kebutuhan pada rancangan display, dan merupakan sebagai aspek tahapan untuk menilai estetika visual secara berpola ke dalam pemikiran kerangka teori yang ditujukan untuk dapat mengembangkan segala aspek ilmu suatu pemikiran yang lebih dinilai secara relevan dengan penyusunan sistem struktur teorinya. Selanjutnya dengan menggunakan fakta, maka hipotesis tersebut dapat dinyatakan sebagai ujian secara empiris (Daymon & Holloway, 2002:15)

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif secara verikatif hipotesa deduktif dengan didasari pengkajian teori-teori pada

permuseuman. Aspek rancangan estetika visual ruang bermain. Arena Penelitian Cilik. Dengan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan referensi yang kuat, maka akan diterapkan beberapa cara dan perkembangan terhadap langkah apa yang harus dilakukan dalam penelitian ini.

Hasil dan Pembahasan

Estetika Visual dalam Tekstur

Dalam kajian ini diarahkan pada material untuk lantai yang nyaman bagi anak-anak terdiri dari 5 kategori yaitu, karpet, vinyl resilient flooring dan linoleum, keramik tile, kayu, dank kaca mika berpola unik dan gradasi (Olds, 2001).

Estetika Visual dalam Pewarnaan

Warna yang diberikan pada ruang arena penelitian cilik merupakan warna-warna yang memiliki kriteria warna-warna yang cerah sebagai sudut pandang menarik perhatian anak-anak, warna yang sejuk agar anak-anak mendapatkan kenyamanan dalam beraktivitas dalam arena peneltian cilik, dan mereka pun dapat merasakan kenyamanan dan kesenangan dalam mengaplikasikan alat-alat peraga yang mereka gunakan berdasarkan penyajian rancangan display yang sangat mengutamakan daya tarik mereka (Olds, 2001).

Estetika Visual dalam Pencahayaan

Pencahayaan dalam ruang arena penelitian cilik pada masing-masing display dapat menerapkan kategori artificial light, karena dengan adanya kategori tersebut tingkatan pengaturan pencahayaan yang diberikan dapat dkendalikan dengan level-level pencahayaan yang terang namun tidak menyilaukan mata, warna pada

cahaya pun memberikan warna cahaya yang nyaman dan sejuk serta memberikan nilai-nilai keindahan.

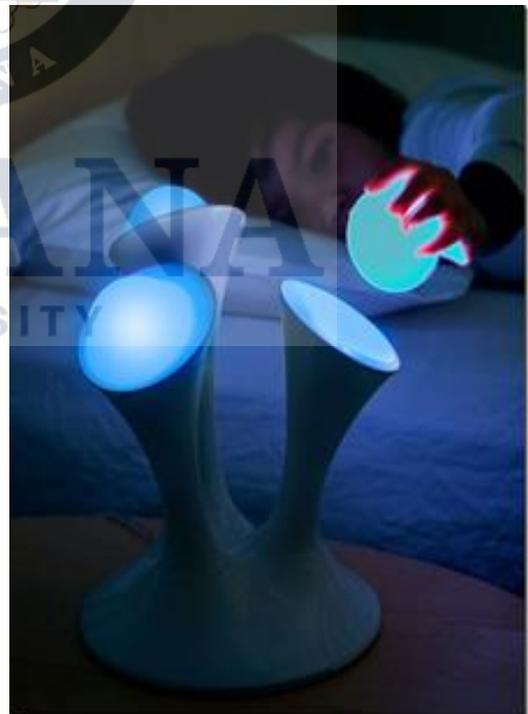
Analisa dalam Kids Space pada Arena Penelitian Cilik

Kajian ini mengangkat lingkup area ruang arena penelitian cilik yang dituntut agar dapat memberikan suasana area ruang dan rancangan display sebagai aspek sudut pandang untuk memahami terhadap berbagai karakter dan kegiatan aktivitas anak-anak ketika dapat berimajinasi yang serta diikuti dengan pembelajaran dan mengasah nilai kemampuan kreatif dalam bermain serta pembelajaran kanak-kanak di arena penelitian cilik tersebut. Pada pemahaman ini dapat digambarkan tentang cara untuk menerapkan lingkup ruang display pada anak-anak sesuai imajinasi mereka, seperti halnya dapat dijelaskan tentang nuansa suasana yang diberikan pada ruang dan display anak-anak harus memberikan nuansa simple, bentuk-bentuk display yang dapat memberikan daya tarik anak-anak menjadi senang dan ingin berkunjung ke arena penelitian cilik, kesan area yang juga dapat memberikan nuansa alam akan membuat kenyamanan dan ketenangan bagi anak-anak untuk bermain dan belajar hingga mengasah kreatifitas yang berkembang.



Gambar 1. Kids Space

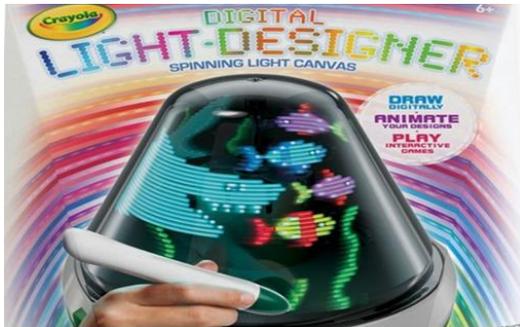
Pada aplikasi pewarnaan pun berperan terhadap display hingga lingkup ruang bermain sebagai daya tarik untuk nilai keindahan dan kenyamanan dalam psikologis anak-anak. Material pun menjadikan faktor utama dalam memberikan kesan keindahan pada arena penelitian cilik.



Gambar 2. Glow-Night Light

Pada suasana ruang arena penelitian cilik disarankan untuk menerapkan kualitas kreatifitas yang memberikan daya tarik untuk

mempelajari alat-alat pada display didasari pemahaman IPTEK, baik dengan penggunaan alat-alat peraga, penunjuk arah atau sistem serta karakter pada tampilan display dan alat peraga dikarenakan pemahaman makna dari tema isi museum IPTEK.



Gambar 3. Light Designer

Di dalam Arena penelitian cilik sebaiknya pun juga dapat menampilkan digital sound sebagai guna menghasilkan kualitas effect visual yang diperagakan dalam kondisi ruang Arena Penelitian Cilik tersebut untuk dapat memberikan apresiasi kreasi terhadap kepekaan pendengaran dengan menggabungkan dan memanipulasikan suara yang mereka pelajari dan irama-irama musik pun dapat di manipulasikan berdasarkan melodi suara yang dapat diciptakan oleh anak-anak berdasarkan kreatifitas mereka masing-masing.



Gambar 4. Menonton gerakan tarian dari video

Sehingga dapat dipahami bahwa seharusnya penerapan digital visual arts dalam ruang Arena Penelitian Cilik mampu dijadikan sebagai faktor yang sangat utama di dalam memberikan pemahaman anak-anak dapat mengenal dan

dapat mengikuti dunia perkembangan zaman dari dini. Dengan adanya berbagai penerapan aplikasi digital visual arts tidak hanya membuat anak-anak belajar untuk mengenal dan memahami faktor-faktor perkembangan ilmu pengetahuan dan perkembangan jaman saja namun hal tersebut dapat bermanfaat bagi anak-anak untuk dapat bermain interaktif didalam teknologi digital yang semakin canggih dan berkembang.



Gambar 5. *Mixing* musik secara interaktif

Pada akhirnya karakteristik ruang bermain yang diinginkan anak-anak terhadap arena penelitian cilik adalah sebagai dasar landasan aspek penerapan gerakan studio yang merupakan favorit anak-anak. Menangkap gerakan digital adalah langkah didalam tindakan untuk memberikan karakter pada ruang display bernuansa digital animasi. Segala aplikasi yang sebaiknya diterapkan didalam penelitian cilik dengan adanya penerapan interaksi ruang display teknologi, media digital, dan anak-anak dapat merangsang antusias mereka terhadap aplikasi permainan, kreativitas yang tinggi, kerjasama didalam pembelajaran terhadap hasil teknologi digital yang diberikan pada arena penelitian cilik.



Gambar 6. Teknologi layar digital dan sentuh

Terjemahan oleh Cahya Wiratma. 2008. Yogyakarta: Bentang.
Olds, Anita Rui (2001). *“Child Care Design Guide”*. McGraw Hill.

Kesimpulan

Dari hasil analisa, maka dapat disimpulkan bahwa Museum IPTEK yang sebagai studi ruang bermain arena penelitian cilik merupakan bagian terpenting bagi pembelajaran anak-anak untuk memahami apa dan kegunaan yang diberikan oleh teknologi ke dalam suasana bermain dan belajar untuk mengembangkan kreativitas anak. Oleh karena itu faktor estetika visual diperlukan sebagai arahan dan tujuan untuk pencapaian keberhasilan memberikan suasana yang nyaman untuk anak-anak dapat belajar mendapatkan ilmu pengetahuan yang dihubungkan ke dalam ruang bermain arena penelitian cilik.

Saran diberikan dari penelitian ini sebagai aspek dasar landasan untuk memahami lingkup ruang bermain pada area kesenangan dan pembelajaran anak-anak terhadap mengasah kemampuan dalam perkembangan kreatifitas, yang secara langsung tidak melupakan aspek estetika visual yang memberikan dampak positif terhadap psikologis anak-anak di dalam arena penelitian cilik museum IPTEK tersebut.

Daftar Pustaka

Daymon, Christine and Holloway, Immy (2002). *“Metode-metode Riset Kualitatif dalam. Public Relations dan Marketing Communications”*.