

Desain Kamar Tidur untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini dengan Pendekatan Multisensorik

Febry Maharlika

Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia

Email: febry.maharlika@email.unikom.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara tekstual maupun visual ruang yang mampu membentuk karakter positif, yakni kreativitas pada anak, melalui pengalaman ruang yang timbul karena adanya interaksi antara organ sensorik yang ada pada tubuh anak dengan elemen interior yang ada pada kamar anak. Pendekatan multisensorik digunakan karena setiap organ sensorik yang ada pada tubuh manusia membantu pembentukan persepsi, salah satunya adalah persepsi ruang. Persepsi ini membentuk pengalaman ruang yang dapat menstimulasi otak untuk meningkatkan daya kreativitas seseorang, terutama pada anak usia dini. Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Tahapan dari penelitian ini adalah mengumpulkan data kualitatif mengenai cara pengembangan daya kreativitas anak usia dini, kemudian dihubungkan pada respon-respon yang diterima otak melalui organ sensorik anak melalui elemen interior kamar tidur. Desain kamar tidur dengan pembentukan persepsi ruang yang diciptakan dari rekayasa psikologi ruang pada kamar tidur berdasarkan aktifitas yang dilakukan anak-anak di dalam kamar tidur.

Kata kunci : kamar tidur anak, multisensorik, kreatifitas

PENDAHULUAN

Kreativitas adalah salah satu modal yang dibutuhkan untuk pengembangan kualitas hidup umat manusia. Dengan kreativitas, perkembangan ilmu pengetahuan maupun teknologi berkembang pesat tanpa batas. Cara berfikir kreatif kadang diluar nalar atau logika, tapi karena hal itu pulalah, manusia bisa dikirim ke Bulan dengan teknologi mutakhir hasil ciptaannya.

Peletakan dasar pengembangan pola pikir dan kepribadian seseorang dapat dilakukan oleh orang tua sejak usia 0-6 tahun, sedangkan pembentukan daya kreativitas dapat dilakukan sejak usia 3- 6 tahun. Usia 3- 6 tahun merupakan masa pembentukan sikap pada anak. Peran lingkungan pengasuhan dan pendidikan dalam pembentukan kreativitas sangat penting. Dengan lingkungan pengasuhan dan pendidikan yang baik, anak- anak akan mampu mengembangkan sikap kreatif, antusias, bereksperimen, berimajinasi yang kelak akan berkembang sejalan dengan perkembangan usianya.

Lingkungan pendidikan dan pengasuhan anak salah satunya dapat berupa lingkungan fisik tempat anak tumbuh berkembang. Ruang interior dapat berperan sebagai pendorong pengembangan kreativitas anak dengan

memberikan ruang yang dapat mewadahi segala aktivitas ekspresi kreatif, pendorong proses kreativitas dan sampai tahap akhir yaitu proses evaluasi. Kamar tidur sebagai lingkungan paling pribadi anak merupakan ruang yang memfasilitasi anak untuk bermain, belajar, dan beristirahat.

Di dalam kamar tidur, anak melakukan aktivitas bermain, belajar dan beristirahat. Elemen ruang yang ada di dalamnya harus dapat mendukung proses berpikir kreatif dari awal pembentukan ide sampai pada tahap evaluasi. Merangsang kreativitas melalui desain interior yang dimulai dari memberikan stimulasi otak untuk berpikir kreatif ketika berada di ruang tersebut, serta memberikan rasa aman dan nyaman pada saat mengekspresikan kreativitasnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Ratna (2010:336) metode analisis deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menguraikan sekaligus menganalisis. Penelitian desain kamar tidur anak usia dini mencoba untuk mendeskripsikan desain kamar tidur yang baik untuk

mengembangkan kreativitas dengan pendekatan multisensorik .

Menurut Denzin dan Lincoln (dalam Ratna, 2010:92) metode kualitatif memberikan intensitas pada realitas yang terbangun secara sosial, hubungan signifikan antara objek penelitian dengan subjek peneliti sebagai, sebagai proses dan makna, dan dengan sendirinya sarat nilai. Tahapan dari penelitian ini adalah mengumpulkan data kualitatif mengenai cara pengembangan daya kreativitas anak usia dini, kemudian dihubungkan pada respon-respon yang diterima otak melalui organ sensorik anak melalui elemen interior kamar tidur. Desain kamar tidur dengan pembentukan persepsi ruang yang diciptakan dari rekayasa psikologi ruang pada kamar tidur berdasarkan aktifitas yang dilakukan anak-anak di dalam kamar tidur. Proses rangsangan kreativitas yang ada pada anak didapatkan dari organ sensorik yang ada pada tubuhnya. Mengapa demikian? Hal tersebut dikarenakan respon yang berasal dari organ sensorik menstimulasi otak untuk memberikan persepsi dari apa yang diterimanya. Melalui indera penglihatan, pendengaran, penciuman, dan peraba, persepsi dapat tercipta. Lalu persepsi seperti apa yang harus dimunculkan

untuk mengembangkan kreativitas anak.

Untuk mengembangkan kreativitas anak, diperlukan persepsi ruang yang dapat memperoleh rasa bebas, aman, rangsang, nyaman, dan hangat. Melalui indera penglihatan, mata anak dapat melihat warna- warna yang ada disekitarnya. Warna cerah menstimuli anak untuk aktif dan berimajinasi, sedangkan warna dingin memberikan rasa nyaman. Tekstur kain yang lembut menyebabkan anak merasa nyaman. Alunan musik dapat membangkitkan semangat atau menstimulasi otak untuk berkreasi. Dan aroma harum di dalam ruang menyebabkan rasa nyaman pada anak. Semua respon tersebut menstimulasi otak untuk menghasilkan persepsi dalam ruang dan membantu perkembangan kreativitas pada anak. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yakni bagaimanakah model desain interior kamar tidur anak usia dini untuk mengembangkan kreativitas menggunakan pendekatan multisensorik.

DESAIN INTERIOR KAMAR ANAK

Dalam kehidupannya, sebagian besar manusia menghabiskan waktunya di dalam ruang. Menurut Darmawan (2011:43), dalam kehidupan manusia, ruang dapat berupa fisik maupun ruang non fisik. Ruang fisik yang dimaksud adalah ruang yang memiliki batasan-batasan empirik dan dapat diukur, sedangkan ruang non-fisik adalah ruang yang tidak dapat ditentukan batasan-batasannya, namun memiliki batasan secara nilai. Ruang fisik tercipta pada saat suatu unsur diletakkan pada suatu bidang, kemudian barulah hubungan visualnya terbentuk. Begitu pula dengan persepsi ruang interior yang terbentuk karena adanya elemen-elemen arsitektur yang menjadi batas-batas fisik ruang. Elemen-elemen tersebut meliputi lantai, dinding, langit-langit dan elemen lain yang mengisi ruang.

Usaha dalam menciptakan suatu ruang interior yang dapat mendukung segala aktifitas manusia adalah dengan cara mendesain ruang dengan perencanaan yang sesuai dengan menyatukan segala keinginan, persepsi dan implementasi. Menurut Ching (1996:46), desain interior adalah merencanakan, menata, dan merancang ruang-ruang interior dalam bangunan. Desain interior juga

merupakan tatanan fisik yang dapat memenuhi kebutuhan, sekaligus mengatur bentuk aktifitas manusia. Oleh karena itu maksud dan tujuan desain interior adalah untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika, dan meningkatkan aspek psikologis dari ruang interior.

Dalam proses desain interior, untuk membantu memahami, memenuhi fungsi dan tujuan interior, diperlukan analisis mengenai kebutuhan para pemakai dan aktifitasnya dalam ruang tersebut. Pada ruang kamar tidur anak, selain aktifitasnya, pengguna juga memiliki ukuran tubuh yang berbeda dengan ukuran tubuh orang dewasa yang mengacu pada studi antropometrik. Menurut Panero dan Zelnik, terdapat kaitan yang kuat antara desain furniture yang tidak layak dengan kecelakaan yang menyebabkan kematian maupun luka-luka pada anak-anak.

Di dalam Desain Bulletin yang berjudul Housing Family (1974), di dalam kamar, anak-anak tidak hanya melakukan aktifitas tidur, tetapi anak-anak juga melakukan aktifitas bermain, bersosialisasi dan belajar. Dengan berdasarkan dari aktifitas tersebut, maka data-data tersebut dapat menjadi acuan pada perancangan kamar tidur anak. Berikut adalah contoh kamar

anak yang di dalamnya anak dapat melakukan aktifitas tidur, maupun belajar.



Gbr.01 Kamar Anak
Sumber : www.google.com

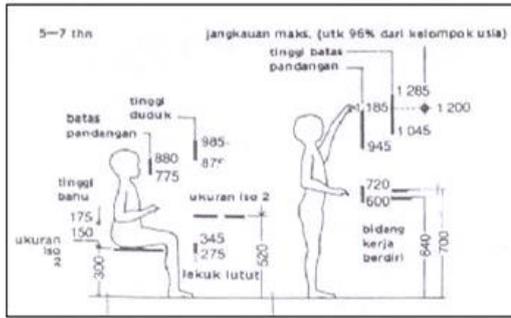
Ruang interior secara fisik maupun psikologi mempengaruhi penggunaannya. Untuk mencapai hal tersebut membutuhkan pemikiran yang terstruktur agar dapat mengembangkan cara untuk membuat suatu tempat yang dapat mempengaruhi mental dan psikologi seseorang. Hubungan antara perkembangan karakter anak dengan ruang dijelaskan oleh Augustin(2009) bahwa lingkungan fisik yang didalamnya terdapat beragam objek dan memberikan sensasi untuk anak jelajahi, dapat membantu perkembangan kognitif anak

Pengembangan karakter seseorang melalui ruangan dapat bertolak dari panca indera yang dimiliki oleh manusia. Dengan melihat, mendengar, merasakan, menyentuh dan mengendus, manusia dapat memutuskan

tindakannya. Menurut Augustin, setiap manusia dapat menerima informasi yang berbeda dalam suatu ruang, tergantung bagaimana orang tersebut menginterpretasikan apa yang menurut mereka penting, menarik, berguna, dan diperlukan.

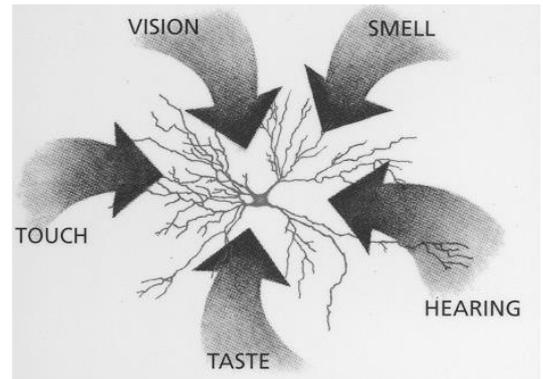
STUDI ANTOPOMETRI ANAK

Ruang interior merupakan sarana pendukung segala aktifitas manusia yang ada di dalamnya. Kamar tidur untuk anak merupakan sarana anak untuk tidur/ beristirahat, belajar dan bermain. Aktifitas tersebut merupakan bentuk interaksi antara anak dengan segala elemen ruang yang ada di kamar tidur. Untuk memaksimalkan tujuan dari ruang tersebut, maka segala elemen ruang harus memenuhi standar ukuran yang telah ditetapkan yang berdasar dari ukuran tubuh anak.

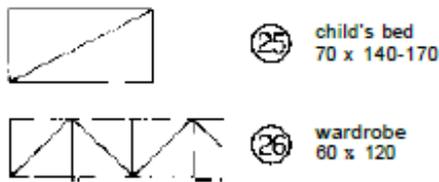


Gbr.02 data antropometri anak
 Sumber : Thesis pada www.binus.ac.id

otak memberikan persepsi. Menurut Spence, otak merupakan organ fundamental multisensorik, oleh sebab itu, mengubah salah satu produk yang diterima organ sensorik (dapat berupa suara, rasa, ataupun warna) akan berdampak pada seluruh pengalaman pengguna pada produk.



Gbr.04 respon kelima indera manusia diterima oleh otak
 Sumber : spence



Gbr.03 ukuran standar tempat tidur dan lemari anak
 Sumber : neufert (1996)

MULTISENSORIK DAN ELEMEN INTERIOR

Manusia normal pada umumnya memiliki lima panca indera yang terdiri dari indera penglihatan, penciuman, pendengaran, perasa dan peraba. Kelima indera tersebut mengantarkan apa yang diterimanya ke otak sehingga

Perkembangan desain dengan pertimbangan sistem sensorik yang ada pada tubuh manusia telah dipertimbangkan oleh para desainer dan peneliti. Sistem sensorik memberikan persepsi pada otak manusia. Menurut Kreji (2008), sifat dasar persepsi secara terus menerus berubah melalui berbagai tingkatan, tidak hanya orang merasakan hal secara berbeda di dalam kondisi atau lingkungan yang sama, mereka juga menerapkan arti yang berbeda pada apa yang mereka rasakan.

Sebagai contoh, warna memiliki dampak psikologis bagi orang yang

melihatnya. Warna dapat diterima oleh organ penglihatan yang kemudian diteruskan ke otak dan memberikan persepsi pada orang yang melihatnya. Menurut Bortoli & Maroto (2001), pada masa kanak-kanak, warna digunakan secara subjektif dibandingkan dengan cara yang objektif. Dari usia 3 sampai 6 tahun, anak-anak lebih tertarik pada warna dibandingkan dengan bentuk. Warna merah cerah dapat mengekspresikan kemarahan, keinginan untuk menghancurkan, sedangkan warna hitam dipenuhi dengan tekanan kesedihan. Warna kuning menggambarkan kegembiraan (matahari). Tekstur kain yang lembut menyebabkan anak merasa nyaman. Alunan musik dapat membangkitkan semangat atau menstimulasi otak untuk berkreasi. Dan aroma harum di dalam ruang menyebabkan rasa nyaman pada anak. Semua respon tersebut menstimulasi otak untuk menghasilkan persepsi dalam ruang dan membantu perkembangan kreativitas pada anak.

RUANG PEMBENTUK KREATIVITAS BERDASARKAN RESPON SENSORIK

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (1997) pengertian kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta; daya cipta, sedangkan menurut Munandar

(dalam Sagala, 2010) kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Pembahasan mengenai pembentukan kreativitas juga dikemukakan oleh beberapa ahli, salah satunya, dalam artikelnya, Tabrani (2015) menyatakan bahwa proses integrasi fisik-kreatif-rasio di masa remaja sangat penting, oleh karena itu harus terus menerus mampu menciptakan memori yang bermutu yang merupakan ciptaan sendiri. Dalam hal ini kamar tidur anak yang didesain berdasarkan pertimbangan sensorik yang ada pada anak membantu menciptakan memori positif yang mampu mengembangkan kreativitas anak.

Menurut Rogers (dalam Sagala, 2010), salah satu faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreativitas individu adalah lingkungan (yang berhubungan dengan ruang fisik) dengan kondisi sebagai berikut :

1. Keamanan psikologis
:Mengusahakan suasana yang di dalamnya tidak terdapat evaluasi eksternal (atau sekurang-kurangnya tidak bersifat atau mempunyai efek mengancam).
2. Kebebasan psikologis :
Lingkungan yang bebas secara

psikologis, memberikan kesempatan kepada individu untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya.

Menurut Augustine (2009) berikut adalah kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas manusia berdasarkan interaksi organ sensoriknya :

1. Indera penciuman

Untuk meningkatkan kreativitas, wewangian yang meningkatkan suasana hati yang baik, cocok untuk meningkatkan inovasi, diperlukan wewangian kayu manis- vanila.

2. Indera pendengaran

Bebunyian dengan *pitch* lebih tinggi, seperti suara yang dihasilkan oleh suara suling atau biola dapat meningkatkan suasana hati menjadi lebih senang. Sedangkan suara yang ditimbulkan oleh harpa, petikan gitar membuat suasana hati lebih rileks.

3. Indera penglihatan

Untuk membuat ruang yang dapat meningkatkan energi pengguna yang ada di dalamnya, sebaiknya gunakan warna cerah dan permukaan bidang yang berkilau pada tembok, dapat berupa cat tembok, *wallpaper*, atau kaca cermin.

4. Indera peraba

Permukaan yang agak kasar dapat membuat seseorang lebih bersemangat, dan memiliki pengalaman tersendiri setelah menyentuhnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

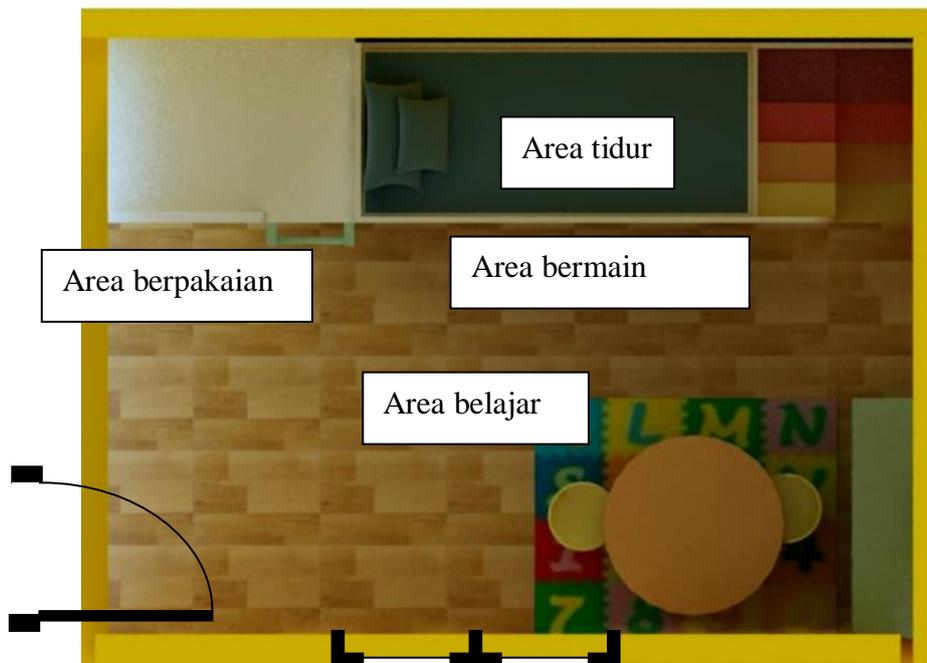
Berdasarkan dari data-data mengenai kebutuhan fisik ruangan yang dapat meningkatkan kreatifitas anak usia dini, berikut adalah desain goal dan desain objektive dari perancangan model kamar tidur anak untuk meningkatkan kreatifitas anak

Tabel 01.Desain Goal dan Desain Objektive
Sumber : Maharlika (2017)

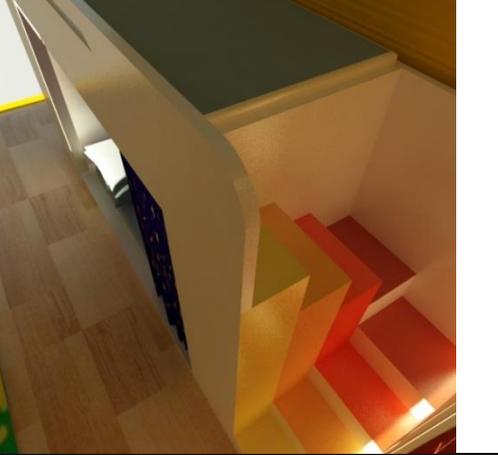
No	Permasalahan Perancangan	Desain Goal	Desain Objektive
	Ruangan kamar tidur yang tidak memiliki efek mengancam	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan ukuran ruang yang proporsional • Elemen ruang seperti dinding, ceiling, lantai, dan elemen pengisi ruang tidak diberikan bentukan tajam • Diberikan bukaan yang cukup dan proporsional sehingga ruangan tidak terkesan masif 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceiling dengan ketinggian minimum 3m • Luas ruangan min.9 m2 • Jendela dengan lebar yang cukup dan tidak ada pembatas ruangan yang masif
	Ruangan kamar tidur yang memberikan kesempatan kepada individu untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya.	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan ruang privat • Memberikan ruang untuk mengeksplorasi warna, bentuk dan tekstur 	<ul style="list-style-type: none"> • Selain tempat tidur terdapat ruang khusus seperti tenda yang memberikan ruang untuk anak bermain menggunakan imajinasinya
	Ruangan kamar tidur yang memiliki elemen interior dengan permukaan yang agak kasar	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan dinding dengan finishing yang bertekstur • Memberikan finishing lantai yang bertekstur 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan cat bertekstur kasar
	Ruangan kamar tidur yang memiliki wewangian yang kayu manis- vanila.	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan aroma pada ruangan dengan wewangian kayu manis atau vanila 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan cat yang memiliki aroma vanila/ kayu manis

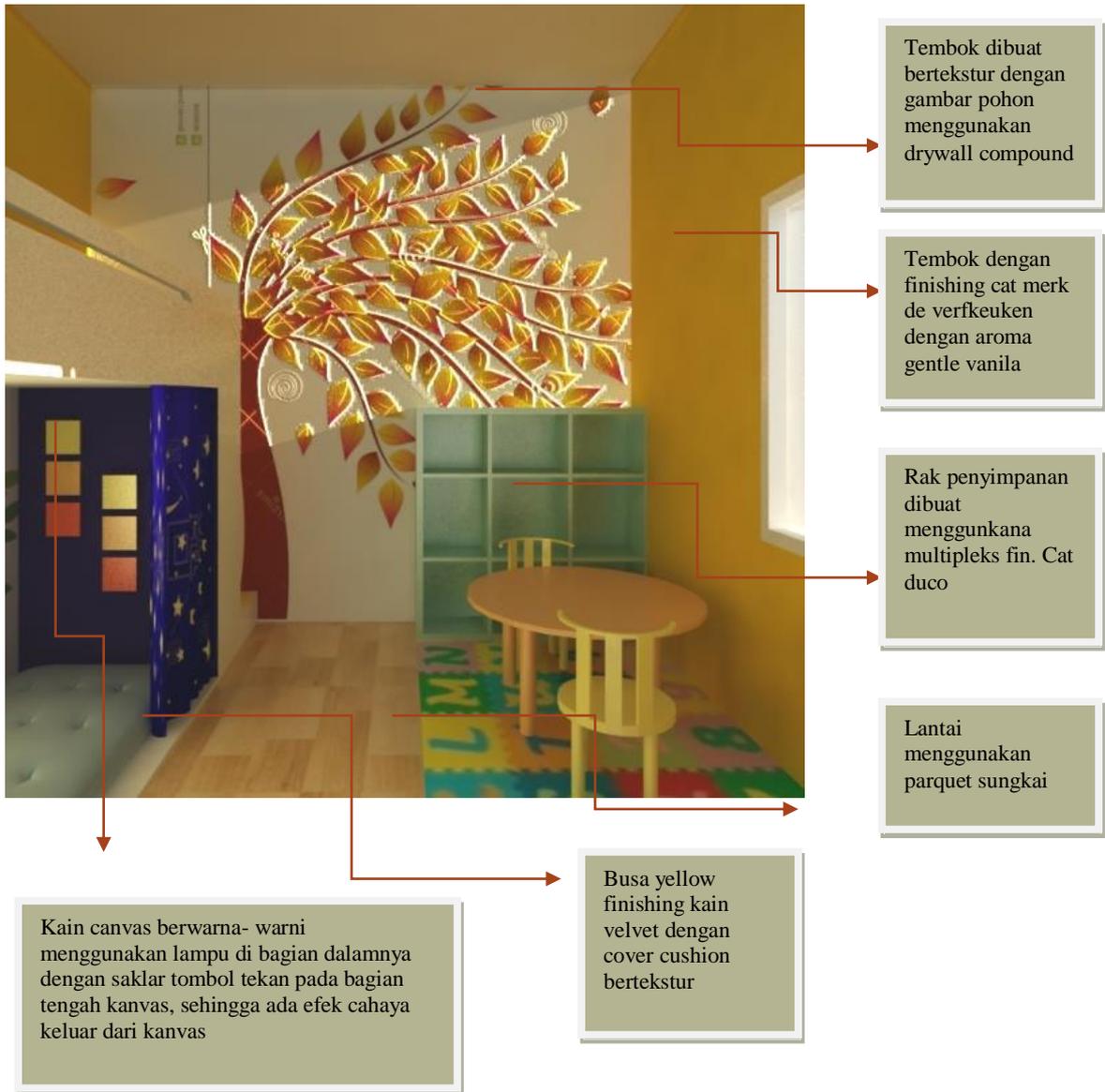
Ruangan kamar tidur yang memiliki bunyi bunyian dengan <i>pitch</i> lebih tinggi, seperti suara yang dihasilkan oleh suara suling atau biola	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan ruang yang menimbulkan suara karena ada Interaksi di dalam ruang • Memberikan speaker di dalam ruangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan speaker dalam ruangan
Ruangan kamar tidur yang memiliki ruang untuk beristirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan ruang tidur yang merelaksasi tubuh 	<ul style="list-style-type: none"> • Area tempat tidur memiliki area tersendiri
Ruang kamar tidur yang memiliki ruang untuk bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan ruang untuk bermain dimana ada interaksi menggunakan warna, bentuk dan cahaya 	<ul style="list-style-type: none"> • Area bermain tersendiri, dengan adanya perangkat untuk aaaAnak bereksperimen dengan warna, bentuk dan cahaya

Berikut adalah model kamar tidur dengan ukuran 4m x3m berdasarkan desain objektive di atas



Gbr.05 Denah Kamar Tidur Anak untuk Meningkatkan Kreatifitas melalui Pendekatan Multisensorik
 Sumber : Maharlika (2017)

	
<p>Area belajar</p>	<p>Area tidur dan bermain</p>
	
<p>Tempat tidur dengan model Bunk bed</p>	<p>Tangga menuju tempat tidur</p>
	
<p>Area bermain eksplorasi warna dan cahaya</p>	
<p>Gbr.06 Area pada Kamar Tidur Anak untuk Meningkatkan Kreatifitas melalui Pendekatan Multisensorik Sumber : Maharlika (2017)</p>	



Gbr.07 Skema Material Kamar Tidur untuk Meningkatkan Kreativitas melalui Pendekatan Multisensorik
 Sumber : Maharlika (2017)

DAFTAR PUSTAKA

- Augustin, Sally. 2009. *Place Advantage; Applied Psychology for Interior Architecture*. New Jersey : John Wiley & Sons
- Ching, Francis DK.1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Kedua)*. Jakarta: Balai Pustaka
- Neufert, Ernst.(1996).*Data Arsitek* Jilid 1 ed 3. Jakarta : Erlangga
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodelogi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu-ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sagala, Corry. 2010. *Hubungan Persepsi Terhadap Iklim Kelas dengan Kreativitas pada Siswa SMA Kalam Kudus Medan*. Tersedia di www.repository.usu.co.id.
- Sandjaya, Imelda.1997. *Seri Menata Rumah: Kamar Anak dan Remaja*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Spence, Charles.(tidak ada tahun). *Sound Design: Using Brain Science to Enhance Auditory & Multisensory Product & Brand Development*. Artikel. Inggris: Universitas Oxford
- Tabrani, Primadi.(2015). *Pendidikan Seni, Hubungannya dengan Ambang Sadar, Imajinasi dan Kreativitas serta Manfaatnya untuk Proses Belajar yang Bermutu*. Jurnal Komunikasi &Multimedia, vol.7 (1),Hal 1-18.