

**Interaktivitas Warna Sebagai Rangsang Visual Pada Ruang Belajar  
Siswa Sekolah Dasar Kelas 1 – 3 Di Kota Denpasar**  
*(Color Interactivity as Visual Stimulation in the Study Room of Grade 1-3  
of Elementary Students in Denpasar City)*

**I Nyoman Larry Julianto\*, I Wayan Agus Eka Cahyadi, Cokorda Alit Artawan**

**Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan  
Nusa Indah, Denpasar 80235, Indonesia**

*\*E-mail Corresponding Author : larry\_smartdesign@ymail.com*

**Abstrak**

Fenomena belum adanya konsep interaksi ruang belajar siswa Sekolah Dasar kelas 1 – 3, menjadi latar belakang penelitian ini. Dipahami bahwa jenjang kelas 1 – 2 cenderung merupakan masa awal transisi perubahan paradigma berpikir siswa dari taman kanak – kanak menuju tahap belajar pendidikan dasar. Analisis kualitatif dengan metode prosedural dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui interaktivitas siswa terhadap warna pada ruang belajarnya, sehingga tahapan selanjutnya dapat dirancang ‘konsep interaksi ruang’ belajar yang nyaman dalam keterlibatan warna sebagai rangsang visual pada proses transisi ‘*state of mind audience*’ serta menumbuhkan motivasi belajar siswa. Tahapan awal penelitian ini dilakukan dengan analisis data observasi terhadap siswa yang diberikan perlakuan berupa perubahan warna ruang kelas melalui video 360° (*virtual reality*). Hasil penelitian menyatakan bahwa Siswa kelas 1 – 2 memiliki kecenderungan warna yang lebih cerah dan bersifat ‘panas’ sedangkan kelas 3 kecenderungannya warna ‘sejuk’. Hal ini merupakan pengaruh sifat kebermainan yang ditengarai akibat perkembangan tahap kognitif anak berdasarkan jenjang pendidikannya. Artinya anak – anak kelas 1 – 2 masih cenderung memiliki karakteristik jenjang taman kanak – kanak yang proses kebermainannya masih tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa kecenderungan karakteristik siswa SD dimulai kelas 3. Hal ini dibuktikan dengan sebagian anak memiliki kecenderungan warna yang berbeda berdasarkan pilihannya masing – masing. Anak kelas 1 dan 2, cenderung melupakan warna yang disukainya, sehingga pemilihan warna berdasarkan warna yang disukai temannya atau warna yang sekiranya masih diingat. Siswa kelas 1 – 2 terlalu fokus pada interaksinya dengan ‘mainan’ berupa *cardbox*, sehingga dapat dikatakan VR menjadi *noise* yang nyaman dalam proses kebermainan.

**Kata kunci:** Interaksi Visual, Warna, Siswa SD, Denpasar

**Abstract**

*The phenomenon of the absence of the interaction concept of grade 1 - 3 of elementary school students is the background of this research. It was understood that the level of grade 1 - 2 tended to be the initial transition of paradigm shifts in students' thinking from kindergarten to the basic learning stage. Qualitative analysis with procedural methods applied in this study to find out the students interactivity towards the color in their study room so that the next stage can be designed the comfortable study 'room interaction concepts' in engaging the colors as visual stimulation in the transition process of the audience state of mind and growing student learning motivation. The initial stage of this research was carried out by analyzing observation data on students who were given treatment in the form of changing the color of the classroom through 360° video (virtual reality). The results of the study stated that grade 1 - 2 students have bright and 'hot' color tendency while grade 3 students tend to have 'cool' color tendency. This is caused by the influence of nature of play due to the development of the cognitive stage of the children based on their level of education. This means that the students of grade 1 - 2 still tend to have the characteristics of a kindergarten students – that the level of the play process is still high, so that it can be said that the tendency of the characteristics of elementary students begins in grade 3. This is evidenced by some children have different color tendency based on their choice. The children of Grade 1 and 2 tend to forget the color they like, so the color selection were based on the colors that is liked by their friends or colors that were still remembered. The students of grade 1 - 2 were too focus on their interactions with 'toys' in the form of a cardbox, so that VR can be said to be a comfortable noise in the process of play.*

**Keywords:** Visual Interaction, Color, Elementary students, Denpasar

### PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatar belakangi oleh sebuah fenomena yang dipahami dari hasil observasi di lapangan, yakni belum ditemukan adanya sebuah ‘konsep interaksi’ ruang belajar siswa Sekolah Dasar kelas 1, 2 dan 3 di kota Denpasar. Konsep yang dimaksudkan adalah keterlibatan warna sebagai salah satu elemen pembentuk ruang dalam upaya mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti memahami bahwa jenjang Sekolah Dasar kelas 1, 2 dan 3 merupakan masa tahap awal pengenalan dunia pendidikan dasar, sehingga proses transisi dari prinsip kebermainan menuju pendidikan formal, merupakan tahapan permasalahan yang paling penting untuk dapat dipahami. Masa transisi tersebut selayaknya tidak bersifat langsung, sehingga memiliki dampak psikologis yang baik terhadap siswa jenjang pendidikan dasar kelas 1 – 3. Perihal tersebut memiliki arti bahwa harus ada sebuah proses transisi yang mampu memberikan suasana belajar yang nyaman bagi siswa Sekolah Dasar tahap awal. Pembentukan suasana ruang kelas menjadi sebuah ‘konsep interaksi visual’, merupakan salah satu upaya yang menjadi pendukung utama dalam proses transisi tersebut. Suasana ruang belajar yang memiliki interaksi visual terhadap siswa dalam kegiatan belajar mengajar, diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam keseharian di sekolah.

Dipahami bahwa pengelolaan kelas yang efektif, cenderung akan menentukan hasil pembelajaran yang dicapai. Terciptanya sebuah kondisi belajar yang kondusif serta menyenangkan bagi siswa, maka motivasi belajar mereka akan tumbuh dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan acuan kurikulum Sekolah Dasar yang terbaru. Winataputra (2003, p. 16), berpendapat bahwa penataan lingkungan belajar yang tepat akan berpengaruh terhadap tingkat keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Pada prinsipnya, lingkungan fisik kelas yang baik adalah ruang kelas yang menarik, efektif dan mampu mendukung interaksi siswa dan guru dalam proses pembelajarannya. Berkaitan dengan hal tersebut prinsip – prinsip yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam menata lingkungan fisik kelas adalah : *visibility* (keleluasaan pandangan), *accessibility* (kemudahan dicapai), fleksibilitas (keluwesan), kenyamanan dan keindahan.

Peneliti mencermati bahwa jenjang Sekolah Dasar kelas 1 – 3, merupakan masa awal transisi perubahan paradigma berpikir siswa dari Taman Kanak – Kanak yang berorientasi pada prinsip kebermainan, menuju tahapan jejang pendidikan Sekolah Dasar yang mengacu pada kurikulum pendidikan dasar terbaru. Anak – anak pada masa kebermainan tersebut cenderung memiliki karakteristik perilaku yang identik dengan sikap energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mengulang – ulang sesuatu serta mudah bosan dalam beberapa hal. Jenjang pendidikan Sekolah Dasar tahap awal, merupakan sebuah masa transisi kritis bagi anak – anak, yakni beralih dari dunia bermain menuju sekolah formal. Masa transisi ini bisa dibilang sangat penting atau vital, karena menjadi impresi pertama bagi anak – anak dalam pemahaman mereka mengenai prinsip bersekolah, terutama terkait lingkungan proses pembelajarannya dari sisi fisik maupun non-fisik sekolah tersebut. Sisi fisik dari lingkungan sekolah, salah satunya yang terpenting adalah ruang kelas tempat belajar siswa dalam kesehariannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui interaktivitas siswa terhadap warna pada ruang belajarnya. Penemuan ini nantinya merupakan landasan tahapan penelitian selanjutnya untuk proses perancangan sebuah ‘konsep interaksi’ ruang belajar yang nyaman dalam keterlibatan warna sebagai rangsang visual. Pemahaman terhadap interaktivitas warna pada ruang belajar siswa merupakan sebuah elemen dalam membantu proses transisi ‘*state of mind audience*’ serta menumbuhkan motivasi atau minat belajar para siswa. Strategi visual tersebut berupaya memengaruhi stimulus atau rangsang visual untuk meningkatkan minat siswa berinteraksi dalam kegiatan belajar mengajar pada ruang belajar SD kelas 1 – 3 yang merupakan jenjang tahap awal masa pendidikan dasar di sekolah formal. Melalui tujuan ini diharapkan tercipta sebuah suasana belajar yang nyaman serta mendukung proses transisi imaji anak – anak pada masing – masing

jenjang pendidikannya. Memahami perihal tersebut, maka mengetahui warna apakah yang memiliki nilai interaktivitas sebagai elemen pembentuk ruang dalam upaya mendukung motivasi atau minat belajar siswa, merupakan hal yang menjadi urgensi dalam penelitian ini. Keterlibatan subyek penelitian yakni siswa Sekolah Dasar yang masuk kategori kelas rendah (Supandi, 1992, p. 44), yakni terdiri dari kelas 1 – 3 yang didalamnya terdiri dari anak – anak dari usia 6 – 9 tahun, karena anak – anak masih berada di masa transisi antara dunia bermain dan dunia belajar, sehingga butuh perlakuan khusus agar anak mendapatkan impresi yang baik ketika berada di masa awal jenjang Sekolah Dasar, serta dapat memaksimalkan proses belajar mengajar di dalam kelas, khususnya di kota Denpasar.

### WARNA DAN INTERAKTIVITAS ANAK SEKOLAH DASAR

Karakteristik anak ketika berada di Sekolah Dasar dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Menurut Supandi (1992, p. 44), kelas – kelas rendah terdiri dari anak – anak jenjang Sekolah Dasar dari kelas satu sampai dengan kelas tiga, sedangkan kelas – kelas tinggi terdiri anak – anak jenjang Sekolah Dasar dari kelas empat sampai dengan kelas enam. Kelas rendah merupakan masa transisi anak dari kondisi bermain menuju kondisi belajar formal. Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi proses pembelajaran siswa di Sekolah Dasar dalam tahap menuju pendidikan formal. Faktor internal atau kemampuan belajar dari anak itu sendiri adalah faktor yang memengaruhi kondisi belajar anak, namun selain faktor internal banyak juga faktor eksternal yang memengaruhi kemampuan belajar anak tersebut. Faktor eksternal ini meliputi lingkungan dari anak tersebut seperti teman sepergaulannya, keluarga, cuaca serta lingkungan belajarnya. Walaupun ada dua faktor yang berbeda, namun keduanya saling berkesinambungan. Faktor internal adalah kemampuan dari anak itu sendiri, sementara faktor eksternal adalah pengaruh dari lingkungan belajar anak tersebut, namun faktor eksternal tadi sangat memengaruhi proses belajar anak dan menyebabkan *human error* pada anak tersebut. Keluaran atau akibat dari *human error* anak tadi yang menyebabkan menurunnya kualitas anak dalam menyerap ilmu pada suatu proses belajar. Anak – anak perlu lingkungan yang mendukung untuk bisa belajar dan berkonsentrasi dengan baik dengan didukung lingkungan sekitar atau faktor eksternal tadi seperti mendapatkan cahaya yang cukup, suhu yang tidak panas namun tidak terlalu dingin, sirkulasi yang baik, pengaplikasian warna yang tepat dan lain sebagainya. Warna ruang kelas dalam proses interaktivitas siswa menjadi salah satu faktor dalam membangun *mood* (suasana hati) dalam memotivasi siswa untuk meningkatkan minat belajarnya.

William, Rice dan Rogers (Severin & Tankard, 2009, p. 448) mendefinisikan bahwa interaktivitas sebagai tingkatan partisipan dalam proses komunikasi dan partisipan memiliki kontrol serta dapat bertukar peran dalam mutual *discourse*. Salah satu level konsep mutual *discourse*, pertukaran, kontrol dan partisipan adalah interaktivitas yang diperoleh dalam sistem informasi yang tidak memungkinkan adanya intervensi dari pengguna untuk merubah konten. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian dalam menciptakan suasana ruang belajar yang memengaruhi motivasi belajar siswa, akibat adanya keterlibatan warna sebagai salah satu elemen pembentuk ruang. Interaksi kognitif melibatkan partisipasi psikologis, emosional dan intelektual antara manusia dan sistem.

Sebuah penelitian mengenai pengaruh rangsang visual pada ruang belajar anak serta kaitannya terhadap minat serta motivasi belajar, pernah dilakukan oleh seorang peneliti dari Universitas Carnegie Mellon pada tahun 2014. Penelitian tersebut menyatakan bahwa anak – anak lebih mudah teralihkan perhatiannya oleh lingkungan visual, membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk menyelesaikan tugas dan menunjukkan hasil belajar yang kurang maksimal saat dinding penuh dengan dekorasi daripada ketika dekorasi tersebut dihilangkan (Fisher, Godwin, & Seltman, 21 May 2014, p. 1362). Hasil penelitian ini menjadi dasar pemikiran peneliti bahwa proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh interaktivitas siswa terhadap ruang belajarnya.

Warna merupakan salah satu elemen yang memegang peranan penting dalam menstimulasi perkembangan anak. Warna sangat erat kaitannya dengan kondisi psikologis seseorang dan pilihan warna dapat memengaruhi tubuh, pikiran, emosi dan keseimbangan ketiganya pada diri manusia. Menurut Pile (1998, p. 174), penggunaan warna pada ruang kelas untuk anak – anak akan lebih

menguntungkan apabila diterapkannya warna – warna cerah dan cenderung dalam nada yang hangat. Namun pernyataan ini belum dapat diketahui efektivitasnya terhadap anak – anak siswa Sekolah Dasar kelas 1 – 3 di Denpasar. Warna – warna dapat memberikan efek psikologis besar dalam mendorong perkembangan kognitif anak. Warna harus diberikan dalam porsi yang tepat, karena apabila porsi suatu warna berlebih maka akan memberikan dampak negatif kepada anak – anak. Adapun sebagai contoh yakni apabila seorang anak laki – laki, tidak disarankan untuk menyerap warna ungu terlalu banyak karena warna tersebut memiliki sifat psikologis feminim, sehingga dampak kedepannya adalah anak laki – laki tersebut cenderung akan menjadi lebih feminim.

Warna merupakan aspek paling utama yang dapat memengaruhi penampilan visual dan kesan psikologis untuk penampilan karakteristik suatu ruang. Menurut Pile (2003, p. 295), kondisi ruangan lebih dipengaruhi oleh corak warna dibandingkan dengan intensitas. Warna merah dan hijau yang memiliki corak kuat serta mencolok, maka mampu menimbulkan sebuah stimulus terhadap mata. Warna dengan intensitas rendah seperti warna – warna pastel dapat memberikan efek menenangkan bagi para penikmatnya. Berdasarkan pemahaman terhadap warna, maka dapat dikatakan bahwa keberhasilan sebuah interior antara lain ditentukan oleh bagaimana memasukkan unsur warna, sehingga dapat menciptakan kesan yang kuat serta memberikan efek menyenangkan. Warna tidak bisa diaplikasikan sembarangan pada suatu ruangan kelas, melainkan harus mempertimbangkan aspek lainnya yaitu *user* dari ruangan itu sendiri, yakni siswa Sekolah Dasar jenjang kelas 1 – 3.

### METODE PENELITIAN

Analisis kualitatif dengan metode prosedural dalam penelitian tahap awal ini bertujuan untuk mengetahui interaktivitas siswa terhadap warna pada ruang belajarnya. Interaktivitas tersebut bertujuan untuk mengetahui warna apakah yang menjadi kesukaan siswa Sekolah Dasar kelas 1 – 3. Temuan ini akan menjadi landasan tahapan penelitian selanjutnya, yakni merancang sebuah ‘konsep interaksi ruang’ belajar yang nyaman dalam keterlibatan warna sebagai rangsang visual pada proses transisi ‘*state of mind audience*’. Keterlibatan warna kesukaan anak – anak dalam proses interaksinya pada ruang belajar, merupakan salah satu upaya untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Tahapan awal penelitian ini dilakukan dengan data observasi terhadap siswa yang diberikan perlakuan suasana ruang belajar. Perlakuan tersebut berupa perubahan warna ruang kelas melalui media simulasi ruang (*virtual reality*), berupa video 360° yang dinikmati melalui *head mounted display* (HMD). Validitas data dilakukan dengan melakukan sebuah uji pengetahuan warna terhadap anak – anak setelah mereka ‘menikmati’ proses simulasi perubahan warna ruang belajarnya. Proses interaksi instrumen penelitian dengan para siswa, dilakukan oleh guru yang menjadi wali kelas mereka masing – masing, sehingga sangat sedikit mempengaruhi *mood* anak – anak akibat sudah terciptanya kenyamanan berinteraksi antara siswa dengan guru walinya. Tujuannya adalah *low noise*, yakni peneliti tidak menjadi elemen yang mempengaruhi perubahan *mood* anak – anak saat dilakukannya pengambilan data (*low noise*).

Obyek penelitian hanya terkonsentrasikan pada anak – anak siswa Sekolah Dasar untuk kelas rendah atau yang terdiri dari jenjang kelas 1 – 3 dengan rentang usia dari 6 tahun sampai dengan 9 tahun. Periode usia tersebut diambil karena anak-anak masih berada di masa transisi antara dunia bermain dan dunia belajar formal, sehingga butuh perlakuan khusus agar anak mendapatkan impresi yang baik ketika berada di masa awal sekolah. Impresi yang baik akan dapat membantu memaksimalkan proses belajar mengajar di dalam ruang kelas.

### ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

Warna ruang kelas pada mayoritas sekolah di Denpasar adalah menggunakan warna putih dan beberapa sekolah mengarah ke warna *cream*. Berdasarkan hasil observasi lapangan dengan menanyakan langsung kepada para siswa Sekolah Dasar jenjang kelas 1 – 3, dipahami bahwa mereka cenderung sangat bosan dengan warna yang dihadirkan tersebut. Memahami pengetahuan warna mereka, peneliti mengawali dengan melakukan sebuah uji sederhana terhadap masing – masing siswa Sekolah Dasar jenjang kelas 1 – 3. Tahap uji pengetahuan warna tersebut menjadi

## SEMINAR NASIONAL SANDYAKALA 2019

tahapan validitas data yang peneliti lakukan. Diketahui bahwa anak – anak usia kelas 1 – 3 cenderung sudah memahami jenis – jenis warna dengan baik, karena dalam mata pelajaran tematik di kelas satu mereka juga mempelajari mengenai warna. Kuatnya pengetahuan anak – anak usia Sekolah Dasar kelas 1 – 3 mengenai warna, karena saat masa Taman Kanak – Kanak mereka juga diberikan pengetahuan mengenai warna. Pengetahuan warna yang dimiliki oleh siswa Sekolah Dasar jenjang kelas 1 – 3, mengakibatkan adanya ketertarikan serta rasa ingin tahu yang tinggi mereka terhadap imaji yang timbul dari warna – warna selain yang diaplikasikan pada ruang kelasnya masing – masing. Adapun warna yang dijadikan instrumen penelitian adalah merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu (lihat gambar 1). Semua warna terpilih tersebut, diaplikasikan kedalam simulai ruang (*virtual reality*) kelas, berupa video 360° yang dinikmati melalui *head mounted display* (HMD). Teknik tersebut dipilih berdasarkan pertimbangan efisiensi waktu dan biaya, namun tidak mengurangi nilai interaktivitas terhadap warna yang seolah – olah telah diaplikasikan ke dalam ruang kelas mereka masing – masing.



Gambar 1. Penerapan Warna Pada Ruang Belajar  
(Instrumen Interaktivitas Anak – Anak Sekolah Dasar Kelas 1 – 3)  
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Gambar 2. Tahap Pengenalan Warna Pada Anak - Anak  
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)

Berdasarkan perlakuan simulasi ruang (*virtual reality*) berupa video 360° yang dinikmati melalui HMD (lihat gambar 3) terhadap subyek penelitian, yakni adanya stimulasi ruang belajar dalam keterlibatan warna yang berbeda – beda sebagai elemen utama dalam interaktivitas siswa Sekolah Dasar kelas 1 – 3, maka dapat dipahami beberapa hal yang kemudian menjadi temuan dalam penelitian ini.

Peneliti memahami bahwa berdasarkan hasil pemberian stimulus berupa penerapan beberapa jenis warna pada ruang kelas (simulasi ruang), siswa Sekolah Dasar jenjang kelas 1 dan 2 memiliki kecenderungan terhadap pemilihan warna yang lebih cerah dan bersifat ‘panas’. Siswa Sekolah Dasar jenjang kelas 3, memiliki kecenderungan memilih warna yang bersifat ‘dingin’ atau ‘sejuk’. Perbedaan karakteristik warna yang cenderung disukai oleh anak – anak jenjang kelas 1 – 2 dengan mereka yang berada pada jenjang kelas 3 tersebut, ditengarai karena dalam pemilihan warna tersebut mereka dipengaruhi oleh sifat kebermainannya. Sifat yang dimaksudkan tersebut merupakan akibat dari perkembangan tahap kognitif anak berdasarkan jenjang pendidikannya. Perihal tersebut mengandung arti bahwa anak – anak pada usia Sekolah Dasar kelas 1 – 2, masih memiliki kecenderungan karakteristik seperti anak – anak jenjang Taman Kanak – Kanak, yakni tingkatan fase kebermainannya masih sangat tinggi. Dipahami juga bahwa anak usia Taman Kanak – Kanak cenderung bersikap aktif dan energik, yakni senang melakukan aktifitas sehingga seolah – olah mereka tidak merasa kelelahan, kebosanan, bahkan terkesan tidak pernah ingin berhenti untuk melakukan aktivitas terkecuali saat mereka sedang tertidur. Temuan ini sejalan dengan sikap aktif dan energik anak – anak jenjang kelas 1 – 2 yang cenderung memilih karakteristik warna ‘hangat’.

Upaya meningkatkan validitas data terhadap subyek penelitian khususnya siswa Sekolah Dasar jenjang kelas 3, maka peneliti memberikan sebuah perlakuan tambahan dalam upaya untuk sedikit ‘menggangu’ *mood* mereka dalam proses stimulasi terhadap warna dengan ‘citarasa’ warna yang cenderung memberikan kesan horor. Hasil yang diperoleh tetaplah sama, yakni kecenderungan anak – anak Sekolah Dasar jenjang kelas 3 memilih karakteristik warna yang memberikan kesan ‘sejuk’. Siswa kelas 3 cenderung sudah mampu berpikir secara obyektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lainnya secara reflektif dan memandang unsur – unsur secara serentak serta mulai berpikir secara operasional, kemudian menggunakan proses berpikirnya tersebut untuk mengklasifikasikannya.



Gambar 3. Tahap Pengujian Interaktivitas Warna Pada Anak – Anak  
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)

Proses perlakuan terhadap siswa Sekolah Dasar kelas 1 – 2, tidak dilakukan upaya untuk ‘menggangu’ *mood* mereka karena kecenderungan mereka masih suka bermain, senang bergerak serta bersifat penuh imajinasi dan fantasi dalam berbagai hal. Anak Sekolah Dasar jenjang kelas 1 – 2 cenderung memiliki sikap kebermainan yang memberikan suatu cara bagi mereka untuk memajukan kecepatan masuknya rangsangan (stimulasi) dari dunia luar maupun dari dalam, yakni aktivitas otak yang lebih konstan dalam memainkan kembali dan merekam pengalamannya. Berimajinasi pada anak usia Sekolah Dasar kelas 1 – 2, merupakan hal yang sangat alamiah karena perkembangan tersebut bertujuan agar mereka dapat mengungkapkan tentang benda, peristiwa maupun keadaan alam sekitar. Berimajinasi memiliki manfaat yang positif untuk dapat melatih

anak – anak dapat tumbuh menjadi kreatif. Perihal tersebut terbukti bahwa anak usia Sekolah Dasar kelas 1 dan 2, cenderung (didominasi anak kelas 1) lebih berfokus pada *head mounted display* (HMD) sebagai obyek mereka untuk mengembangkan imajinasi daripada berupaya untuk memilih ataupun mengingat warna yang menjadi kesukaannya (*favorite*). Peneliti memahami bahwa warna yang dipilih oleh anak – anak dalam aplikasinya pada ruang kelas, dapat dikatakan cenderung bersifat subyektif karena medium instrumen penelitian menjadi *noise*, sehingga kecenderungan pemilihan warna berdasarkan warna yang disukai oleh temannya atau warna yang sekiranya masih diingat (bukan warna kesukaan). Perihal tersebut dilandasi oleh belum adanya kemampuan anak – anak untuk memahami ‘*value*’ dari dampak psikologis yang dihasilkan akibat dari proses interaksi yang terjadi antara siswa dengan warna ruang kelasnya.

Anak yang berada dikelas 1 – 2 masih menyadari bahwa diri mereka berada pada masa peralihan dari Taman Kanak – Kanak menuju Sekolah Dasar, sehingga dibutuhkan warna yang tepat dalam mereka proses mereka berinteraksi. Warna akan memberikan dampak secara tidak langsung terhadap siswa Sekolah Dasar dalam proses menumbuhkan motivasi belajarnya. Warna yang cenderung sama dalam setiap jenjang pendidikan, cenderung memberikan mereka tingkat kebosanan yang cukup tinggi. Akibat dari tingkat kebosanan, anak – anak cenderung tidak berinteraksi dengan ruang kelasnya, padahal ruang tersebut yang ‘mengurung’ mereka selama berjam – jam dalam kesehariannya di sekolah. Stimulasi warna pada ruang kelas akan dapat membantu meningkatkan interaksi siswa, sehingga secara tidak langsung akan sangat berdampak terhadap proses melatih fokus atau konsentrasi mereka masing – masing. Konsentrasi yang baik dari siswa, akan mengakibatkan mereka semakin memperhatikan ketika para guru menerangkan konten dari mata pelajaran tertentu. Interaktivitas warna pada ruang belajar yang ideal adalah mampu memberikan stimulus dalam keseharian (tematik), artinya tidak berfokus pada satu warna yang terkesan hangat maupun warna yang memberikan kesan dingin dalam kesehariannya selama mereka berada pada ruang belajar yang sama dalam jangka waktu yang lama.

Pengaplikasian warna putih maupun *cream* dalam keseharian anak – anak serta untuk jangka waktu yang lama, secara psikologis warna tersebut memberikan kesan kosong, sehingga cenderung akan cepat terlihat membosankan. Terlebih lagi apabila paduan warna putih dan *cream* diaplikasikan pada tiga elemen pembentuk ruang, yakni pada lantai, dinding dan plafon. Pengaplikasian warna yang dominan pada ruang kelas adalah putih dan *cream* tersebut memberikan kesan *plain* atau datar sehingga cenderung menimbulkan dampak rasa bosan yang cepat bagi anak – anak, terutama bagi mereka yang berada pada masa tahap awal belajar, karena rangsang visual masih menjadi ketertarikan besar bagi perkembangan kognitif mereka masing – masing.

Sebenarnya warna – warna seperti merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu (intensitas yang cerah) adalah warna yang ideal untuk dapat diaplikasikan pada ruang kelas, namun respon psikologis dari warna – warna tersebut harus dapat diklasifikasikan lagi, sehingga penggunaannya dapat mengenai sasaran bagi pengguna yang tepat sesuai dengan tolok ukur capaian. Pengklasifikasian tersebut disesuaikan dengan perkembangan anak pada usia dan tingkatannya di sekolah. Preferensi warna pada anak – anak usia Sekolah Dasar cenderung bervariasi serta berubah – ubah. Warna dengan intensitas tinggi cenderung cocok untuk siswa Sekolah Dasar kelas 1 – 2, karena memberikan kesan menyenangkan bagi mereka, sedangkan siswa kelas tiga cenderung cocok dengan warna yang berintensitas rendah karena dapat memberikan kesan kenyamanan. Namun dalam jangka waktu tertentu, akibat preferensi warna pada anak – anak selalu berubah, maka proses menganalisis kebutuhan warna yang ideal untuk diaplikasikan pada ruang kelas serta pemilihan alternatif warna yang dapat digunakan, perlu memahami tingkat kebosanan anak. Berdasarkan pemahaman tersebut, peneliti menyatakan bahwa pengaplikasian warna – warna yang masuk kategori ideal akan menjadi bias untuk anak – anak Sekolah Dasar jenjang kelas 1 – 3.

Peneliti memahami bahwa aplikasi warna ideal untuk anak – anak harus memberikan nilai interaksi yang bersifat impresif, mampu mengurangi kebosanan siswa serta adanya kecenderungan ‘tematik’, yakni seiring dengan perubahan konten serta konteks dari mata pelajaran yang diberikan dalam kesehariannya. Sekolah merupakan tempat anak menghabiskan separuh harinya, terutama sekolah *full day* yang biasanya anak berada di sekolah dari pagi sampai dengan sore hari. Peneliti memahami bahwa program *full day* dapat memberikan tantangan yang cukup menarik pada sekolah

dalam menentukan konsep pembelajarannya. Sekolah harus memiliki lingkungan belajar yang impresif bagi anak serta mampu menumbuhkan motivasi belajar para siswanya. Memberikan mereka 'bermain' dengan warna dalam kesehariannya di sekolah, akan memberikan sebuah dampak yang positif dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Secara ilmiah, tentu pendapat ini harus diuji dalam tahapan penelitian selanjutnya.

Warna – warna disetiap kelas pada masing – masing jenjang pendidikan Sekolah Dasar kelas 1 – 3, akan memiliki nilai interaktivitas yang berdampak baik apabila memiliki warna yang tidak serupa (satu warna). Manfaat dari perbedaan warna (tematik) tersebut adalah untuk meningkatkan interaktivitas siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh sekolah adalah dengan konsep *moving class*, karena tidak memungkinkan untuk merubah suasana ruang belajar siswa setiap hari. Warna juga tidak tepat apabila dijadikan pembeda tingkatan atau jenjang pendidikan siswa di sekolah, melainkan warna harus menjadi obyek yang memiliki nilai interaksi dalam proses rangsang visual yang bermanfaat dalam upaya menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa. Dampak penerapan berbagai warna tersebut, peneliti pahami sebagai stimulus sejak dini untuk siswa dapat mengenal serta merasakan kesan psikologis yang ditimbulkan dari bermacam – macam warna dalam proses interaksinya. Manfaatnya adalah anak – anak memiliki pengetahuan dalam memedakan berbagai warna serta tidak berpedoman pada warna dasar yang mereka ketahui sebelumnya. Saat anak – anak tumbuh semakin remaja, diharapkan mereka sudah memahami karakteristik warna masing – masing untuk mampu dipilih sesuai dengan kepribadiannya masing – masing, artinya anak – anak memiliki identitasnya (*personal identity*) sejak dini.

### SIMPULAN

Berdasarkan tahapan penelitian yang telah dilakukan, maka dipahami bahwa interaktivitas anak dalam keterlibatan warna sebagai elemen pembentuk ruang, sangat dipengaruhi oleh perkembangan psikologis anak. Pemahaman terhadap aspek psikologis anak adalah adanya kecenderungan tahap kebermainan selama masa Taman Kanak – Kanak masih memengaruhi mereka saat berada pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar kelas 1 – 2. Perihal tersebut dibuktikan dengan pemilihan warna yang cenderung mengikuti warna yang dipilih oleh temannya atau warna yang mereka ingat (bukan berdasarkan warna kesukaan diri mereka masing – masing). Interaktivitas warna bagi anak Sekolah Dasar kelas dua, masih terdapat kecenderungan menjadikan simulasi ruang (*virtual reality*) yang dinikmati melalui *head mounted display* (HMD) sebagai *noise* yang 'mengganggu' fokus mereka terhadap proses pemilihan warna. Anak – anak cenderung lebih tertarik untuk menikmati video 360° yang menjadi instrumen penelitian dalam memahami penerapan warna pada ruang kelas. Berbeda halnya dengan anak – anak jenjang Sekolah Dasar kelas tiga. Kecenderungan mereka sudah memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan warna yang terdapat pada instrumen penelitian yakni video 360 ° yang dinikmati melalui HMD. Anak – anak cenderung mampu fokus pada suasana ruang yang ditawarkan seolah – olah nyata oleh teknologi *virtual reality*.

Tahapan kebermainan anak masih terasa dalam proses penelitian ini dilakukan pada ruang kelas tiga sekolah dasar, namun medium penelitian cenderung tidak menjadi *noise* bagi mereka. Perihal tersebut terbukti dengan kemampuan anak – anak menentukan warna pilihan mereka masing – masing. Dipahami bahwa kecenderungan warna yang disukai oleh anak – anak Sekolah Dasar kelas tiga di kota Denpasar adalah warna – warna yang memberikan kesan sejuk. Warna tersebut merupakan sebuah interaktivitas yang bernilai dampak serta bermanfaat dalam membangun *mood* anak – anak kelas tiga yang sudah mulai berfokus pada pelajaran yang mengacu pada kurikulum pendidikan dasar. Materi pelajaran yang sudah masuk pada *level* pendidikan dasar, menjadikan proses berpikir mereka sudah membutuhkan suasana ruang yang mampu memberikan efek kenyamanan dan ketenangan pikiran secara psikologis. Berdasarkan tahapan penelitian tersebut, dapat dinyatakan bahwa tahapan jenjang pendidikan Sekolah Dasar dimulai dari siswa kelas tiga, karena mereka memiliki kecenderungan karakteristik siswa yang sudah mampu beradaptasi dengan kurikulum pendidikan dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya kecenderungan anak – anak kelas tiga sudah mampu memilih warna yang berbeda – beda,



berdasarkan kesukaan (*favorite*) mereka masing – masing serta tanpa adanya upaya meniru ataupun intervensi dari temannya. Peneliti menyimpulkan bahwa pengaplikasian warna ideal untuk anak – anak Sekolah Dasar jenjang kelas 1 – 3, harus memberikan nilai interaksi yang bersifat impresif, mampu mengurangi kebosanan siswa serta adanya kecenderungan warna tersebut bersifat ‘tematik’ sesuai dengan konten dan konteks masing – masing mata pelajaran dalam kesehariannya.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi karena melalui pendanaan Penelitian Kompetitif Nasional Skema Penelitian Dasar Tahun 2019, maka proses penelitian ini dapat berjalan dengan baik. Publikasi ilmiah berupa Prosiding Nasional ini merupakan salah satu syarat dari Luaran Wajib Penelitian pada tahun pertama.

### REFERENSI

- Fisher, A. V., Godwin, K. E., & Seltman, H. (21 May 2014). Visual Environment, Attention Allocation and Learning in Young Children : When Too Much of a Good Thing May Be Bad. *Psychological Science*, 1362.
- Pile, J. F. (1998). *Color in Interior Design*. New York, United States: McGraw-Hill Education.
- Pile, J. F. (2003). *Interior Design (Third Edition)*. New Jersey: Pearson Education Upper Saddle River.
- Severin, W. J., & Tankard, J. W. (2009). *Teori Komunikasi Sejarah, Metode dan Terapan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Supandi. (1992). *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Supandi. (1992). *Teori Belajar Motorik*. Bandung: FPOK.
- Winataputra, U. S. (2003). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanthi, N. L., Dwiyani, N. K. (2016). Media Edukasi Seni Berbasis Dokumenter. *Segara Widya*, 1(1).