



**JOGJA KITA**

Tambah Tiga Alat Peraga Baru, Taman Pintar Sasar Milenial

## Update serta Upgrade Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

Wahana wisata edukasi di Kota Jogja, Taman Pintar menghadirkan tiga alat peraga baru. Sebagai *update* dan *upgrade* informasi serta teknologi yang berkembang saat ini.

KEPALA Bidang Pengelolaan Taman Pintar Jogja, Afia Rosdiana mengatakan kehadiran alat peraga baru ini bertujuan untuk memberikan pengalaman baru bagi para pengunjung. "Setiap tahun kami lakukan ini (*update* dan *upgrade*). Jadi dalam setiap tahun itu ada yang baru di sini (Taman Pintar)," kata Afia, belum lama ini.

Afia menjelaskan hadirnya ketiga alat peraga tersebut semakin memperkuat eksistensi Taman Pintar sebagai destinasi wisata edukasi. Tentunya yang mengikuti perkembangan teknologi. Terutama dari konten alat peraga yang ditampilkan. Dia mencatat, lebih dari 70 persen pengunjung Taman Pintar adalah pelajar dari seluruh Indonesia.

Menurut dia, sebagai generasi masa kini tentu pengunjung Taman Pintar telah menguasai tingkat ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat baik. Sehingga, alat peraga yang ditampilkan tersebut harus bisa menarik perhatian. "Tapi juga harus memiliki aspek hiburan, dan mampu menjelaskan



**DIGITAL AQUARIUM:** Seorang pemandu di Taman Pintar menunjukkan cara kerja digital Aquarium yang akan menunjukkan gambaran riil dunia bawah laut.

konsep dengan baik," ujarnya.

Ketiga alat itu sudah di-*display* di Gedung Oval dan Kotak Taman Pintar sejak Desember akhir tahun lalu. Tiga alat peraga tersebut berbasis *Augmented Reality* (AR) yaitu AR *Sand Box*, *Digital Aquarium* dan *Anatomy Smart Table*. "Yang dua merupakan penambahan alat peraga, sedang yang *magic wall*

ELANI KHARISMA DEWANGSA/BIDAR JOGJA

merupakan penggantian alat peraga yang lama tapi sudah di-*upgrade* baik teknologi maupun kontennya," jelasnya.

Afia memastikan, semua alat peraga yang di-*display* di lantai dua dan satu itu tidak hanya atraktif, interaktif, melainkan juga bermuatan edukasi yang kental. AR sendiri merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkannya atau memproyeksikannya secara real time. AR dapat digunakan untuk membantu memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek.

Sedangkan *AR Sand Box* merupakan media berbasis AR yang dirancang untuk menjelaskan konsep tipologi tanah secara riil. Dengan teknologi *kinect sensor*, pengunjung dapat bermain dengan menggerakkan pasir, warna pasir akan berubah sesuai tipologi atau ketinggian pasir.

"Misalnya, warna biru tua menggambarkan laut dalam, warna biru muda menggambarkan laut, hijau dan kuning menggambarkan dataran rendah, dan seterusnya," tuturnya.

Berbeda dengan *AR Sand Box*, *Digital Aquarium* mengandalkan interaktif proyektor untuk memberikan gambaran riil dunia bawah laut. Tidak kurang dari 20 satwa ba-

wah laut akan bermain di sebuah aquarium digital. Pengunjung dapat berinteraksi dengan ikan dan mengetahui informasi tentang ikan tersebut hanya dengan menyentuhnya.

Selain itu, *Anatomy Smart Table* disajikan untuk memberikan pengalaman membedah tubuh manusia sesungguhnya. Media ini benar benar menyerupai meja operasi, berisikan model anatomi manusia dari kulit luar sampai organ-organ di dalamnya. Dengan teknologi *10-point touch overlay* meja ini dapat dipakai beramai-ramai, sehingga pengunjung bisa berinteraksi satu sama lain. Alat ini dilengkapi banyak pilihan. "Misalnya dapat diganti sesuai jenis kelamin manusia, melihat organ tubuh yang diinginkan, melihat sistem tubuh, otot, dan rangka manusia," imbuhnya.

Salah satu pengunjung Taman Pintar, Prapti menuturkan dengan adanya alat peraga baru itu dapat bermanfaat bagi anak-anak yang ingin belajar lebih diluar ruangan kelas. Lantaran, alat tersebut sangat mengedukasi anak-anak generasi masa kini apalagi dilengkapi dengan teknologi digital. "Dan itu memang berhubungan dengan anak-anak yang model belajarnya harus di luar lingkungan kelas, itu malah menguntungkan," tuturnya yang juga selaku tenaga pendidik. (\*\*/wia/prg/rg)

| Instansi            | Nilai Berita | Sifat | Tindak Lanjut   |
|---------------------|--------------|-------|-----------------|
| 1. Dinas Pariwisata | Positif      | Biasa | Untuk Diketahui |

Yogyakarta, 26 Desember 2024  
Kepala

**Ig. Trihastono, S.Sos. MM**  
NIP. 19690723 199603 1 005