

BAB I

1.1 Latar Belakang Perancangan

Penanaman pendidikan dan karakter memang memberikan peran penting bagi tumbuh kembang anak-anak. Berbagai model pendidikan bisa diterapkan mulai dari belajar berhitung hingga budi pekerti. Pelajaran budi pekerti atau penanaman karakter pada anak ini bisa diterapkan dengan berbagai cara, salah satunya dengan penerapan pengetahuan mengenai sejarah, khususnya sejarah tanah air. Pendidikan sejarah ini dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air dan mengambil pesan moral untuk berbudi baik layaknya pahlawan nasional. Namun demikian, melalui pengamatan penulis terhadap beberapa jenis buku anak tentang sejarah, terdapat masalah umum yang sering ditemukan, yaitu penjabaran sejarah dan biografi yang terlalu rumit dan membosankan untuk dimengerti oleh anak-anak. Padahal pelajaran untuk anak tentu tak bisa diajarkan terlalu formal melalui bacaan-bacaan sejarah biasa. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah tentang pahlawan nasional untuk anak-anak seharusnya dilakukan dengan cara yang lebih ramah anak dan mudah dipahami. Dengan demikian penulis akan mengusulkan penyusunan permainan edukatif berupa *puzzle* bertema pahlawan nasional.

Permainan edukatif menjadi salah satu pilihan yang cukup signifikan sebagai penyampaian suatu konten dan pesan melalui figur pahlawan nasional. Dibuat dengan lebih menyenangkan dalam bentuk *puzzle* diharapkan menjadi alternatif pengembangan pengetahuan sejarah dan pahlawan nasional. Selain itu, *puzzle*

dianggap bisa meningkatkan perkembangan otak anak, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

Pembuatan permainan edukatif berupa *puzzle* dengan tema pahlawan nasional dianggap sesuai dengan masa bermain anak melalui metode bermain sambil belajar. Upaya ini dilakukan untuk pemenuhan kebutuhan anak terkait dengan pertumbuhan dan perkembangan, yaitu melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Konsep belajar tersebut merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang sering kali disebut dengan metode edutainment. Edutainment sendiri merupakan kegiatan, program, atau tempat-tempat yang menyenangkan dengan konten belajar atau mendidik di dalamnya. Tujuan dari edutainment adalah untuk menarik dan menahan perhatian para peserta didik dengan melibatkan emosi mereka melalui visual dengan menekankan proses belajar yang menyenangkan (Buckingham dan Scanlon, 2005).

Tujuan dari perancangan ini adalah menanamkan dan memberikan pengertian kepada anak Sekolah Dasar (SD) antara 7-9 tahun tentang pentingnya sikap kepedulian untuk menumbuhkan cinta tanah air melalui cerita perjuangan pahlawan nasional. Permasalahan yang ada saat ini adalah anak di usia tersebut masih suka bermain dan sulit untuk diajak membaca maupun mendengarkan sejarah. Oleh karena itu, dibutuhkan media penyampaian sejarah yang lebih efektif, seperti *puzzle* yang lebih menarik perhatian anak-anak. *Puzzle* ini dirancang agar anak-anak belajar mengenai pahlawan nasional dengan menyelesaikan permainan *puzzle*. Selain itu,

perancangan *puzzle* juga dilengkapi dengan booklet yang berisi tentang profil pahlawan dan cara bermain.

Puzzle sendiri dipilih menjadi karya media permainan edukatif karena selain untuk memberikan pengetahuan mengenai pahlawan sejarah, *puzzle* sendiri memiliki manfaat beragam bagi perkembangan anak. Melalui *puzzle*, anak-anak bisa belajar sendiri dengan menyelesaikan teka-teki melalui pencocokan bagian-bagian gambar. *Puzzle* sendiri memberikan peningkatan keterampilan fisik, kognitif, dan kesabaran. Tak hanya itu, *puzzle* memberi anak kesempatan untuk mempraktikkan metode coba-coba menemukan solusi. Memanipulasi potongan-potongan dan mencari tahu di mana potongan *puzzle* yang cocok dan tidak. Hal ini setara dengan memperkenalkan anak pada keterampilan matematika awal.

Puzzle dalam perancangan tugas akhir ini akan membahas tentang pahlawan sejarah. Diantara sekian banyak pahlawan yang akan dibahas dalam *puzzle* ini antara lain, yaitu: Ir Soekarno, W.R Supratman, Fatmawati, Sri Sultan Hamengkubuwono IX, dan Sultan Hamid II. Pemilihan beberapa pahlawan nasional tersebut berdasarkan pertimbangan ciptaan dan kontribusinya yang besar untuk Indonesia. Selain itu, kelima pahlawan ini juga tidak ikut berperang secara langsung (perang angkat senjata). Dengan pemilihan beberapa pahlawan, maka anak-anak diharapkan dapat belajar banyak hal dari cerita dan perjuangan pahlawan nasional.

Bedasarkan beberapa fenomena di atas, penulis berencana untuk merancang permainan edukatif berupa *puzzle* bertema sejarah pahlawan nasional. Hal ini dilakukan agar anak-anak dapat belajar pengetahuan sejarah sejak dini dengan

menggunakan pembelajaran yang membuat lebih aktif. Dalam pembahasan di atas maka perlunya dirancang sebuah media visual yang bermanfaat sebagai media edukasi anak untuk lebih mengenal sejarah dan pahlawan nasional. Pada permainan edukatif ini, jenis puzzle yang akan dibuat adalah *puzzle block* di mana *puzzle* ini merupakan bagian dari puzzle logika.

I.2 Rumusan & Batasan Perancangan

A. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang permainan edukatif berupa *puzzle* untuk lebih mengenalkan 5 pahlawan nasional kepada anak-anak usia 7-9 tahun?

1.3 Pembatasan Perancangan

Batas lingkup perancangan ini meliputi:

- a. Perancangan *puzzle* ini akan dibatasi dengan beberapa pilihan pahlawan nasional.
- b. Perancangan permainan edukatif ini akan dikhususkan berupa *puzzle block*.
- c. Pahlawan nasional dalam perancangan ini antara lain, yaitu: Ir Soekarno, W.R Soepratman, Fatmawati, Sri Sultan Hamengkubuwono IX, dan Sultan Hamid II.
- d. Pemilihan lima pahlawan tersebut dipertimbangkan berdasarkan kontribusi mereka untuk merebut kemerdekaan. Selain itu, kelima pahlawan ini tidak terlibat dalam perang fisik. Tak hanya itu, kelima pahlawan ini juga dipilih karena kontribusi yang menghasilkan ikon-

ikon penting bangsa, seperti bendera, pramuka, garuda pancasila, hingga lagu kebangsaan.

- e. Perancangan ini akan dibatasi dengan pembahasan singkat biografi dan kontribusinya terhadap Indonesia.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan *puzzle block* ini adalah :

- 1) Menanamkan dan memberikan pengertian kepada anak akan pentingnya sikap kepedulian untuk mengetahui dan mengenal pahlawan nasional
- 2) Menanamkan rasa cinta tanah air dan nasionalisme
- 3) Mempererat ikatan komunikasi yang terjalin antara orangtua atau pengajar dan anak.

1.5 Manfaat Perancangan

a. Manfaat Teoretis

Mengembangkan Studi Desain Komunikasi Visual dengan menambah referensi mengenai media interaktif khususnya dalam merancang sebuah permainan edukatif untuk anak. Perancangan *puzzle block* ini juga diharapkan dapat membantu sebagai referensi tambahan untuk perancangan-perancangan selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

Puzzle block ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih inovasi pembelajaran baru mengenai sejarah bagi anak usia 7-9 tahun. Selain itu permainan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk anak supaya

menumbuhkan rasa kepedulian dan cinta tanah air. Permainan ini juga dapat digunakan sebagai panduan untuk orangtua maupun para pengajar di sekolah-sekolah dasar dalam mengajarkan anak-anak tentang pentingnya bersikap nasionalis.

c. Manfaat Masyarakat

Sebagai sarana yang edukatif dan informatif untuk kepentingan pengetahuan anak-anak mengenai sejarah, khususnya beberapa pahlawan nasional.

1.6. Skema Perancangan

1) Jenis Perancangan

Tugas akhir ini mengangkat tema tentang menanamkan sikap cinta tanah air khususnya pahlawan nasional. Mengangkat tema kisah perjuangan pahlawan nasional dan sekilas biografinya akan ditampilkan dengan gambar yang lebih ramah anak dengan berbagai warna dan penggambaran yang lebih *soft*. Penggambaran karakter dengan warna dan gambar yang sesuai dengan figur maka akan memudahkan anak untuk memahami pesan dalam *puzzle block* tersebut, seperti penggambaran Fatmawati yang sedang menjahit bendera atau gambar Sultan Hamid II yang sedang merancang lambang burung garuda pancasila. Selain bentuk visual yang dirancang agar mudah dimengerti oleh anak-anak, penulis berharap *puzzle block* ini juga bisa memuat beberapa nilai luhur, seperti cinta tanah air, patriotisme, dan berani dengan penyampaian yang lebih sederhana, sehingga mampu membuat beberapa pahlawan nasional menjadi teladan untuk anak-anak.

Pada pembuatan karya ini, penggunaan gambar akan memiliki porsi yang paling besar dan tulisan yang lebih sedikit. Oleh karena itu, dibutuhkan penyampaian

secara interaktif oleh guru atau orangtua sehingga anak lebih mengerti dan mudah mengingat apa yang disampaikan.

Secara keseluruhan, gambar *puzzle block* adalah gambar pahlawan dari cerita yang mencerminkan nilai cinta tanah air yang ditekankan, pembuatan *puzzle* ini bertujuan untuk memancing ingatan anak akan pesan dari cerita. Pada pengemasan, *puzzle block* ini akan menjadi satu kesatuan dalam satu paket menyerupai kotak kado atau kotak surprise yang akan membuat anak merasa ingin tahu dan tertarik.

2) Jenis-jenis Data

Dalam pengumpulan data, ada dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang di dapat dari teks-teks langsung tentang referensi *puzzle block* dan pahlawan nasional. Sedangkan data sekunder adalah data tambahan yang dapat mendukung perancangan.

3) Cara Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk penelitian ini dilakukan melalui beberapa cara, antara lain:

a. Studi pustaka, merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan data-data kepustakaan sebagai bahan untuk dikaji dan ditelaah untuk hasil sesuai dengan topik dan lebih obyektif. Dengan fokus penelitian kepustakaan, maka peneliti tak perlu berpindah-pindah tempat penelitian, sebab penelitian dilakukan melalui literatur-literatur saja. Dengan mengumpulkan data dari sumber-sumber tertulis seperti buku, artikel-artikel di media cetak maupun dari internet yang terkait atau membahas pahlawan nasional.

4) Teknik Analisis Data

Teknik yang akan digunakan dalam perancangan *puzzle block* ini adalah dengan menggunakan teknik *SWOT* (*Streght, Weakness, Opportunity, Theat*). Teknik ini digunakan dalam menganalisis kekuatan, kelemahan, hingga potensi data.

1. Skema Perancangan

