

## BAB II

### DATA DAN ANALISA

#### 2. 1.1 Data Objek

Pada sebuah penelitian, maka objek menjadi elemen penting yang harus ada sebagai bagian yang akan diteliti. Tugas akhir ini akan membuat sebuah perancangan permainan edukatif berupa *puzzle* sebagai media pembelajaran anak tentang pahlawan. Oleh karena itu, data objek yang akan dijabarkan adalah *puzzle* sebagai objek serta sosok dan *track record* pahlawan itu sendiri.

Pada pemilihan umur *target audience* yakni 7-9 tahun mengacu pada Kurikulum 13 (Kurtilas). Kompetensi dasar pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) baru ada mulai kelas IV. Sementara pada kelas 1-3, pelajaran IPS masih diintegrasikan dengan kompetensi dasar pelajaran Bahasa Indonesia, PPKN, hingga Matematika. Oleh karena itu, *puzzle block* ini bias menjadi awalan pembelajaran sejarah sebelum masuk ke pelajaran sekolah.

Sedangkan mulai kelas IV, pelajaran IPS sudah berdiri sendiri, namun pembelajarannya tetap menggunakan tematik terpadu yaitu kompetensi dasar mata pelajaran IPS diintegrasikan ke dalam berbagai tema, misal sejarah, geografi, serta sosiologi menjadi satu mata pelajaran. Jadi sejarah masih digabungkan dengan mata pelajaran IPS lainnya. Pelajaran IPS dari kelas IV hingga VI disusun langsung oleh pusat dan diajarkan 3 dalam seminggu.

## 1. *Puzzle*

Teka-teki atau permainan tentang masalah yang bisa menguji kecerdasan seseorang. Saat menggunakan *puzzle*, pemain diharapkan dapat mengumpulkan potongan-potongan dengan cara yang logis, untuk sampai pada solusi yang benar atau menyenangkan dari teka-teki.

*Puzzle* sendiri hadir dengan berbagai macam jenis, baik jika dilihat dari bentuknya maupun fungsinya, antara lain:

### a. *Puzzle konstruksi*

*Puzzle* konstruksi merupakan kumpulan dari elemen-elemen *puzzle* yang terpisah di mana saat digabung akan membentuk suatu bangun *puzzle*.



Gambar 1. Contoh *Puzzle* Konstruksi  
([https://s0.bukalapak.com/img/0946226573/w1000/Maninan\\_Edukasi\\_Anak\\_\\_\\_Balok\\_Bangun\\_Ekono\\_Puzzle\\_Kayu\\_Ekonom.jpg](https://s0.bukalapak.com/img/0946226573/w1000/Maninan_Edukasi_Anak___Balok_Bangun_Ekono_Puzzle_Kayu_Ekonom.jpg))

### b. *Puzzle batang*

*Puzzle* bagang dimainkan untuk membuat bentuk tertentu sesuai aturan dari *puzzle* batang tersebut.



Gambar 2. Contoh Puzzle Batang  
([https://s0.bukalapak.com/img/52624508931/s-1000-1000/1125139423\\_50039c5a\\_e0a1\\_496e\\_81cc\\_ce9799024d1a\\_800\\_800.jpg](https://s0.bukalapak.com/img/52624508931/s-1000-1000/1125139423_50039c5a_e0a1_496e_81cc_ce9799024d1a_800_800.jpg))

### c. *Puzzle* Lantai

*Puzzle* yang terbuat dari sponge atau busa. *Puzzle* jenis ini biasanya digunakan untuk alas bermain anak di atas lantai.



Gambar 3. Contoh Puzzle Lantai  
(<https://cf.shopee.co.id/file/17ad03d8eed12377654a428f307b34a6>)

#### d. *Puzzle angka*

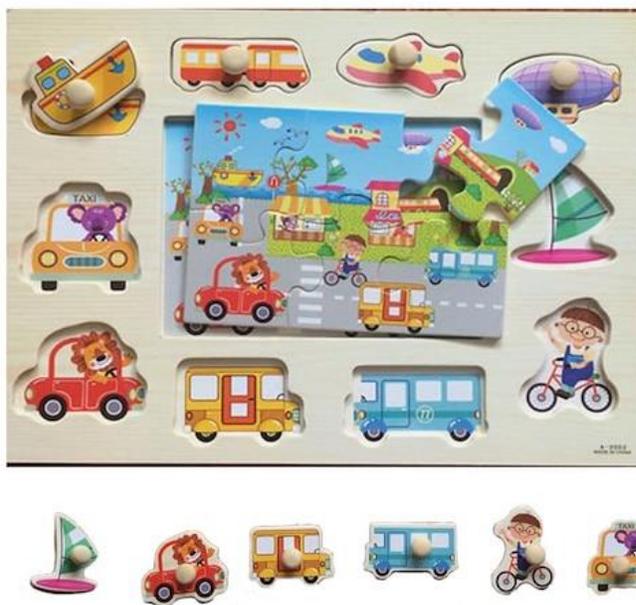
Mainan jenis ini biasanya digunakan untuk mengenalkan angka termasuk urutan angkanya. *Puzzle* sejenis ini bisa melatih motorik serta menstimulasi kerja otak.



Gambar 4. Contoh Puzzle Angka  
 (<https://toyspapoe.com/wp-content/uploads/2019/06/Puzzle-Angka-Apel-scaled.jpg>)

**e. *Puzzle* transportasi**

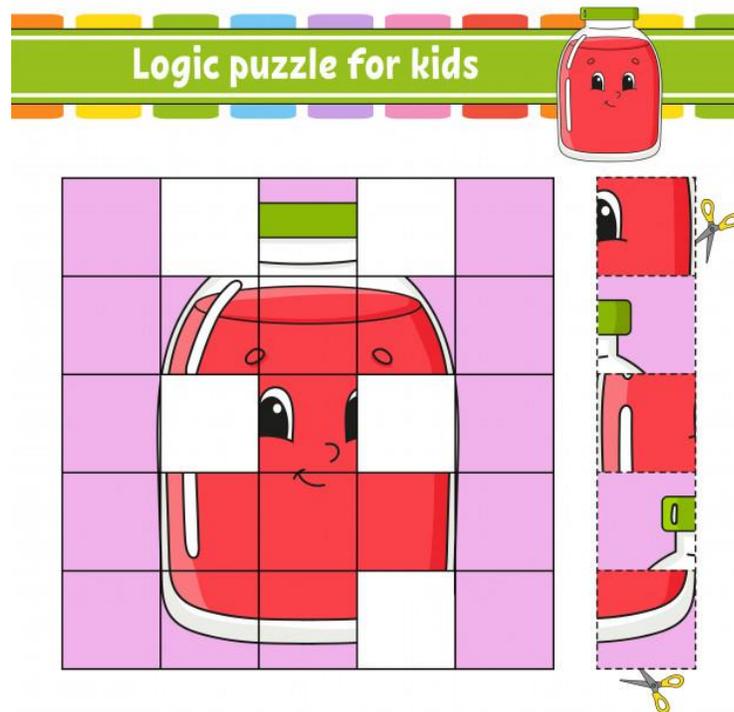
*Puzzle* yg satu ini juga berguna untuk motorik anak dan stimulasi otak kanan dan kiri. *Puzzle* jenis ini biasanya merupakan *puzzle* bongkar pasang berbagai gambar kendaraan.



Gambar 5. Contoh Puzzle Transportasi  
([https://gd.image-gmkt.com/li/770/535/1131535770.g\\_520-w\\_g.jpg](https://gd.image-gmkt.com/li/770/535/1131535770.g_520-w_g.jpg))

#### f. *Puzzle logika*

*Puzzle* ini bermanfaat untuk melatih keterampilan memecahkan masalah. *Puzzle* ini biasanya berupa kepingan gambar yg jika disusun benar maka akan membentuk gambar tertentu.



Gambar 6. Contoh Puzzle Logika  
(<https://img.redro.pl/fototapety/logic-puzzle-for-kids-education-developing-worksheet-learning-game-for-children-activity-page-for-toddler-riddle-for-preschool-400-170853470.jpg>)

### **g. Puzzle geometri**

*Puzzle* geometri ini mengembangkan keterampilan mengenali bentuk dan mencocokkan kepingan puzzle.



Gambar 7. Contoh Puzzle Geometri  
([https://jsaadtechnology.com/Shopping/339-thickbox\\_default/wooden-geometric-shapes-montessori-puzzle-sorting-math-bricks-preschool-learning-educational-game-baby-toddler-toys-for-children.jpg](https://jsaadtechnology.com/Shopping/339-thickbox_default/wooden-geometric-shapes-montessori-puzzle-sorting-math-bricks-preschool-learning-educational-game-baby-toddler-toys-for-children.jpg))

*Puzzle block* secara umum masuk dalam jenis *puzzle* logika. Pemilihan jenis *puzzle* logika -di mana anak harus mencocokkan gambar pahlawan- diharapkan dapat melatih keterampilan dan ketelitian, serta melatih kognisi, seperti daya ingat hingga kemampuan memecahkan masalah. Berikut adalah beberapa contoh produk *puzzle block*, antara lain:



Gambar 8. Referensi *Puzzle Block 1*  
 (<https://s3.amazonaws.com/elexmedia/product/718121520.jpg>)

#### Contoh Produk *Puzzle Block 1*

- Nama Merek : *Puzzle Block Kiko "Kiko & Friends"*
- Penerbit : Elex Media Komputindo
- Ukuran : 12.5 cm x 6.5 cm
- Bahan : Kertas Ivory
- Kelebihan : Ilustrasi disukai anak-anak, warna menarik
- Kekurangan : Harga Tidak Terjangkau, tidak adanya petunjuk pemakaian



Gambar 9. Referensi *Puzzle Block 2*  
 ([https://cdn.elevenia.co.id/g/3/7/7/6/5/6/14377656\\_A1\\_V2.jpg](https://cdn.elevenia.co.id/g/3/7/7/6/5/6/14377656_A1_V2.jpg))

#### Contoh Produk *Puzzle Block 2*

Nama Merek : Qiao Ling Long wooden blocks "Animals Series"

Penerbit : Qiao Ling Long

Ukuran : 10 cm x 10 cm x 10 cm

Bahan : Kayu

Kelebihan : Ilustrasi mudah dimengerti dan disukai oleh anak-anak

Kekurangan : Berat karena terbuat dari kayu (tidak praktis), kemasan hanya menggunakan plastik, tidak ada petunjuk pemakaian.

### **2.1.2. Data Pahlawan**

Selain puzzle sebagai objek, beberapa pahlawan yang akan diterapkan sebagai objek cerita, antara lain yakni: Ir Soekarno, W.R Soepratman, Fatmawati, Sri Sultan Hamengku Buwono IX, dan Sultan Hamid II.

#### **a. Ir Soekarno**

Soekarno lahir di Blitar pada tanggal 6 Juni 1901 di mana saat lahir ia diberi nama, Kusno Sosro Karno yang kemudian diganti dengan Soekarno karena sakit-sakitan. Ayah Soekarno sendiri adalah Raden Sukemi Sosrodiharjo, sedangkan ibunya adalah Ida Ayu Nyoman Rai. Darah biru mengalir pada Soekarno di mana ayahnya merupakan keturunan Sultan Kediri sedangkan ibunya adalah keponakan raja terakhir Singaraja. Meskipun terlahir dari garis bangsawan, Soekarno nyatanya hidup dalam keluarga yang sederhana.

Soekarno sekolah di Bumiputera, kemudian meneruskan pendidikannya di HBS (Hoogere Burger School). Pada saat itu, ia dititipkan pada seorang teman dari sang ayah, yaitu HOS. Cokroaminoto yang merupakan pendiri Sarekat Islam (SI) di Surabaya. Cokroaminoto disebut sebagai orang yang paling berpengaruh dalam membantuk pemikiran dan tindakan Soekarno. Cokro sendiri merupakan seorang yang pandai berpidato, kharismatik, dan berwawasan luas. Pemikiran Soekarno juga terbangun melalui berbagai diskusi bersama Cokro dan kerabatnya, beberapa kalangan

kiri seperti (komunis) seperti Alimin dan Musu (Pendiri Partai Komunis Indonesia). Diskusi-diskusi ini inilah yang kemudian menjadi sandaran pemikiran politik Soekarno. Kemudian Soekarno lulus dari HBS pada tahun 1921, Ia kemudian belajar teknik di Bandung dengan masih mengobarkan semangat anti penjajahan. Ia menjadi sosok yang frontal dalam melawan panjajahan Belanda pada masa itu, kematangan pemikiran politiknya bahkan menggeser keagungan PKI yang ditumbangkan oleh Belanda (Oltmans, 2001). Selama masa perkuliahan ia aktif menjadi sosok yang mengobarkan nasionalisme dan memperjuangkan kemerdekaan tanah air. Hingga setelah ia lulus, pada tahun 1927 Soekarno membangun partainya sendiri, yaitu Partai Nasional Indonesia (PNI).

Sepak terjang politik Soekarno tak berlangsung mulus, Ia bahkan pernah dipenjara di Sukamiskin, Bandung oleh pemerintahan penjajah Belanda karena dianggap terlalu melawan. Tak hanya dipenjara, Soekarno bahkan pernah diasingkan di Pulau Ende. Sebelum memproklamasikan kemerdekaan, Soekarno beserta kawan-kawannya melawan penjajah dua kali, yaitu Belanda dan Jepang (muncul setelah Belanda pergi). Sosok Soekarno menjadi salah satu sosok yang paling penting dalam memabngun Indonesia yang meredeka. Buah pemikirannya menghasilkan berbagai dasar kemerdekaan, seperi Pancasila hingga proklamasi. Pancasila sendiri telah menjadi satu-satunya dasar negara tertinggi yang diamalkan hingga sekarang. Sebelum kemerdekaan benar-benar diraih, Soekarno telah memikirkan dan

menekankan pentingnya dasar negara yang seharusnya lebih dahulu muncul. Oleh karena itu, pada tanggal 1 Juni 1945, ia menyampaikan pidatonya dan menawarkan suatu sistem filsafat sebagai dasar negara yang bisa diterima oleh semua pihak. Pada malam sebelum berpidato, ia merangkum lapis demi lapis lintasan sejarah dan menangkap karakteristik, serta gelora semangat rakyat (Oltmans, 2001). Hal ini yang kemudian dalam pertemuan itu, lahirlah Pancasila yang muncul dari usulan Soekarno dan direvisi oleh beberapa kalangan sebelum disahkan.

Menjelang kemerdekaan, rakyat Indonesia mendapat lampu kuning dari Jepang atas keterpurukan negara tersebut dalam melawan sekutu. Dalam hal ini, maka proses menuju kemerdekaan RI secara tidak langsung mendapat bantuan dari tangan Jepang yang kala itu tengah berada dalam ambang kekalahan. Hal ini dibuktikan dengan mulai dibentuknya Badan Penyelidik Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI), Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI). Dalam hal ini Jepang juga memiliki tujuan tersendiri, yaitu untuk mencegah kembalinya Belanda di Indonesia. Kabar mengenai Jepang yang telah sekarat membuat golongan muda mendesak golongan tua untuk segera melaksanakan proklamasi. Golongan muda sendiri terdiri dari Sukarni, B.M Diah, Yusuf Kunto, Wikana, Sayuti Melik, Adam Malik, Chaerul Saleh dan lain sebagainya. Sedangkan golongan tua, Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, Mr. Ahmad Subardjo, Mr. Moh. Yamin, Dr. Buntaran, Dr. Syamsi dan Mr. Iwa Kusumasumantri.



Gambar 10. Ir. Soekarno  
 (<https://inapos.com/wp-content/uploads/2018/05/IMG-20180520-WA0021-1024x1024.jpg>)

Perundingan antara golongan muda dan golongan tua pun berlangsung cukup alot di mana mereka membahas mengenai penyusunan proklamasi kemerdekaan. Penyusunan teks proklamasi sendiri dilakukan oleh Soekarno, Hatta, dan Ahmad Soebarjo di mana konsep teks proklamasi ditulis sendiri oleh Soekarno kemudian diketik oleh Sayuti Melik. Teks proklamasi yang telah jadi kemudian disepakati untuk ditandatangani oleh Soekarno dan Hatta atas nama bangsa Indonesia. Hingga pada keesokan harinya, pada 17 Agustus 1945 proklamasi dibacakan oleh Soekarno pukul 10.00 yang menandakan kemerdekaan Indonesia (gst, 2019). Pembacaan proklamasi

dendiri dilakukan di kediaman Soekarno Jalan pegangsaan Timur 56 yang dihadiri oleh Soewirjo, Wilopo, Gafar Pringgodigdo, Tabranl, dan Trimurti.

#### **b. Fatmawati**

Tercapainya proklamasi dan kemerdekaan Indonesia tak lepas dari peran seluruh elemen masyarakat, termasuk peran perempuan. Fatmawati menjadi salah satu sosok perempuan yang memiliki peran penting dalam menyongsong kemerdekaan Indonesia. Bukan hanya sebagai sosok istri seorang Soekarno, Fatmawati sendiri memiliki peran-peran strategis dalam proses kemerdekaan tanah air. Keikutsertaan Fatmawati dalam memperjuangkan kemerdekaan sendiri telah lama tumbuh sejak ia masih remaja. Hal ini terkait dengan lingkungannya yang cukup mendukung di mana orangtua Fatmawati merupakan salah satu aktivis dalam organisasi Muhammadiyah (Ulandari, 2017).



**Ibu Fatmawati Menjahit bendera**

Gambar 11. Referensi Fatmawati  
(<https://id-static.z-dn.net/files/da2/ac0a7083dd81b2fbabdd65cdd81e4e4b.jpg>)

Sebelum menikah dengan Soekarno, Fatmawati sendiri telah memulai perjuangannya bersama organisasi Nasyatul Aisyah di Bengkulu. Organisasi tersebut berdiri di bawah Muhammadiyah yang dibangun oleh ibu dari Fatmawati sendiri (Ulandari, 2017). Aktivisme Fatmawati semakin tampak, apalagi setelah ia menikah dengan Soekarno pada tahun 1943 di mana ia sering kali ikut berbagai rapat penting bersama Soekarno. Salah satu peninggalan bersejarah Fatmawati adalah bendera kebangsaan, yaitu Merah Putih. Bendera Merah Putih sendiri dijahit dan disusun sendiri oleh Fatmawati setelah diam-diam seorang pemuda Jepang memberinya kain berwarna merah dan putih.

Fatmawati mengaku, bahwa pada bulan Oktober tahun 1944, seorang perwira Jepang memberinya dua blok kain yang berwarna merah dan putih. Kain tersebutlah yang ia gunakan untuk membuat bendera dengan menggunakan mesin jahit tangan. Setelah ditelusuri, perwira Jepang yang memberi kain pada Fatmawati adalah Hitoshi Shimizu, kepala Sendenbu (Departemen Propaganda) yang dititipkan pada pemuda bernama Chairul Basri. Pada tanggal 17 Agustus 1945, ketika kemerdekaan siap diproklamkan Fatmawati mendengar teriakan pemuda yang menyatakan, bahwa bendera belum ada dan belum dipersiapkan. Kemudian, dengan sigap Fatmawati masuk ke rumah dan mengambil bendera merah putih yang telah ia jahit satu tahun sebelumnya (Isnaeni, 2019). Dalam hal ini, bisa disimpulkan bahwa hadirnya Bendera Merah Putih yang menjadi bendera pusaka tentu tak luput dari jasa Fatmawati yang menjahit dan menghadirkan Merah Putih pada hari kemerdekaan.

### **c. W.R Supratman**

Bagi suatu bangsa, selain teritorial, rakyat, dan pemerintahan, simbol juga menjadi hal yang cukup penting dalam menunjukkan suatu identitas. Salah satu simbol negara yang tak kalah penting dengan bendera adalah lagu kebangsaan yang biasanya dinyanyikan saat bendera sedang dikibarkan. Lagu kebangsaan Indonesia sendiri berjudul Indonesia Raya di mana diciptakan oleh W.R Supratman.

W.R. Supratman atau Wage Rudolf Supratman, merupakan pemuda Indonesia yang merupakan anak band sekaligus jurnalis saat menciptakan lagu Indonesia Raya. Saat membaca koran harian Solo pada tahun 1927, ia yang barusia 24 tahun mulai beranggapan bahwa sudah sepantasnya suatu bangsa memiliki lagu kebangsaanya sendiri. Dengan pemikirannya tersebut, maka pada pertengahan 1928, lagu 'Indonesia Raya' akhirnya ia rampungkan. Lagu ciptaannya tersebut pertama kali diperdengarkan pada Kongres Pemuda II dengan diiringi gesekan biolanya. Pada saat itu bersamaan dengan hari lahirnya Sumpah Pemuda. Lirik dan intonasi lagu ini mulanya diterbitkan di surat kabar Sin Po pada 10 November 1928 di mana Sin Po ini merupakan tempat bekerja Supratman sebagai jurnalis (Sularto, 1985).

Pada tahun 1929, Supratman dihubungi oleh Frima Tio Tek Hong untuk melakukan rekaman lagu Indonesia Raya. Firma tersebut merupakan sebuah prusahaan yang merekam lagu dengan piringan hitam sejak 1905. Yo Kim Can yang merupakan bagian dari firma tersebut berusaha merekam lagu Indonesia Raya ke luar negeri agar mendapatkan hasil yang lebih baik. Namun niatan tersebut harus padam karena lagu Indonesia Raya dilarang oleh pemerintah kolonial Belanda yang dituduh dapat mengganggu ketertiban dan keamanan (Matanasi, 2017).

Ketika Balatentara Jepang baru datang dan merebut Hindia Belanda, lagu ini sempat berkumandang bebas untuk sementara waktu. Setelah Maret 1942, lagu ini jadi lagu terlarang. Setelah armada perang Jepang makin loyo di

front Pasifik, ada usaha untuk memperbarui liriknya. Jelang akhir 1944, Panitia Lagu Kebangsaan pun bekerja. Menurut Anthony Hutabarat, panitia itu terdiri Ir. Sukarno sebagai ketua dengan anggota Ki Hadjar Dewantara, Achiar, Sudiby, Darmawidjaja, Koesbini, KH M. Masyur, Mr. Mohammad Yamin, Mr. Sastromoeljono, Sanusi Pane, C. Simanjuntak, Mr. Achmad Soeboerdjo, dan Mr. Oetojo.



Gambar 12. W.R Supratman  
([https://lh3.googleusercontent.com/-WG\\_kijpZARNY/XdgncIzodI/AAAAAAAAA80/DhiASslcG68g\\_ZKUnB4NXrc3VzjwyVUowCLcBGAsYHQ/s1600/1574446956127346-0.png](https://lh3.googleusercontent.com/-WG_kijpZARNY/XdgncIzodI/AAAAAAAAA80/DhiASslcG68g_ZKUnB4NXrc3VzjwyVUowCLcBGAsYHQ/s1600/1574446956127346-0.png))

Kalimat dalam lirik lagu pun berbeda dari yang pernah ditulis Supratman, meski intinya tak jauh beda. Kala itu Supratman sudah meninggal dunia. Sayangnya, versi yang dibuat di pada 1944 itu tak bertahan lama dan kembali pada versi Supratman. Kemudian tahun 1948 mulai dibuat peraturan resmi mengenai tata cara menyanyikan lagu Indonesia Raya dalam berbagai upacara. Hingga pada 26 Juni 1958, keluarlah Peraturan Pemerintah No. 44 tahun 1958 tentang Lagu Kebangsaan Indonesia Raya dan Lembaran Negara No. 72 tahun 1958 tentang Lagu Kebangsaan Indonesia Raya (Setiawan, 2019). Liriknya pun sama seperti yang dinyanyikan sekarang. Dari beberapa uraian mengenai lagu kebangsaan di atas, maka tidak dapat diragukan lagi bagaimana sumbangsih WR Supratman pada Indonesia.

#### **d. Sri Sultan Hamengkubuwono IX**

Sri Sultan Hamengkubuwono merupakan gelar raja untuk Kesultanan Yogyakarta yang hingga kini masih bertahan kejayaannya. Yogyakarta sendiri menjadi daerah satu-satunya yang masih dipimpin raja baik dalam pemerintahan maupun kebudayaan. Selain sebagai raja, Sri Sultan Hamengkubuwono juga memangku peran gubernur di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang dipilih secara turun temurun. Salah satu sultan yang cukup berpengaruh pada kemerdekaan Indonesia adalah Sri Sultan Hamengkubuwono IX yang memiliki banyak peran di bidang politik maupun sosial. Sri Sultan Hamengkubuwono IX sendiri memiliki asli Gusti Raden

Mas (GRM) Dorodjatun, lahir di Ngayogyakarta Hadiningrat pada 12 April 1912.

Berita proklamasi kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus 1945 tersebar ke seluruh negeri termasuk ke Keraton Yogyakarta. Keesokan harinya Sri Sultan Hamengkubuwono IX mengirim telegram kepada Soekarno, Hatta, dan Dr. KRT Radjiman Wedioningrat yang berisi tentang ucapan selamat atas kemerdekaan Indonesia. Kemudian pada tanggal 20 Agustus 1945, Sri Sultan Hamengku Buwana IX beserta Paku Alam VIII kembali mengirim telegram pada Soekarno yang berisi kesanggupan keraton untuk berada di belakang pimpinan Republik Indonesia. Pada telegram tersebut juga menyatakan, bahwa Kesultanan dan Pakualaman merupakan bagian dari Republik Indonesia. Dalam hal ini, maka terlihat bahwa meski berbentuk kerajaan dan negara yang telah berdiri sendiri, Keraton Yogyakarta tetap menyatakan berada di bawah pimpinan Republik Indonesia. Hingga pada tanggal 5 september, Keraton Yogyakarta memberikan amanat pada seluruh warga Yogyakarta untuk mendukung dan menyambut baik kemerdekaan Indonesia. Amanat 5 September tersebut juga menegaskan, bahwa Yogyakarta merupakan daerah yang bersifat istimewa di bawah naungan RI (Fembriyanto, 2016).

Kasultanan Yogyakarta yang mau berintegrasi dengan Republik Indonesia merupakan hal yang cukup istimewa, sebab sebelumnya Kesultanan Yogyakarta merupakan sebuah kerajaan yang memiliki kekuasaan penuh,

Namun demikian, pada akhirnya, Kesultanan Yogyakarta rela untuk memilih menjadi bagian dari sebuah negara, yaitu Indonesia. Bergabungnya Yogyakarta tentu tidak lepas dari peran raja, yaitu Sri Sultan Hamengkubuwono IX dengan pemikiran politiknya yang membuat Kesultanan Yogyakarta menjadi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Peran Sri Sultan Hamengkubuwana IX juga terlihat ketika bersedia menjadikan Yogyakarta sebagai tempat Ibukota sementara. Penempatan Yogyakarta sebagai Ibukota adalah strategi untuk membendung berbagai teror militer dari Belanda usai Indonesia melakukan proklamasi kemerdekaan (Pranoto, 2002). Pada masa genting, Yogyakarta sangat berperan dalam pembentukan kedaulatan Indonesia. Bahkan berbagai peristiwa seperti Agresi Belanda I dan II, perundingan-perundingan dengan Belanda dan detik-detik yang menentukan penyerahan kedaulatan RI dari Belanda dikontrol dari pusat pemerintahan Yogyakarta. Hal ini menunjukkan, Yogyakarta sebagai wilayah yang merupakan tempat utama berjuang bagi RI untuk benar-benar mengusir Belanda.



Gambar 13. Sri Sultan Hamengkubuwono IX  
(<https://assets-a1.kompasiana.com/items/album/2019/04/11/sri-sultan-5caef12895760e0ce35f3706.jpg>)

Tak berhenti dalam memberikan sumbangsih, Sri Sultan Hamungkubuwana IX juga dicatat sejarah sebagai bapak Pramuka Indonesia. Sebelumnya Pramuka disebut sebagai Kepanduan yang sudah ada di Nusantara sejak awal abad ke-20. Sri Sultan Hamungkubuwana IX adalah pencetus Pramuka di mana nama ini terinspirasi dari kata Poromuko atau pasukan terdepan perang yang kemudian diejawantahkan menjadi Praja Muda Karana yang berarti “Jiwa Muda yang Suka Berkarya”. Berkonsultasi dengan Sri Sultan Hamungkubuwana IX, Presiden Sukarno ingin menyatukan semua

gerakan Kepanduan atau Pramuka di Indonesia. Akhirnya, keinginan itu terwujud pada 14 Agustus 1961 (Hidayat, 2019).

#### **e. Sultan Hamid II**

Bernama asli Syarif Abdul Hamid Alkadrie, Sultan Hamid II merupakan putra sulung dari Sultan Pontianak ke-6. Sultan Hamid II merupakan bagian dari jajaran menteri pada kabinet pertama di Indonesia pada tahun 1950. Ia ditunjuk Soekarno sebagai menteri negara yang kemudian ditugasi membuat lambang negara. Lambang negara, selain bendera juga penting sebagai identitas dan bukti kedaulatan sebuah negara.

Sultan Hamid II kemudian mengetuai panitia pembuatan lambanga negara di mana lambang yang ia usulkan lebih disetujui daripada milik M.Yamin. Ia mengajukan lambang berbentuk burung garuda di mana lambang tersebut sudah digunakan hingga sekarang. Burung garuda yang pertama kali diajukan oleh Sultan Hamid memang masih belum berjambul, pita yang dipegang oleh burungpun masih terbalik. Rancangan burung garuda kemudian resmi terpilih yang kemudian secara intens dilakukan penyempurnaan melalui dialog bersama Soekarno dan Hatta. Mulanya pita yang dikencengkram oleh garuda merupakan pita merah putih, namun kemudian atas kesepakatan mereka bertiga, pita merah putih diganti dengan pita putih bertuliskan “Bhinneka Tunggal Ika” (Affan, 2015).



Gambar 14. Sultan Hamid II  
([https://static.wixstatic.com/media/3b156e\\_57053cd14fae4f9394ed100cf1fc42d7~mv2.jpeg/v1/fit/w\\_800,h\\_569,al\\_c,q\\_80/file.jpeg](https://static.wixstatic.com/media/3b156e_57053cd14fae4f9394ed100cf1fc42d7~mv2.jpeg/v1/fit/w_800,h_569,al_c,q_80/file.jpeg))

Lambang negara garuda kemudian difinalkan pada tanggal 8 februari 1950, namun masih terus mengalami berbagai masukan. Hingga pada tanggal 11 februari 1950, Sultan Hamid II kembali mengajukan rancangan Garuda Pancasila seperti yang digunakan sekarang. Presiden Soekarno kemudian menyerahkan rancangan pada Kabinet RIS melalui Perdana Menteri, Mohammad Hatta. Tanggal 15 februari 1950, lambang negara pancasila diresmikan meskipun burung garuda masih gundul (Tempo, 2010). Melalui jasa Sultan Hamid II, akhirnya Indonesia memiliki lambang negara yang bermakna filosofis mendalam, yaitu Garuda Pancasila.

## 2.2. Analisa Objek dan Target Audience

Kelebihan kekurangan *puzzle block* sebagai permainan edukatif untuk mengenal lima pahlawan.

### 2. 2.1. Analisis SWOT Media Permainan Puzzle Block

Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threats*) dipilih untuk membantu menetapkan prioritas dalam perancangan media permainan edukatif ini. Pada dasarnya analisis SWOT bertujuan untuk menemukan aspek-aspek penting, baik itu tentang kekuatan, kelemahan, peluang, hingga ancaman. Dengan mengetahui berbagai aspeknya, maka diharapkan dapat memaksimalkan kelebihan dan meminimalisir kekurangan, serta mengurangi ancaman dan membangun peluang.

#### a. *Strength*/kekuatan :

- 1) Daripada *puzzle* jenis lain, *puzzle block* lebih mudah dikoordinasi oleh anak-anak sehingga kepingan tidak mudah hilang.
- 2) *Puzzle block* melatih dua keterampilan anak, yakni menyesuaikan susunan gambar dan bentuk sekaligus.
- 3) *Puzzle block* bisa melatih keterampilan pemecahan masalah pada anak (*problem solving*).
- 4) Pada *puzzle block*, setiap kepingan berbentuk sama sehingga anak-anak akan lebih detail memerhatikan kesesuaian warna dan ilustrasi.

#### b. *Weakness*/kelemahan

- 1) Anak-anak mungkin akan cepat bosan karena *puzzle block* lebih mudah dipecahkan.
- 2) Ruang pada setiap sisi balok terbatas, sehingga membutuhkan media pendamping untuk edukasi yang lebih rinci.

c. *Opportunity*/Kesempatan

- 1) Menjadi alternatif pembelajaran di luar penggunaan gawai atau gadget.
- 2) Kurikulum-13 (Kurtilas) tidak memberikan sejarah sebagai pelajaran khusus untuk anak sekolah dasar, sehingga *puzzle block* ini bisa memberikan pengenalan tambahan mengenai 5 pahlawan nasional. Selain itu, pelajaran IPS juga baru dimulai kelas 4.

d. *Threats*/Ancaman

- 1) Banyak orangtua masih lebih memilih pembelajaran lewat video atau aplikasi *online*.
- 2) Konten sejarah tidak banyak diminati anak-anak.

Kesimpulan yang bisa diambil melalui analisis SWOT di atas menunjukkan, bahwa perancangan *puzzle block* cukup dibutuhkan untuk melatih kognitif anak dan mengurangi paparan gadget pada anak-anak. Sumber sejarah melalui buku juga kadang sulit dipahami oleh anak-anak dan terkesan membosankan, sehingga dengan menggunakan *puzzle block*, belajar sejarah khususnya pahlawan nasional akan lebih menyenangkan.

### 2.2.2. Target Audience

#### a. Demografis

Jenis Kelamin : Semua Jenis Kelamin

Usia : 7–9 tahun

#### b. Psikografis

Target dari perancangan ini dalam segi psikografis ialah anak-anak yang suka bermain dan dalam masa pembelajaran khususnya mengenai sejarah yang sudah bisa membaca atau mengeja.

#### c. Geografis

Target Geografis dari perancangan ini ialah untuk mereka yang tinggal baik di perdesaan.

### 2.2.3. Referensi Perancangan

#### 1. Referensi

#### Perancangan I



Gambar 15. *Puzzle Block* referensi I  
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Nama Produk : “ Puzzle Blocks: Enjoy The Ride”

Produk Desain: Chintia

Penerbit : PT. Elex Media Komputindo

Tahun : 2018

*Puzzle block* ini bisa menjadi rujukan karena konten yang sangat edukatif.

Warna dan ilustrasi juga sesuai dengan sasaran umur yang ditargetkan.

#### **2.2.4. Landasan Teori**

##### **1. Teori Permainan Edukatif**

Permainan edukatif merupakan alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. Fungsi menghibur pada mainan edukatif sama dengan permainan lainnya, hanya saja ada tambahan aspek edukasi sebagai tambahan. Unsur-unsur pendidikan yang ada dalam mainan anak edukatif disuguhkan dengan cara yang menarik dan lebih menyenangkan. Sedangkan menurut Dra. Mayke S Tedjasaputra (Zaman, 2005) Mainan anak edukatif adalah permainan yang sengaja dirancang khusus untuk pendidikan.

##### **2. Teori Budaya Visual Indonesia**

Teori budaya visual Indonesia cenderung mengedepankan pentingnya komponen visual untuk membantu keselarasan antara pemain dan perancang. Budaya visual adalah tautan wujud kebudayaan konsep (nilai) dan kebudayaan

materi (benda) yang dapat segera di tangkap oleh indra visual (mata), dan dapat di pahami sebagai model fikiran manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya (Sachari, 2007).

### **3. Teori Komunikasi**

Teori ini digunakan dalam membangun keselarasan komunikasi antara pembuat dan pemain *puzzle block*, termasuk orangtua yang mendampingi. tujuan komunikasi dapat dibedakan menurut maksud cara terjadinya: Identifikasi, informasi, promosi (provokasi, persuasi, propaganda dsb), *ambience* atau (Safanayong, 2006) penggarapan lingkungan. Dalam konteks studi ini, komunikasi akan lebih ditekankan pada tujuan informasi.

### **4. Teori Layout**

Layout adalah tata letak elemen desain pada suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep pesan yang dibawanya (Rustan, 2009). Konsep tersebut dapat menjadi spesifik dalam kaitannya dengan disiplin ilmu khusus atau dapat menjadi umum ketika mengacu pada suatu garis besar komposisional.

### **5. Teori Ilustasi**

Ilustrasi berasal dari Latin '*illustre*' yang berarti menerangkan. Ilustrasi sendiri dapat berupa gambar, simbol, relief, bahkan musik (Santoso, 2002). Tujuannya adalah untuk mengkomunikasikan atau menjelaskan sesuatu. Ilustrasi memiliki tiga fungsi utama yakni ilustrasi sebagai informasi, ilustrasi sebagai dekorasi, dan ilustrasi sebagai komentar. Dalam karya ini, ilustrasi yang digunakan

berfungsi sebagai informasi dan dekorasi. Hal ini dilakukan untuk membuat pesan lebih mudah dimengerti dan menarik untuk dimainkan anak-anak.

Pada *puzzle block* ini, gaya ilustrasi yang akan diambil menggunakan gaya plakastil. Gaya ini berasal dari Jerman di awal abad ke-20, berawal dari seorang tokoh yakni Lucian Beernhard yang terinspirasi untuk mengikuti kontes poster. Bernhard adalah seorang seniman, Desainer Grafis, Ahli Tipografi, Profesor, dan Desainer Interior yang menetapkan penyederhanaan dan reduksi naturalisme menjadi bahasa visual bentuk dan desain (Klubenspeis, 2017). Beberapa seniman Jerman mengadopsi gayanya yang reduktif, desain warna datar dengan bentuk minimalis, kadang-kadang hanya dengan nama merek di *handlettering*.

Gaya desain plakastil pada dasarnya sederhana karena latar pembuatannya di masa perang yang membuat orang tidak memiliki banyak waktu untuk memahami sebuah poster. Beberapa ciri ciri umum gaya desai plakatstil antara lain:

- a. Objek utama dalam desain hanya satu atau tunggal
- b. Bentuk geometrik yang cenderung sederhana
- c. Tidak memiliki banyak unsur dekoratif atau hiasan, bahkan beberapa tak memiliki elemen tersebut.
- d. Bentuk huruf tebal, besar, dan singkat,
- e. warna menarik perhatian dan datar

Gaya ini dipilih dalam perancangan ilustrasi media permainan puzzle block karena memiliki gaya yang minimalis dan sederhana dengan kombinasi warna yang tidak terlalu banyak.



Gambar 16. Contoh Ilustrasi plakatstil

([https://bp1.blogger.com/\\_3J3Qb2mJQ4A/RzifAC0HyxI/AAAAAAAAABg4/xjeKi\\_XKxPQ/s400/h36.jpg](https://bp1.blogger.com/_3J3Qb2mJQ4A/RzifAC0HyxI/AAAAAAAAABg4/xjeKi_XKxPQ/s400/h36.jpg) dan <https://i.pinimg.com/originals/d1/33/f8/d133f8a6ffee5162ef7f57a2df45e7b4.gif>)