

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MILITER DENGAN *PLAYSET PLASTIC CONSTRUCTION TOYS*

Tommy Antonio Steven, Andrian Dektisa H., Bernadette Dian Arini M

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,

Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: tommyasteven@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan ini dilakukan untuk menyediakan media pembelajaran alternatif dan interaktif yang lebih menarik untuk mempelajari sejarah, sejarah militer pada khususnya. Media yang digunakan adalah *plastic construction toys* atau yang lebih di kenal sebagai Lego. Pelajaran sejarah yang sebenarnya untuk membantu anak-anak untuk mengetahui asal-usul dan jati diri bangsanya sekarang sering dilupakan atau diremehkan karena dinilai membosankan atau tidak berguna. Padahal sebenarnya banyak bisa diambil dari pelajaran sejarah. Dengan media *plastic construction toys*, diharapkan dapat meningkatkan kembali minat untuk mempelajari sejarah.

Kata Kunci: Sejarah, Sejarah Militer, *Plastic Construction Toys*, Lego

ABSTRACT

Title: *Designing of Military History Educational Media with Plastic Construction Toys*

This design is made to provide alternative learning and interactive media that is more interesting to learn history, military history in particular. The medium used is plastic construction toys, or better known as Lego. The lesson of history is actually to help the children to know the origin and identity of their nation is now often overlooked or underestimated because it is considered boring or useless. In fact, a lot can be learned from history. Plastic construction toys as the new medium, is expected to increase interest for studying history.

Keywords: History, Military History, Plastic Construction Toys, Lego

Pendahuluan

Sejarah militer adalah sejarah yang mempelajari konflik maupun peperangan (termasuk pelaksanaan operasi-operasi militer). Namun terkadang sebuah narasi mengenai kampanye militer dan pertempuran, serta pembelajaran mengenai pola dan prinsip pertempuran yang terkadang disebut sebagai “seni berperang” maupun “teori berperang”, bisa diceritakan dengan banyak gaya termasuk melalui pembelajaran sejarah militer. Menurut Stephen Morillo serta Michael F. Pavkovic (2013), sebuah “sejarah militer tidak hanya mempelajari perang, namun juga termasuk didalamnya personil militer dari segala macam posisi, pertempuran (baik di darat, laut, dan udara), institusi militer, serta interaksi dengan politik, ekonomi, sosial, alam dan budaya sebagai topik atau fokus utama” (p. 9). Implikasi dari definisi sejarah militer tersebut dibuktikan dengan

banyaknya studi mengenai sejarah militer yang juga bisa diklasifikasikan sebagai studi mengenai sejarah politik, ekonomi, institusional, intelektual, sosial dan budaya.

Ada tiga kelompok besar yang mempelajari sejarah militer, yaitu kelompok populer, kelompok akademik, dan anggota militer profesional.

Fungsi utama sejarah militer pada dasarnya sama dengan fungsi sejarah itu sendiri, yaitu menjawab pertanyaan sejarawan mengenai apa yang terjadi di masa lalu. Pada kasus sejarah militer, ini berfokus pada aksi militer, konflik, institusi dan lain-lain yang membentuk perspektif tentang masa kini. Jadi bisa disimpulkan bahwa sejarah militer, sama seperti sejarah pada umumnya, merupakan dialog antara masa lalu dan masa kini (Stephen Morillo & Michael F. Pavkovic, 2013).

Sejarah Militer di Indonesia

Sejarah militer di Indonesia pertama kali dikerjakan oleh Pusat Sejarah Angkatan Bersenjata. Kantor ini didirikan pada tahun 1964 oleh ABRI dengan ideologi dan doktrin yang jelas. Doktrin yang digunakan adalah Catur Darma Ekakarma, atau “empat tugas satu tujuan”. Doktrin tersebut menekankan pada kesatuan ABRI dengan rakyat, kesatuan antara angkatan-angkatan di lingkungan ABRI sendiri, konsepsi tentang Dwifungsi ABRI, konsepsi tentang Sapta Marga, dan norma-norma yang lain.

Rekonstruksi peristiwa yang mengangkat sejarah militer menjadi arti sejarah yang sesungguhnya sangat jarang. Menurut Kuntowijoyo (2003), ada satu buku karya A. H. Nasution, dengan judul “Sekitar Perang Kemerdekaan” yang bisa dikatakan sebagai penemuan penting dalam sejarah militer. Hal ini dinilai dari dokumentasi, perhatian pada rincian, dan peristiwa kemanusiaan. Kuntowijoyo (2003) juga berpendapat bahwa bila sejarawan militer menggunakan kaidah-kaidah sejarah biasa, maka tentu saja akan banyak publikasi-publikasi, seminar, konferensi, dan loka karya yang akan meningkatkan karya sejarah militer. Ini tentunya akan mudah dikonsumsi oleh kalangan umum dan akan menguntungkan tujuan sejarah militer itu sendiri.

Plastic Construction Toys

Plastic construction toys merupakan salah jenis mainan yang terdiri dari berbagai macam *brick* yang bisa dibangun menjadi bentuk tertentu sesuai dengan instruksi maupun kreativitas pemain. Penggunaan *interlocking system* pada setiap *brick* membuat setiap *brick* menempel dengan cukup erat pada satu sama lain tanpa menggunakan lem dan bahan pengikat semacamnya. Ini memudahkan pemain untuk melepas kembali *brick* tersebut dan mengganti suatu bentuk ke bentuk lain. Kemudahan untuk membongkar dan memasang kembali *brick* membuat mainan ini sangat digemari dan sering digunakan untuk mengasah kreativitas anak-anak.

Brick produksi *Lego system* merupakan satu dari sekian banyak bagian dari sebuah set yang juga sering disebut sebagai elemen. Setiap elemen bisa digabungkan dengan elemen lain hingga menjadi

bentuk tertentu mulai dari tembok yang sederhana hingga sebuah kastil. Elemen itu nantinya bisa dibongkar dan dipasang kembali menjadi bentuk yang benar-benar berbeda.

Secara ukuran, menurut Allan Bedford (2005), ukuran paling kecil dari sebuah *brick* *Lego* adalah ukuran 1x1, yang dijadikan sebagai standar pengukuran olehnya (p. 2). Contoh, dua buah *brick* ukuran 1x1 jika diletakan secara bersebelahan maka akan membentuk *brick* berukuran 1x2. *Brick* ini sendiri sebenarnya sudah diproduksi oleh *Lego group*. Sebagai tambahan, ukuran tinggi dalam sebuah *brick* adalah “one brick high” seperti yang dicontohkan Allan pada sebuah *brick* 1x1.

Lebar sebuah *brick* ditentukan dari angka pertama dalam ukuran sebuah *brick*, disusul dengan panjangnya. Misalnya sebuah *brick* 2x4, maka *brick* memiliki lebar dua buah *brick* 1x1 dan panjang empat buah *brick* 1x1.

Bagian penting lainnya dalam sebuah *brick* adalah *studs*. *Studs* berupa tonjolan yang muncul dalam setiap *brick*. *Stud* membantu menentukan tampilan dari elemen *LEGO* dan merupakan bagian integral bagaimana fungsi seluruh sistem (Bedford, 2005, p. 3). *Stud* juga merupakan jumlah dari angka yang ada di ukuran *brick*. Jika sebuah *brick* memiliki ukuran 2x4 maka jumlah *stud* yang terdapat pada *brick* tersebut adalah 8 *studs* yang tertata sebagai 2 *studs* melebar dan 4 *studs* memanjang.

Selain ukuran dan *studs*, sebuah *brick* juga memiliki bagian lain yang juga tidak kalah penting. Disebut sebagai “*tube*”, bagian ini berada dibagian bawah sebuah *brick*. *Tube* disini berfungsi untuk “menangkap” *studs* sehingga kedua *brick* bisa menempel dengan erat. *Tube* sendiri memiliki beberapa jenis. Pada sebuah *brick* ukuran 1x4, bentuk *tube* memiliki bentuk yang tipis dan tidak berlubang. Sedangkan pada *tube* sebuah *brick* 2x4 memiliki bentuk yang cukup besar dan berlubang. Berbeda lagi dengan sebuah *plate* yang memiliki ukuran yang sama, 2x4. Panjang *tube* tidak akan sepanjang *tube brick* 2x4. Namun semua jenis *tube* ini memiliki kegunaan yang sama, dimana setiap *tube* bertugas “menangkap” *studs* sehingga kedua *brick* bisa menempel dengan erat.

Tujuan Pembelajaran Kreatif

Tujuan yang diharapkan dari perancangan ini ialah agar anak-anak berusia 8-14 tahun mau mencoba untuk belajar mengenai sejarah militer dengan cara yang berbeda, dan lebih menyenangkan. Perancangan ini diharapkan membuat anak-anak menjadi tertarik dengan sejarah militer dan mau mempelajari lebih lanjut tentang sejarah militer dan sejarah secara umum. Dengan begitu mereka akan memahami dan menghargai karakteristik dan budaya bangsa Indonesia.

Topik Pembelajaran

Topik yang dibahas adalah peristiwa Serangan Umum 1 Maret. Ini dikarenakan peristiwa ini merupakan salah satu peristiwa pertempuran besar yang menjadi bukti peristiwa mempertahankan kemerdekaan.

Sub Pokok Bahasan

Sub pokok bahasan yang dibahas didalamnya meliputi beraneka ragam hal, tentang unit-unit yang ada didalamnya beserta elemen-elemen visual seperti seragam, senjata, dan lain-lain, strategi yang digunakan dalam serangan tersebut, serta tokoh-tokoh sentral yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung didalam peristiwa tersebut.

Karakteristik Target Audience

1. Target Audience Primer

Demografis:

- Umur 8 – 14 tahun
- Laki-laki dan perempuan
- Tingkat pendidikan SD dan SMP
- Status ekonomi menengah keatas

Geografis:

- Surabaya, Indonesia

Psikologis:

- Anak-anak yang memiliki ketertarikan terhadap hal yang baru.
- Anak-anak yang memiliki daya kreativitas untuk bermain dan bercerita.
- Anak-anak yang tidak tahu atau paham mengenai sejarah militer namun mau mengetahui tentang sejarah militer.
- Anak-anak yang tidak terlalu mengemari sejarah militer namun ingin mengenali sejarah militer lebih dalam.

Behavioural:

- Anak-anak yang gemar membaca atau mencari tahu tentang hal baru.
- Anak-anak yang gemar bermain *plastic construction toys*.
- Anak-anak yang gemar bermain perang-perangan.
- Anak-anak yang tidak gemar membaca hal-hal yang berhubungan dengan sejarah maupun sejarah militer.

2. Target Audience Sekunder

Demografis:

- Orang tua
- Para penggemar sejarah militer
- Para penggemar *plastic construction toys*
- Status ekonomi menengah keatas

Geografis:

- Surabaya, Indonesia

Psikologis:

- Orang tua yang peduli dan ingin membelikan sesuatu yang baru dan unik.
- Orang yang memiliki ketertarikan terhadap dunia kemiliteran dan sejarah militer.
- Orang yang memiliki ketertarikan khusus untuk mengoleksi dan memainkan *plastic construction toys*.

Behavioural:

- Orang yang menggemari hal-hal yang terkait sejarah militer dan ingin mengapresiasinya dalam bentuk yang berbeda seperti *reenactment* dan lain-lain.
- Orang yang biasa mengumpulkan benda yang berhubungan dengan sejarah militer.
- Orang yang menggemari *plastic construction toys* dan juga mengoleksi serta memainkannya.

Metode Pembelajaran dan Penyajian Konten

Metode pembelajaran yang digunakan adalah dengan belajar dengan bermain. Target desain nantinya akan menyusun sebuah set terlebih dahulu, baru bisa memainkannya setelah keseluruhan set tersebut selesai disusun. Setelah disusun, mereka bisa dengan bebas memainkannya.

Konten akan disajikan dengan bentuk sebuah bangunan benteng (benteng Vredeburg, Yogyakarta) beserta elemen-elemen pendukung seperti pos penjagaan, tiang bendera, dan kendaraan jeep.

Benteng ini nanti akan disertakan 16 buah *minifigure* yang terdiri dari 10 *minifigure* yang menggambarkan pejuang dan tentara Indonesia serta 6 *minifigure* sisanya akan menggambarkan tentara Belanda. Jumlah ini yang tidak imbang ini memang menggambarkan situasi yang sebenarnya dimana jumlah pasukan Indonesia lebih banyak daripada pasukan Belanda. Gaya desain yang nantinya digunakan akan mengikuti gaya desain salah satu brand *plastic construction toys*, yaitu Lego.

Akan ada pula sebuah buku panduan untuk memandu anak-anak memasang bangunan maupun elemen lain. Namun di buku ini akan diberikan pembukaan mengenai peristiwa Serangan Umum 1 Maret 1949, supaya mereka tahu jelas apa kisah dibalik *playset* tersebut.

Pada bagian depan kemasan nantinya akan terdapat sebuah ilustrasi keseluruhan set yang akan dibuat dengan teknik *digital imaging*. Bagian belakang kemasan akan ada *highlight* fitur-fitur didalam set tersebut.

Konsep Pembelajaran

Konsep pembelajaran akan berupa belajar sambil bermain. Hal ini bisa dilakukan secara individu maupun berkelompok. Secara individu, *playset* ini akan mencoba untuk mendorong keinginatahuan target desain tentang sejarah militer. Selain itu, *playset* ini juga melatih kreativitas dengan membangun set tersebut secara mandiri, dan dengan membangun ulang set tersebut sesuai keinginannya.

Nama Playset

Playset ini akan dinamai “*Brickstory: Serangan Oemoem 1 Maret 1949*”. *Brickstory* diambil dari kata *history* yang berarti sejarah, lalu digabungkan dengan kata *brick*, elemen utama dari *plastic construction toys*.

Komponen Playset

Komponen yang ada didalam *playset* ini adalah benteng *buildable*, sebuah rumah yang *buildable*, dua buah pos penjagaan yang juga *buildable*, satu buah mobil jeep, beberapa *buildable sandbags*, sebuah pohon yang juga *buildable* dan 16 *minifigures* yang terdiri dari 10 tentara Republik Indonesia dan 6 tentara Belanda. Sebuah buku panduan juga akan ada

didalamnya. Semua ini akan diletakan dalam sebuah kotak kemasan.

Komponen Pendukung dan Promosi Playset

Beberapa komponen dan pendukung yang akan digunakan dalam mendukung *playset* ini berupa poster, *postcard*, sticker dan *collectible minifigure* perorangan.

Benteng Vredeburg, Pos Penjagaan, Jeep



Gambar 1. Bentuk jadi benteng, pos penjagaan dan jeep

Rumah dan Pohon



Gambar 2. Bentuk jadi rumah dan pohon

Kemasan

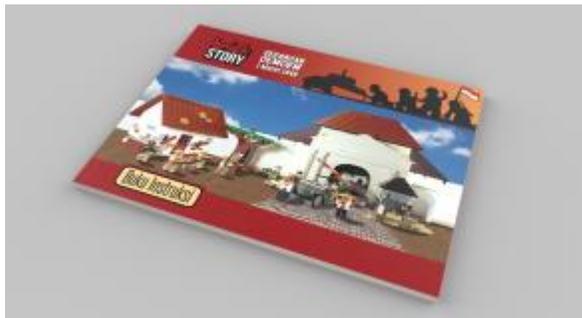
Desain kemasan di desain mirip dengan kemasan sebuah *brand plastic construction toys* yang sudah terkenal. Ini sesuai dengan survey yang sudah

dilakukan terhadap *target audience*, baik primer maupun sekunder.



Gambar 3. Desain final kemasan

Buku Instruksi



Gambar 4. Desain final buku instruksi

Minifigures



Gambar 5. Minifigure tentara Belanda yang sudah diberi decal baru



Gambar 6. Minifigure tentara Indonesia yang sudah diberi decal baru

Kemasan *Collectible Minifigures*



Gambar 7. Desain final kemasan *collectible minifigure* tentara Belanda

Media Pendukung

Media pendukung dari perancangan ini adalah poster, *postcard*, dan *sticker*. Media ini nantinya ditujukan sebagai *gimmick*, diberikan kepada pembeli *playset* ini.



Gambar 8. Poster



Gambar 9. Postcard



Gambar 10. Poster Alternatif



Gambar 11. Sticker

Kesimpulan

Dengan media pembelajaran yang baru, diharapkan perancangan ini menumbuhkan atau memicu minat belajar para pelajar terhadap pelajaran sejarah. Selain itu, perancangan ini juga diharapkan mampu

memperkenalkan mereka pada aspek militer sebuah sejarah, yang lebih dikenal sebagai sejarah militer.

Pelajar dengan usia 8-14 tahun juga diberi pengenalan mengenai salah satu peristiwa sejarah dalam perang mempertahankan Kemerdekaan, yaitu Serangan Umum 1 Maret 1949.

Selain itu, dengan bermain peran dan diberinya kebebasan, ini bisa memicu kreativitas para pelajar. Mereka bisa menggunakan bahan yang terbuat dari *plastic construction toys* untuk membentuk sebuah objek baru. Dengan bermain peran, mereka akan lebih mudah mengingat sebuah peristiwa, dan akan dengan mudah menceritakannya kembali.

Harapan kedepan, media ini bisa digunakan untuk mempelajari peristiwa lain dalam sejarah militer Indonesia yang begitu banyak. Diharapkan, dengan *media plastic construction toys* ini, membuat pelajar sadar akan sejarah bangsanya dan tidak meninggalkannya. Diharapkan pula, akan muncul rasa nasionalisme dan patriotisme dalam generasi muda.

Saran

Perancangan ini hanya mengambil satu dari banyak peristiwa yang ada didalam sejarah militer Indonesia. Masih banyak pertempuran pula yang bisa dijadikan *playset*. Sejarah non-militer sendiri juga bisa diaplikasikan kedalam bentuk media *plastic construction toys*, seperti misalnya peristiwa pembacaan teks proklamasi Kemerdekaan dan masih banyak lagi. Jadi masih banyak cerita yang bisa diaplikasikan dengan media *plastic construction toys*.

Selain itu, semua permainan bisa dijadikan media pembelajaran alternatif, seperti, *board games*, hingga replika mobil. Yang diperlukan hanya topik yang sesuai dengan media edukatif yang akan disampaikan. Disini nilai-nilai desain komunikasi visual digunakan untuk mengaplikasikan topik tersebut dengan media yang baru tersebut.

Daftar Referensi

Bedford, Allan (2005). *The Unofficial LEGO Builder's Guide*. San Francisco: No Starch Press.

- Gazalba, Sidi (1981). *Pengantar Sejarah Sebagai Ilmu*. Jakarta: Bharata Karya Aksara.
- Herman, Sarah (2012). *A Million Little Bricks: The Unofficial Illustrated History of the LEGO Phenomenon*. New York: Skyhorse Publishing.
- Hutagalung, Batara R. (2010). *Serangan Umum 1 Maret 1949 Dalam Kaleidoskop Sejarah Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia*. Yogyakarta: LKiS.
- Kuntowijoyo (1999). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Bentang.
- Kuntowijoyo (2003). *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.
- Morillo, Stephen (2013). *What is Military History?: Edition 2*. New Jersey: John Wiley and Sons.
- Robertson, David (2013). *Brick by Brick: How LEGO Rewrote the Rules of Innovation and Conquered the Global Toy Industry*. Danvers: Crown Business.
- Seignobos, C., Charles-Victor L (1904). *Introduction to the Study of History: Pengantar Ilmu Sejarah*. (H. Supriyanto Abdullah, Trans.). Yogyakarta: Penerbit Indoliterasi.
- Subiakto, Ari (2008). *Operasi Barbarossa: Ketika Hitler Menyerang Stalin*. Yogyakarta: Penerbit Narasi.