

TUGAS AKHIR
SARANA PENGENALAN LAMBANG GARUDA PANCASILA
UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN



Disusun oleh : Paula Yohana Darma Siwi

24100202

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA

2015

LEMBAR PERNGESAHAN

Skripsi dengan Judul :

Sarana Pengenalan Lambang Garuda Pancasila Untuk Anak Usia 9-12 Tahun

Telah diajukan dan dipertahankan oleh :

PAULA YOHANA DARMA SIWI

24100202

Dalam Ujian Skripsi Program Studi Desain Produk

Fakultas Arsitek dan Desain

Universitas Kristen Duta Wacana

Dan dinyatakan dan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar

Sarjana Desain pada tanggal 25 Maret 2015

Nama Dosen :

1. Dra. Puspitasari Darsono, M.Sc

(Dosen Pembimbing I)

2. R. Tosan Tri Putro, S.Sn, M.Sn

(Dosen Pembimbing II)

3. Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch

(Dosen Penguji I)

Tanda Tangan

[Signature]

[Signature]

[Signature]

Yogyakarta, 30 Maret 2015

Disahkan oleh :

Dekan,

[Signature]

Dr.-Ing Wiyatiningsih, S.T., M.T.

Ketua Program Studi,

[Signature]

Ir. Eddy Christianto, M.T., IAI.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul:

SARANA PENGENALAN LAMBANG GARUDA PANCASILA

UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN.

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana pada Program Studi Desain Produk Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta, adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari pihak lain di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagai mestinya.

Jika kemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 13 Januari 2015



PAULA YOHANA DARMA SIWI

24 100 202

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas kuasa dan anugerah-Nya yang sungguh besar dalam hidup saya, khususnya atas tuntunan-Nya sehingga memungkinkan saya untuk menyelesaikan proyek Tugas Akhir “Sarana Pengenalan Arti dan Lambang Garuda Pancasila Untuk Anak Usia 9-12 Tahun”. Dalam proses Tugas Akhir ini menjadikan pengalaman yang sangat berharga dalam hidup saya, bukan hanya sekedar proses akademis saja, tetapi merupakan suatu proses pembelajaran dan pendewasaan pribadi. Melewati seluruh rangkaian dari awal penelitian hingga penyelesaian Tugas Akhir, saya sungguh merasakan dan mengagumi karya tangan Tuhan yang turut bekerja dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Saya juga merasakan kebaikan dan pertolongan-Nya melalui orang-orang disekitar saya yang juga turut mendukung dan membantu saya untuk terus berjuang dalam mencapai keberhasilan ini. Semua pengalaman ini akan menjadi catatan yang berharga dalam hidup saya. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak R. Tosan Tri Putro, S.Sn, M.Sn., Ibu Dra. Puspitasari Darsono, M.Sc., Bapak Nanang Hidayat sebagai dosen pembimbing yang telah menghadapi saya, memberikan masukan, mengajar, dan memberi motivasi. Juga untuk seluruh dosen Pak Eko, Pak Tata, Pak Purwanto, Bu Winta, , Bu Bertha, Bu Koni, Pak Tosan, Pak Khrisna, Pak Kristian, Pak Hendro, Bu Krisma, Bu Centaury yang telah membimbing selama kuliah. Terimakasih Bapak-Ibu untuk semua yang telah diberikan.
2. Keluarga (Bapak, Ibu, Mas Paulus, Om Lukas, Tante Indrastuti, Yohana) yang selalu membimbing supaya saya terus berjuang. Terimakasih untuk kesabarannya dalam mendampingi saya hingga lulus.
3. SD Pujokusuman 1 Yogyakarta (Bapak Kepala Sekolah dan Bu Samiyem) yang telah memberikan kesempatan untuk penelitian.
4. Ludi yang selalu membantu dalam bertukar ide dan juga dalam proses produksi. Terimakasih juga untuk semangat dan kesabarannya dalam menemani saya.
5. Mas Rio, Mba Danda, dan Mas Mop yang telah membantu dalam proses produksi.
6. Teman-teman seperjuangan yang luar biasa :Ella, Novi, Nick, Robin, Tian, Vano, Rendy, Arif, Lia serta teman-teman Despro ‘10 semuanya.
7. Pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah berjasa untuk saya dalam melaksanakan tugas akhir.

Dalam penulisan laporan tentu tidak lepas dari kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar dapat menjadi masukan. Demikian laporan ini dibuat, semoga dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 24 Februari 2015
Hormat Saya,



Paula Yohana Darma Siwi

@UKDWN

DAFTAR ISI

Cover.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
ABSTRAKSI.....	xii

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah.....	1
1.2	Rumusan Masalah.....	3
1.3	Pernyataan Desain.....	3
1.4	Tujuan.....	4
1.5	Manfaat.....	4
1.6	Batasan Produk.....	4
1.7	Metode Desain.....	5

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1	Pembelajaran Kewarganegaraan anak usia 9-12 tahun.....	6
2.1.1	Makna dan Arti Lambang Kelima Sila Pancasila	9
2.1.2	Proporsi Lambang Negara Pancasila	11
2.1.3	Ketertarikan Lambang Sila-sila Pancasila.....	11
2.1.4	Nilai-nilai Luhur Sila-sila Pancasila.....	12
2.1.5	Peraturan Lambang Garuda Pancasila.....	13
2.2	Perkembangan Bermain Berdasarkan Tahap Perkembangan Kognitif Anak.....	14
2.3	Permainan Merangkai.....	15
2.4	Jenis Permainan Tentang Pancasila.....	15

2.4.1	Puzzle Pancasila.....	16
2.4.2	Rubik.....	17
2.4.3	Kamus Kecil Pancasila.....	18
2.4.4	Permainan Ular Tangga.....	18
2.5	Syarat SNI Permainan.....	20
2.6	Standart Keamanan Mainan Anak Berdasarkan Badan Standarisasi Nasional	21
2.7	Tahap Perkembangan Karakteristik Anak Usia 9-12 tahun.....	22
2.8	Antropometri dan Ergonomi	23
2.8.1	Ergonomi Posisi Duduk Anak.....	24
2.8.2	Posisi duduk anak di meja	25
2.8.3	Jenis genggaman tangan.....	26
2.9	Ergonomi Kognitif.....	26
2.9.1	Pembelajaran Aliran Kognitif.....	28
2.9.2	Teknik Memory.....	29
2.10	Pengaruh warna terhadap pembelajaran anak.....	30
2.10.1	Penggunaan warna pada alat permainan.....	30
2.11	Bahan.....	30
2.11.1	Kayu Jati Belanda.....	30
2.11.2	Magnet.....	31

BAB 3 KAJIAN PENGGUNA, PRODUK DAN LINGKUNGAN

3.1	Pembelajaran Anak di Sekolah.....	32
3.1.1	Aktivitas anak dalam pembelajaran di sekolah.....	32
3.1.2	Prinsip-prinsip pembelajaran dengan pendekatan saintifik.....	33
3.2	Pengamatan saat uji coba dengan anak SD kelas 4	34
3.2.1	Percobaan 1	33

3.2.2 Analisa penggunaan bahan kertas ivory.....	34
3.2.3 Kesimpulan percobaan 1.....	34
3.2.4 Percobaan 2.....	35
3.2.5 Analisa Interaksi	35
3.2. 6 Kesimpulan Percobaan 2	35
3.2. 7 Percobaan 3.....	36
3.2.8 Analisa Interaksi.....	36
3.2.9 Kesimpulan Percobaan 3.....	36
3.2.10 Percobaan 4	37
3.2.11 Kesimpulan dan analisa percobaan 4.....	37
3.2.12 Percobaan 5.....	37
3.2.13 Analisa Interaksi.....	38
3.3. Pengamatan saat uji coba dengan anak jalanan	38
3.3.1 Eksperimen 1 A.....	39
3.3.2 Percobaan 1	40
3.3.3 Analisa Interaksi.....	40
3.3.4 Percobaan 2.....	40
3.3.5 Percobaan 3.....	40
3.3.6 Kesimpulan Eksperimen 1A uji coba dengan anak jalanan.....	42
3.3. 7 Eksperimen 1B.....	43
3.3.7 Percobaan 1	43
3.3.8 Percobaan 2	44
3.3.9 Percobaan 3	44
3.3.10 Kesimpulan eksperimen 1B.....	45
3.3.11 Eksperimen 2	46
3.3.12 Percobaan 1	47
3.4 Pengamatan Lapangan	51
3.4.1 Kesimpulan Pengamatan di lapangan.....	53

3.5 Perubahan peraturan yang mengikat masyarakat dalam penggunaan Lambang Negara Garuda.....	55
3.6 Kesimpulan Keseluruhan.....	56
3.7 Eksisting Produk.....	61
3.7.1 Sarana Permainan Edukasi Anak.....	61

BAB 4 KONSEP PRODUK BARU DAN PENGEMBANGAN GAGASAN

4. 1 Design Problem.....	65
4.2. Design Brief.....	65
4.3 Tujuan dan Manfaat.....	66
4.4 Position Product.....	66
4.4.1 Demografi.....	66
4.4.2. Psikografi.....	66
4.5 Spesifikasi Produk.....	67
4.6 Konsep Buku Pop Up.....	69
4.6.1 Potongan Badan Garuda Pancasila beserta dengan visual manipulatifnya.....	71
4.7 Pohon Tujuan.....	74
4.8 Proses Detail Penggunaan Produk / Mekanisme Kerja Produk.....	74
4.9 Blocking.....	75
4.9.1 Posisi Duduk bersila dan di kursi	75
4.9.2 Posisi Tangan.....	76
4.10. Zoning.....	76
4.11 Image Board.....	77
4.12 Sketsa.....	77
4.13. Uji Coba Model.....	79
4.14. Sketsa Terpilih dan Pengembangan Produk.....	82
4.15 Sketsa Packaging.....	84
4.15.a Uji Coba Model Packaging.....	84

4.15.b Pengembangan Packging.....	85
4.16 Proses Produksi mainan.....	89
4.16.2 Proses produksi bagian Packaging.....	92
4.16.3 Proses Produksi buku panduan	94
4.17 Analisa Industri	95

BAB 5 PERWUJUDAN KARYA

5.1 Gambar Teknik.....	97
5.1.1 Kepala.....	97
5.1.2 Sayap (ukuran benar)	97
5.1.3 Sayap (ukuran melebar)	98
5.1.4 Sayap (ukuran 15 helai bulu)	98
5.1.5 Simbol sila 1	99
5.1.6 Simbol sila 2.....	99
5.1.7 Simbol sila 3.....	100
5.1.8 Ekor (ukuran benar)	100
5.1.9 Ekor (ukuran salah)	101
5.1.10 Ekor (6 helai bulu)	101
5.1.11 Ekor (10 helai bulu)	102
5.1.12 Kaki (ukuran benar)	102
5.1.13 Kaki (ukuran salah)	103
5.1.14 Gamtek tatakan / alas peletakan.....	103
5.1.15 Gamtek Packaging.....	105
5.2 Gambar Grafis	106
5.2.1 Grafis Potongan Garuda	106
5.2.2 Grafis Packaging	107
5.2.3 Grafis Buku Pengenalan Arti dan Lambang Garuda Pancasila.....	108

5.2.4 Grafis Logo Mainan	112
5.3 Purwarupa Produk Baru	112
5.4 Hasil Uji Coba Produk.....	114
5.5 Kesimpulan dan Saran.....	115
5.5.1 Kesimpulan.....	116
5.5.2 Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA	117

@UKDW

ABSTRAKSI

Lambang Garuda Pancasila merupakan lambang negara Indonesia yang keberadaannya sangat sakral . Garuda Pancasila memiliki arti yang sangat mendalam sehingga setiap masyarakat sebaiknya mengenal lebih dekat dengan lambang ini . Pada pendidikan Kewarganegaraan anak usia dini juga sudah mengajarkan mengenai lambang Garuda Pancasila ini, namun kenyataannya sebagian besar anak masih kesulitan dalam memaknai keberadaan lambang ini. Dengan mengenal lambang Garuda Pancasila secara detail maka akan memupuk rasa kepedulian dan pernghormatan kepada lambang ini.

Sebagian besar anak usia dini mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran mengenai lambang ini, sehingga anak pun sulit menghafal dan mengerti mengenai proporsi lambang Garuda Pancasila yang benar. Sehingga perlu adanya sarana yang memfasilitasi anak bersama pendampingnya dalam pengenalan lambang Garuda Pancasila. Dengan adanya kombinasi kemampuan motorik dan kemampuan otak anak maka akan memberikan proses belajar yang menarik, sehingga lambang Garuda Pancasila akan hadir secara menyenangkan di kalangan anak-anak.

ABSTRAKSI

Lambang Garuda Pancasila merupakan lambang negara Indonesia yang keberadaannya sangat sakral . Garuda Pancasila memiliki arti yang sangat mendalam sehingga setiap masyarakat sebaiknya mengenal lebih dekat dengan lambang ini . Pada pendidikan Kewarganegaraan anak usia dini juga sudah mengajarkan mengenai lambang Garuda Pancasila ini, namun kenyataannya sebagian besar anak masih kesulitan dalam memaknai keberadaan lambang ini. Dengan mengenal lambang Garuda Pancasila secara detail maka akan memupuk rasa kepedulian dan pernghormatan kepada lambang ini.

Sebagian besar anak usia dini mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran mengenai lambang ini, sehingga anak pun sulit menghafal dan mengerti mengenai proporsi lambang Garuda Pancasila yang benar. Sehingga perlu adanya sarana yang memfasilitasi anak bersama pendampingnya dalam pengenalan lambang Garuda Pancasila. Dengan adanya kombinasi kemampuan motorik dan kemampuan otak anak maka akan memberikan proses belajar yang menarik, sehingga lambang Garuda Pancasila akan hadir secara menyenangkan di kalangan anak-anak.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Garuda Pancasila adalah lambang Negara Indonesia yang menjadi pedoman hidup masyarakat. Dalam lambang Negara ini berisi lima sila yang mencakup lambang bintang segi lima, rantai, pohon beringin, kepala banteng, serta padi dan kapas. Mulai dari arah kepala Garuda hingga ekor mengandung unsur-unsur mengenai kemerdekaan Indonesia. Dan terdapat semboyan “Bhinneka Tunggal Ika” dibagian bawah ekor Garuda. Namun sekarang penyalahgunaan lambang Garuda Pancasila sudah semakin meluas dan tidak sedikit masyarakat Indonesia tidak mengetahui bagaimana wujud Garuda Pancasila yang sebenarnya. Berdasarkan UU nomor 24 Tahun 2009 mengenai penggunaan lambang Negara khususnya dalam pasal 51 dinyatakan bahwa lambang Negara wajib digunakan di gedung, kantor, atau ruang kelas satuan pendidikan, dan dokumen resmi yang diterbitkan pemerintah. Dalam pasal 54 juga menyampaikan bahwa Lambang Negara dapat digunakan sebagai lencana yang dipasang pada pakaian di dada sebelah kiri. Sedangkan peraturan larangannya terdapat pada pasal 57 ayat b, yaitu menggunakan Lambang Negara yang rusak dan tidak sesuai dengan bentuk, warna, dan perbandingan ukuran. Dan berdasarkan pasal 57 ayat c dan d menyatakan larangan membuat lambang untuk perseorangan, partai politik, perkumpulan atau perusahaan yang sama atau menyerupai Lambang Negara; dan menggunakan Lambang Negara untuk keperluan selain yang diatur dalam Undang-Undang ini.

Larangan tersebut sangat bertolak belakang dengan peraturan baru yang dibuat oleh Mahkamah Konstitusi RI Nomor 4/PUU-X/2012, yang menyatakan bahwa Pasal 57 huruf c dan huruf d adalah tidak sesuai dengan Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa Indonesia, karena justru sebaliknya lambang negara Garuda Pancasila harus “membumi” dan dimasyarakatkan kepada seluruh warga negara Indonesia. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai media dan kreativitas atau upaya sepanjang tidak merusak atau merubah bentuk lambang Negara itu sendiri. Pandangan ini sangat berbanding terbalik dari keluhuran lambang Negara, terlebih lagi dimana peraturan UU 2012 menyatakan bahwa larangan dalam membuat lambang untuk perseorangan, partai politik, perkumpulan atau perusahaan yang sama atau menyerupai Lambang Negara adalah tidak sesuai dengan semangat kebebasan berpikir, dan berkumpul untuk mengekspresikan kehendaknya di muka umum.

Dari hasil penelitian awal mengenai pengenalan lambang Garuda Pancasila di temukan bahwa terdapat 80 % anak yang mengetahui lambang Garuda Pancasila sebagai lambang negara Indonesia, 10% anak mengetahui susunan tata letak symbol bintang,rantai,pohon beringin,kepala banteng,padi kapas dengan urutan yang benar. Kemudian 10 % anak mengetahui arti bunyi sila bahwa bunyi sila ke-1 yaitu sifat Ke-Tuhanan maka setiap orang memiliki kepercayaan yang berbeda namun tetap satu, bunyi sila ke-2 bahwa setiap manusia memiliki hak dan kewajiban satu sama lain, bunyi sila ke-3 bahwa setiap warga Indonesia harus bersatu walaupun berbeda satu sama lain, bunyi sila ke-4 yaitu ketika mengambil keputusan bersama harus dimusyawarahkan dahulu, dan untuk sila ke -5 bahwa setiap masyarakat harus menjaga keadilan satu-sama lain. Lalu 10% anak mengetahui urutan bunyi sila dengan benar dan letak simbol pada perisai. Dalam pelajaran Kewarganegaraan kelas 3 SD dilakukan dengan media buku pembelajaran,dan juga dengan media gambar yang mengenalkan lambang Garuda Pancasila . Materi yang diberikan hanya sebatas tulisan jumlah bagian helai bulu sayap, helai bulu ekor dan pangkal ekor, helai bulu leher dan maksud dari jumlah bagian tubuh tersebut. Namun demikian masih belum menciptakan proses belajar aktif karena untuk membantu perkembangan kognitif anak, perlu diciptakan kondisi belajar yang memungkinkan anak belajar sendiri, misalnya melakukan percobaan serta manipulasi simbol-simbol, mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban sendiri, juga membandingkan penemuan sendiri dengan penemuan temannya. Dengan demikian stimulus tersebut dapat membangkitkan perhatian dengan komponen sistem memori yang berfungsi menerima informasi baru oleh pusat kemampuan kesan-kesan penginderaan/disebut memori inderawi.

Media diberikan secara menyenangkan sehingga anak secara terus-menerus akan melakukan kegiatan dengan media edukasi tersebut. Mendekatkan anak dengan lambang Garuda Pancasila diyakini akan mempopuleritaskan dan mengembalikan pedoman bangsa Indonesia yang sudah mulai pudar akan nilai-nilai luhurnya . Dalam perkembangan anak usia 9-12 tahun akan memperlihatkan keterampilan- keterampilan manipulatif menyerupai kemampuan-kemampuan orang dewasa. Mereka mulai memperlihatkan gerak-gerak yang kompleks, rumit dan cepat diperlukan untuk menghasilkan suatu wujud karya kerajinan . Sehingga diperlukan interaksi yang mengasah kemampuan otak dan gerak salah satu atau lebih dari anggota panca indera manusia. Pengenalan melalui simbolik berwarna dan manipulasi nya akan mempermudah anak dalam menyerap informasi dan memberikan makna dalam pembelajaran yang diberikan. Dan kerja otak akan semakin maksimal apabila

informasi gambar juga disertai dengan ada nya interaksi komunikasi yang terjadi dalam media .

Bermain simbolik berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan (menggabungkan) pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak, akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya . Anak lebih cenderung menyukai permainan yang bersifat grup/dimainkan secara bersama-sama untuk belajar tentang persaingan alamiah. Dalam permainan grup akan timbul dorongan komunikasi dan mereka belajar dalam mengungkapkan ide-ide. Pada tahap 9-12 tahun, anak bermain dengan dimensi, anak tidak hanya senang dengan permainan fisik tetapi juga keterampilan intelektual, fantasi serta terlibat dalam kelompok atau tim. Diperlukannya media visualisasi pengenalan Lambang Garuda Pancasila mengenai proporsi bentuk beserta manipulasi simbolnya, dan arti dari setiap simbol Pancasila.

1.2 Rumusan Masalah

- Dalam materi pengenalan Lambang Garuda Pancasila kelas 3 SD hanya mencakup mengenai lambang secara utuh dan jumlah setiap bagian tubuh dari garuda ,sedangkan untuk simbolnya dikenalkan melalui teks yang menjelaskan arti setiap simbol sila tersebut. Bagaimanakah media pengenalan lambang Garuda Pancasila mulai dari ukuran,warna,bentuk, dan proporsi secara detail sehingga anak dapat membangun ingatan jangka panjang dalam mengetahui dan membuat lambang Garuda Pancasila yang benar dengan pedoman yang lambang yang tepat?
- Bagaimana panduan/pedoman dalam membuat Lambang Garuda Pancasila yang lengkap sampai pada arti dari simbol sila nya ?
- Bagaimana memadukan sarana edukasi pembelajaran Kewarganegaraan sebagai sarana sosialisasi Lambang Negara Garuda Pancasila ?

1.3 Pernyataan Desain

Sarana pengenalan Lambang Garuda Pancasila dengan bentuk,warna dan proporsi standart untuk anak usia 9-12 tahun yang akan menjadi pedoman dalam mengetahui/membuat visualisasi lambang negara beserta arti lambang kelima sila nya. Dengan tujuan agar anak dapat mengetahui kebenaran lambang negara Indonesia untuk menyentuh dan menyusunnya,sehingga mengenal Lambang Pancasila adalah kegiatan yang menyenangkan.

Yang bermanfaat dalam menambah pengetahuan mengenai lambang Negara Indonesia secara nyata dikalangan anak sekolah dasar.

1.4 Tujuan

- Memberikan media pengenalan untuk memilih dan membandingkan lambang Garuda Pancasila yang benar kepada anak sekolah dasar usia 9-12 tahun untuk mempermudah berkeksplorasi dalam pemahaman anak secara nyata dalam proporsi mengenai lambang negara Indonesia .
- Memberikan pedoman dalam warna,bentuk ,dan proporsi standart dari Lambang Garuda Pancasila sehingga anak dapat membangun kesan dan perhatian melalui memori inderawi.
- Mencegah penyalahgunaan lambang Garuda Pancasila dikalangan masyarakat yang dimulai melalui pendidikan anak usia dini.

1.5 Manfaat

- Menunjukan bahwa belajar dan mengenal Garuda Pancasila merupakan kegiatan yang menyenangkan.
- Mengembangkan kepekaan terhadap bentuk,ukuran,serta warna dan daya konsentrasi anak dalam merangkai lambang Garuda Pancasila yang benar.
- Anak dapat merangkai,melihat, dan berinteraksi dengan lambang Garuda Pancasila menggunakan pedoman yang benar sehingga mengurangi terjadinya penyalahgunaan lambang di kalangan masyarakat.

1.6 Batasan Produk

Spesifikasi produk ditentukan berdasarkan hasil kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, yaitu mengenai kebutuhan sarana pengenalan Lambang Garuda Pancasila kepada anak usia 9-12 tahun. Berikut ini beberapa point penting dalam batasan produk dari hasil eksperimen dengan anak jalanan:

- Produk berisi pedoman mengenai ukuran, bentuk,warna dan proporsi Lambang Garuda Pancasila
- Terdapat simbol sila beserta arti nya.
- mekanisme produk mudah dioperasikan oleh anak usia 9-12 tahun.
- Materi disajikan dalam bentuk visualisasi 2D.

1.7 . Metode Desain

- Pengumpulan data lapangan

Melakukan pengamatan kepada anak jalanan usia 9-12 tahun di jl. Rahayu Samirono (perempatan Sagan) Yogyakarta dengan menguji level pengetahuan terhadap Pancasila. Serta melakukan observasi di SDN Pujokusuman 1 Yogyakarta sebagai indikator dalam kurikulum materi pendidikan sikap moral dan Pancasila.

- Studi kasus

Menyelidiki dan mempelajari ukuran, warna, bentuk, dan proporsi ukuran lambang Garuda Pancasila yang benar serta penerapannya dalam masyarakat. Dan membandingkan kebenaran setiap penggunaan lambang tersebut di masyarakat Indonesia.

- Wawancara dengan ahli

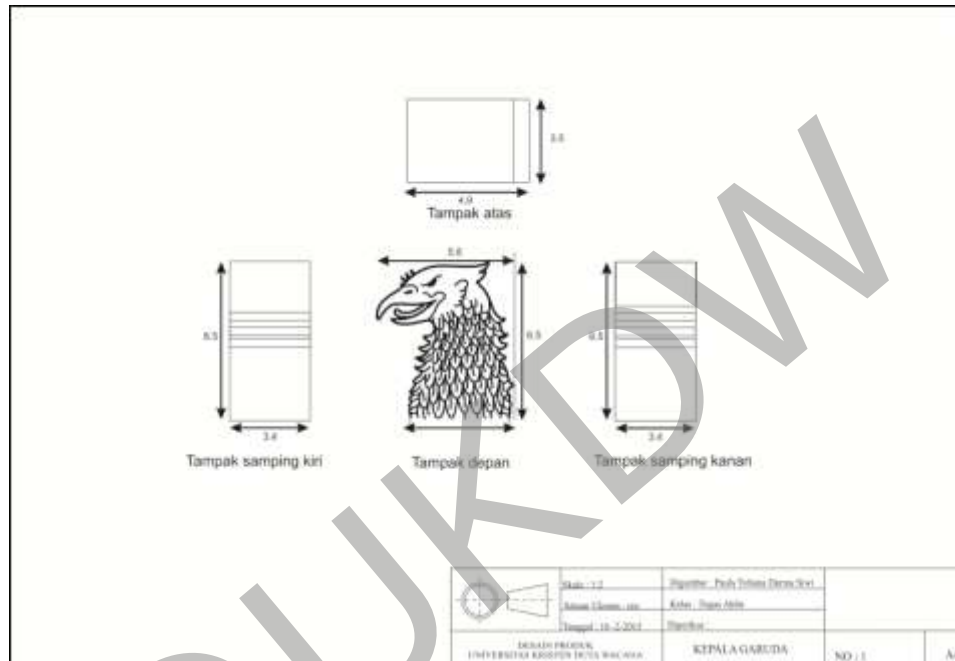
Mencari informasi dan pengetahuan dari ahli yang berpengalaman dan mengerti terhadap masalah sehingga mengetahui penyebab beserta solusi permasalahannya.

BAB 5

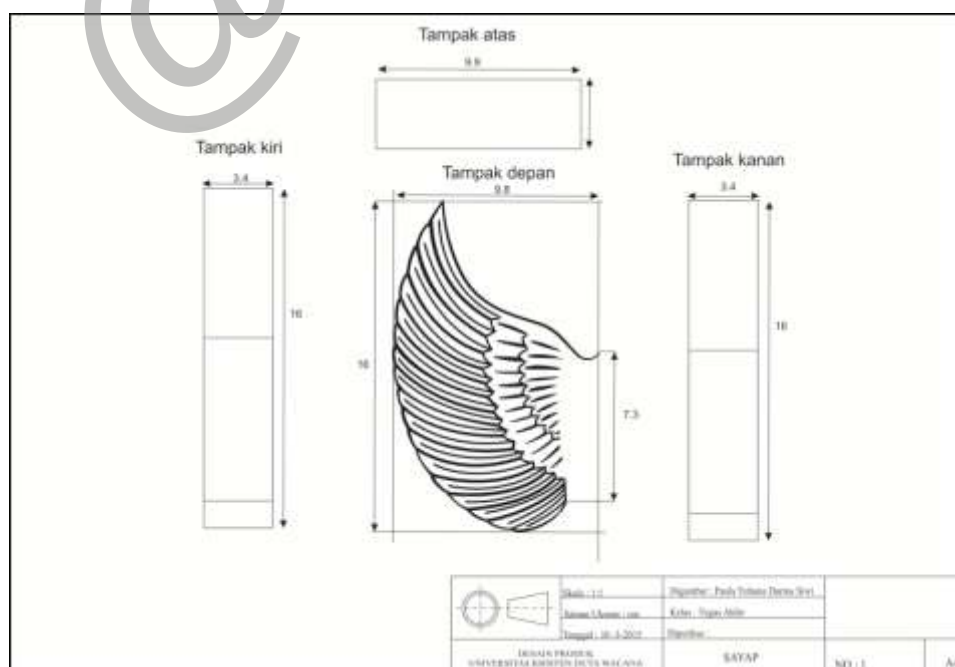
PERWUJUDAN KARYA

5.1 Gambar Teknik

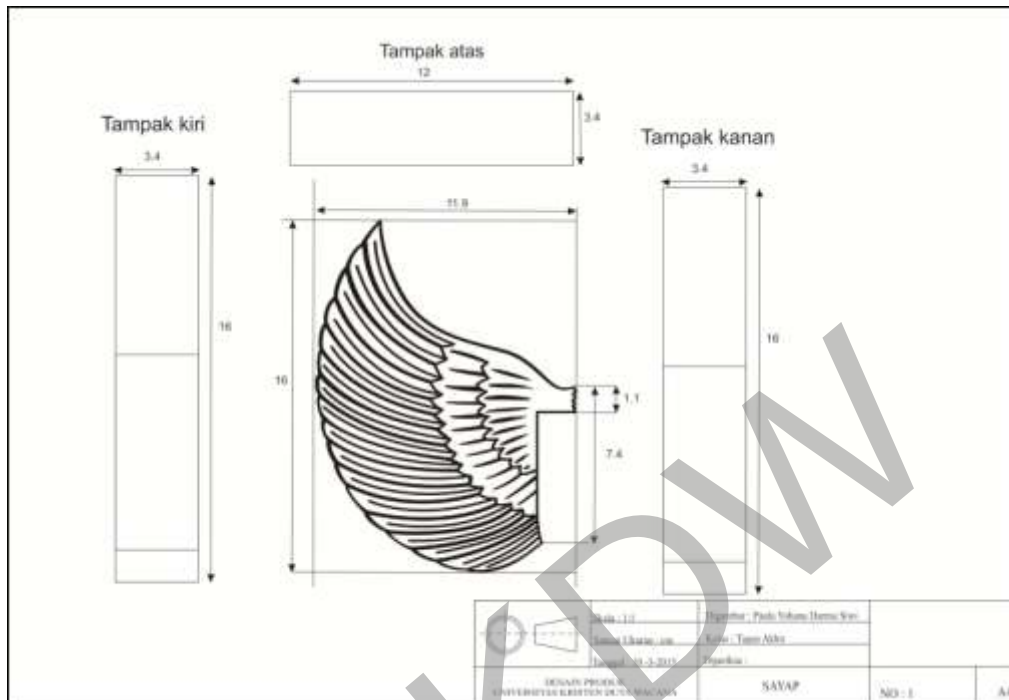
5.1.1 Kepala



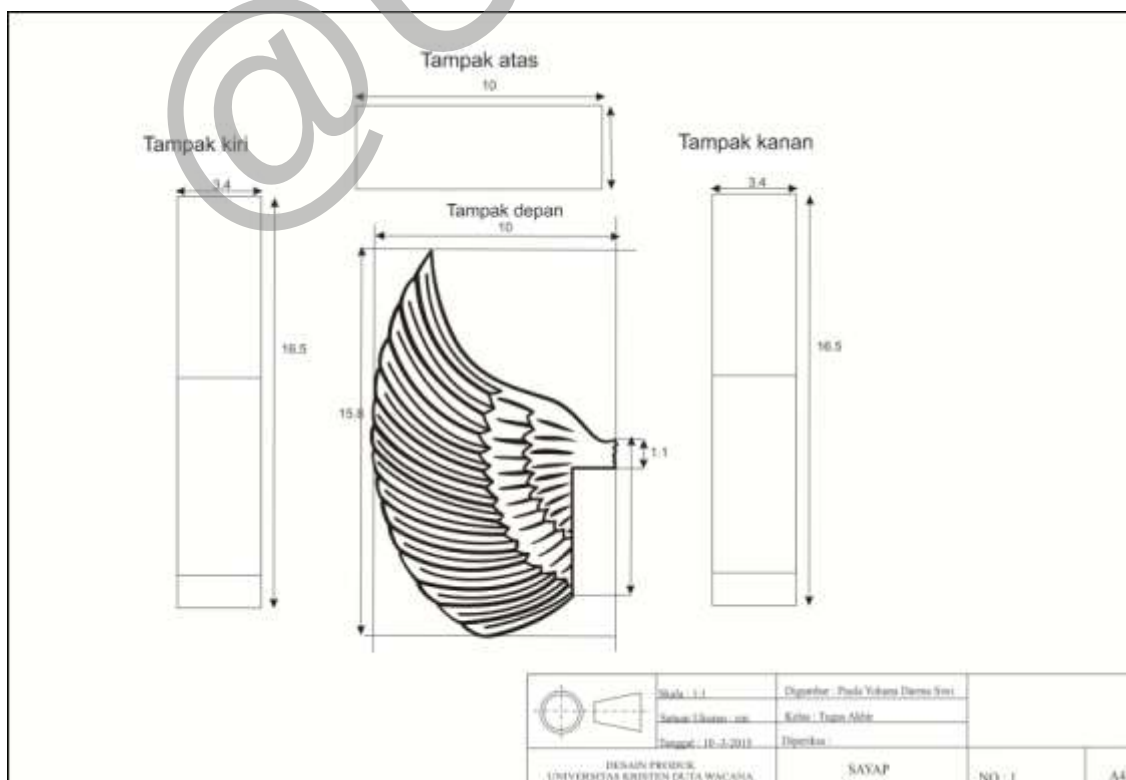
5.1.2 Sayap (ukuran benar)



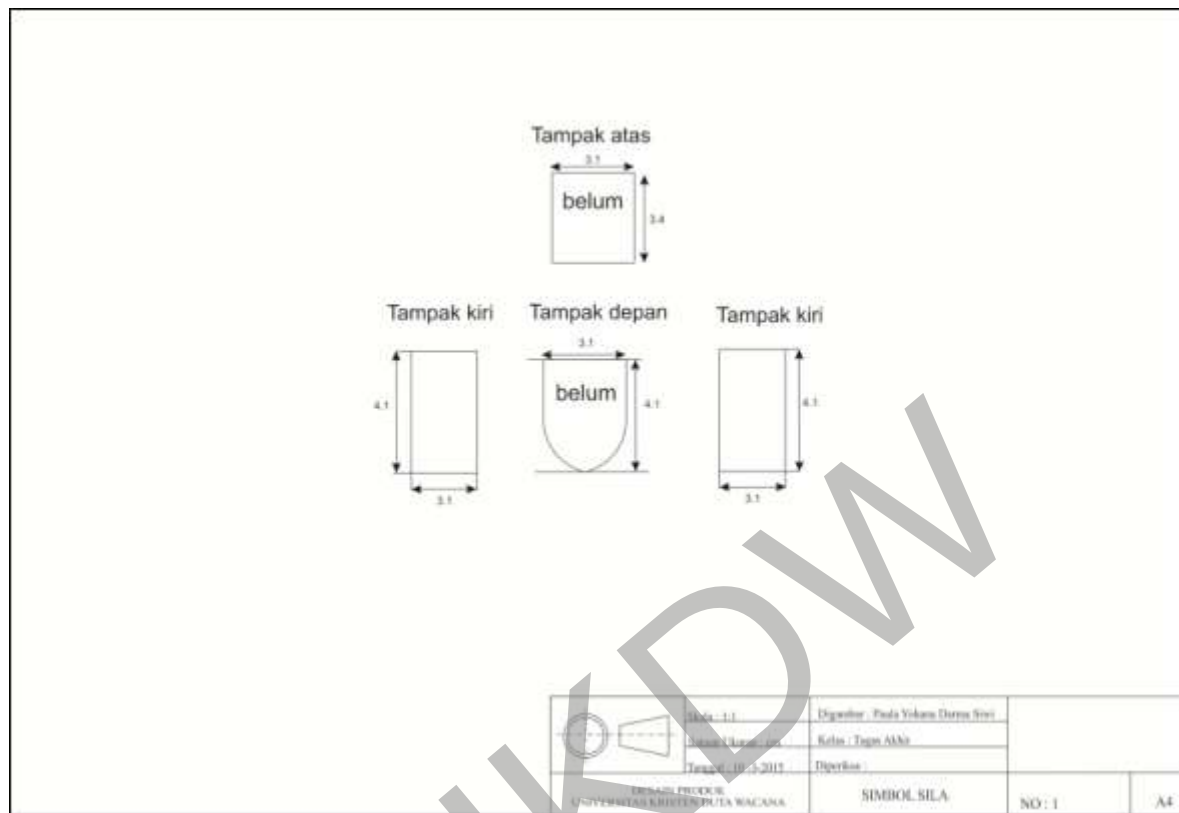
5.1.3 Sayap (ukuran melebar)



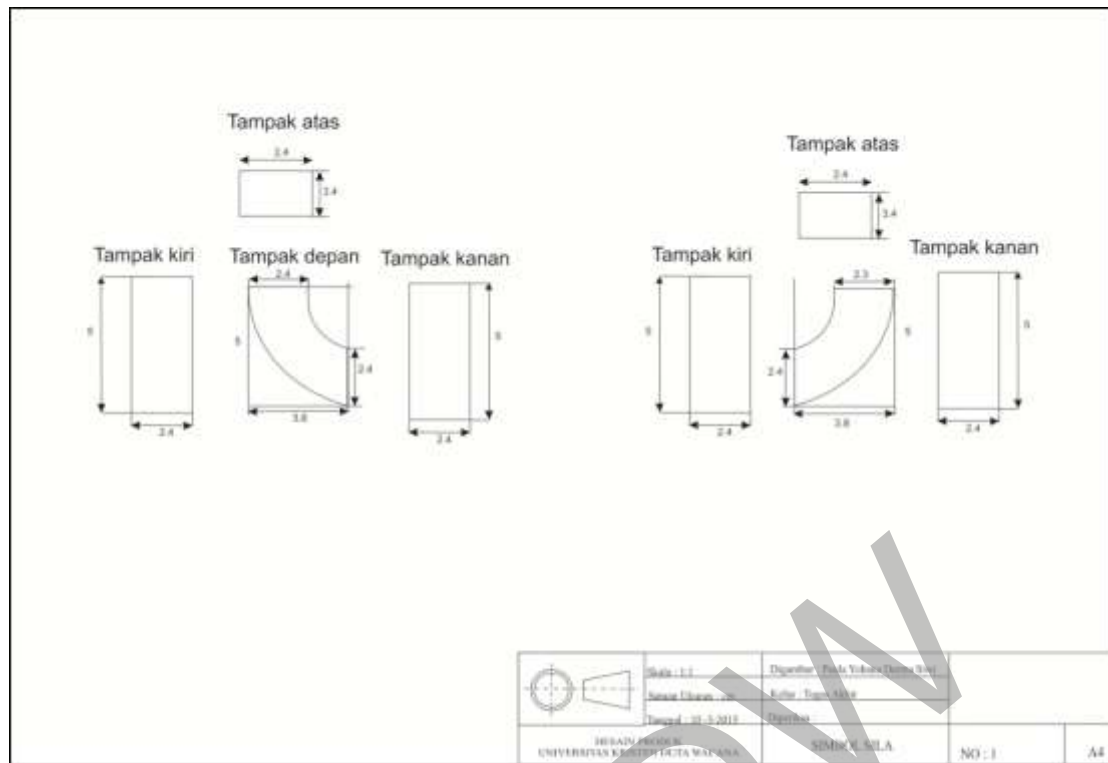
5.1.4 Sayap (ukuran 15 helai bulu)



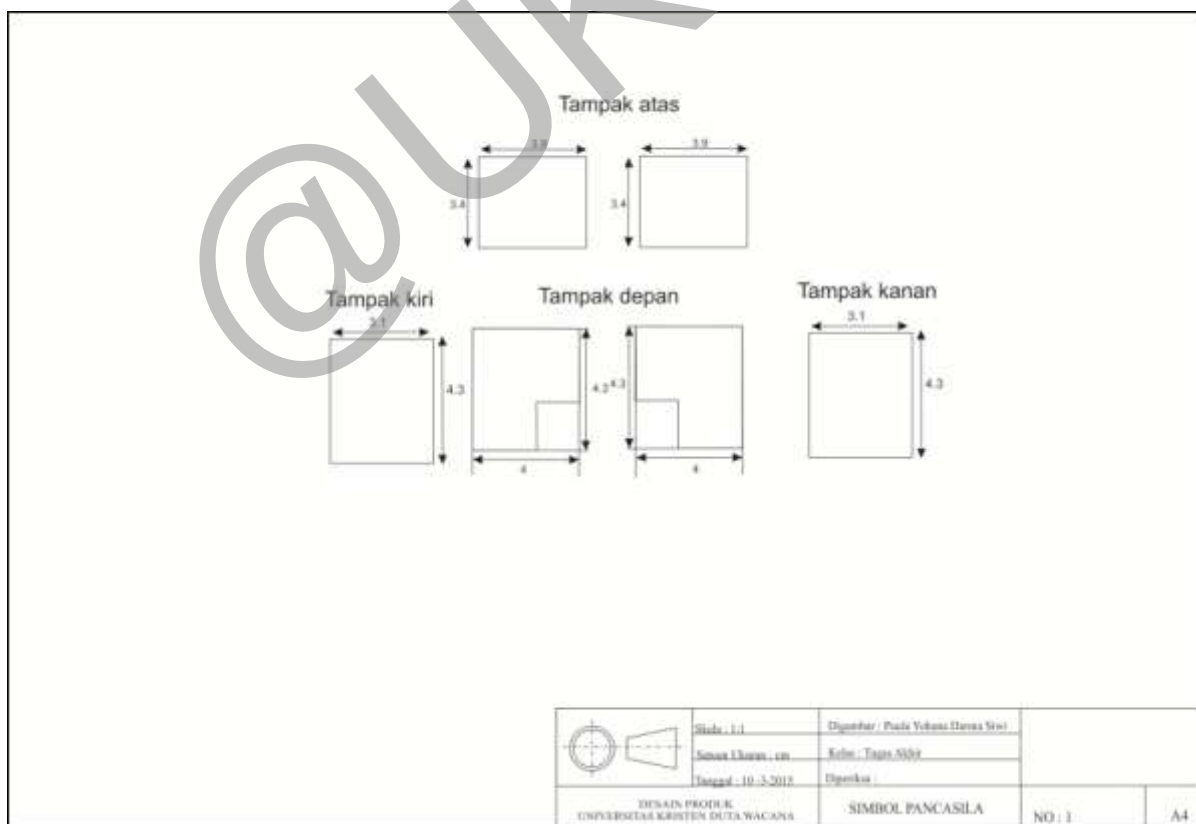
5.1.5 Simbol sila 1



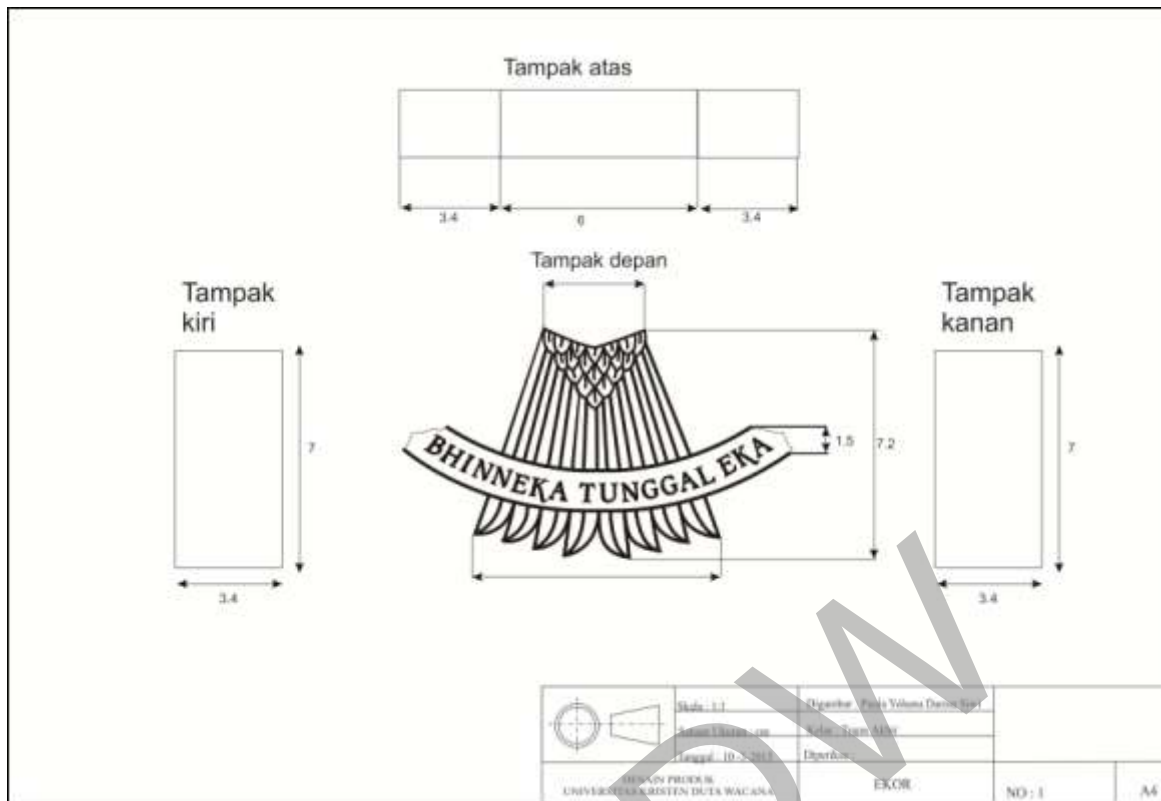
5.1.6 Simbol sila 2



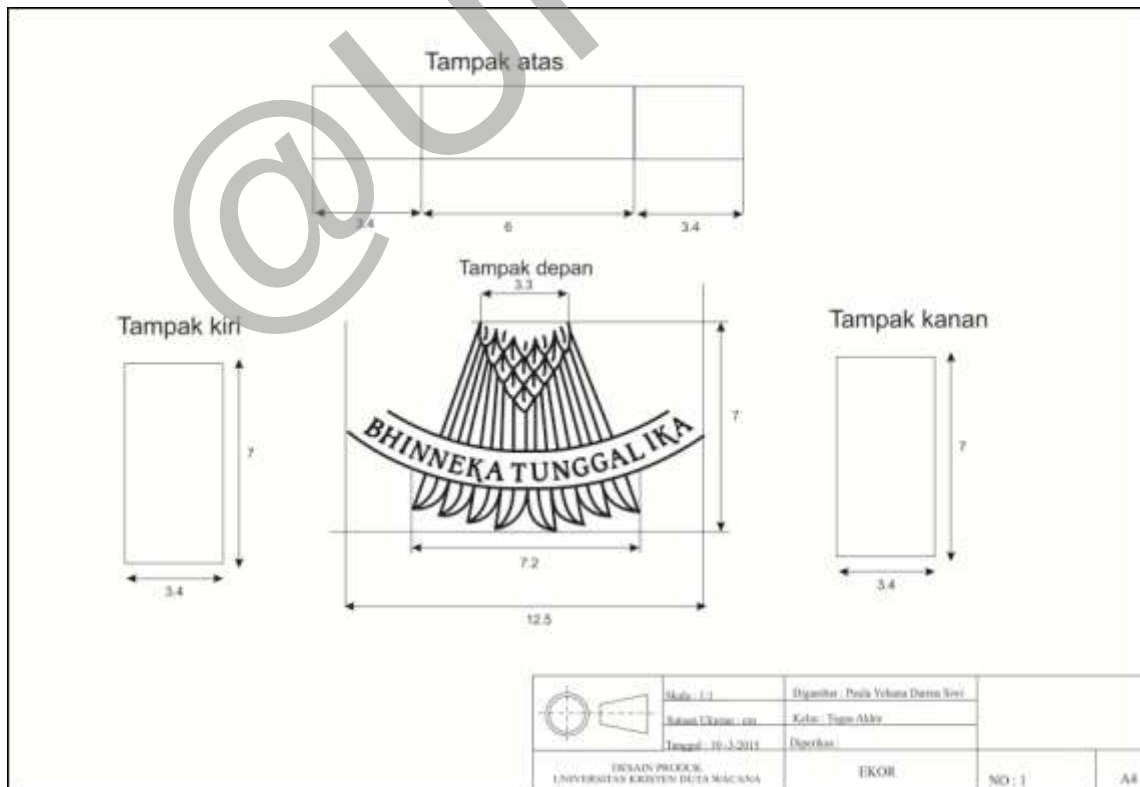
5.1.7 Simbol sila 3



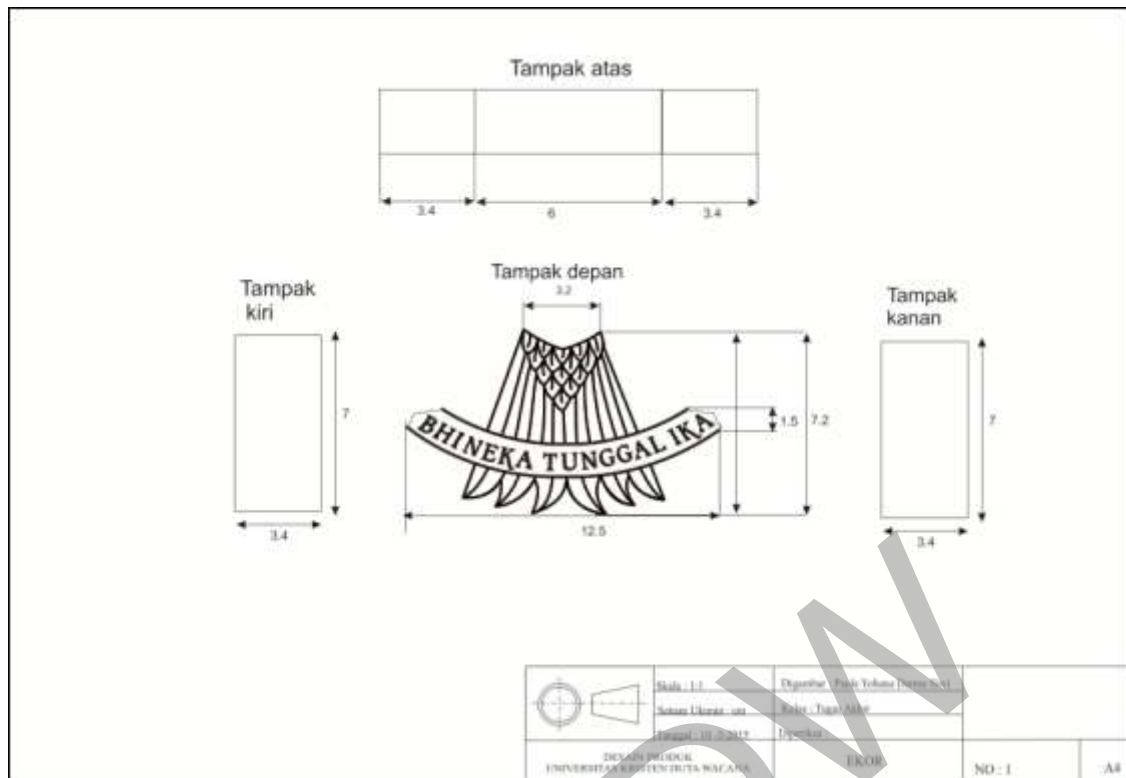
5.1.8 Ekor (ukuran benar)



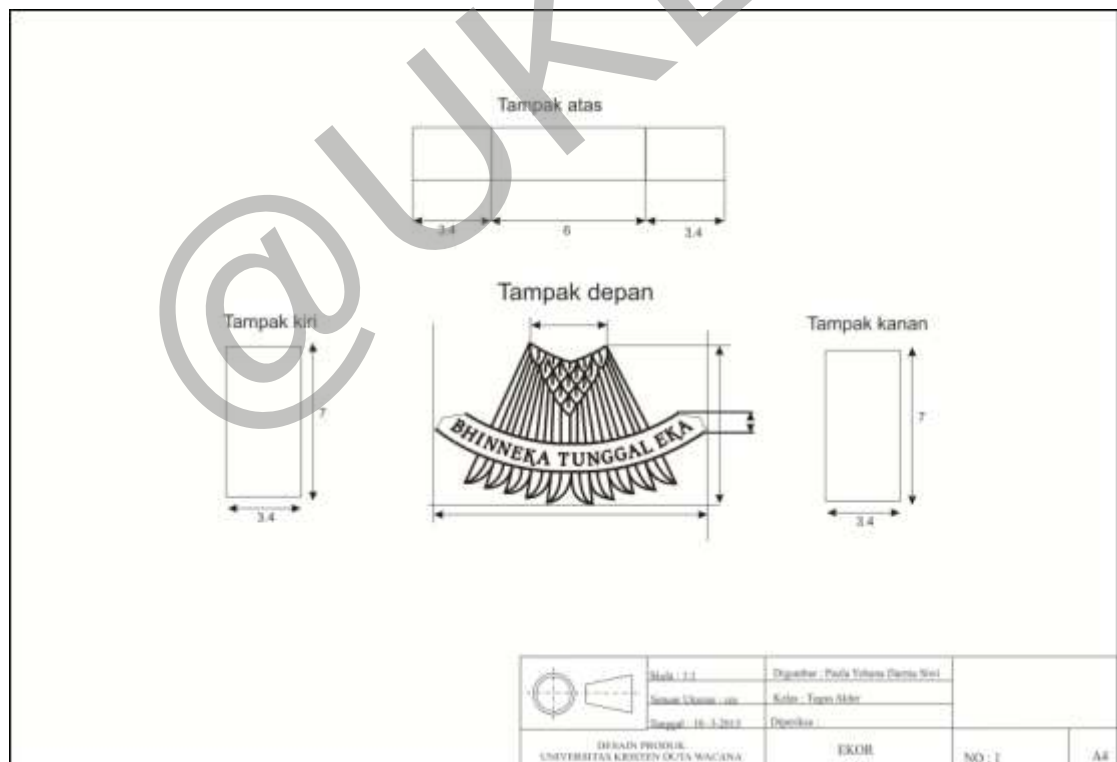
5.1.9 Ekor (ukuran salah)



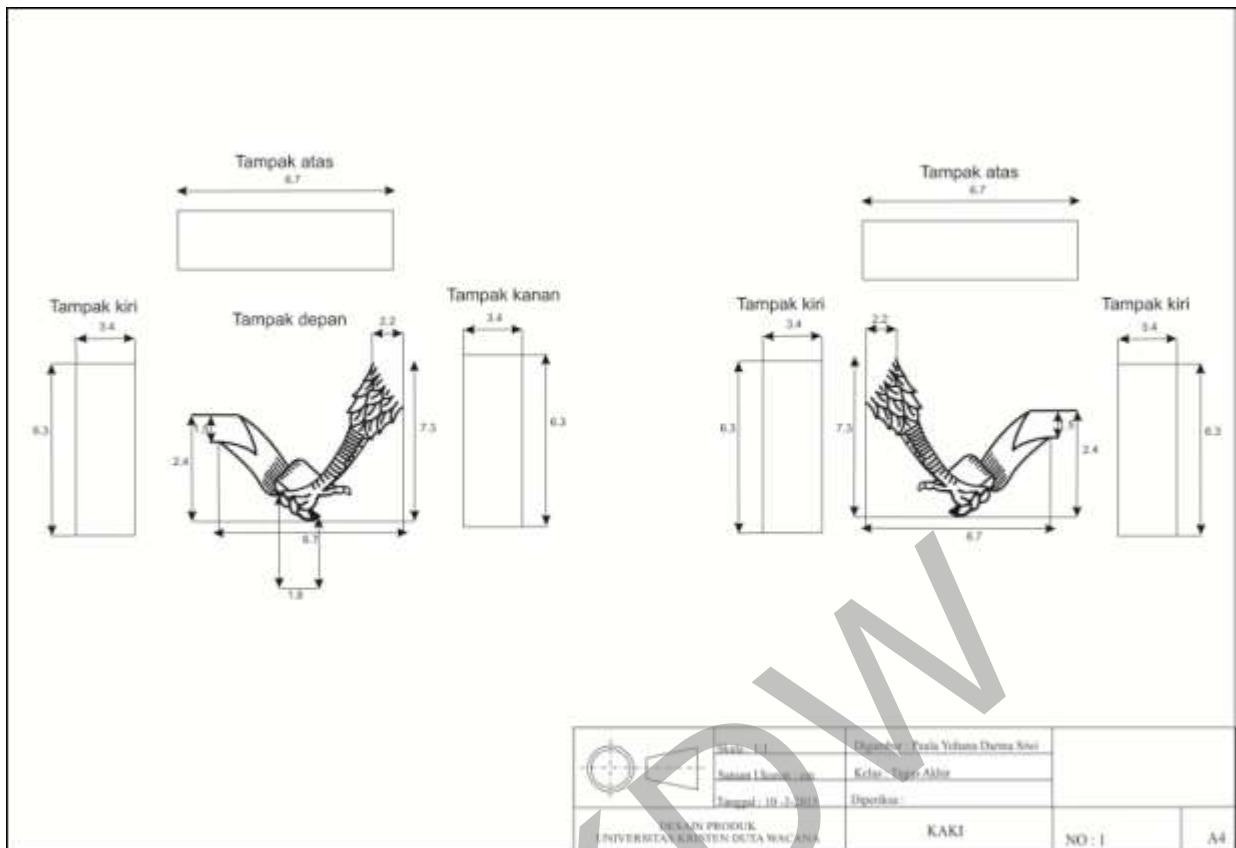
5.1.10 Ekor (6 helai bulu)



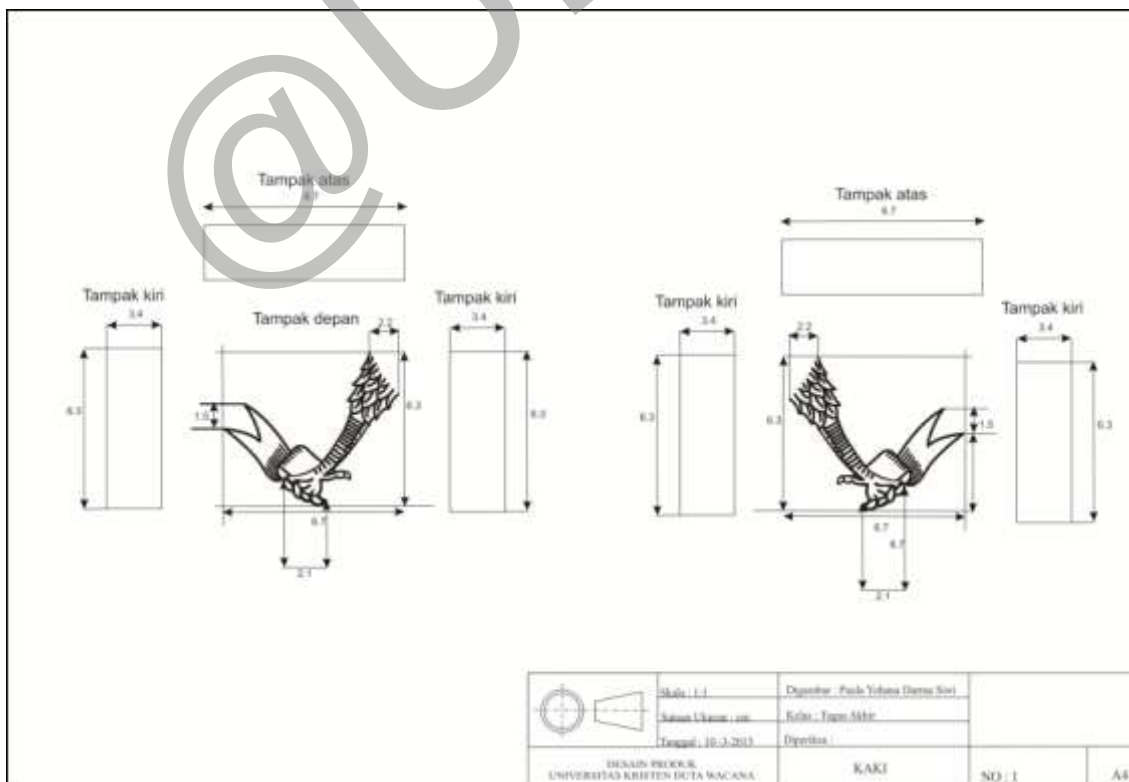
5.1.11 Ekor (10 helai bulu)



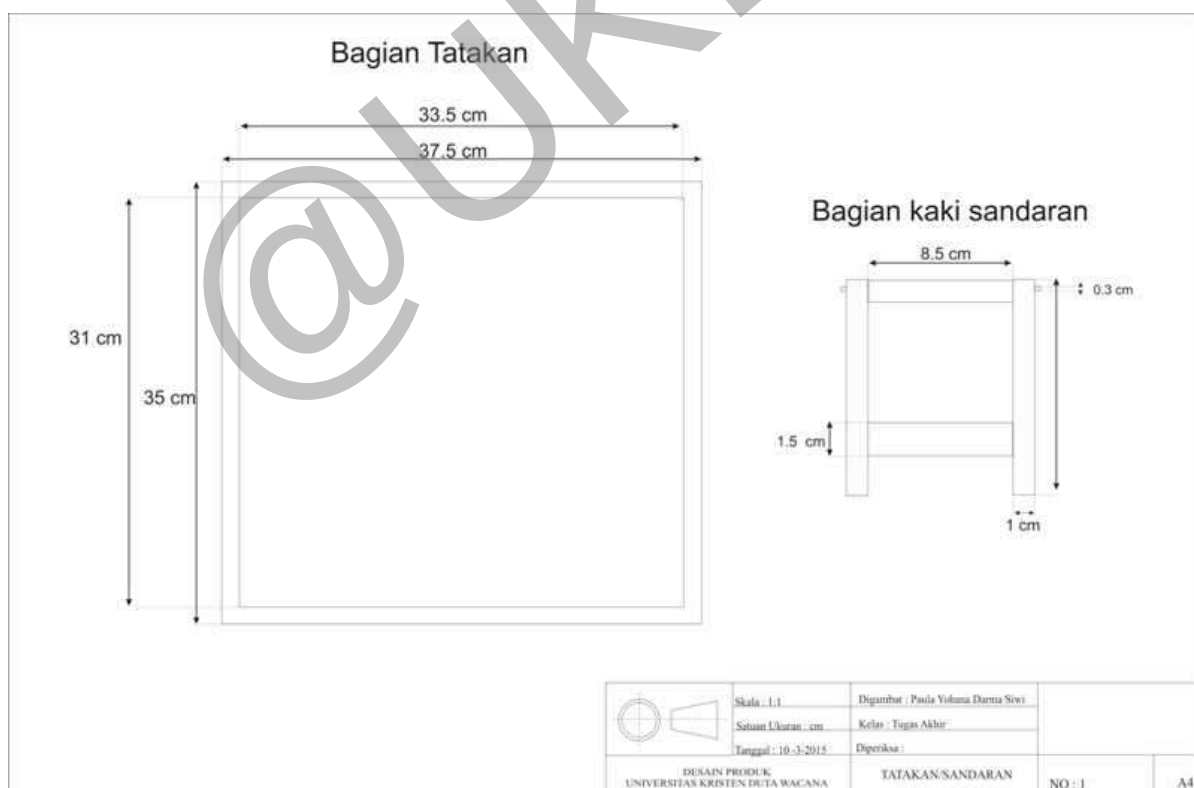
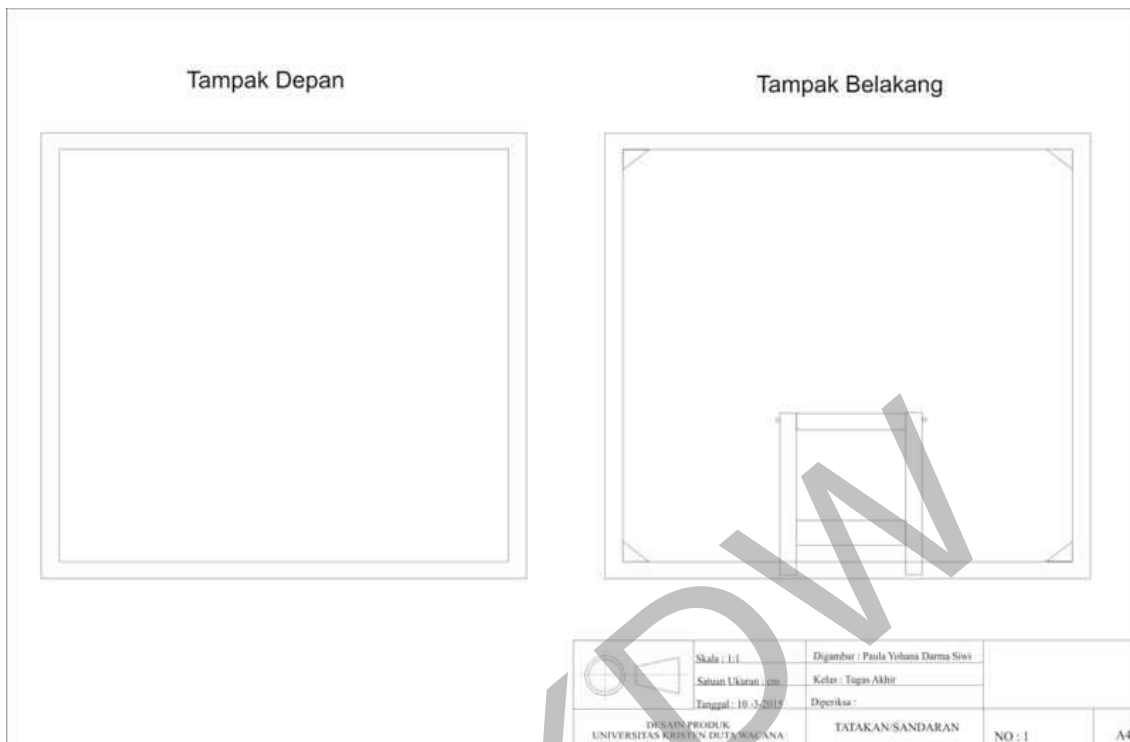
5.1.12 Kaki (ukuran benar)

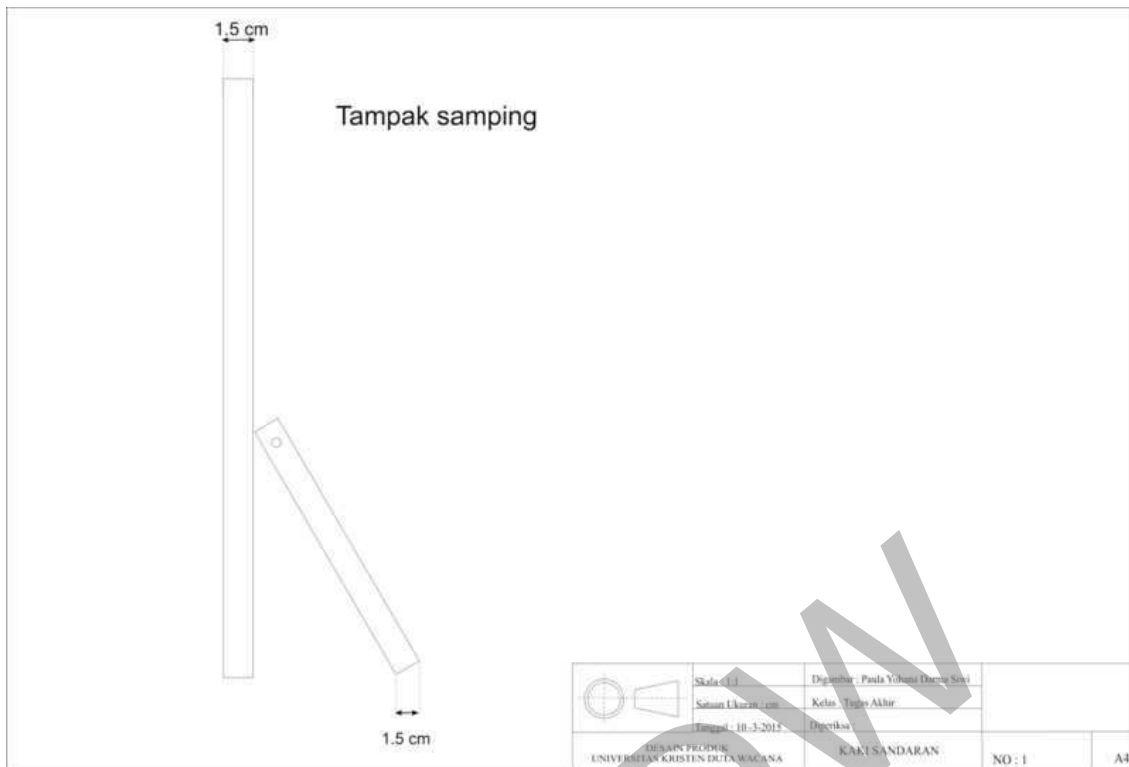


5.1.13 Kaki (ukuran salah)

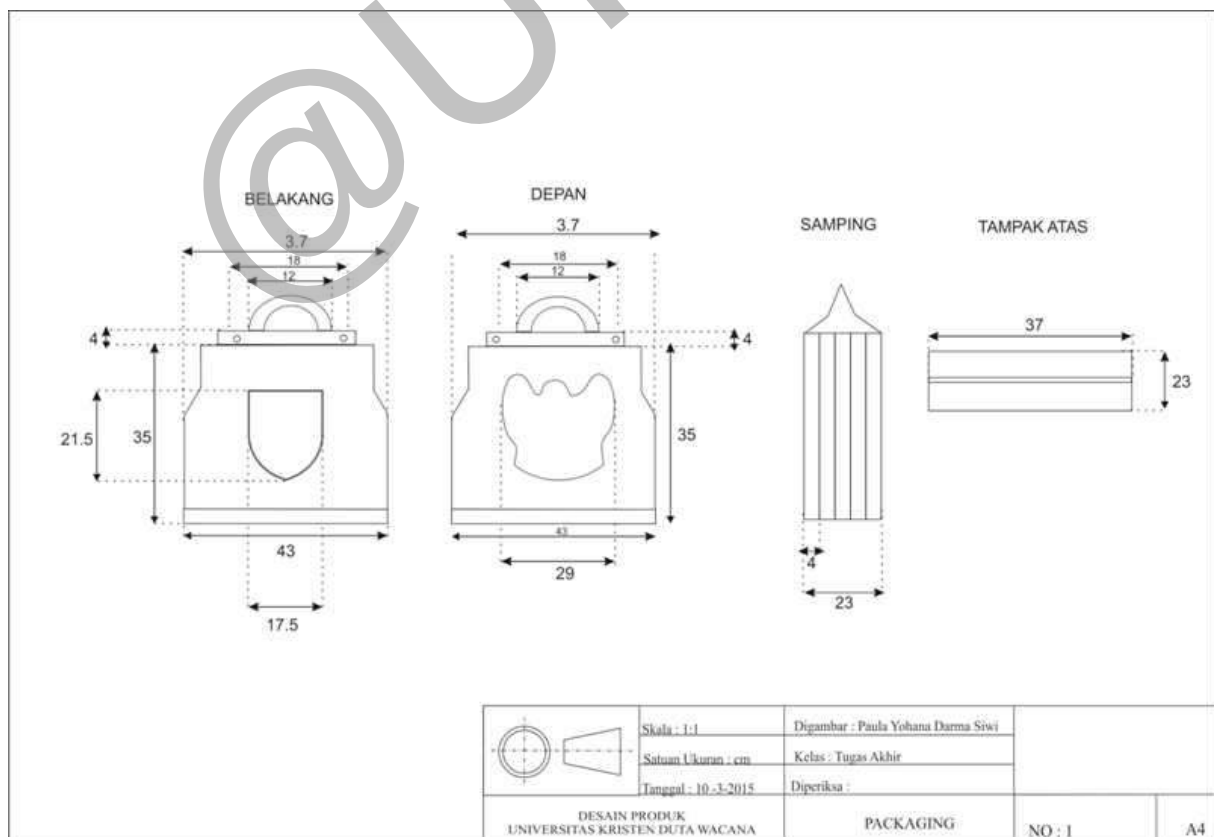


5.1.14 Gamtek tatakan / alas peletakan



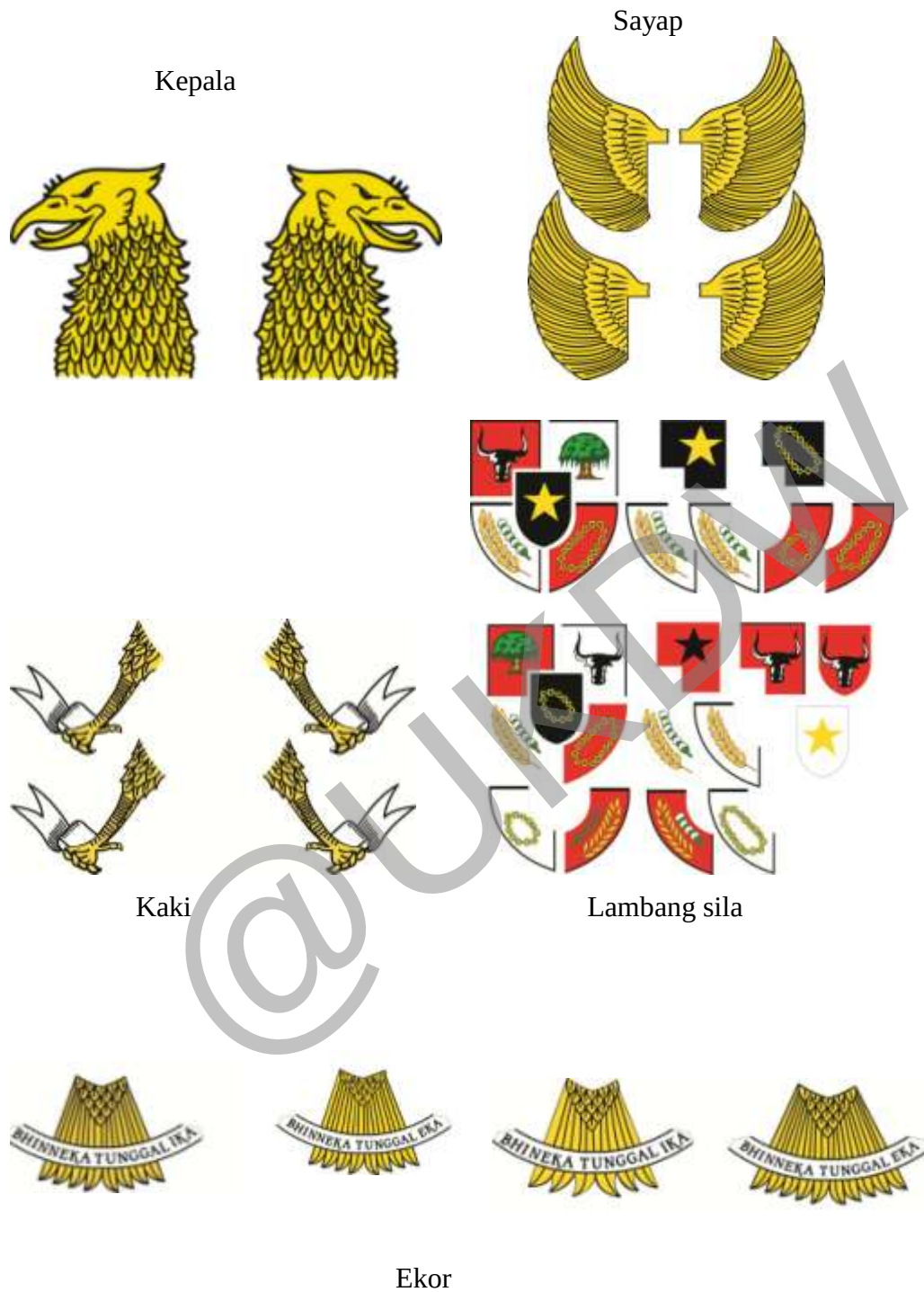


5.1.15 Gamtek Packaging



5.2 Gambar Grafis

5.2.1 Grafis potongan badan Garuda



5.2.2 Grafis Packaging

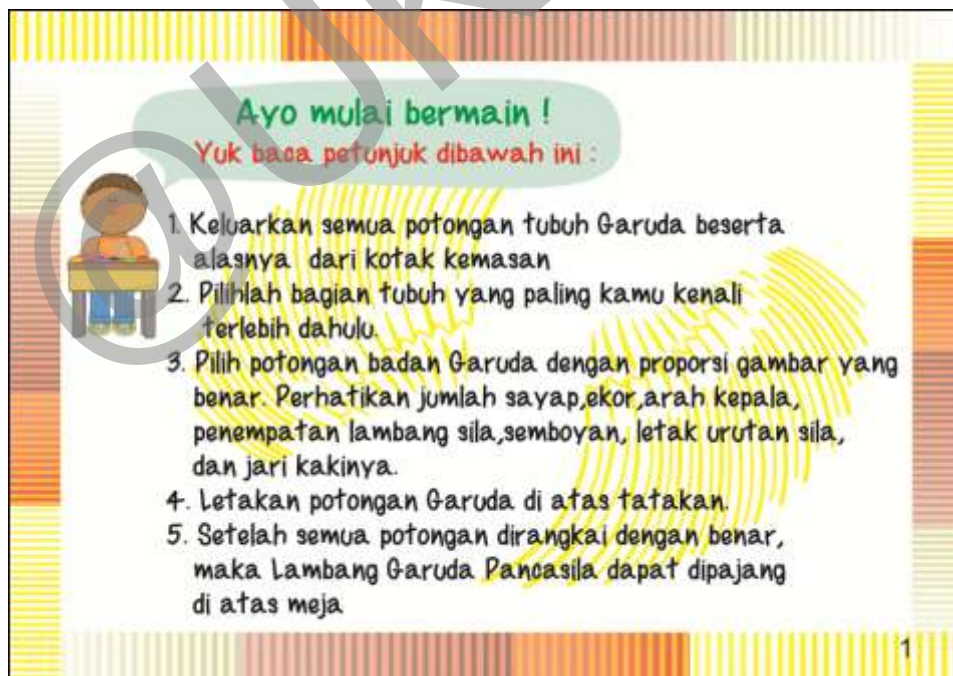


5.2.3 Grafis Buku Pengenalan Arti dan Lambang Garuda Pancasila

Cover Buku



Halaman 1







Yuk cari tau Arti Simbol Sila....



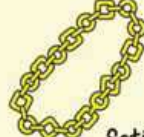
Arti simbol : Bintang sebagai cahaya, seperti layaknya Tuhan, cahaya -Nya. menyinari dunia. Lambang perisai warna hitam, dilambangkan sebagai kepercayaan yang menjadi pertahanan hidup manusia.



Arti simbol : Banteng adalah hewan yang suka berkumpul, begitu juga dengan musyawarah merupakan kegiatan berkumpul & berdiskusi. Banteng merupakan hewan yang tangkas..



Arti simbol : Padi & Kappas diartikan sebagai kebutuhan dasar manusia yaitu pangan & sandang sebagai syarat mencapai kemakmuran. Padi & Kapas sebagai tanda Kesuburan Indonesia



Arti simbol :
☐ = pria
☐ = wanita
 Setiap manusia laki-laki & perempuan saling membutuhkan satu sama lain & perlu bersatu dalam ikatan abadi yaitu keluarga



Arti simbol : Pohon Beringin adalah pohon yang kokoh sehingga banyak orang dapat berteduh, seperti halnya rakyat Indonesia bisa berteduh di bawah naungan negara Indonesia

5

Tahukah kamu tentang Garuda Pancasila ?

Garuda adalah burung terbesar, kuat dan mampu terbang tinggi, melambangkan oita-oita bangsa Indonesia yang tinggi burung garuda jika terbang sendirian, melukiskan bahwa bangsa kita dalam mencapai oita-oita yang tinggi dengan kekuatan sendiri, tanpa menggantungkan pada bangsa lain.



Kepala Garuda menengok ke sebelah kanan (sudut pandang garuda), karena "kanan" bagi kebiasaan bangsa Indonesia adalah lambang kebaikan, kepercayaan, kekuatan, sedangkan "kiri" melambangkan langkah sial, lambang kejahatan, serong. Jumlah bulu leher terdiri dari 45 helai.

Garuda dikalungi sebuah perisai sebagai lambang pertahanan, sebagai dasar pandangan hidup bangsa Indonesia dan dasar pemersatu.

Masing-masing jumlah bulu Garuda Pancasila terdiri dari 17 helai melambangkan hari Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945.

Terdiri dari 19 helai bulu pangkal ekor.

"Bhinneka Tunggal Ika artinya Meskipun berbeda-beda tetapi satu jua

Terdiri dari 8 helai bulu di ekor.

Garuda memiliki paruh, sayap, ekor, dan cakar yang melambangkan kekuatan dan tenaga pembangunan.

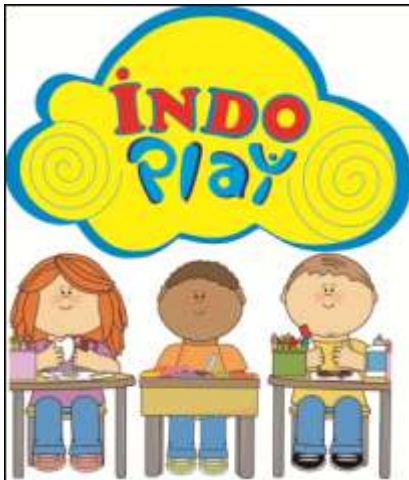
15 Februari 1950 Presiden Soekarno memperkenalkan untuk pertama kalinya lambang negara ke masyarakat Indonesia.

6

Cover belakang



5.2.4 Grafis Logo Mainan



Indo Play : Ina Doni Oscar Play

Keterangan : Ina, Doni , dan Oscar merupakan penggambaran dari nama anak-anak yang senang bermain dan belajar bersama.

5.3 Purwarupa Produk Baru





5.4 Hasil Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan pada tanggal : 16 Maret 2015

Analisa	Tasya	Ariel
Proses uji coba dalam bermain	 Siska di ujicoba terhadap mainan sehingga mengetahui respon terhadap cara bermain dan proses bermainnya.	 Ariel di ujicoba terhadap mainan sehingga mengetahui respon terhadap cara bermain dan proses bermainnya.
Respon anak	 Siska dapat mengerti cara bermainnya dan dapat menjalankan permainan dengan lancar. Dia dapat memilih potongan Garuda yang benar dengan teliti. Lama bermain Siska kurang lebih selama 13 menit. - Setelah selesai bermain, kemudian Siska membaca buku panduan Pengenalan Lambang Garuda	 Ariel dapat mengerti cara bermainnya, namun masih ada beberapa potongan yang salah, sehingga Ariel harus melihat buku sebagai pedoman dalam bermain.

	Pancasila. Siska juga mencocokkan hasil rangkaian Garuda nya dengan pedoman yang ada di buku.	
Evaluasi produk	 - Siska mengatakan permainan merangkai Garuda ini sangat menarik. Mudah dilakukan , dan peran buku panduan sangat membantu ketika kesulitan dalam menentukan potongan Garuda yang benar. - Setelah merangkai lambang , maka Garuda dapat di pajang dengan mendirikan tatakan alas nya. Menurut Tasya hal ini sangat menarik, karena jarang sekali ada materi pelajaran yang di pajang di atas meja belajar. - Penggambaran grafis mudah di baca - Ukuran produk sudah cukup dan mudah untuk di genggam.	 - Menurut Ariel permainan ini sangat menarik. Karena menempel potongan Garuda dengan mudah pada papan alas nya. - Dalam merangkai nya memerlukan buku panduan, karena akan sulit menentukan potongan yang benar apabila tidak melihat pedomannya. - Grafis mudah dibaca.

5.5 Kesimpulan dan Saran

5.5.1 Kesimpulan

Mengenal lambang Garuda dengan lebih dekat dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan, salah satu nya adalah dengan merangkai potongan tubuh Garuda menjadi rangkaian yang benar. Dengan penambahan bentuk manipulasi benar dan salah maka akan melatih ketelitian dan kecermatan anak dalam merespon bentuk dan proporsi yang benar.

Dari hasil ujicoba permainan yang dilakukan oleh anak, maka telah didapat kesimpulan sebagai berikut ini :

- Ada nya manipulasi benar dan salah pada bentuk permainan maka akan melatih anak untuk lebih cermat dan teliti dalam menentukan pilihannya.
- Kemampuan anak untuk menyelesaikan rangkaian susunan Garuda setelah melewati bentuk dan gambar yang salah maka akan membuat anak tersebut lebih mengingat susunan yang benar.
- Sambungan dan mekanisme permainan masih dapat dikembangkan lagi sesuai dengan tingkat kesulitan nya.

5.5.2 Saran

Saran untuk pengembangan produk berikut nya :

- Produk dapat dibuat lebih ringan lagi
- Finishing warna dibuat lebih awet.
- Packaging dapat dibuat dengan bahan yang lebih ringan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Zaman dan Eliyawati.2010.*Media Pembelajaran Anak Usia Dini*

Hidayat ,Nanang R. 2008. *Mencari Telur Garuda*. Jakarta. Nalar

Nuh,Mohammad .2012.*Kebudayaan Mendesain Masa Depan*

Internet

Wahyuni, Aniyati dan Aein .2013. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif(APE)*

Dalam Proses Belajar . Diunduh dari <http://www.slideshare.net/Ayunie90/penggunaan-alat-permainan-edukatif-ape-dalam>

Sugiantoro, Koko. 2009. *APE Mencerdaskan Anak*. Diunduh dari :

<http://www.blogger.com>

Prasetyo, Suluh. Virgo Art Stemepel Production . 2013.Mei. *Tata Cara Menggunakan*

Logo Garuda Pancasila dan Sejarah Lengkapnya.

Sugiyanto. 2011. *Karakteristik Anak Usia SD*. Diunduh dari

<http://mithayani.wordpress.com/2011/10/27/karakteristik-anak-anak-usia-11-12-tahun-di-sekolah-dasar/>

Soesanto, Eddy. 2012. *Jenis-jenis Sudut* . Diunduh dari [http:// Toy-safety/Mathematic-is-](http://Toy-safety/Mathematic-is-easy-JENISJENIS-SUDUT.htm)

[easy-JENISJENIS-SUDUT.htm](http://Toy-safety/Mathematic-is-easy-JENISJENIS-SUDUT.htm)

REP.2014, 3 Mei. Antara Kayu Jati Belanda dan Jati Jepara. Diunduh dari :

<http://lifestyle.kompasiana.com/catatan/2014/05/03/antara-kayu-jati-belanda-dan-kayu-jati-belanda-650897.html>

Journal

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2009

Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia. Putusan Nomor 4/PUU-X/2012. *Demi*

Keadilan Berdasarkan KeTuhanan Yang Maha Esa

Badan Standardisasi Nasional. 2012. *Standart Keamanan Mainan Anak*.
Goodson, Barbara, Dr. dan Bronson, Martha, Dr. 2007. *A Cousumer Guide For
Selecting Suitable Toys*

Fiki. 2011. *Teori Pembelajaran Proses Informasi*. Di unduh dari : [http:// teori-belajar-
PEMBELAJARAN-PEMROSESA-INFORMASI.htm](http://teori-belajar-PEMBELAJARAN-PEMROSESA-INFORMASI.htm)

Bambang, Warsita 2008. *Teori Belajar Robert M.Gagne dan Implikasinya Pada*

Pentingnya Puser Sumber Belajar, Jurnal Teknodik, vol. XII No.1 Juni. Diunduh dari :
<http://www.isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/121086579.pdf>

@UKDW