

PERANCANGAN INFOGRAFIS SEJARAH MUSEUM RADYA PUSTAKA SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK KELAS 5-6 SEKOLAH DASAR

Agus Susanto^{1*}, Bedjo Riyanto², Deny Tri Ardianto³

¹Program Magister Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Negeri Sebelas Maret

^{2,3}Progdi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Negeri Sebelas Maret

*corresponding author email: agus.santoy@gmail.com¹

Abstrak

Kota Surakarta memiliki banyak peninggalan bersejarah, salah satunya adalah Museum Radya Pustaka. Museum Radya Pustaka merupakan museum pertama yang didirikan oleh bangsa Indonesia. Namun, masyarakat khususnya anak-anak belum banyak yang mengetahui nilai sejarah tersebut. Mengingat pengetahuan sejarah terutama sejarah lokal sejak dini sangat penting dalam memupuk dan membentuk karakter dan jati diri anak. Maka diperlukan media edukasi yang tepat untuk memperkenalkan sejarah Museum Radya Pustaka kepada anak. Penggunaan infografis banyak dilakukan dalam menyajikan informasi dalam bentuk visual, sehingga anak dapat lebih cepat memahami informasi yang disajikan. Infografis umumnya digunakan pada media poster untuk mempermudah penggambaran informasi. Perancangan ini menggunakan metode *Design thinking* yang mencakup serangkaian langkah yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang pengguna, menciptakan pemikiran yang berpusat pada manusia, dan kemudian menguji solusi yang dihasilkan secara berulang. Terdapat lima tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *testing*. Hasil yang didapatkan adalah terciptanya poster infografis yang berisi sejarah Museum Radya Pustaka. Dimana informasi mengenai sejarah museum yang kompleks, disajikan dalam bentuk infografis sehingga mempermudah anak 5-6 Sekolah Dasar dalam memahami dan mengingat informasi yang disajikan.

Kata Kunci: edukasi, infografis, Museum Radya Pustaka, sejarah

Abstract

*The city of Surakarta possesses numerous historical relics, one of which is the Radya Pustaka Museum. Radya Pustaka Museum stands as the first museum established by the Indonesian people. However, the community, especially children, are not fully aware of the historical significance. Considering that early exposure to history, particularly local history, is crucial in fostering and shaping the character and identity of children, a suitable educational medium is necessary to introduce the history of the Radya Pustaka Museum to them. The use of infographics is commonly employed in presenting information in visual form, enabling children to comprehend the presented information more rapidly. Infographics are generally utilized in poster media to facilitate the depiction of information. This design employs the Design thinking method, encompassing a series of steps that concentrate on a profound understanding of users, creating human-centered thinking, and subsequently testing the generated solutions iteratively. There are five stages: *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *testing*. The outcome is the creation of an infographic poster detailing the history of the Radya Pustaka Museum. Complex information regarding the museum's history is presented in infographic form, thereby facilitating children at 5-6 elementary school in comprehending and retaining the information provided.*

Keywords: education, history, infographics, Radya Pustaka Museum

1. PENDAHULUAN

Kota Surakarta memiliki banyak peninggalan bersejarah, salah satunya adalah Museum Radya Pustaka. Museum Radya Pustaka adalah museum tertua yang didirikan bangsa Indonesia di Surakarta pada masa sebelum kemerdekaan (Asmara, D., 2019). Keberadaannya tidak hanya mencerminkan dedikasi para pendirinya untuk melestarikan warisan budaya dan intelektual, tetapi juga menjadi simbol penting dalam sejarah peradaban Indonesia. Museum Radya Pustaka didirikan oleh KRA Sosrodiningrat IV pada tanggal 28 Oktober 1890. Beliau merupakan *pepatih dalem* Keraton Kasunanan Surakarta pada masa pemerintahan Raja Paku Buwono IX dan juga pada masa pemerintahan Raja selanjutnya yaitu Paku Buwono X. Pada awalnya Museum Radya Pustaka bernama Paheman Radya Pustaka dan berlokasi di Panti Wibowo yang berada dalam Kompleks Kepatihan Surakarta. Hingga pada masa pemerintahan Raja Paku Buwono X pada tanggal 1 Januari 1913 museum dipindahkan ke Loji Kadipolo di kompleks Sriwedari yang menjadi lokasi sampai saat ini (Tjahjopurnomo, dkk, 2011). Pemindahan tersebut bertujuan supaya Museum Radya Pustaka dapat lebih mudah dikunjungi oleh masyarakat umum.

Hingga Pada tanggal 3 Mei 2013 gedung Museum Radya Pustaka telah ditetapkan oleh pemerintah menjadi Bangunan Cagar Budaya melalui Surat Keputusan Walikota dengan Nomor SK: 646/1-R/1/2013 (cagarbudaya.kemdikbud.go.id, 2022). Sampai saat ini tercatat Museum Radya Pustaka memiliki 12.176 koleksi benda bersejarah, antara lain naskah manuskrip, buku kuno, prasasti, arca batu, topeng panji, arca perunggu, wayang, mata uang, senjata api, miniatur, tosan aji, dan koleksi keramik. Termasuk sekitar 377 koleksi naskah kuno yang masih tersimpan dengan baik (Sulaiman, A. M., & Bastian, H., 2019). Banyak nilai edukasi yang dapat dipelajari oleh anak terhadap sejarah dan koleksi yang dimiliki Museum Radya Pustaka.

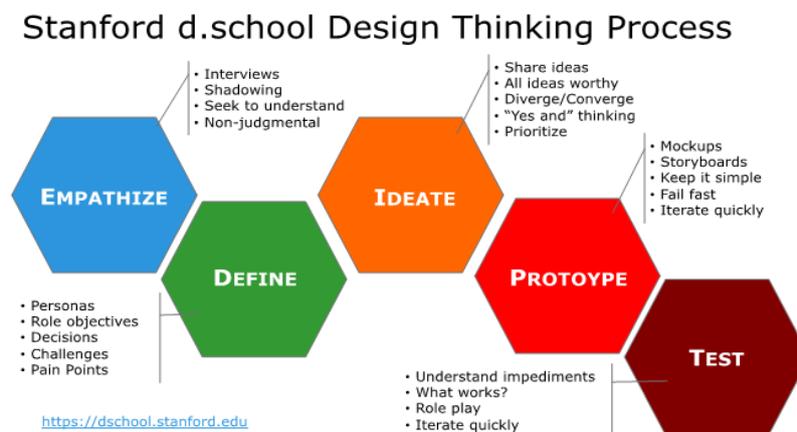
Pada usia akhir masa kanak-kanaknya atau pada tingkat SD memiliki sifat khas yaitu memiliki rasa penasar yang tinggi, ingin selalu belajar dan realistis (Samiudin, 2017). Sementara itu pemberian pengetahuan sejarah sejak dini adalah langkah yang sangat penting, karena pengetahuan sejarah dapat membentuk karakter dan jati diri seorang anak (Mukhlis, 2021). Pemahaman sejarah tidak hanya menjadi dasar untuk memahami perkembangan sosial dan budaya, tetapi juga menumbuhkan pemikiran kritis, analitis dan kemampuan menyelesaikan masalah. Pengetahuan sejarah juga dapat membangun rasa kebanggaan dan rasa memiliki terhadap warisan budaya. Dengan demikian, usaha peningkatan pengetahuan sejarah pada usia ini tidak hanya merupakan investasi bagi perkembangan intelektual anak, tetapi juga berpotensi menciptakan masyarakat yang memahami dan terkoneksi dengan akar sejarahnya.

Infografis merupakan media yang efektif dalam menyajikan data dan informasi sejarah yang kompleks. Dengan visual yang lebih atraktif, infografis dengan mudah menarik perhatian audiens sehingga sajian konten informasinya mudah diingat (Miftah et al., 2016). Informasi yang jika disajikan secara naratif terkesan kompleks dan banyak, akan lebih menarik dan imajinatif saat dikemas dengan infografis. Infografis dapat memberikan informasi dan pemahaman dalam suasana belajar yang lebih

menyenangkan dalam pembelajaran mengenai sejarah (Aldila et al., 2019). Daya tarik yang diciptakan melalui visual ilustratif tersebut yang dapat dengan mudah melekatkan informasi yang disajikan dalam benak audiens dalam hal ini adalah anak kelas 5-6 SD. Dengan demikian diperlukan perancangan media infografis sebagai penyampai informasi sejarah Museum Radya Pustaka kepada anak kelas 5-6 SD.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan dalam mencapai tujuan dan memecahkan masalah penelitian. Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011). Dalam pemecahan masalahnya, dilakukan perancangan infografis. Perancangan Infografis ini menggunakan metode *Design thinking* yang merupakan sebuah pendekatan kreatif untuk menyelesaikan sebuah masalah yang kompleks dan kemudian mengembangkan solusi inovatif.



Gambar 1. *Design thinking* Model Stanford d.school
[Sumber: dschool.standford edu, 2020]

Design thinking pada awalnya dicetuskan Tim Brown sebagai terminologi *Design thinking* di Harvard Business Review (Brown & Wyatt, 2010), dan seiring waktu *design thinking* mengalami pengembangan yang salah satunya dapat dikenal sebagai pendekatan model *five steps design thinking* oleh Stanford d.school. Model *Five Steps Design Thinking* dikembangkan oleh Hasso-Plattner Institute of Design di Stanford Design School (<https://dschool.stanford.edu/>). Stanford d.school merupakan salah satu lembaga akademi yang berfokus pada pengajaran *design thinking* dengan penjabaran lima tahap sebagai berikut: *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Metode *design thinking* mencakup serangkaian langkah yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang pengguna, menciptakan pemikiran yang berpusat pada manusia, dan kemudian menguji solusi yang dihasilkan secara berulang. Terdapat lima proses tahapan dalam *design thinking*, yaitu:

- 1) *Emphatize* adalah langkah pertama untuk memahami masalah yang ingin dipecahkan secara empati. Hal ini termasuk bekerja sama dengan pakar yang relevan untuk

- memahami pengalaman dan motivasi pengguna. Dengan cara ini, akan didapat pemahaman yang lebih jelas dan pribadi tentang masalah yang ada.
- 2) *Define* merupakan tahap kedua untuk melakukan identifikasi data yang sudah dikumpulkan dalam langkah sebelumnya yaitu *emphatize*. Pada tahap ini desainer menganalisis hasil dan merangkumnya untuk melakukan identifikasi pada masalah inti.
 - 3) *Ideate* merupakan tahap ketiga untuk mengumpulkan ide sebanyak mungkin. Semua ide yang datang dipertimbangkan kemudian dikembangkan, dianalisis dan diuji untuk memecahkan masalah yang ditentukan pada fase sebelumnya.
 - 4) *Prototype* merupakan tahap keempat guna merealisasikan suatu produk dengan fitur produk tertentu sehingga dapat ditemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi pada tahap awal. Ini merupakan tahap percobaan yang tujuannya adalah untuk menemukan solusi terbaik untuk masalah yang dihadapi dalam tiga tahap sebelumnya.
 - 5) *Testing* merupakan tahap akhir dimana desainer menguji secara menyeluruh produk menggunakan solusi terbaik dari tahap sebelumnya.

Adapun kerangka perancangan infografis Museum Radya Pustaka yang menggunakan metode *design thinking* tampak dalam bagan di gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Kerangka penciptaan infografis Museum Radya Pustaka
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Emphatize*

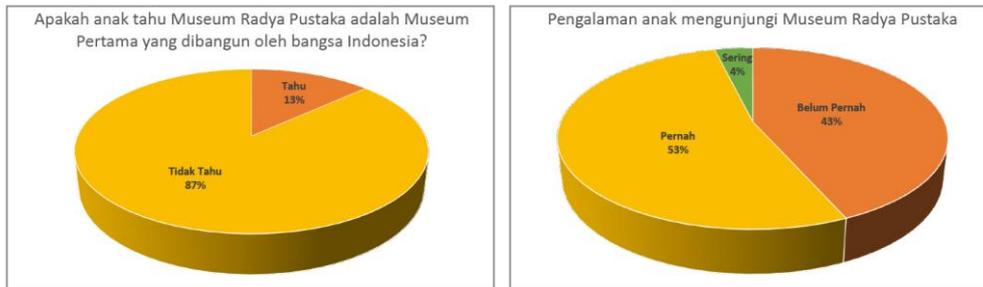
Pada tahapan awal dalam perancangan Infografis Museum Radya Pustaka, ditentukan target audiens.

Tabel 1. Target Audiens
Sumber: Dokumentasi Penulis

Target Audiens	Deskripsi
Demografis	- Anak kelas 5-6 SD usia 11-13 tahun. - Laki-laki dan Perempuan - SES ABC
Geografis	Surakarta dan sekitarnya
Psikografis	- Suka membaca buku. - Mempunyai minat pada objek sejarah kota.
Behaviour	- Memiliki rasa ingin tahu terhadap kota. - Suka belajar dengan media yang baru.

Kemudian dilakukan observasi kebutuhan target audiens yaitu dengan sampel anak SD usia 11-13 tahun di SDN Bromantakan 56 Surakarta melalui pengamatan, interaksi, serta pemberian pertanyaan melalui kuisisioner guna mengetahui secara garis besar pemahaman anak tentang Museum Radya Pustaka. Terdapat 53 siswa yang berumur 11-13 tahun di kelas 5 dan 6 SD Bromantakan 56 Surakarta. Penulis mengajukan kuisisioner dengan dua pertanyaan dasar yaitu: 1) Tahukah kamu museum pertama/tertua yang dibangun oleh bangsa Indonesia adalah? 2) Pernahkah kamu mengunjungi Museum Radya Pustaka?. Pertanyaan pertama digunakan untuk mengukur pengetahuan nilai sejarah Museum Radya Pustaka yang paling sering di informasikan di berbagai media, pertanyaan kedua digunakan untuk mengukur seberapa familiar anak terhadap keberadaan Museum Radya Pustaka.

Dari kuisisioner tersebut didapatkan hasil jawaban pertanyaan nomer 1 yaitu dari total responden 53 anak hanya 7 anak yang mengetahui bahwa Radya Pustaka merupakan museum pertama/tertua yang didirikan oleh bangsa Indonesia yang berarti hanya 13% anak yang tahu nilai sejarah dari Museum Radya Pustaka. Kemudian dari kuisisioner tersebut didapatkan hasil jawaban pertanyaan nomer 2 yaitu dari total responden 53 anak terdapat 30 anak yang pernah mengunjungi Museum Radya Pustaka yang berarti 57% anak yang familiar dengan Museum Radya Pustaka. Disini kita temukan bahwa pengalaman anak berkunjung ke Museum Radya Pustaka tidak berbanding lurus dengan pengetahuan anak terhadap nilai sejarah dari Museum Radya Pustaka.



Gambar 3. Diagram pengetahuan anak dan kunjungan ke Museum Radya Pustaka
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Selanjutnya penulis melakukan observasi dan pengamatan pada Museum Radya Pustaka melalui kunjungan langsung Museum Radya Pustaka. Dari kunjungan langsung ini penulis mendapatkan informasi bahwa selama tahun 2023 kunjungan museum tergolong tinggi baik kunjungan perorangan maupun rombongan. Didapatkan informasi delapan kunjungan rombongan dari Sekolah Dasar selama tahun 2023. Kemudian melalui kunjungan langsung di Museum Radya Pustaka ini didapatkan 2 media edukasi terhadap pengunjung yaitu edukasi verbal yang dilakukan oleh edukator/pemandu dari museum terhadap pengunjung dan edukasi teks dari beberapa media cetak yaitu katalog, peta wisata dan lain-lain.



Gambar 4. Katalog dan media edukasi Museum Radya Pustaka
Sumber: Dokumentasi Penulis

3.2. Define

Pada tahapan kedua ini penulis melakukan pengumpulan data mengenai Museum Radya Pustaka dengan observasi langsung ke lingkungan Museum Radya Pustaka itu sendiri didukung dengan wawancara dengan para ahli serta melakukan studi pustaka. Wawancara dilakukan pada ahli antara lain sejarawan Bapak Heri Priyatmoko, M.A.; seorang Akademisi pengajar di jurusan Sejarah Universitas Sanata Dharma Yogyakarta yang aktif menulis artikel sejarah, Bapak Dani Saptoni, S.S.; Praktisi sejarah dan ketua komunitas sejarah Solo Societeit, Bapak Bangkit Supriyadi, S.S.; dan Kurator Museum Radya Pustaka untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang Museum Radya Pustaka serta data-data yang dapat mendukung dalam perancangan Infografis ini. Dari proses wawancara dengan beberapa narasumber tersebut penulis mendapatkan data sejarah secara verbal kemudian penulis melakukan konfirmasi dengan studi literatur yang ada.

Berdasarkan informasi sejarah yang didapatkan melalui wawancara kemudian penulis membaginya dalam tiga kategori informasi yang akan disampaikan pada anak yaitu tokoh, peristiwa sejarah dan koleksi Museum Radya Pustaka. Pengenalan tokoh sejarah kepada anak sangat penting guna membangun keteladanan perjuangan serta membangun rasa hormat atas jasa dan perjuangannya. Terdapat empat tokoh paling penting dalam sejarah Museum Radya Pustaka yaitu 1) KRA Sosrodiningrat IV seorang *pepatih dalem* Keraton Kasunanan yang mendirikan Radya Pustaka; 2) SIKS Paku Buwono X seorang raja Keraton Surakarta yang mendukung pemindahan lokasi Radya Pustaka ke kompleks Sriwedari sehingga Museum Radya Pustaka menjadi lebih mudah diakses oleh masyarakat lebih luas; 3) GPH Hadiwijoyo beliau adalah Ketua Paheman Radya Pustaka pada tahun 1926-1975 yang juga merupakan putra raja Paku Buwono X; dan 4) Ki Padmosusastro adalah murid dari Pujangga Ronggowarsito dan juga *abdi dalem* yang menjadi pengurus Radya Pustaka pada tahun 1900. Beliau juga mengurus surat kabar “Sasadara” dan “Tjandrakanta” yang diterbitkan Radya Pustaka.

Pengenalan peristiwa sejarah kepada anak juga sangat penting guna mengetahui kapan, dimana dan latar belakang dari sebuah peristiwa sejarah, sehingga anak dapat secara kronologis memandang sebuah peristiwa tersebut. Terdapat dua peristiwa sejarah penting dari Museum Radya Pustaka yaitu peristiwa pertama adalah pada tanggal 28 oktober 1890 Radya Pustaka didirikan oleh Patih Sosrodiningrat IV di Panti Wibowo kompleks Kepatihan Surakarta dengan nama awal Paheman Radya Pustaka dan peristiwa kedua adalah tanggal 1 Januari 1913 dimana terjadi pemindahan lokasi Museum Radya Pustaka dari Panti Wibowo kompleks Kepatihan ke Loji Kadipolo di kompleks Sriwedari dengan dukungan penuh Raja Paku Buwono X yang berkuasa saat itu. Pengenalan koleksi dari Museum Radya Pustaka kepada anak menjadi penting guna meningkatkan pengetahuan terhadap artefak sejarah. Didapat data informasi koleksi Museum Radya Pustaka yang tercatat saat ini sejumlah 12.176 koleksi yang terdiri buku, manuskrip, arca batu, arca perunggu, tosan aji, wayang, mata uang, miniatur, gamelan, benda pusaka dan koleksi keramik.

3.3. Ideate

Pada tahapan ketiga ini dilakukan pengumpulan ide sebanyak mungkin serta mengolahnya menjadi media yang tepat. Terdapat empat jenis infografis secara garis besar yaitu Infografis *statistical based*, *timeline based*, *process based* dan *Geographical based* (Artacho-Ramírez, dkk., 2008). Infografis memiliki aspek penting di dalamnya yaitu daya pikat, komprehensi dan retensi (Lankow dkk, 2014). Infografis menjadi media yang cukup tepat dalam menyajikan data sejarah yang kompleks. Infografis *Timeline Based* menjadi pilihan untuk menjadi media penutur visual bagi anak.



Gambar 5. Contoh Infografis lini masa
[Sumber: Good News From Indonesia]

Secara garis besar akan dirancang dua buah infografis yaitu 1) infografis sejarah Museum Radya Pustaka yang akan berisi sejarah global museum, detail pemaparan peristiwa sejarah dengan kronologi kejadian serta ditambah serta beberapa contoh ilustrasi dari koleksi museum. 2) Infografis Tokoh Penting Museum Radya Pustaka yang akan berisi 3mpat tokoh penting dalam perjalanan sejarah Museum Radya Pustaka guna mengenalkan keteladanan dan kontribusi penting dari tokoh tersebut.

Strategi komunikasi: a) Pendekatan Verbal dengan penggunaan Bahasa Indonesia yang dirangkai dalam narasi teks yang singkat dan lugas sehingga lebih mudah diterima oleh anak. b) Pendekatan Visual dengan mengganti foto dengan ilustrasi dan elemen grafis peta Surakarta sebagai latar belakang yang menuntun visual secara kronologis peristiwa sejarah Museum Radya Pustaka. Sehingga anak dapat tertarik melalui daya pikat visual yang disajikan serta kemudian dapat memahami konten Infografis secara komprehensif.

3.4. Prototype

Terdapat dua infografis yang dibuat, infografis pertama menggunakan judul "Museum Radya Pustaka Museum Pertama yang didirikan oleh Bangsa Indonesia" dan Infografis kedua berjudul "4 Tokoh Penting Museum Radya Pustaka". Dua judul tersebut menjadi *headline* dalam desain infografis sehingga perhatian awal anak tertuju pada klaim nilai sejarah pada judul tersebut.

Tipografi yang digunakan dalam dua infografis ini adalah *font* Geometr415 Blk BT Black untuk headline dan *font* Kefa untuk teks pada konten. Kesan tegas dan tingkat keterbacaan yang tinggi pada *font* Geometr415 Blk BT Black dijadikan penarik perhatian audiens saat melihat infografis ini. Kata "Museum Pertama" dan "4 Tokoh Penting" menjadi dicetak kapital dengan warna merah dengan ukuran yang lebih besar dari kalimat lain menjadi penarik perhatian yang menuntun menuju narasi sejarah yang

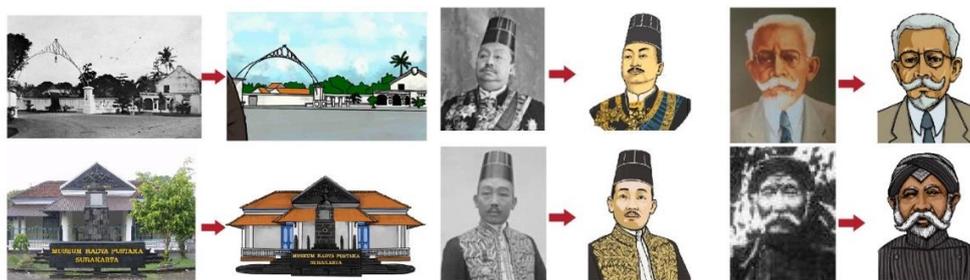
terkandung dalam konten Infografis pertama dan infografis kedua. *Font* Kefa memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi dan elegan menjadi pengantar narasi pada konten teks sejarah yang disajikan oleh infografis.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Gambar 6. *Font* Geometr415 Blk BT Black dan *Font* Kefa
 [Sumber: Dafont.com]

Pendekatan visual dari infografis ini adalah menggunakan ilustrasi sebagai pengganti dari arsip foto yang ada. Penggunaan ilustrasi ini memiliki kelebihan dalam mengatur warna dan bentuk sesuai kebutuhan visual. Dimulai dengan menggambar ulang beberapa arsip foto empat tokoh, bangunan, dan koleksi Museum Radya Pustaka.



Gambar 7. Proses Ilustrasi Gedung dan Empat Tokoh
 [Sumber: Dokumentasi Penulis]

Narasi teks pada infografis “Museum Radya Pustaka Museum Pertama yang didirikan oleh Bangsa Indonesia” berisi kronologi berdirinya Museum Radya Pustaka dengan mengutamakan angka tanggal dan angka jumlah koleksi sebagai sorotan redaksional sebagai berikut:

- 1) 28 Oktober 1890 Radya Pustaka didirikan oleh *Pepatih dalem* KRA Sosrodingrat IV di kompleks Kepatihan Surakarta dengan nama Paheman Radya Pustaka yang bertujuan menyimpan Surat dan Buku Keraton serta mengembangkan Ilmu Pengetahuan Jawa.
- 2) 1 Januari 1913 atas dukungan Raja Kasunanan Paku Buwono X Museum dipindahkan lokasinya ke Loji Kadipolo, sebuah rumah di kompleks Sriwedari yang dibeli dari seorang Belanda bernama Johannes Buselar. Pemandahan Radya Pustaka ini bertujuan supaya lebih mudah dikunjungi masyarakat umum.
- 3) 12.176 Koleksi merupakan jumlah benda koleksi Museum Radya Pustaka yang terdiri dari berbagai macam benda bersejarah antara lain: Buku, Naskah Kuno, Wayang, Keramik, Gerabah, Prasasti, Senjata api, Tosan Aji, Arca batu, Arca Perunggu, Gamelan, Miniatur dan artefak lainnya.

Narasi teks pada infografis “4 Tokoh Penting Museum Radya Pustaka” berisi nama empat tokoh penting dalam perjalanan Museum Radya Pustaka yang diuraikan secara singkat dan jelas dengan sorotan pada nama tokoh kemudian kontribusinya dengan redaksional sebagai berikut:

- a) KRA Sosrodiningrat IV menjabat Patih Keraton Kasunanan 1889-1925. Beliau mengabdikan pada 2 masa pemerintahan Raja, yaitu masa Paku Buwono IX dan Paku Buwono X. Beliau adalah sosok cerdas yang peduli pada perkembangan ilmu pengetahuan dan peradaban Jawa sehingga pada 28 Oktober 1890 mendirikan Paheman Radya Pustaka.
- b) SISKS Paku Buwono X Raja Keraton Kasunanan Surakarta 1893 – 1939. Pada masa pemerintahannya Keraton Kasunanan mencapai masa keemasannya. Berkat dukungan beliau, Museum Radya Pustaka pindah ke Loji Kadipolo di kompleks Sriwedari. Pada tanggal 7 November 2011 ditetapkan sebagai Pahlawan Nasional.
- c) KGPH Hadiwijoyo Ketua Paheman Radya Pustaka 1926-1975. Putra Raja Paku Buwono X yang berpendidikan Lulusan Universitas Leiden Belanda. Tahun 1975 mendirikan Universitas Saraswati cikal bakal dari Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- d) Ki Padmosusastro Abdi dalem yang menjadi pengurus Radya Pustaka pada tahun 1900. Beliau mengurus surat kabar “Sasudara” dan “Tjandrakanta” yang diterbitkan Radya Pustaka. Beliau juga murid pujangga Ronggowarsito, serta banyak menghasilkan karya sastra yang berguna bagi ilmu pengetahuan Jawa.



Gambar 8. Infografis Museum Radya Pustaka dan Tokoh Radya Pustaka
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Visual yang lebih ilustratif bertujuan membuat kedua infografis lebih atraktif dan tidak kaku sehingga anak lebih mudah menerima informasi yang tersaji di dalam konten infografis. Penuturan yang lebih kronologis dipandu melalui garis merah putus-putus yang menghubungkan satu visual dengan visual yang lain dalam infografis mengenai peristiwa sejarah Museum Radya Pustaka dan empat tokoh Museum Radya Pustaka memudahkan anak dalam mencerna dan memahami narasi dari konten yang disajikan. Serta pemakaian *background* peta kota Surakarta guna menguatkan narasi bahwa Museum Radya Pustaka adalah harta karun warisan budaya yang sangat berharga bagi Indonesia yang dimiliki kota Surakarta.

3.5. Testing

Pada tahapan terakhir ini penulis menguji pengetahuan anak tentang sejarah Museum Radya Pustaka kepada 53 anak murid kelas 5-6 SDN Bromantakan 56 umur 11-13 tahun. Digunakan dua cara dalam tahap *testing* ini yaitu menguji pengetahuan anak setelah diedukasi dengan cara diceritakan secara verbal dan diedukasi dengan media infografis. Cara pertama dengan mengedukasi anak dengan diceritakan secara verbal atau didongeng materi sejarah dari Museum Radya Pustaka. Cara ini merupakan simulasi edukasi dari pemandu/edukator museum kepada pengunjung. Cara kedua dengan mengedukasi anak melalui infografis, cara ini merupakan simulasi pengunjung mendapatkan pengetahuan dari media edukasi/katalog dari museum. Kemudian dilakukan evaluasi pengetahuan dengan mengajukan 8 pertanyaan pilihan ganda yang sama guna mengukur efektivitas dari dua cara edukasi tersebut. Pertanyaan yang diberikan relevan dengan materi sejarah Museum Radya Pustaka yang disampaikan dalam edukasi secara verbal dan Infografis.

Tabel 1.2 Hasil Evaluasi
Sumber: Dokumentasi Penulis

No	Pertanyaan	Jawaban Benar	
		Edukasi Verbal	Edukasi Infografis
1	Kapan Museum Radya Pustaka berdiri? a) 28 November 1890 b) 13 Oktober 1892 c) 18 Desember 1913 d) 28 Oktober 1890	22 Anak	39 Anak
2	Dimanakah lokasi awal berdirinya Radya Pustaka? a) Kompleks Mangkunegaran b) Kompleks Kepatihan c) Kompleks Sriwedari d) Kompleks Kasunanan	26 Anak	38 Anak
3	Siapakah pendiri Radya Pustaka? a) KRA Sosrodiningrat IV b) Ronggowarsito c) Pakubuwono X d) GPH Hadiwijaya	11 Anak	41 Anak

4	Kapan Radya Pustaka berpindah lokasi ke kompleks Sriwedari? a) 1 Desember 1890 b) 1 Januari 1928 c) 1 September 1945 d) 1 Januari 1913	15 Anak	42 Anak
5	Ada berapa jumlah koleksi Museum Radya Pustaka? a) 12.176 buah b) 13.162 buah c) 12.267 buah d) 12.632 buah	29 Anak	51 Anak
6	Awalnya Museum Radya Pustaka bernama? a) Paguyuban Radya Pustaka b) Paheman Radya Pustaka c) Perpustakaan Radya Pustaka d) Pakempalan Radya Pustaka	30 Anak	41 Anak
7	Siapakah pemilik rumah yang dibeli dan dijadikan gedung Radya Pustaka? a) Cf Winter b) Johannes Albertus Wilken c) Herman Willem Daendels d) Johannes Busselar	6 Anak	42 Anak
8	Siapakah Raja Kasunanan yang memprakarsai pemindahan lokasi Radya Pustaka ke kompleks Sriwedari? a) Pakubuwono XI b) Pakubuwono X c) Pakubuwono XII d) Pakubuwono VII	30 Anak	48 Anak
		169 Anak	342 Anak

Setelah dilakukan evaluasi dengan edukasi secara verbal melalui delapan pertanyaan. Didapatkan skor rata-rata kemampuan anak menjawab pertanyaan yang diajukan dengan benar adalah $(169: (53 \times 8)) \times 100 = 40\%$.

Sementara itu evaluasi dengan edukasi infografis melalui delapan pertanyaan. Didapatkan skor rata-rata kemampuan anak menjawab pertanyaan yang diajukan dengan benar adalah $(342: (53 \times 8)) \times 100 = 80,5\%$.

4. KESIMPULAN

Perancangan Infografis sejarah Museum Radya Pustaka ini bertujuan untuk mempermudah anak SD yang berusia 11-13 tahun dalam mempelajari dan mengenal sejarah khususnya sejarah dari Museum Radya Pustaka. Pembelajaran sejarah menggunakan media infografis untuk anak SD usia 11-13 tahun lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran verbal. Dari data dan hasil di atas, terdapat peningkatan skor 40,5% pada anak dalam menjawab kuesioner. Mengingat pentingnya

pengetahuan sejarah sejak dini khususnya sejarah lokal dalam membentuk jati diri anak, maka perlu dilakukan penelitian dan perancangan media edukasi untuk objek sejarah lokal yang terdapat di daerah lain sehingga dapat membentuk dan memperkuat jati diri generasi penerus bangsa yang selalu terkoneksi dengan akar sejarahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldila, T. H., Musadad, A. A., & Susanto, S. (2019). Infografis sebagai Media Alternatif dalam Pembelajaran Sejarah bagi Siswa SMA. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(01), 141-152.
- Artacho-Ramírez, M., Diego-Mas, J., & Alcaide-Marzal, J. (2008). Influence of the mode of graphical representation on the perception of product aesthetic and emotional features: An exploratory study. *International Journal of Industrial Ergonomics* 38, 942-952.
- Asmara, D. (2019). Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 2(1), 10-20.
- Brown, T., & Wyatt, J. (2010). DesignThinking for Social Innovation. *Stanford Social Innovation Review*, 8, 30–35.
- Cagar Budaya Kemdikbud RI, “Daftar Bangunan Cagar Budaya Museum Radya Pustaka Surakarta”. <http://cagarbudaya.kemdikbud.go.id/cagarbudaya/detail/PO2014110400052/museum-radya-pustaka>, Diakses 18 april 2022.
- Lankow, dkk (2014). *Infografis Kedahsyatan Cara Bercerita Visual*. Gramedia Pustaka Utama.
- Miftah, M. N., Rizal, E., & Anwar, R. K. (2016). Pola Literasi Visual Infografer Dalam Pembuatan Informasi Grafis (Infografis). *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 4(1), 87.
- Mukhlis, M. (2021). Pendidikan Sejarah Dalam Pendidikan Karakter Bangsa.
- Samiudin. (2017). Pentingnya Memahami Perkembangan Anak Untuk Menyesuaikan Cara Mengajar Yang Diberikan. *Pancawahana*, 12(1), 1–9.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman, A. M., & Bastian, H. (2019). Revitalisasi Desain Iluminasi Pada Naskah Jawa Kuno di Museum Radya Pustaka Surakarta. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(02), 240-250.
- Tjahjopurnomo, R., Munandar, A. A., Perdana, A., Rahayu, A., & Gultom, A. M. (2011). *Sejarah Permuseuman di Indonesia*. Direktorat Jenderal Kebudayaan.