

PUZZLE SABLON EDUKATIF, ARTISTIK, DAN BERBUDAYA

Didik Ari Supriyanto

(Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta, ariordidik@gmail.com, 085743773019)

Gusti Ngurah Kadek Wiranata

(Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta, astacraft17@gmail.com, 081215740885)

Muhamad Faizal

(Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta, 0895384370391)

Salsabila Iftinan Ansari

(Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta, siftinan@gmail.com, 082133833058)

Retno Purwandari

(Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta, enousagi@gmail.com, 083869258047)

ABSTRACT

The toy products projected in this entrepreneurship program are toy products that aim to provide an introduction or education to children about the culture and arts in Indonesia which today have begun and are even forgotten by children today. This program is expected that apart from being a forum for entrepreneurship by starting a business, it can be an alternative and solution to maintain and preserve Indonesian culture and arts. "Educational, Artistic, and Cultured Screen Printing Puzzle" is a toy with a handmade concept that carries an educational theme, contributing to the field of education; artistic, attractive and aesthetic appearance; as well as cultured, because it raises the local traditions of the archipelago. This toy tries to invite children who are the younger generation who are the successors of the nation's hopes to know and understand the culture and arts that have been passed down from our ancestors, so that they can protect and preserve them. This puzzle is made from wood waste which is screened in the form of wayang figures, Indonesian cultural icons, and is equipped with descriptions of the screened cultural figures or icons. This toy can be a souvenir for tourists who come to visit Indonesia, because the picture or screen printing on the puzzle surface is in the form of pictures of Indonesian culture and art or something that really characterizes Indonesia. promotional media for the time being with an online system, such as using Facebook, Instagram, WhatsApp, and e-mail.

Keywords: screen printing puzzle, educative, artistic, cultured, toys

ABSTRAK

Produk mainan yang diproyeksikan dalam program kewirausahaan ini adalah produk mainan yang bertujuan untuk memberikan pengenalan atau edukasi kepada anak-anak tentang kebudayaan dan kesenian yang ada di Indonesia yang dewasa ini sudah mulai dan bahkan terlupakan oleh anak-anak zaman sekarang. Program ini diharapkan selain sebagai wadah berwirausaha dengan merintis bisnis dapat menjadi alternatif dan solusi untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan dan kesenian Indonesia. "Puzzle Sablon Edukatif, Artistik, dan Berbudaya" adalah mainan dengan konsep *handmade* yang mengusung tema edukatif, memberi andil dalam bidang pendidikan; artistik, tampilan menarik dan estetik; serta berbudaya, karena mengangkat tradisi lokal Nusantara. Mainan ini mencoba mengajak anak-anak sebagai generasi muda penerus harapan bangsa untuk mengenal dan memahami kebudayaan serta kesenian yang diwariskan leluhur kita, sehingga mereka bisa menjaga dan

melestarikannya. *Puzzle* ini dibuat dari bahan limbah kayu yang disablon berupa tokoh-tokoh wayang, ikon-ikon kebudayaan Indonesia, serta dilengkapi dengan deskripsi dari tokoh atau ikon budaya yang disablon tersebut. Mainan ini bisa menjadi souvenir bagi turis yang datang berkunjung ke Indonesia, karena gambar atau sablon pada permukaan *puzzle* berupa gambar-gambar kebudayaan dan kesenian Indonesia ataupun sesuatu yang sangat mencirikasikan Indonesia. Media promosi untuk sementara masih dengan sistem daring, seperti menggunakan *facebook*, *instagram*, *whatsapp*, dan surel.

Kata Kunci: *puzzle* sablon, edukatif, artistik, berbudaya, mainan

PENDAHULUAN

Visualisasi adalah salah satu pembelajaran yang baik untuk mengenalkan sesuatu kepada anak-anak, karena manusia terutama anak-anak lebih tertarik dengan apa yang dilihatnya. Dari hal ini kami mencoba membuat mainan untuk memperkenalkan kebudayaan dan kesenian Indonesia yang dewasa ini mulai mengalami kemunduran bahkan hampir punah, karena banyaknya pengaruh dari luar serta perkembangan teknologi yang begitu pesat di era globalisasi ini, sehingga sulit untuk dibendung lagi. Hal yang paling memprihatinkan adalah banyaknya anak-anak di bawah umur sudah asyik memainkan atau menggunakan *smartphone* atau sejenisnya, yang belum saatnya untuk fokus dengan layar gawai. Studi oleh *The Journal of the America Medical Association* menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan *smartphone* memiliki kemungkinan terkena tumor non-ganas di otak dan telinga. Selain kesehatan, hal tersebut juga bisa mengganggu belajar anak karena kecanduan *game online* dan sebagainya, serta bisa berakibat pada perilaku tidak pantas yang mengarah pada hal-hal negatif (<https://www.inews.id/techno/gadget/kenali-dampak-buruk-smartphone-untuk-anak>).

Belajar sambil bermain adalah cara yang harus kita lakukan karena bermain adalah proses untuk menumbuhkan mental bahagia, sehingga diharapkan jika ke depannya anak-anak menghadapi masalah, dia tidak akan langsung depresi tetapi mampu untuk

melihatnya dari segi positif, dan melalui masalah tersebut layaknya sebuah permainan yang harus diselesaikan. Sedangkan, belajar adalah sebuah proses untuk mengisi pikiran dengan ilmu pengetahuan yang bernilai positif, sehingga diharapkan anak-anak memiliki banyak solusi untuk mengatasi sebuah masalah. Froebel dalam Holis (2016:24) mengemukakan bahwa melalui bermain kreatif anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya. Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalamannya karena anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh menuju secara kognitif menuju berpikir verbal. Masa pertumbuhan dan perkembangan adalah waktu yang tepat untuk memperkenalkan kepada anak-anak akan kekayaan kebudayaan serta kesenian yang merupakan warisan leluhur yang harus kita lindungi dan lestarikan. Belajar bukanlah sesuatu yang mengekang, tetapi belajar adalah sesuatu yang harus dibuat menyenangkan, sehingga anak-anak tidak merasa jenuh atau bahkan sampai depresi.

Dari hal di ataslah kami membuat mainan yang familiar baik di era globalisasi saat ini ataupun di era-era sebelumnya, yakni "*puzzle*". Kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, jadi *puzzle* adalah mainan yang dimainkan dengan cara bongkar pasang

(<http://permainananakmuslim.blogspot.com/2013/09/pengertian-macam-macam-dan-fungsi.html>). Permainan *puzzle* yang kami buat merupakan salah satu jenis permainan sambil belajar. Bermain dalam arti bagaimana menyelesaikan *puzzle* dan ketika *puzzle* selesai akan ada proses belajar di sana, karena gambar-gambar yang kami visualisasikan pada mainan *puzzle* merupakan gambar-gambar kebudayaan dan kesenian Indonesia. *Puzzle* juga melatih kemampuan kognitif anak saat mengingat kembali potongan gambar, pola atau kata-kata yang bisa saja tidak cocok saat disusun dan mengharuskan anak menyusun ulang kembali hingga menemukan potongan yang sesuai (<https://id.theasianparent.com/manfaat-bermain-puzzle/>). Menurut Martuti dalam Permata (2020: 4) kelebihan dari bermain *puzzle* bagi anak-anak, salah satunya adalah meningkatkan keterampilan kognitif (*cognitive skill*) yang berhubungan dengan keterampilan untuk belajar dan menyelesaikan masalah. Aktivitas bermain menggunakan media *puzzle* akan mengimplikasikan kerja sama antara tangan dengan mata, sehingga anak memiliki keahlian dalam mendalami sesuatu hal menurut kemampuan dan minat anak.

Puzzle yang hendak kami buat adalah *puzzle* yang terbuat dari bahan kayu untuk *puzzle* 3D dan bahan MDF untuk *puzzle* 2D. Hal yang paling kami tonjolkan dari *puzzle* ini ialah sablon gambar-gambar kebudayaan dan kesenian Indonesia yang diharapkan bisa memantik keingintahuan pada anak-anak, untuk bisa lebih mengenal dan memahami kebudayaan serta kesenian yang merupakan warisan leluhur. Diharapkan dari permainan yang sederhana ini mampu mengajarkan kepada anak-anak akan bernilainya kebudayaan dan kesenian warisan leluhur kita yang harus dilindungi dan dilestarikan bersama-sama. Hal tersebut harus kita mulai sejak dini, dari anak-anak yang merupakan generasi muda penerus cita-cita bangsa, sehingga jika dari kecil

kita tanamkan kecintaan akan kebudayaan dan kesenian, pasti akan ada benih-benih yang akan tumbuh dalam hati dan pikiran mereka mengenai kebudayaan dan kesenian warisan leluhur tersebut.

Dari paparan latar belakang di atas, program kewirausahaan ini berusaha mencari cara untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam membangun ide bisnis berbasis edukasi kebudayaan dan kesenian Indonesia dalam mendukung ekonomi kreatif. Selain itu pula, program ini berusaha memanfaatkan kebudayaan dan kesenian Indonesia untuk diwujudkan dalam mainan *puzzle* yang kreatif, inovatif, dan edukatif. Sejalan dengan dua persoalan tersebut, program kewirausahaan ini bertujuan mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam membangun ide bisnis berbasis edukasi kebudayaan dan kesenian Indonesia dalam mendukung ekonomi kreatif. Selain itu, program ini bertujuan untuk mengangkat kebudayaan dan kesenian Indonesia menjadi mainan *puzzle* yang kreatif, inovatif, dan edukatif.

Program kewirausahaan ini bermanfaat sebagai pengimplementasian hasil berpikir kreatif, inovatif, dan edukatif mahasiswa. Kegiatan ini menjadi sarana alternatif untuk memperkenalkan kebudayaan dan kesenian di Indonesia dan dunia Internasional, juga sebagai solusi untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan serta kesenian warisan leluhur yang dewasa ini sudah hampir dilupakan. Apalagi di masa pandemik Covid-19, pembuatan *puzzle* ini mampu menjadi sarana pembelajaran baru untuk anak-anak selama di rumah, sedangkan bagi mahasiswa merupakan wadah membuat usaha baru yang kreatif, inovatif, dan edukatif. Kegiatan positif seperti ini perlu digalakkan karena memberi peluang untuk membuka lapangan kerja baru. Dalam dunia industri kreatif, upaya ini merupakan dorongan bagi tumbuhnya kreativitas dan

mewujudkannya dalam bentuk produk yang diminati oleh pasar. Penggalan terhadap nilai-nilai budaya lokal memiliki peluang pasar yang cukup menjanjikan bagi pengembangan produk kriya. Pertautan antara nilai-nilai luhur budaya masyarakat dengan kebutuhan masa kini dapat mendorong tumbuhnya rancangan-rancangan baru yang memberikan inspirasi terhadap penyelesaian permasalahan dunia (Wicaksono & Purwandari, 2020: 77).

METODE

A. Metode Pembuatan Produk

1. Persiapan Alat dan Bahan

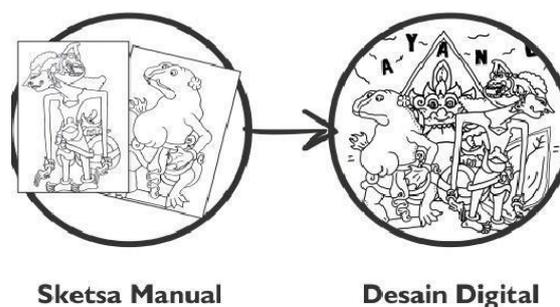
Kegiatan berupa penyediaan alat dan bahan baku produk dilaksanakan sebagai awal untuk memasuki tahap produksi produk. Adapun alat yang dibutuhkan adalah *scroll*, kuas, meja sablon, *screen sablon*, meteran, *jigsaw*, gergaji, gerinda amplas, rakel, dan gunting. Untuk bahan yang dipakai berupa MDF, tinta sablon, lem kayu, cat, papan kayu, biovernish, cat Mowilex, amplas, balok kayu, pigmen warna cat, pengencer tinta sablon, pengental tinta sablon, obat afdruck, kertas dan plastik.

2. Pembuatan Desain dan Produk

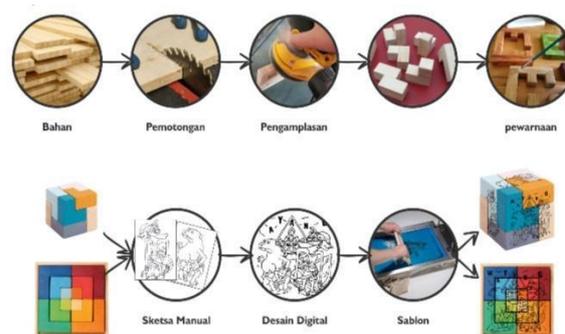
Banyak strategi yang dapat dilakukan untuk menarik konsumen, salah satunya dengan desain produk. Pembuatan desain dilakukan dengan membuat sketsa dan rancangan karakter yang merupakan kebudayaan dan kesenian Indonesia di atas kertas yang kemudian akan didigitalkan. Desain yang benar-benar matang tersebut kami wujudkan dalam produk-produk kami, sehingga bahan dan alat yang diperlukan benar-benar terukur.

Proses pembuatannya sendiri sangatlah mudah, kita hanya perlu menyiapkan bahannya berupa MDF ataupun papan kayu yang sudah dipotong berdasarkan bentuk globalnya, misalnya empat persegi ataupun bulat dan lain sebagainya. Setelah bentuk

globalnya jadi, kita hanya perlu membuat pola pada permukaan bahan yang sudah disiapkan dan memotongnya sesuai dengan pola yang ada. Produk *puzzle* kami kombinasikan dengan sablon, jadi gambar pola *puzzle*-nya acak, bebas, atau tidak menggambarkan sesuatu, tetapi gambar tersebut kami sablon bisa berupa wayang, keris, dan kebudayaan serta kesenian Indonesia yang lainnya.



Gambar 1. Tahap Pembuatan Desain Karakter Mulai dari Sketsa di atas Kertas secara Manual dan Mendigitalisasi Sketsa untuk Dijadikan Desain



Gambar 2. Alur Proses produksi

B. Metode Pemasaran

Pemasaran adalah kegiatan pemasar untuk menjalankan bisnis (profit atau nonprofit) guna memenuhi kebutuhan pasar dengan barang atau jasa, menetapkan harga, mendistribusikan, serta mempromosikan melalui proses pertukaran agar memuaskan konsumen dan mencapai tujuan perusahaan (Teguh Budiarto, 1993: 2). Pemasaran yang akan kami lakukan memiliki tiga alternatif yaitu:

1. Promosi dan Media Sosial

Untuk meningkatkan hasil pemasaran, kami melakukan penyebaran brosur produk agar

“Puzzle Sablon Edukatif, Artistik, dan Berbudaya” lebih dikenal serta dapat melakukan pemesanan melalui kontak yang tercantum dalam brosur. Selain itu, metode penjualan lain menggunakan media sosial, yaitu *Facebook, Whatsapp, dan Instagram*.

2. Kerja Sama dengan Mitra
Kami melakukan kerja sama dengan PAUD, TK, SD, dan TPA, maupun toko kerajinan dan toko oleh-oleh, diharapkan penjualan “Puzzle Sablon Edukatif, Artistik, dan Berbudaya” dapat menguntungkan kedua belah pihak. Tidak menutup kemungkinan kami akan mengadakan *workshop* sablon pada media MDF dan kayu di PAUD, TK, SD, ataupun TPA yang mau diajak bekerja sama. Pihak mitra sendiri dapat mendapatkan keuntungan berupa materi dan kami sendiri dapat memenuhi target yang akan dicapai.
3. Penjualan oleh Tim
Salah satu tempat penjualan yang dinilai strategis ialah kampus, karena banyak di antara masyarakat kampus yang dapat dijadikan konsumen ataupun sebagai informan untuk produk “Puzzle Sablon Edukatif, Artistik, dan Berbudaya” ini. Kemudian, kami juga melayani *by order* untuk pelanggan yang memiliki desain sendiri, serta akan menghadirkan produk kami pada pameran seni jika *event* berupa pameran tersebut diadakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Desain “Puzzle Sablon Edukatif, Artistik, dan Berbudaya”

Desain yang kami buat berjumlah 25 desain yang semuanya menggambarkan kesenian dan kebudayaan yang ada di Indonesia. Berikut beberapa desain produk “Puzzle Sablon Edukatif Artistik, dan Berbudaya



Gambar 3. Desain Beberapa Rumah Adat yang Ada di Indonesia



Gambar 4. Situs Warisan Budaya yang Ada di Indonesia

B. Tinjauan “Puzzle Sablon Edukatif, Artistik, dan Berbudaya”

Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa kepingan. Cara memainkan *puzzle* adalah dengan menyatukan kepingan-kepingan *puzzle* sesuai dengan bentuknya hingga menjadi satu kesatuan yang utuh. *Puzzle* merupakan permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Sedangkan *puzzle* juga dapat diartikan sebagai alat permainan edukatif yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar. *Puzzle* merupakan permainan yang dapat digunakan melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan alat permainan edukatif dengan membongkar

pasang untuk membentuk suatu gambar yang utuh. “Puzzle Sablon Edukatif, Artistik, dan Berbudaya” merupakan *puzzle* berbahan kayu baik 2D maupun 3D dengan konsep edukasi tentang kesenian dan kebudayaan yang ada di Indonesia.

Mainan *puzzle* yang kami buat merupakan sebuah upaya untuk memperkenalkan atau mengedukasikan anak-anak usia dini dengan memperkenalkan kesenian serta kebudayaan yang ada di Indonesia, sebagai sebuah warisan yang harus kita jaga dan lindungi. Kami berharap dengan mulai memperkenalkan kesenian dan kebudayaan Indonesia sejak usia dini, nantinya akan tumbuh di hati anak-anak kecintaan akan kesenian dan kebudayaan Indonesia yang merupakan warisan leluhur kita yang dewasa ini mulai tergerus arus globalisasi. Menurut kami mainan ini sangat mengedukasi, karena tidak hanya permukaan *puzzle* yang kami berikan gambar-gambar tentang kesenian dan kebudayaan Indonesia, tetapi setiap pembelian produk “Puzzle Sablon Edukatif, Artistik, dan Berbudaya” akan disertai kartu yang akan menjelaskan secara singkat, padat, dan jelas tentang karakter-karakter yang tergambar pada permukaan *puzzle*, sehingga lebih menambah pemahaman kita akan kebudayaan dan kesenian yang ada di Indonesia.

C. Analisis Peluang Pasar

1. Sasaran Pasar

Penulis mencoba membuat sebuah peluang usaha yang tidak hanya berfokus pada profit tetapi juga pada pelestarian kebudayaan dan kesenian yang ada di Indonesia. Menurut Presiden Susilo Bambang Yodhoyono dan Agung Pascasuseno (2014), ekonomi kreatif merupakan ekonomi gelombang ke-4 sebagai kelanjutan dari ekonomi gelombang ketiga dengan orientasi pada kreativitas, budaya, serta warisan budaya,

dan lingkungan (Purnomo, 2016: 6). Dari hal itulah, kami membuat produk berupa mainan *puzzle* untuk disalurkan kepada anak-anak TK dan sederajat dalam upaya untuk mengembangkan minat mereka akan kebudayaan dan kesenian di Indonesia, karena era globalisasi yang semakin berkembang, sehingga meredupkan keberadaan kebudayaan dan kesenian Indonesia yang merupakan warisan leluhur dan harus kita lindungi serta lestarikan. Berikut adalah beberapa sasaran pasar untuk produk kami.

a. Orang tua

Saat ini orang tua banyak memfokuskan bagaimana mendidik anak, karena banyak orang tua yang fokus bekerja, sehingga mereka menggantungkan pada fasilitas. Fasilitas sekarang lebih banyak ke *smartphone* dan sejenisnya, sehingga penulis memberikan tawaran media edukasi untuk anak yang tidak harus menggunakan *smartphone* dan sejenisnya, tetapi ada fungsi edukasi budaya dan seninya. Hal ini sangat membantu orang tua di masa pandemi seperti ini.

b. Sekolah

Sekolah sebagai institusi tentu berperan besar dalam tumbuh kembang anak. Hal inilah yang menjadikan sekolah sebagai sasaran pasar produk penulis. Terutama PAUD, TK, dan SD yang siswa-siswanya masih dalam proses tumbuh dan berkembang.

c. TPA (Tempat Penitipan Anak)

Tempat penitipan anak adalah peluang pasar yang sangat pas dengan misi kami yang membuat mainan *puzzle* dengan mengedukasikan budaya dan seni. Karena tentu saja TPA sangat membutuhkan mainan yang edukatif sebagai sarana bermain dan belajar untuk anak-anak di tempat tersebut.

2. Tujuan Pasar

a. Tujuan Jangka Pendek

Tujuan pasar untuk jangka pendek adalah membuat produk *puzzle* edukatif tentang budaya dan seni yang ada di Indonesia. Produk ini nantinya menjadi media untuk anak-anak dalam mengenal kebudayaan dan kesenian Indonesia yang merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan.

b. Tujuan Jangka Panjang

Tujuan pasar untuk jangka panjang adalah menginovasi produk yang tadinya hanya sekadar media edukatif untuk anak-anak yang sasarannya orang tua, sekolah, dan TPA menjadi produk souvenir yang bisa memperkenalkan kebudayaan dan kesenian Indonesia di kancah internasional, dengan sasaran para turis yang berkunjung ke Indonesia.

PENUTUP

“Puzzle Sablon Edukatif, Artistik, dan Berbudaya” mengambil tema kesenian dan kebudayaan Nusantara yang merupakan warisan yang harus kita jaga dan lestarikan bersama. Produk mainan yang kami buat ini merupakan suatu upaya untuk mengangkat kembali dan mengenalkan kepada masyarakat secara luas tentang kesenian dan kebudayaan Nusantara yang dewasa ini sudah mulai terlupakan bahkan hampir punah. Secara keseluruhan kami tidak hanya membuat video yang menjelaskan tentang konsep “Puzzle Sablon Edukatif, Artistik, dan Berbudaya”, tetapi juga telah membuat desain jadi sebanyak 25 desain yang nantinya bisa langsung diimplementasikan ke dalam produk jadi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada belmawa Dikti untuk kesempatannya dan pemberian hibah untuk kegiatan PKM dan juga kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terima kasih juga kami sampaikan kepada reviewer dan panitia pelaksana PIMNAS

Terima kasih kepada Pembantu Rektor III ISI Yogyakarta, Bapak Muhammad Sholahuddin; Pembantu Dekan III FSR ISI Yogyakarta, Bapak Timbul Raharjo; Kaprodi Kriya ISI Yogyakarta, Bapak Yulriawan Dafri; dosen pendamping, Ibu Retno Purwandari; dan para teman-teman kelompok yang telah membantu dalam pembuatan artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

Budiarti, Teguh. 1993. *Dasar Pemasaran*. Jakarta: Gunadarma.

Holis. 2016. “Belajar melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini”. dalam *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* Vol. 09; No. 01; 2016; 23-37.

Permata, Rista Dwi. 2020. “Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun”. dalam *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5 (2), 2020,1-10 Available online at: <http://ojs.unpkediri.ac.id/index>. DOI: <https://doi.org/10.29407/pn.v5i1.14230>

Purnomo, Rochmat Aldy. 2016. *Ekonomi Kreatif : Pilar Pembangunan Indonesia*. Surakarta: Ziyad Visi Media.

Wicaksono, Agung & Retno Purwandari. 2020. “Penggunaan Limbah Kulit Samak Krom pada Kemasan Produk Olahan Kayu Gaharu”. dalam *CORAK Jurnal Seni Kriya* Vol. 9 No.1, Mei-Oktober 2020.

DAFTAR LAMAN

<https://www.inews.id/techno/gadget/kenali-dampak-buruk-smartphone-untuk-anak>, Diakses Minggu, 08 Desember 2019 Pukul 00:07

<https://id.theasianparent.com/manfaat-bermain-puzzle/>, Diakses Kamis, 17 Oktober 2019 Pukul 08:09

<http://permainananakmuslim.blogspot.com/2013/09/pengertian-macam-macam-dan-fungsi.html>, Diakses Senin, 19 Oktober 2020 Pukul 19:00