

PENGAMALAN NILAI-NILAI PANCASILA MELALUI MEDIA BOARD GAME UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN

**Vindy Novianty Chandra Oematan¹, Bing Bedjo Tanudjaja², Daniel Kurniawan
Salamoon³**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: vindynco@gmail.com

Abstrak

Relevansi Pancasila sebagai ideologi negara di zaman ini menjadi sangat lemah. Padahal, kesadaran Pancasila bagi generasi muda sangat penting karena mereka adalah generasi berikut yang akan menjalankan negara ini di masa depan. Oleh karena itu, Pancasila perlu diajarkan kepada anak usia dini agar nilai-nilai tersebut dapat terus terjaga dan dilakukan terus menerus karena sudah ditanamkan sejak kecil. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui permainan *board game*, sehingga anak akan lebih mudah untuk belajar hal baru dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, anak juga dapat belajar untuk mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari secara langsung.

Kata kunci: Pancasila, anak, mainan

Abstract

Title: *Implementing Values of Pancasila through Board Game Designed for Children Aged 6-8 Years*

The relevance of Pancasila as the state ideology at this time is very weak especially to the younger generation, even though their awareness of Pancasila is very important. It is important because they are the future of this country. Therefore, Pancasila needs to be taught to young children so that these values can be maintained and carried out continuously because it has been instilled since childhood. One of the ways to do that is through the use of board games so that children will find it easier to learn new things in a fun way. Furthermore, children can also learn to practice the values of Pancasila directly in their daily life.

Keywords: *Pancasila, kids, toys*

Pendahuluan

Fenomena intoleransi belakangan ini semakin meningkat di Indonesia. Menurut data dari Lembaga Survei Indonesia (LSI), terjadi peningkatan intoleransi menjelang akhir tahun 2019 (Achdami, 2019). Salah satu contoh kasus intoleransi adalah pencabutan Izin Mendirikan Bangunan (IMB) Gereja Pantekosta di Indonesia (GPdI) Immanuel Sedayu di Bantul, Yogyakarta pada Januari 2019 (Syambudi, 2019). Izin tersebut dicabut oleh Bupati Bantul Suharsono setelah mendapat laporan penolakan dari warga setempat. Adanya perbedaan ini bukan dilihat sebagai keberagaman, namun dilihat sebagai ancaman. Begitu juga dengan kasus Rancangan Undang-undang (RUU) Ketahanan Keluarga yang dinilai terlalu mengurus ranah privat masyarakat (Saubani, 2020), serta kasus korupsi dalam pembuatan peraturan dan kebijakan. Apabila korupsi seperti ini terjadi, maka akan timbul kasus korupsi yang berkesinambungan, seperti yang

disampaikan Mahfud MD beberapa tahun silam (Kurniawan, 2012). Melihat kasus-kasus tersebut, perlu disadari bahwa ancaman perpecahan sudah sangat dekat. Ancaman tersebut tidak bisa dibiarkan begitu saja karena menyangkut masa depan generasi berikutnya bahkan Negara Indonesia itu sendiri.

Bercermin dari kasus-kasus yang telah terjadi, relevansi Pancasila sebagai ideologi negara menjadi sangat lemah. Masyarakat cenderung berpikir dan bertindak sesuai dengan ideologi kelompok yang dipercayainya dan dianggap membawa keuntungan bagi dirinya. Hal ini merupakan salah satu contoh tindakan yang bertentangan dengan sila ketiga Pancasila, yang berbunyi: "Persatuan Indonesia". Kasus RUU yang hanya menguntungkan beberapa pihak ini juga bertentangan dengan sila keempat Pancasila, yang berbunyi: "Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan." Pancasila yang sudah dikenal sejak dari

bangku Sekolah Dasar pun eksistensinya makin terpinggirkan. Padahal, Pancasila merupakan ideologi negara yang harus dilestarikan dan diamalkan nilai-nilai luhurnya.

Bagi sebagian besar masyarakat, Pancasila masih dianggap penting untuk dipertahankan. Namun, dukungan terhadap Pancasila ini terus menurun selama 13 tahun terakhir menurut survei dari Lingkaran Survei Indonesia (LSI). Survei tersebut menunjukkan bahwa pada tahun 2018 dukungan kepada Pancasila mencapai 75,3 persen. Angka ini merupakan sebuah penurunan bila dibandingkan dengan tahun 2005 yang mencapai 85,2 persen. Adanya penurunan tersebut menimbulkan munculnya kekhawatiran terhadap generasi muda yang apatis terhadap nilai luhur Pancasila. Padahal, kesadaran Pancasila bagi generasi muda sangat penting karena mereka adalah generasi berikutnya yang akan mempertahankan dan menjalankan negara ini di masa depan.

Generasi yang menjadi masa depan Negara Indonesia adalah generasi yang saat ini sedang dalam usia dini, yaitu usia 0-8 tahun. Anak-anak ini merupakan generasi yang mampu membawa perubahan ke arah yang lebih baik bila ditanamkan nilai-nilai luhur sejak kecil. Mereka sedang berada di usia yang sangat tepat untuk belajar banyak hal baru dan menyerap informasi sebanyak-banyaknya. Dengan begitu, saat ia bertumbuh nanti nilai-nilai tersebut dapat terus terjaga dan dilakukan terus menerus karena sudah ditanamkan sejak kecil.

Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif serta melakukan pencarian data berupa wawancara kepada salah satu Guru Pendamping di Sekolah Dasar di Surabaya, ditemukan bahwa cara belajar Pancasila anak kelas 1-3 Sekolah Dasar saat ini yaitu dengan buku tematik. Di Sekolah Dasar tersebut, penyampaian materi mata pelajaran sebagian besar melalui bacaan dan latihan soal. Melihat hal tersebut, ditemukan media lain yang efektif dan dapat membantu anak-anak dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila secara langsung karena sesuai dengan aktivitas yang sering dilakukan oleh anak-anak.

Aktivitas yang paling disenangi dan sering dilakukan oleh anak-anak usia dini di zaman ini adalah bermain. Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional (Suyanto dalam Fadlillah, 2017, p. 13). Lewat bermain, anak-anak dapat belajar banyak hal, salah satunya adalah belajar Pancasila. Dengan menggunakan pendekatan bermain, anak akan lebih mudah menyerap sesuatu dengan tidak ada rasa paksaan.

Media yang cocok dengan anak-anak usia dini untuk mempelajari tentang Pancasila yaitu *board game*.

Dalam *board game*, terdapat visual berwarna-warni yang dapat menarik perhatian anak. *Board game* juga dapat melatih motorik anak karena bersifat interaktif, serta melatih interaksi sosial dengan anak-anak lainnya karena dimainkan oleh lebih dari satu orang. *Board game* ini diperuntukkan untuk anak-anak yang berusia 6-8 tahun dan berisi nilai-nilai Pancasila yang dasar dan dapat dilakukan oleh anak sehari-hari. Tidak hanya anak-anak, orang tua atau guru selaku perwakilan anak juga turut belajar tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila.

Metodologi Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data meliputi pengumpulan data primer dan data sekunder. Data primer diambil melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan mengamati perilaku anak serta hal-hal yang disenangi dan sering dilakukan oleh anak, sedangkan wawancara dilakukan kepada guru/orang tua mengenai cara berkomunikasi/penyampaian informasi kepada anak, serta orang yang berkecimpung di dalam dunia *board game*. Data sekunder diambil melalui studi pustaka, yaitu mengumpulkan informasi melalui buku yang berkaitan dengan pola pemikiran anak serta buku mengenai *board game* beserta elemen di dalamnya. Informasi juga didapatkan melalui internet, artikel, serta berita.

Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Dalam perancangan ini, perancang menggunakan metode analisis data secara kualitatif. Perancang akan menjabarkan dengan menggunakan 5W+1H sebagai metode analisis data.

- What*: Apa penyebab anak usia 6-8 tahun enggan belajar Pancasila?
- Who*: Siapa saja target perancangan *board game*?
- Why*: Mengapa anak usia 6-8 tahun enggan belajar Pancasila?
- When*: Kapan pengamalan nilai-nilai Pancasila diabaikan?
- Where*: Di mana pengamalan nilai-nilai Pancasila diabaikan?
- How*: Bagaimana cara mengajarkan anak usia 6-8 tahun tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila?

Pembahasan

Board Game

Board game adalah permainan di mana komponen utamanya adalah papan permainan (Akbar, 2019). Papan ini dibuka di tengah meja dan biasanya terjadi

banyak interaksi baik oleh pemain ataupun komponen di papan tersebut. Papan inilah yang membentuk area permainan. Dalam beberapa tahun terakhir, keberadaan *board game* sangat meruak. The Guardian dalam Wall (2018) memberikan predikat "*A Golden Age for Board Games*" dan menyatakan bahwa *board game* memiliki tingkat pertumbuhan yang mencapai 40% tiap tahunnya. Sejarah *board game* sendiri dimulai pada tahun 5000 SM (Wall, 2018).

Sebagai aturan umum, *board game* dapat dibagi menjadi tiga kategori ("Board game basics", n.d.), yaitu:

- *War Games*: Tujuan utamanya adalah mengalahkan atau menghancurkan lawan.
- *Race Games*: Permainan ini melibatkan banyak pemain dan masing-masing berusaha menjadi pemain pertama untuk mencapai *goal* atau tempat tujuan.
- *Alignment Games*: Permainan ini mengharuskan pemain menempatkan pionnya pada papan permainan untuk mencapai susunan tertentu dengan strategi.

Berikut adalah beberapa jenis *board game* menurut Truong (2018):

- *Abstract Strategy Board Games*: Jenis permainan ini tidak tergantung oleh tema dunia nyata apapun dan hasil akhirnya tergantung pada pilihan yang diambil oleh para pemain. Kebanyakan permainan ini memiliki "*perfect information*" di mana pemain tidak perlu mengungkap apapun, melainkan hanya harus berpikir untuk mengambil pilihan secara logis. Permainan berupa *player vs. player*.
- *Educational Board Games*: Pada umumnya *board game* jenis ini ditujukan untuk anak-anak. Permainannya berfokus pada *skill*, teknik, atau bidang pertanyaan tertentu. Kebanyakan permainan memiliki manfaat edukasi, tetapi banyak juga yang tujuan utamanya adalah untuk memastikan para pemain mempelajari sesuatu yang nyata dari suatu permainan.
- *Cooperative Board Games*: Dalam *Cooperative Board Games*, para pemain bekerja sama untuk melawan *game* itu sendiri. Karena itu, para pemain akan kalah atau menang bersama-sama. Pada umumnya *objectives* yang lebih tinggi akan membuat para pemain semakin bekerja sama.
- *Eurogame (German-style Board Games)*: Jenis *board game* ini berasal dari Jerman setelah Perang Dunia II. Karena adanya sentimen anti perang, banyak warga Jerman yang berpaling dari *board game* yang bertema militer. Mereka beralih ke permainan yang berfokus pada topik agrikultur, infrastruktur, atau bangunan. Biasanya jenis ini memiliki interaksi antar pemain secara tidak langsung, fokus pada tujuan ekonomi daripada militer, lebih mengutamakan *skill* daripada keberuntungan, serta para pemain jarang dieliminasi.

- *Hidden Traitor Games*: Dalam permainan ini, satu atau lebih pemain berada dalam tim yang terpisah dan berusaha untuk mengecoh keseluruhan tim. Permainan ini cocok sebagai *party games* karena dapat dimainkan oleh banyak pemain. Pemain juga dituntut untuk mempertanyakan loyalitas dan motivasi dari pemain lainnya, termasuk dengan cara berbohong, berkhianat, dan aliansi yang terpecah. Pada umumnya permainan ini alur permainannya cepat dan ada beberapa sesi pengulangan.
- *Worker Placement Board Games*: Jenis permainan ini sangat bergantung pada strategi metodis dan perencanaan alokasi tenaga kerja daripada keberuntungan. Para pemain akan bersaing untuk mendapat sumber daya yang terbatas. Biasanya menggunakan *individual player mat* sebagai komponen permainan.
- *RPGs (Role Playing Games)*: Permainan *Role Playing* pada umumnya bertemakan tentang alam. Permainan ini bergantung pada *leveling mechanics*, di mana seorang pemain akan naik level dan meningkatkan karakter mereka dari waktu ke waktu. Biasanya menggunakan *mechanics* seperti dadu untuk berperan sebagai *Artificial Intelligence*.
- *Legacy Board Games*: Permainan ini berjalan secara berbeda dari *board game* tradisional lainnya. Setiap *playthrough* dibangun dan dipengaruhi oleh permainan yang sebelumnya. Pemain akan mendapatkan *bonus* atau *disadvantage* tergantung dari hasil akhir permainan pertama. Permainan jenis ini dilakukan secara terus menerus, dan pada umumnya akan berakhir ketika skenario sudah lengkap.
- *War Games & Wargaming*: Dalam permainan ini, tiap pemain mengontrol sebuah fraksi dan membangun tentara untuk menyerang dan menghancurkan fraksi pemain lain. Para pemain harus merencanakan waktu untuk menyerang dan tidak meninggalkan daerah kekuasaan tanpa dilindungi oleh tentara mereka sendiri. Permainan ini sangat bergantung pada strategi dan *dice rolls* untuk menyimulasikan pertarungan, dan biasanya memiliki *map* yang besar.
- *Technology-Enhanced Games*: Jenis permainan ini menggabungkan teknologi dengan *board game*. Dalam permainannya dimasukkan elemen elektronik. Pada umumnya digunakan aplikasi *smartphone* untuk meningkatkan permainan atau memberi arah.

Permainan Anak Usia 6-8 Tahun

Bermain adalah salah satu metode yang efektif untuk anak dapat belajar banyak hal baru. Melalui bermain, banyak aspek yang dapat dikembangkan dalam diri seorang anak. Oleh karena itu, bermain menjadi proses yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak. Menurut Fadlillah (2017, p. 11), ada beberapa hal yang menjadikan alasan mengapa bermain sangat penting bagi anak usia dini, salah satunya adalah menurut

konsep *edutainment*, belajar tidak akan berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam keadaan yang menegangkan dan menakutkan, dan hanya akan efektif bila suasana hati anak berada dalam kondisi yang menyenangkan.

Tahap-tahap perkembangan bermain anak bisa diidentifikasi melalui usia bermain anak (Fadlillah, 2017, p. 43). Artinya, tingkat usia anak sangat memengaruhi tahapan perkembangan bermain anak. Menurut Jean Piaget dalam Fadlillah (2017, p. 43), tahapan perkembangan bermain anak dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok sebagai berikut:

- Sensori motor (*sensory motor play*); tahap ini terjadi pada anak usia 0-2 tahun. Pada tahap ini bermain anak lebih mengandalkan indera dan gerak-gerakan tubuhnya. Untuk itu, pada usia ini mainan yang tepat untuk anak ialah yang dapat merangsang pancainderanya, misalnya mainan yang berwarna cerah, memiliki banyak bentuk dan tekstur, serta mainan yang tidak mudah tertelan oleh anak.
- Praoperasional (*symbolic play*); tahap ini terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Pada tahap ini anak sudah mulai bisa bermain khayal dan pura-pura, banyak bertanya, mencoba hal-hal baru, dan memahami simbol-simbol tertentu. Adapun alat permainan yang cocok untuk usia ini adalah yang mampu merangsang perkembangan imajinasi anak, seperti menggambar, balok/lego, dan *puzzle*. Namun sifat permainan anak usia ini lebih sederhana dibandingkan dengan operasional konkret.
- Operasional konkret (*social play*); tahap ini terjadi pada anak usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan nalar dan logika yang bersifat objektif. Adapun alat permainan yang tepat untuk usia ini ialah yang mampu menstimulasi cara berpikir anak. Melalui alat permainan yang dimainkan anak dapat menggunakan nalar maupun logikanya dengan baik. Bentuk permainan yang bisa digunakan di antaranya: dakon, *puzzle*, ular tangga, dam-daman, dan monopoli.
- Formal operasional (*game with rules and sport*); terjadi pada tahap anak usia 11 tahun ke atas. Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan aturan-aturan yang sangat ketat dan lebih mengarah pada *game* atau pertandingan yang menuntut adanya menang dan kalah.

Berdasarkan teori di atas, maka permainan yang efektif bagi anak usia 6-8 tahun ialah gabungan dari tahapan Praoperasional dan Operasional Konkret. Pada kedua tahap ini, anak sudah dapat menggunakan imajinasi dan memahami simbol-simbol tertentu, serta menggunakan nalar dan logika yang bersifat objektif.

Analisis Kebutuhan Materi Pembelajaran

Menurut hasil wawancara dengan salah satu Guru Pendamping di salah satu Sekolah Dasar swasta di

Surabaya, murid Sekolah Dasar kelas 1-3 saat ini belajar melalui buku tematik sesuai dengan Kurikulum 2013. Dalam buku tematik terdapat banyak mata pelajaran yang diajarkan sesuai dengan tema dari buku tersebut. Salah satu mata pelajarannya adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), di mana pengenalan tentang Pancasila termasuk di dalamnya. Di Sekolah Dasar tersebut, penyampaian materi mata pelajaran PPKn sebagian besar melalui bacaan dan latihan soal. Secara umum, murid-murid diajarkan untuk menerapkan nilai-nilai keberagaman, kerja sama, dan persatuan, di mana hal tersebut merupakan penerapan dari sila ke-3 Pancasila.

Namun, masih ada kasus-kasus yang menunjukkan hal sebaliknya. Salah satu kasus yang patut diperhatikan adalah radikalisme berbalut pendidikan yang sudah menyasar anak usia dini di Indonesia, menurut beberapa pengamat (ABC, 2019). Kepala Badan Nasional Penanggulangan Teroris (BNPT), Suhardi Alius pun pernah menyampaikan bahwa radikalisme bisa diidentifikasi dari perilaku dan sikap yang intoleran, anti-Pancasila, dan anti-NKRI. Ia juga mencontohkan pengakuan dari keluarga pelaku bom bunuh diri di Surabaya, Mei 2018 lalu. Untuk mencegah perkembangan anti-Pancasila yang dapat berpengaruh pada anak usia dini hingga usia dewasanya nanti, pendekatan yang lama harus ditinggalkan dan digantikan dengan cara pendekatan yang baru.

Konsep Perancangan

Tujuan Kreatif

Perancangan *board game* ini bertujuan sebagai media pengamalan nilai-nilai Pancasila untuk anak-anak usia 6-8 tahun. Melalui media *board game* ini, anak akan belajar melakukan kegiatan sehari-hari yang merupakan implementasi dari nilai-nilai Pancasila. Kegiatan-kegiatan sederhana ini diambil dari kelima sila yang ada di Pancasila. *Board game* ini juga akan melatih anak untuk berpikir strategis dalam memecahkan masalah yang sederhana, sehingga dapat membantu mereka dalam mengambil keputusan yang benar.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan adalah penggunaan media *board game* sebagai media pembelajaran. Anak-anak usia 6-8 tahun dapat memainkan karakter dengan sifat-sifat yang sesuai dengan kelima sila di Pancasila. Mereka juga dapat melihat langsung dan memahami contoh-contoh pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Target Audience

Sasaran perancangan *board game* ini adalah:

- Demografis: Anak usia 6-8 tahun, SES B dan C
- Geografis: Kota Surabaya

- c. Psikografis: Memiliki rasa ingin tahu serta empati yang tinggi terhadap hal-hal yang terjadi di sekitarnya, peka dan peduli kepada orang lain, aktif dan sportif
- d. Behavioral: Suka bermain, senang mempertanyakan sesuatu dan belajar hal-hal baru, menyukai tantangan dan kompetisi, senang membantu, senang bergaul, berani mengambil tantangan

Konsep Pembelajaran

Pancasila pada *board game* ini akan disajikan dalam bentuk tindakan nyata yang dapat dilakukan sehari-hari oleh anak-anak. Bentuk tindakan nyata ini mengacu pada nilai-nilai dari setiap sila Pancasila. Tindakan-tindakan yang harus dilakukan akan berbentuk sederhana, menggunakan kalimat yang mudah dipahami tanpa harus menjabarkan sila-sila Pancasila itu sendiri, serta mudah dilakukan oleh anak-anak baik saat bermain maupun dalam kehidupan nyata sesuai permainan.

Jenis multimedia pembelajaran yang akan dirancang adalah *educational board game* dan kategori *race game*. Kategori ini dipilih karena cocok dengan karakter anak-anak yang menyukai tantangan dan kompetisi, serta sudah dapat menggunakan nalar maupun logikanya dengan baik. Kategori *race game* juga dipilih karena dapat mengundang pemain untuk bermain kembali, sehingga pemain mendapatkan instruksi mengenai Pancasila serta pengalaman bermain yang berbeda pada setiap permainannya. Dalam *board game* yang akan dirancang ini, anak-anak dapat belajar untuk mengikuti peraturan dan tata cara bermain, berinteraksi dengan lawan mainnya, serta menentukan pilihan sendiri dengan mempertimbangkan resikonya. Dalam penggunaannya, media ini dapat melibatkan guru atau orang tua untuk mendampingi anak-anak bermain.

Judul

Judul *board game* yang digunakan adalah "Katuka". Judul ini dipilih karena menarik dan mudah untuk diingat. Katuka merupakan singkatan dari semboyan bangsa Indonesia "Bhinneka Tunggal Ika" yang juga terdapat pada Lambang Negara Indonesia "Garuda Pancasila". Katuka sendiri dalam permainan ini merupakan bagian dari *background story*, yaitu Kota Katuka yang menjadi tujuan akhir di mana harus dicapai oleh para pemain.

Alur Desain Interaktif

Board game ini dimainkan dengan *background story* yang sederhana dan imajinatif. Dikisahkan ada lima orang pemuda dan pemudi yang berasal Kota Katuka. Mereka adalah Bintang, Ranti, Beri, Banban, dan Kadi. Suatu hari, mereka terbangun di sebuah pulau terpencil yang jauh dari Kota Katuka. Di sana, mereka menemukan sebuah telepon genggam tua yang di dalamnya berisikan kabar bahwa Kota Katuka akan

dihancurkan. Dengan bekal telepon genggam tua yang susah sinyal tersebut, mereka harus kembali ke Kota Katuka dan mengabarkan berita ini. Siapa yang tercepat membawa berita buruk ini dan menyelamatkan Kota Katuka akan dinobatkan sebagai Walikota Kota Katuka.

Menu Content

Board game ini terdiri dari:

- 1 papan utama
- 1 buku peraturan
- 5 pion
- 2 dadu
- 5 papan sinyal
- 30 token sinyal
- 5 kartu karakter
- 30 kartu bantuan
- 20 kartu aksi
- 20 kartu situasi
- 1 *packaging hardbox*

Cara Bermain

1. Pemain secara bergiliran mengocok dadu. Setiap pemain memiliki kesempatan mengocok dadu sebanyak 1 kali dalam tiap giliran.
2. Pion bergerak maju sesuai dengan angka yang tertera pada dadu.
3. Bila pion berhenti pada petak kosong, maka pemain aktif harus *tos/high five* dengan pemain di sebelah kirinya. Bila giliran sudah berganti ke pemain berikutnya dan belum melakukan *tos*, maka pemain tersebut harus mundur 1 petak dari posisi terakhirnya.
4. Bila pion berhenti pada petak berhalangan, maka pemain aktif harus mengambil 1 kartu dari *deck* Kartu Aksi Situasi. Pemain aktif harus melakukan sebuah aksi bila mendapat Kartu Aksi atau menjawab pertanyaan bila mendapat Kartu Situasi.
5. Bila pemain aktif berhasil melakukan aksi dalam Kartu Aksi, ia akan mendapat 1 token sinyal. Bila pemain aktif tidak berhasil melakukan aksi, maka ia harus kembali ke petak di posisi awal sebelum dadu dilempar.
6. Bila pemain aktif sudah menjawab pertanyaan dari Kartu Situasi, maka semua pemain harus *voting* apakah mereka setuju dengan jawaban pemain aktif atau tidak. Pemain aktif selalu setuju dengan pernyataannya sendiri, sehingga jumlah suara yang setuju akan selalu ada dengan jumlah minimal 1 suara. Bila mayoritas pemain setuju, maka semua pion pemain maju 1 petak dan pemain aktif akan mendapat 1 token sinyal. Bila mayoritas pemain tidak setuju, maka semua pion pemain pasif mundur 1 petak dan pion pemain aktif harus kembali ke petak di posisi awal sebelum dadu dilempar, serta tidak mendapat token sinyal. Akan ada 1 peluang untuk *voting* menjadi seri, yaitu saat seluruh pemain berjumlah 4 orang. Saat seri, maka tidak akan terjadi efek

apa-apa dan permainan dilanjutkan, kecuali ada pemain yang berperan sebagai karakter Banban dan mengaktifkan efeknya untuk menentukan pemenang *voting*. Untuk itu, pemain aktif sebisa mungkin menjawab pertanyaan dengan benar sehingga bisa mendapat keuntungan. Pemain pasif pun harus mengikuti *voting* dengan jujur.

7. Selama permainan, para pemain bebas menggunakan token sinyal yang dimilikinya untuk membeli Kartu Bantuan. Setiap Kartu Bantuan berharga 1 token sinyal. Setelah membeli, mereka harus langsung menggunakan Kartu Bantuan tersebut pada gilirannya, baik yang menguntungkan atau merugikan. Pembelian Kartu Bantuan ini hanya bisa dilakukan saat menjadi pemain aktif, dan tidak bisa ditolak atau dikembalikan bila pemain aktif tidak suka. Dalam *deck* Kartu Bantuan ini akan terdapat 1 buah Kartu Garuda Terbang. Kartu ini dapat digunakan di akhir permainan sebagai jalur cepat menuju Kota Katuka, sehingga pemiliknya berpotensi menjadi juara 2 dalam permainan ini. Dalam penggunaan Kartu Bantuan, bila bantuan berupa *moves* maju atau mundur maka pemain tidak perlu mengambil Kartu Aksi ataupun melakukan *tos* saat mendarat di petak baru.
8. Kartu Aksi, Kartu Situasi, dan Kartu Bantuan yang diambil oleh pemain aktif setelah digunakan harus diletakkan di luar papan permainan sebagai *discard pile*. Bila kartu pada papan permainan habis, kocok *discard pile* dan letakkan kembali pada papan permainan.
9. Selama permainan, para pemain bebas menggunakan efek yang dimiliki oleh karakternya masing-masing, yaitu:
 - Bintang (suka menolong): Menggunakan Kartu Bantuan kapan saja.
 - Ranti (suka bergaul): Mendapatkan 1 token sinyal setiap kali mengajak *tos* pemain lain.
 - Beri (suka kedamaian): Mengubah Kartu Bantuan yang merugikan menjadi keuntungan.
 - Banban (tegas): Menentukan pemenang hasil *voting* apabila seri.
 - Kadi (adil): Mengocok dadu sebanyak 2 kali dalam satu giliran bila mendapat angka 5.
10. Selama permainan, para pemain dapat mengumpulkan token sinyal sebanyak maksimal 5 buah atau dapat menggunakannya untuk membeli Kartu Bantuan. Token sinyal ini juga akan diakumulasikan di akhir permainan sebagai skor.
11. Bila salah satu pemain sudah mencapai petak terakhir yaitu Kota Katuka, maka permainan dihentikan dan pemain tersebut menjadi pemenang juara 1. Pemenang juara 2 dan seterusnya ditentukan dari berapa banyak token sinyal yang dimilikinya serta penggunaan Kartu Garuda Terbang.

Konsep Visual

Tone warna yang digunakan adalah warna-warna yang cerah sehingga menarik untuk anak-anak sebagai sasaran perancangan. Warna yang akan sering terlihat dalam *board game* ini yaitu biru, hijau, merah, dan ungu.



Gambar 1. Palet warna

Tipografi yang digunakan berjenis *sans-serif*, baik untuk *headline* maupun *body text* dari konten. Penggunaan *sans-serif* dengan gaya *handwriting* memudahkan untuk dibaca, dan memberikan kesan tidak kaku. Ukuran *typeface* yang digunakan tidak terlalu kecil agar masih nyaman dibaca. *Typeface* berjenis dekoratif juga akan digunakan untuk logo dari permainan.

Pancasila

Gambar 2. Teen *typeface* sebagai *headline*

Pancasila

Gambar 3. 123Marker *typeface* sebagai *body text*

Gaya desain yang digunakan adalah desain minimalis yang *fun* dengan warna-warna yang *solid* dan elemen yang tidak terlalu detail. *Style* yang digunakan menyesuaikan dengan sasaran perancangan yang berkesan lucu dan tidak kaku. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi vektor yang sederhana, agar lebih menarik dan tetap dapat dicerna oleh anak-anak. Ilustrasi tidak terlalu detail dan menggunakan warna-warna yang *solid*.

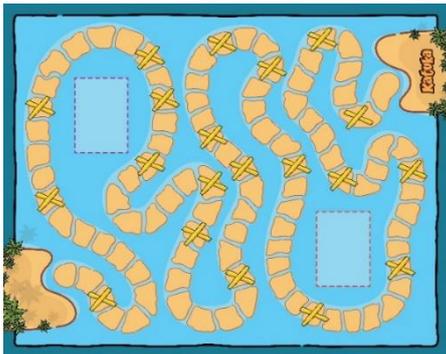
Final Artwork

Logo dibuat dengan menggunakan warna-warna yang kontras agar lebih mudah dibaca meskipun ukurannya dkecilkan.



Gambar 4. Logo Katuka

Pada papan utama, terdapat 100 petak untuk mencapai tujuan akhir. Dalam papan utama ini juga terdapat 2 *space* untuk meletakkan *deck* kartu.



Gambar 5. Papan utama

Papan sinyal merupakan papan personal setiap pemain.



Gambar 6. Papan sinyal

Token sinyal berwarna hijau untuk memberi kesan jaringan sinyal yang baik.



Gambar 7. Token sinyal

Pion digambarkan sesuai dengan barang ciri khas karakter agar mudah dibedakan.



Gambar 8. Pion



Gambar 9. Dadu

Setiap karakter akan didesain sesuai dengan karakteristik dari sila Pancasila yang diwakilinya. Karakter-karakter ini akan memiliki barang ciri khas yang akan menjadi identitas mereka pada pion masing-masing.



Gambar 10. Karakter

Terdapat 4 macam kartu dalam *board game* ini. Setiap kartu didesain dengan gaya *layout* yang serupa.



Gambar 11. Kartu karakter



Gambar 12. Kartu bantuan



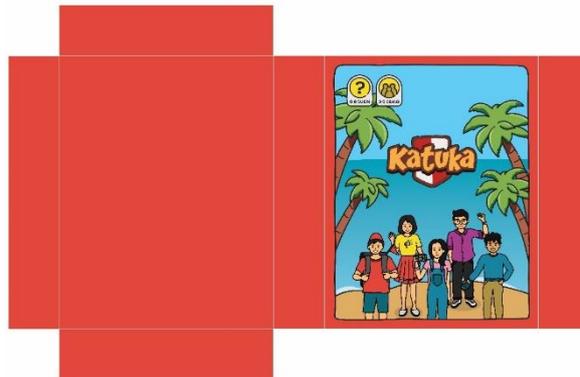
Gambar 13. Kartu aksi



Gambar 14. Kartu situasi



Gambar 15. Buku peraturan



Gambar 16. Jaring-jaring packaging



Gambar 17. Paper bag



Gambar 18. Thank you card



Gambar 19. X-banner



Gambar 20. Feeds Instagram



Gambar 21. Merchandise stiker



Gambar 22. Merchandise gantungan kunci

Kesimpulan

Fenomena-fenomena yang bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila di Indonesia sudah semakin banyak. Melihat hal tersebut, relevansi Pancasila menjadi sangat lemah, terutama pada generasi muda saat ini. Padahal, mereka adalah generasi yang berikutnya akan mempertahankan Indonesia. Kondisi tersebut tidak

bisa dibiarkan terus-menerus. Untuk itu, anak-anak usia dini sebagai bibit generasi penerus bangsa di masa depan yang akan menjadi target untuk ditanamkan kembali Pancasila.

Pancasila sudah diajarkan mulai dari sekolah dasar dan termasuk di dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Guru di sekolah sangat berperan penting untuk mengajarkan Pancasila kepada anak-anak. Banyak metode yang dapat digunakan untuk mengajar, salah satunya adalah dengan bermain. Bermain ini merupakan metode yang efektif dan paling dekat dengan kegiatan anak-anak sehari-hari sehingga merupakan metode yang tepat untuk anak.

Penggunaan *board game* merupakan solusi yang efektif sebagai media anak belajar. Anak pun tidak merasa terpaksa untuk belajar. Nilai-nilai Pancasila yang diajarkan dapat dimulai dari kegiatan sehari-hari yang paling dekat dengan anak. Banyak situasi di sekitar anak yang dapat menuntun anak untuk belajar berpikir secara kritis. Proses pembelajaran inilah yang akan sangat berguna untuk membiasakan dan membentuk karakter anak sejak usia dini. Dengan begitu, nilai-nilai Pancasila baik secara langsung maupun tidak langsung dapat diamalkan sejak usia dini dan dilestarikan terus-menerus.

Daftar Pustaka

- ABC. (2019). *Radikalisme berbalut pendidikan sudah menysasar anak usia dini di Indonesia*. Retrieved March 22, 2020, from <https://www.tempo.co/abc/4505/radikalisme-berbalut-pendidikan-sudah-menyasar-anak-usia-dini-di-indonesia>
- Achdami, M. (2019). *Survei LSI: Intoleransi meningkat di 2019*. Retrieved December 4, 2019, from <http://harnas.co/2019/11/04/survei-lsi-intoleransi-meningkat-di-2019->
- Akbar, I. R. (2019). *Jangan bingung! Ini bedanya board game, card game, dan tabletop game*. Retrieved March 13, 2020, from <https://boardgame.id/bedanya-board-game-card-game-tabletop-game/>
- Board game basics*. (n.d.). Retrieved April 24, 2020 from <http://www.speechlanguage-resources.com/board-game-basics.html>
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini* (1st ed.). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fakhri, F. (2018). *Survei LSI: Dukungan untuk Pancasila terus menurun sejak 2005*. Retrieved December 4, 2019, from

- <https://nasional.okezone.com/read/2018/11/12/337/1976909/survei-lsi-dukungan-untuk-pancasila-terus-menurun-sejak-2005>
- Kurniawan, A. B. (2012). *Banyak pelanggaran terhadap nilai-nilai Pancasila*. Retrieved February 21, 2020, from <https://nasional.kompas.com/read/2012/06/01/00191155/Banyak.Pelanggaran.terhadap.Nilai-nilai.Pancasila>
- Saubani, A. (2020). *RUU ketahanan keluarga: Pengusul belum baca draf lengkap*. Retrieved February 21, 2020, from <https://www.republika.co.id/berita/q5y5ow409/ruu-ketahanan-keluarga-pengusul-belum-baca-draf-lengkap>
- Syambudi, I. (2019). *Bupati Bantul cabut IMB gereja yang ditolak warga*. Retrieved February 21, 2020, from <https://tirto.id/bupati-bantul-cabut-imb-gereja-yang-ditolak-warga-effy>
- Truong, B. (2018). *Exploring the different types of board games + real examples*. Retrieved March 13, 2020, from <https://gamecows.com/types-of-board-games/>
- Wall, H. (2018). *The full history of board games*. Retrieved March 13, 2020, from <https://diceygoblin.com/blogs/board-game-news/the-full-history-of-board-games>