

PERANCANGAN *BOARD GAME* PANCASILA

(Diterima 22 Maret 2021 ; direvisi 03 April 2021 ; disetujui 30 April 2021)

Yudha Pradana¹

¹ Politeknik Negeri Media Kreatif

email : yudha.pradana@polimedia.ac.id

ABSTRAK

Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa harus dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari warga negara. Pemahaman dan penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari akan menghasilkan kehidupan bermasyarakat yang sesuai dengan nilai-nilai kebangsaan. Namun sayangnya upaya pengembangan pemahaman Pancasila sejauh ini masih bersifat kaku dan hanya dilaksanakan dalam kegiatan formal. Padahal dengan perkembangan kehidupan masyarakat dewasa ini ada beberapa media yang dapat digunakan untuk pengembangan pemahaman terhadap Pancasila. Salah satunya melalui media *board game* yang bersifat interaktif dan dapat menumbuhkan daya tarik. Rumusan penelitian ini ialah bagaimana perancangan *board game* Pancasila?. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan *board game* Pancasila didasarkan pada kebutuhan mengenai media pembelajaran mengenai Pancasila yang dapat dijadikan sebagai suplemen bagi pengembangan pengetahuan dan pemahaman mengenai Pancasila. Tahap awal perancangan *board game* terdiri dari tahap perancangan bentuk, *role book*, dan pion *board game* yang didapat melalui curah pendapat. Tahap berikutnya ialah penentuan aturan main dan konten *board game* yang didapat melalui studi dokumen dan studi kepustakaan.

Kata kunci : *Pancasila, Pendidikan Pancasila, Board Game*

ABSTRACT

Pancasila as way of life must be applied and applied in the daily life of citizens. Understanding and implementing Pancasila in everyday life will result in social life in accordance with national values. However, the understanding of Pancasila so far is still rigid and only implemented in formal activities. Even though with the development of people's lives today there are several media that can be used to develop an understanding of Pancasila. One of them is through a game media board that is interactive and can foster attractiveness. The formulation of this research is how to design the Pancasila board game? The research method used a qualitative approach with descriptive methods. The results showed that the design of the Pancasila game board was based on the need for learning media about Pancasila which could be used as a supplement for the development of knowledge and understanding of Pancasila. The initial stage of designing the board game consists of the form design stage, rule book, and board games obtained through brainstorming. The next stage is determining the main rules and board game content obtained through documents and literature study.

Keywords: *Pancasila, Pancasila Education, Board Game.*

PENDAHULUAN

Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa harus dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari warga negara. Pemahaman dan penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari akan menghasilkan kehidupan bermasyarakat yang sesuai dengan nilai-nilai kebangsaan. Namun sayangnya upaya pengembangan pemahaman Pancasila sejauh ini masih bersifat kaku dan hanya dilaksanakan dalam kegiatan formal. Padahal dengan perkembangan kehidupan masyarakat dewasa ini ada beberapa media yang dapat digunakan untuk pengembangan pemahaman terhadap Pancasila. Salah satunya melalui media *board game* yang bersifat interaktif dan dapat menumbuhkan daya tarik.

Board game dirancang dengan muatan pengetahuan dan penerapan nilai-nilai Pancasila sehingga diharapkan akan mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan sikap terhadap Pancasila. Penggunaan media ini diharapkan akan menjadi salah satu solusi bagi melunturnya pemahaman terhadap Pancasila yang saat ini kerap terjadi di masyarakat. Riset Yudha Pradana (2019) memaparkan lunturnya pemahaman

terhadap Pancasila tentu sudah menjadi fenomena yang tidak perlu diperdebatkan lagi. Secara sosiologis, kita dapat melihat bagaimana Pancasila kini banyak yang menganggap sudah terlupakan dan terkesampingkan. Hal ini tentu diakibatkan oleh dinamika kehidupan sosial masyarakat khususnya yang diakibatkan oleh arus globalisasi dan penyelenggaraan kenegaraan yang banyak menimbulkan korupsi, kolusi, dan nepotisme.

Gejala melunturnya pemahaman Pancasila nampak dari perilaku masyarakat yang acap kali bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila. Gejala tersebut tentunya harus diatasi terlebih karena Pancasila telah menjadi konsesus berbangsa baik sebagai ideologi, dasar negara, maupun pandangan hidup. Hal tersebut tentu menjadi kontradiktif, karena Pancasila harus dimaknai dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Keberadaan Pancasila bagi Indonesia tidak muncul begitu saja, namun melalui serangkaian proses yang berkesinambungan dengan perjuangan mencapai dan mempertahankan kemerdekaan. Dirumuskannya Pancasila dilakukan dalam sebuah sidang yang

dilaksanakan oleh Badan Penyelidik Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan (BPUPK-bahasa Jepang: *Dokuritsu Junbi Choosakai*). BPUPK dibentuk pada 29 April 1945, sebagai perwujudan janji Jepang yang akan memberikan kemerdekaan kepada Indonesia. BPUPK bertugas untuk mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan negara Indonesia merdeka, seperti dasar negara, undang-undang dasar, sistem pemerintahan, dan sebagainya. Dalam konteks itulah maka BPUPK melaksanakan sidang sebanyak dua kali, yakni sidang pertama pada 29 Mei 1945 sampai dengan 1 Juni 1945 dan sidang kedua pada 10 -17 Juli 1945.

Salah satu formulasi penegasan Pancasila bagi masyarakat ialah dengan upaya kampanye mengenai Pancasila dalam berbagai media. Pembuatan *board game* diharapkan dapat menjadi salah satu suplemen dalam konteks tersebut. Mike Scoviano (Johan Novtira Jamal, dkk. 2015) mendefinisikan *board game* sebagai jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan.

Vagansza (2019) menyebut *board game* biasanya memiliki komponen berupa papan permainan (*game board*). 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. Saat fase persiapan, berbagai komponen lain seperti kartu, dadu atau token mungkin disiapkan di atas papan tersebut. Selanjutnya, saat bermain tercipta aktivitas atau interaksi yang terjadi di atas papan bisa dalam bentuk melempar dadu, meletakkan kartu, atau menukar/mengambil sumber daya yang berupa token maupun kartu. Interaksi yang dimaksud juga bisa berupa bidak yang dijalankan di atas papan atau sekedar menggerakkan bidak sebagai penanda skor.

Penerapan *board game* dapat mengasah kemampuan para pemainnya sebagaimana disampaikan Berland and Lee (Nurul Huda Agung Setiawan dan Aim Abdul Karim, 2019), bahwa *board games* sebagai permainan yang menyediakan kegiatan rekreasi, dimainkan di kelompok, dan dapat mengarahkan mereka untuk bermain secara kompetitif, secara kooperatif, dan

kolaboratif. Selain hanya sebagai media permainan, *board game* dapat dijadikan sarana edukasi dan memungkinkan untuk menumbuhkembangkan sikap atau karakter yang baik. Hal tersebut sebagaimana disampaikan menurut Nelson Gustav Wisana (Rizal Ziz, 2015) mengenai keunggulan dimainkannya *board game* berupa:

1. Aturan

Board game merupakan permainan yang penuh dengan aturan. *Board game* hanya akan dapat dimainkan dengan baik ketika semua pemain mematuhi aturan-aturan tersebut. Artinya permainan ini secara tidak langsung melatih pemain untuk mematuhi aturan secara sadar dan berlaku jujur.

2. Interaksi Sosial

Board game bisa mengajak sesama pemain untuk bekerja sama dan mengalahkan permainan itu sendiri (Ghost Story, Arkham Horror), bernegosiasi (Bohnanza, Monopoly, Puerto Rico), bermain peran (DnD, Bang, Werewolf), bluffing (Citadels, Saboteur), atau tindakan lain yang mengharuskan pemainnya untuk berinteraksi dengan pemain lainnya. Di balik tujuan memenangkan permainan,

tiap pemain secara tidak sadar juga melakukan komunikasi intens dengan pemain lain selama permainan berlangsung, baik dengan tujuan melakukan tipu daya, bercanda, negosiasi, maupun membahas aturan yang ada.

3. Edukasi

Sebuah *board game* yang menarik umumnya dikemas ke dalam sebuah tema tertentu yang juga menarik, contohnya Monopoli yang dikemas ke dalam tema investasi dan pembelian lahan atau Agricola yang memiliki tema tentang mengelola peternakan. Banyak pula *board game* yang mengambil tema dan setting waktu sesuai dengan sejarah seperti Batavia dan Alhambra. Sedikit banyak *board game* memberikan pengetahuan baru pada pemainnya, dan tidak sedikit pemain menjadi tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang tema yang diangkat oleh sebuah *board game*. Selain dari sisi tema, hampir seluruh permainan *board game* mengharuskan pemainnya untuk mengasah otak seperti mengatur strategi, memprediksi, mempersiapkan taktik, dan pengambilan keputusan. Faktor edukasi

ini terdapat pada beberapa permainan digital *online*, namun pengalaman yang didapat menjadi berbeda ketika pemain berhadapan langsung dengan pemain lain dan melihat akibat dari setiap pengambilan keputusan yang terjadi baginya dan orang-orang di sekitarnya.

4. Risiko dan Simulasi

Setiap perbuatan manusia pasti ada pengaruh dan akibatnya, baik langsung maupun tidak langsung. Dengan *board game*, setiap pengambilan keputusan ini akan disimulasikan dengan cepat. Pemain akan dapat melihat akibat yang ia timbulkan dalam sebuah kelompok sosial (sesama pemain) sebagai bentuk dari keputusan yang ia ambil selama permainan. Setiap pengkhianatan, pengingkaran janji, kesetiakawanan, keberuntungan, dan kerja sama dalam permainan, akan menghasilkan hubungan timbal balik langsung di antara pemain. Dengan kata lain, *board game* merupakan permainan yang melatih kehidupan bermasyarakat dengan memberikan latihan simulasi situasi kepada pemainnya.

5. Jenjang Generasi

Board game merupakan jenis permainan konvensional yang sudah

dikenal sejak lama. Tidak diperlukan pemahaman khusus untuk bisa memainkannya, sehingga semua orang bisa langsung bermain board game. Dengan begitu, para pemain dapat dengan mudah mengajak orang tua mereka untuk bermain *board game*, sehingga keharmonisan dalam keluarga dapat ditumbuhkan.

Sesuai dengan fungsinya sebagai media permainan, penggunaan *board game* diharapkan akan memunculkan kesan menyenangkan namun tetap memiliki pesan dan makna bagi pengembangan pemahaman terhadap Pancasila. Oleh karenanya peneliti bermaksud untuk mengadakan kajian mengenai perancangan *board game* Pancasila yang memiliki muatan pengetahuan dan nilai-nilai Pancasila.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode deskriptif. Pemilihan metode ini didasarkan pada desain penelitian yang dirancang oleh peneliti, serta kebutuhan akan jawaban-jawaban dari rumusan masalah yang diharapkan akan menjawab

mengenai perancangan *board game* Pancasila.

Selain itu penelitian ini juga menerapkan prinsip *design based research* Model Reeves (Pool dan Laubscher, 2016) dengan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Identifikasi dan analisis masalah
2. Mengembangkan solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi
3. Melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis
4. Refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis

Sedangkan alat pengumpul data yang dilakukan ialah melalui:

1. Studi kepustakaan dimana peneliti mencari berbagai kepustakaan mengenai Pancasila dan *board game* melalui literatur yang variatif seperti buku, jurnal, dan internet.
2. Studi dokumentasi dimana peneliti mencari berbagai dokumen terkait dengan rumusan masalah yang dikaji.
3. Observasi, dimana peneliti melakukan pengamatan terhadap implementasi

board game dalam mengembangkan pemahaman mengenai Pancasila.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan *board game* ini didasarkan pada kebutuhan mengenai media pembelajaran mengenai Pancasila yang dapat dijadikan sebagai stimulus bagi pengembangan pengetahuan dan pemahaman mengenai Pancasila dalam konteks perumusan dan penerapan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari. *Board game* Pancasila ini diharapkan dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi mahasiswa khususnya di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam perancangan *board game* ini, penulis menggunakan *design based research* Model Reeves (Pool dan Laubscher, 2016) dengan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Identifikasi dan analisis masalah
Penulis mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan *board game* Pancasila. Identifikasi merujuk kepada bagaimana *board game* akan dibuat baik dari segi desain, konten, dan kelengkapan. Sedangkan analisis masalah terlebih

dahulu penulis temukan ketika merefleksikan pembelajaran Pendidikan Pancasila mengenai pentingnya suplemen pembelajaran dalam menumbuhkembangkan pengetahuan dan pemahaman mengenai Pancasila.

2. Mengembangkan solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi

Setelah melalui identifikasi dan analisis, penulis mengajukan *board game* sebagai suplemen pembelajaran untuk menumbuhkembangkan pengetahuan dan pemahaman mengenai Pancasila. Solusi yang dikembangkan didasarkan pada kajian teoritis dan praktis mengenai *board game* sebagai salah satu media permainan yang pada saat bersamaan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis

Tahapan ini penulis kembali melakukan refleksi mengenai solusi yang ditawarkan setelah melalui curah pendapat dengan rekan sejawat baik

dari segi keilmuan maupun praksis pembuatan *board game*. Sehingga ditemukanlah solusi mengenai bentuk *board game* yang akan dirancang.

4. Refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis
5. Pada tahap ini putusan mengenai desain yang akan dibuat terkait *board game* diambil. Penulis memutuskan bentuk desain *board game*, desain *rule book*, desain pion, dan kelengkapan *board game* lainnya.

Secara umum, desain dari perancangan *board game* ini adalah untuk menumbuhkembangkan pengetahuan dan pemahaman mahasiswa sebagai pengguna *board game* tentang:

- a. Proses perumusan Pancasila
- b. Tokoh dan peristiwa penting dalam perumusan Pancasila
- c. Kedudukan Pancasila
- d. Nilai-nilai Pancasila
- e. Implementasi Pancasila dalam keseharian
- f. Lambang Garuda Pancasila

Tahap awal perancangan *board game* ini adalah dengan menentukan bentuk *board game* yang akan dibuat.

Setelah menelaah berbagai rujukan, ditetapkan *board game* akan dibuat dengan mengacu pada permainan monopoli dan ludo dimana harus mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dengan cara menjawab pertanyaan secara tepat. Jika pertanyaan yang dijawab salah, maka pemain lawan akan memiliki kesempatan untuk mencuri poin dan pemain yang salah dikurangi jumlah poinnya. Dipilihnya bentuk *game* monopoli karena penulis merujuk pendapat Richard Rouse (2005) dimana pemain akan memahami resiko dan diplomasi dalam pengambilan langkah yang akan dilakukan dimana pemain akan mengetahui apa yang akan dia lakukan dan mendorong mereka untuk bermain sepanjang jalan.

Kemudian dalam perancangan *board game* ini adalah dengan melakukan telaah mengenai kebutuhan yang diperlukan baik secara konten, perancangan aturan main, maupun penetapan desain *board game*. Telaah konten *board game* dilakukan melalui studi kepustakaan untuk mencari data atau materi terkait dengan perumusan Pancasila, perumusan Pancasila dan tokoh-tokoh kunci dalam perumusan

Pancasila, makna lambang Garuda Pancasila, dan contoh pelaksanaan nilai Pancasila dalam keseharian. Selain melalui studi kepustakaan, telaah mengenai konten dilakukan pula melalui curah pendapat dengan sejawat baik di lingkungan Politeknik Negeri Media Kreatif maupun pegiat Pendidikan Pancasila di kampus lain.

Setelah melalui studi kepustakaan dan curah pendapat, secara konten ditetapkan bahwa *board game* ini memuat pertanyaan dan acak kata yang harus dijawab oleh pemain dan memiliki skor tertentu, *fun fact* mengenai perumusan Pancasila dan tokoh-tokoh kunci dalam perumusan Pancasila, makna lambang Garuda Pancasila, dan contoh pelaksanaan nilai Pancasila dalam keseharian. Penetapan konten tersebut setidaknya sesuai dengan sifat *board game* yang dapat dijadikan sebagai media permainan sekaligus media ajar. *Board game* ini memiliki genre *card-based strategy games* dimana pemain berusaha untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dalam sebuah kartu untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dan berstrategi untuk mengalahkan pemain lawan.

Konten mengenai Pancasila penulis merujuk pada pendapat Sapriya (2012) yang mengemukakan kedudukan Pancasila meliputi:

1. Pancasila sebagai Jiwa Bangsa Indonesia;
2. Pancasila sebagai Kepribadian Bangsa Indonesia, yaitu ciri khas yang dapat dibedakan dengan bangsa lain;
3. Pancasila sebagai Sumber dari segala sumber hukum dalam kehidupan bernegara Republik Indonesia,
4. Pancasila sebagai Perjanjian luhur Bangsa Indonesia pada waktu mendirikan negara;
5. cita-cita dan tujuan bangsa Indonesia;
6. sebagai Falsafah hidup yang mempersatukan Bangsa Indonesia.

Selain itu dalam konten *board game* diberikan gambaran mengenai pokok-pokok gagasan tentang dasar negara (Mahkamah Konstitusi, 2015) sebagai berikut:

- a) Mr. Moh. Yamin: dalam notulen rapat tentang pidatonya pada 29 Mei 1945 yang disampaikan secara lisan dicatat bahwa meskipun tidak secara khusus menyampaikan hal dasar negara, namun dikemukakan dasar yang tiga, yaitu: 1) Permusyawaratan – mufakat

Perwakilan, 2) Kebijaksanaan (*rationalism*) 3) Selain itu Mr. Moh. Yamin juga mengemukakan bahwa peradaban Indonesia mempunyai Ketuhanan Yang Maha Esa.

- b) R.A.A. Wiranatakoesoema dalam pidatonya pada 29 Mei 1945 antara lain menegaskan pentingnya keselarasan dengan kehendak Tuhan Yang Maha Kuasa dan syarat utama yaitu ‘rasa persatuan’.
- c) K.R.M.T.H. Woerjaningrat dalam pidatonya pada 29 Mei 1945 antara lain menyatakan bahwa ‘kemerdekaan harus bersendi kekeluargaan bangsa Indonesia’.
- d) Mr. Soesanto Tirtoprodjo dalam pidatonya pada 29 Mei 1945 antara lain menyatakan bahwa dasar fundamennya ialah: semangat kebangsaan, hasrat persatuan, dan rasa kekeluargaan.
- e) A.M. Dasaad dalam pidatonya pada 29 Mei 1945 antara lain menyatakan bahwa Indonesia Merdeka haruslah berdasar kepada “iman dan tawakal kepada Tuhan Allah Yang Mengendalikan langit dan Bumi”.
- f) Drs. Moh. Hatta dalam pidatonya pada 30 Mei 1945 antara lain

menyatakan bahwa dasar Ketuhanan harus diwujudkan dengan memisahkan urusan agama dari urusan negara.

- g) R. Abdoelrahim Pratalykrama dalam pidatonya pada 30 Mei 1945 antara lain menyatakan bahwa dasar negara adalah: persatuan rakyat, dan agama Islam dengan kemerdekaan seluas-luasnya bagi pemeluk agama yang bukan Islam.
- h) Mr. Soepomo dalam pidatonya pada 31 Mei 1945 menyatakan antara lain bahwa dasar persatuan, semangat kekeluargaan dan semangat gotong royong sangat sesuai dengan corak masyarakat Indonesia. Lain dari itu juga dinyatakan pentingnya dasar moral yang luhur agar negara memelihara budi pekerti kemanusiaan yang luhur dan memegang teguh cita-cita moral rakyat yang luhur.
- i) Ki Bagoes Hadikoesoemo dalam pidatonya pada 31 Mei 1945 antara lain menyatakan agar Islam dijadikan asas dan sendi negara.
- j) Ir. Soekarno dalam pidatonya pada 1 Juni 1945 mengemukakan 5 prinsip yang merupakan *philosophische grondslag* (pandangan hidup) dan

dasar negara, yaitu: Kebangsaan Indonesia, Internasionalisme, atau peri-kemanusiaan, Mufakat, atau demokrasi, Kesejahteraan sosial, dan Ketuhanan yang berkebudayaan.

Fun fact mengenai perumusan Pancasila mendeskripsikan proses perumusan Pancasila dan biodata singkat para tokoh kunci dalam perumusan Pancasila dan perannya dalam perumusan Pancasila seperti Soekarno, Hatta, M. Yamin, Soepomo, Radjiman Wedyodiningrat, dan Wahid Hasyim. Selain itu *fun fact* juga memaparkan tokoh-tokoh penting dalam perumusan lambang negara Garuda Pancasila yakni Sultan Hamid II dan Ki Hajar Dewantara. Acuan mengenai tokoh penting dalam perumusan Pancasila ialah bahwa perumusan Pancasila pada dasarnya melibatkan berbagai kalangan yang ada di Indonesia. Hal tersebut menunjukkan bagaimana keberagaman merupakan sebuah modal yang sudah dimiliki oleh bangsa Indonesia, bahkan sebelum tercapainya kemerdekaan. Dalam Risalah Sidang BPUPKI/PPKI (Sekretariat Negara, 1995), setidaknya tercatat keanggotaan BPUPKI berjumlah 60 orang, sedangkan keanggotaan PPKI

berjumlah 21 orang. Kaelan (2001) menyebutkan bahwa keanggotaan BPUPKI kebanyakan berasal dari Pulau Jawa, tetapi terdapat beberapa dari Sumatera, Maluku, Sulawesi dan beberapa peranakan Eropa, Cina, dan Arab. Sedangkan Kholid O. Santosa (2005) menyebutkan bahwa komposisi anggota BPUPKI merupakan tokoh-tokoh partai politik, tokoh pergerakan nasional, dan tokoh pergerakan rakyat yang pernah muncul pada zaman Hindia Belanda, dari mulai pergerakan yang menjalankan bentuk perjuangan non-kooperatif terhadap pemerintah Hindia Belanda, sampai pada yang sangat kooperatif dan dipercaya Belanda untuk duduk dalam *Volksraad* (dewan rakyat), bahkan beberapa orang yang pernah menjabat bupati pada zaman Belanda.

Contoh pelaksanaan nilai Pancasila mengungkapkan bagaimana seharusnya Pancasila dilaksanakan dalam keseharian beserta contoh pelanggaran nilai-nilainya agar pemain dapat menginternalisasi nilai Pancasila dengan menghadirkan contoh faktual dan kontekstual. Selain itu dihadirkan atau ditanyakan pula mengenai nilai-nilai

dalam sila Pancasila terkait kehidupan berbangsa dan bernegara.

Tahap berikutnya ialah menentukan aturan main dari penggunaan *board game* ini. Aturan main yang ditetapkan ialah:

1. Permainan dilakukan dengan tujuan mencapai poin tertinggi dengan acuan menjawab pertanyaan secara tepat
2. Setiap pertanyaan memiliki skor tertentu yang dapat diakumulasikan jika jawabannya tepat, tetapi jika jawaban salah poin pemain dikurangi
3. Pemain lawan mendapat kesempatan untuk merebut pertanyaan yang salah dijawab oleh pemain lain sekaligus dapat memperoleh kesempatan untuk mendapatkan poin
4. Permainan tidak dibatasi oleh waktu namun pemain dengan poin terbanyak menjadi pemenang permainan

Secara desain, *board game* ini dirancang agar menarik minat dan memberikan kesan ceria. Salah satu strategi tersebut ialah melalui pemilihan warna. Pentingnya warna dalam memacu minat pengguna setidaknya sebagaimana disampaikan oleh Brandna (Pujiyanto, 2011) bahwa warna secara langsung akan membentuk sikap dan preferensi dari

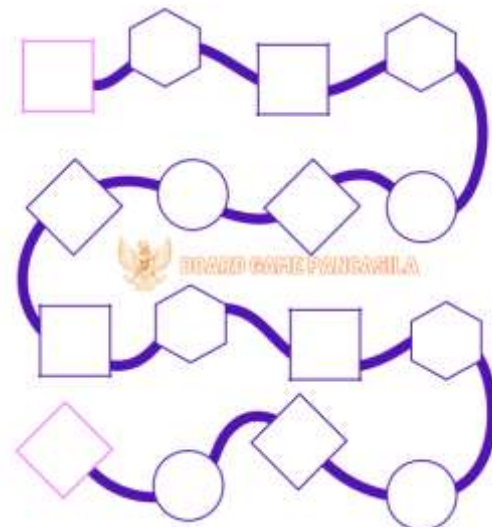
target market. Secara psikologi, warna dipercaya mampu mempengaruhi *mood*. Sedangkan Meilani (2013) bahwa warna dapat didefinisikan secara subjektif/psikologis yang merupakan pemahaman langsung oleh pengalaman indera penglihatan kita dan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan. Merujuk hal tersebut, pemilihan warna oranye yang dominan dalam *board game* ini didasarkan pada kesan aktif dan enerjik. Selain itu warna oranye juga banyak diasosikan dengan sifat kreatif, segar, muda, dan petualangan. Diharapkan pemilihan warna sesuai dengan tema *board game* yang diangkat. Sedangkan secara tipografi dipilih tipe huruf Montserrat memberikan kesan nyaman mudah dibaca.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#\$%^&*()_+=[{}]:' "\/.,
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Gambar 1. Tipe Huruf Perancangan *Board Game*
 Sumber: <https://id.allfont.net>

Berikutnya penulis menentukan perangkat permainan yang telah ditetapkan yakni papan permainan, kartu,

dadu, pion, dan *rule book*. Papan permainan dibuat sesuai dengan desain permainan yang berisikan kotak-kotak sebagai peta jalan berukuran 70cmx50cm yang dapat ditempel pada papan tulis magnetik. Setiap peta jalan dalam papan permainan memiliki konteks tersendiri baik itu berupa pertanyaan, *fun fact*, tebak tokoh, atau acak kata yang ditemukan dalam sebuah kartu.



Gambar 2. Desain *Board Game* Pancasila
 Sumber: Penulis

Rule book yang berisi aturan main dalam memainkan *board game*. Aturan main ini merupakan salah satu perangkat penunjang yang berisikan ketentuan-ketentuan permainan.



Gambar 3. Desain Cover Rule Book
Sumber: Penulis



Gambar 4. Contoh Kartu Permainan
Sumber: Penulis

Pion berbentuk pin magnetik sebagai representasi pemain berupa desain tokoh-tokoh nasional dimana penulis mengunduh gambar dari internet dan

mendesain ulang dengan menggunakan aplikasi pengedit gambar. Pion disajikan dengan gambar kartun agar menarik dan memberikan kesan santai.



Gambar 4. Desain Pion Permainan
Sumber: Penulis

SIMPULAN

Pembuatan *board game* ini didasarkan pada kebutuhan mengenai media pembelajaran mengenai Pancasila yang dapat dijadikan sebagai stimulus bagi pengembangan pengetahuan dan pemahaman mengenai Pancasila. Perancangan *board game* setidaknya

mencakup dua tahap, yakni tahap awal berupa perumusan ide dan pengumpulan data terkait berbagai kebutuhan dalam perancangan dan tahap pembuatan *board game* sebagai implementasi dari tahap sebelumnya dan pencapaian tujuan pembuatan *board game* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahar, S, dkk (editor), 1995, *Risalah Sidang BPUPKI-PPKI*, Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Jamal, J.N., Novian Denny Nugraha, dan Taufiq Wahab, 2015, *Perancangan Board Game Sang Pemimpin untuk Memunculkan Nilai-Nilai Kepemimpinan pada Remaja*, Proceeding of Art & Design, Vol.2, No.1, pp. 76-83.
- Kaelan. 2001. *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia. 2015. *Modul Pancasila: Pendidikan dan Pelatihan Peningkatan Pemahaman Hak Konstitusional Warga Negara*. Jakarta: Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.
- Meilani. 2013. *Teori Warna*. Humaniora, Vol.4 No.1, pp. 326-338.
- Pool, J., dan Laubscher, D, 2016, *Design-Based Research: Is This A Suitable Methodology For Short-Term Projects?*, Educational Media International Vol. 53, No. 1, pp. 42-52.
- Pradana, Y, 2019, *Mengelaborasi Pemahaman Terhadap Pancasila*, UCEJ, Vol. 4 No. 2, pp. 209-218.
- Pujiyanto. 2011. *Warna Berbicara*. Dekave, Vol. 1 No.2, pp. 1-10.
- Rouse, R. 2005. *Game Design: Theory & Practice*. Texas: Wordware Publishing.
- Santosa, K.O., 2005. *Paradigma Baru memahami Pancasila dan UUD 1945: Sebuah Rekonstruksi Sejarah atas Gagasan Dasar Negara RI, Konsensus Nasional dan Demokrasi di Indonesia*. Bandung: Segi Arsy.
- Sapriya, 2012, *Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan*, Jakarta: Kementerian Agama.
- Setiawan, N. H. A., dan Aim Abdulkarim, 2019, *Application of Board Game Pancasila Dadu (Pandu) in Civic Learning*, Annual Civic Education Conference, Vol. 418, pp. 467-470.
- Taru, A., 2018, *Ini Dia 7 Komponen Board Game yang Paling Sering Kita Jumpai!*, <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>, diakses tanggal 1 Juni 2020.

- Vagansza, 2019, *Jangan Bingung! Ini Bedanya Board Game, Card Game, dan Tabletop Game*, <https://boardgame.id/bedanya-board-game-card-game-tabletop-game/>, diakses tanggal 1 Juni 2020.
- Zander, M., 2019. *The Surprising Benefits Your Kids Get From Playing Board Games*, <https://www.scholastic.com/parents/kids-activities-and-printables/activities-for-kids/arts-and-craft-ideas/benefits-board-games.html>, diakses tanggal 1 Juni 2020.
- Ziz, R, 2015, *5 Alasan Board Game Tidak Akan Ditinggalkan*, <https://boardgame.id/5-alasan-board-game-tidak-akan-ditinggalkan/>, diakses tanggal 1 Juni 2020.