

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

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 diamankan 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 (Fakhri, 2018). 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.

Aktivitas yang paling disenangi dan sering dilakukan oleh anak-anak usia dini di jaman 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.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *board game* sebagai media pengamalan nilai-nilai Pancasila untuk anak-anak usia 6-8 tahun?

1.3. Batasan Masalah

- a. Lokasi Penelitian
 - Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar di Surabaya, Jawa Timur.
- b. Objek yang Dirancang
 - *Board game* yang berguna sebagai media pembelajaran sambil bermain tentang nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.
 - Ruang lingkup yang dibahas dalam perancangan ini adalah menumbuhkan nilai-nilai yang berdasarkan Pancasila pada anak-anak sejak usia dini.
- c. Sasaran Perancangan
 - SES B-C.
 - Anak-anak usia 6-8 tahun.

1.4. Tujuan Perancangan

Merancang *board game* sebagai media pengamalan nilai-nilai Pancasila untuk anak-anak usia 6-8 tahun.

1.5. Manfaat yang Diharapkan

- a. Bagi mahasiswa:
 - Sebagai sarana pembelajaran dalam membuat media *board game* untuk anak-anak.
 - Menambah wawasan mengenai gaya desain beserta komunikasinya yang ditujukan untuk anak-anak.
 - Sebagai pedoman untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual lain dalam membuat media *board game* yang efektif bagi pembelajaran anak-anak.

- Sebagai rujukan mahasiswa untuk membuat *stage 2* dalam perancangan pengamalan nilai-nilai Pancasila untuk anak usia 6-8 tahun.
- b. Bagi Universitas Kristen Petra:
- Teori yang selama ini diberikan untuk mahasiswa dapat dipraktikkan di dalam masyarakat.
- c. Bagi anak-anak:
- Mendapat pengetahuan tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila.
 - Dapat mengerti dan mulai menerapkan nilai-nilai Pancasila sehingga dapat menumbuhkan suatu kebiasaan baru yang positif.
 - Dapat bersosialisasi dengan baik dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat.
- d. Bagi orang tua:
- Mendapat metode baru untuk mengajarkan anak tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
 - Mengetahui dan membantu perkembangan anak dalam pembentukan karakternya.

1.6. Definisi Operasional

1. *Board game*

Permainan dengan alat berupa papan khusus dengan berbagai peraturan dan cara bermain yang sudah ditentukan, dilengkapi dengan alat-alat pendukung seperti pion atau bidak, dadu, kartu tertentu, dan sebagainya (Kristiana, 2017, p. 83).

2. Pancasila

Dasar negara serta falsafah bangsa dan negara Republik Indonesia yang terdiri atas lima sila, yaitu (1) Ketuhanan Yang Maha Esa, (2) Kemanusiaan yang adil dan beradab, (3) Persatuan Indonesia, (4) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmah kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, dan (5) Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia (*Pancasila*, 2016).

1.7. Metodologi Perancangan

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

1. Data Primer

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati perilaku anak serta hal-hal yang disenangi dan sering dilakukan oleh anak.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru/orang tua mengenai cara berkomunikasi/penyampaian informasi kepada anak, serta orang yang berkecimpung di dalam dunia *board game*.

2. Data Sekunder

- a. Studi pustaka, 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.

1.7.2. Metode Analisis Data

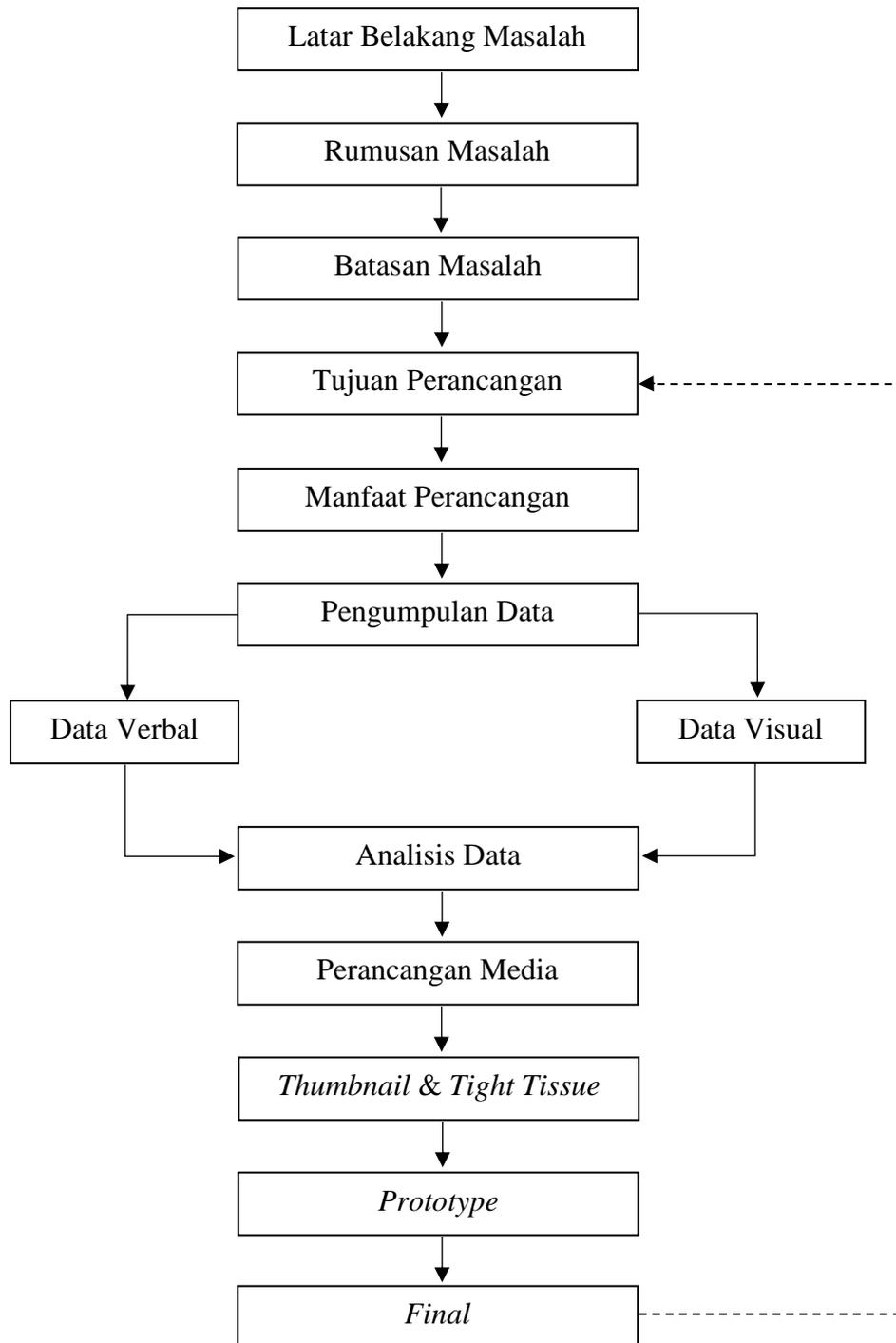
Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Dalam perancangan ini, perancang menggunakan metode analisis data secara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

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

1.8. Konsep Perancangan

Konsep perancangan yaitu membuat *board game* dengan pendekatan visual menggunakan ilustrasi yang berwarna-warni agar menarik untuk anak-anak. Pendekatan visual tersebut dikemas dalam *board game* sebagai pengantar dengan penyampaian pesan yang sederhana dan semenarik mungkin. Bahasa yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia yang sederhana sehingga mudah dimengerti oleh anak-anak usia 6-8 tahun. *Board game* ini memuat ajakan untuk mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

1.9. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Skematika perancangan