

# PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TUJUH PRESIDEN INDONESIA UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN

*By Arjuna Bangsawan*

## PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TUJUH PRESIDEN INDONESIA UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN

Arjuna Bangsawan<sup>1</sup>, Restu Hendriyani M.<sup>2</sup>, Nicolaus Alexander Lee<sup>3</sup>

<sup>2</sup>  
Institut Informatika Indonesia, Surabaya  
arjuna@ikado.ac.id

### Abstrak

Indonesia dipimpin oleh presiden sebagai kepala negara sekaligus kepala pemerintahan. Sebagai kepala negara, presiden adalah simbol resmi negara Indonesia. Sementara itu, sebagai kepala pemerintahan, presiden dibantu oleh wakil presiden dan menteri-menteri dalam kabinet, memegang kekuasaan eksekutif untuk melaksanakan tugas-tugas pemerintah sehari-hari. Indonesia hingga saat ini telah dipimpin oleh tujuh presiden, dan memiliki pencapaian serta latar belakang yang berbeda-beda. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai media pembelajaran kepada anak usia 10-12 tahun guna menanamkan wawasan kebangsaan dan membangun rasa nasionalisme. Dengan membangun rasa nasionalisme pada anak-anak, kita dapat menciptakan generasi yang memiliki koneksi emosional dan tanggung jawab terhadap negara mereka, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada pembangunan masyarakat yang kuat dan berkelanjutan. Perlu adanya media pembelajaran untuk memperkenalkan tujuh presiden Indonesia dengan media yang menyenangkan sehingga dapat menjadi sarana edukasi untuk memperkenalkan tujuh presiden Indonesia. Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan sumber data dari buku, jurnal dan internet. Selain itu melakukan studi komparator dengan *board game* yang sejenis untuk menggali data melalui analisis SWOT. Tahapan perancangan meliputi pemilihan tema, pemilihan konsep, tahap desain, tahap *prototype*, hingga tahap akhir. Perancangan ini menghasilkan *board game roll and move* dengan nama "7 PRESIDEN INDONESIA" yang memiliki komponen *board*, tujuh pion akrilik, 140 kartu kuis, 28 kartu kesempatan, 28 kartu penyerang, tujuh kartu biografi, 28 token *reward*, rencana juara pertama, panduan, dadu, dan *packaging*. Media pendukung yang digunakan berupa stiker, stiker nama, gantungan kunci, pembatas buku, *notebook*, kaos, *totebag*, magnet bergambar, x-banner, dan *feed* instagram. Hasil uji coba yang didapat memberikan hasil bahwa anak mendapatkan edukasi mengenai tujuh presiden Indonesia melalui permainan yang unik disertai dengan persaingan untuk menyelesaikan kuis secepat mungkin dengan bantuan seperti kartu kesempatan dan kartu penyerang.

**Kata Kunci:** *Board game*, Tujuh Presiden Indonesia, Ilustrasi, Anak usia 10-12 tahun

## Abstract

The president leads Indonesia as head of state and head of government. As the head of state, the president is the official symbol of the Indonesian state. Meanwhile, as the head of government, the president is assisted by the vice president and ministers in the cabinet, holding executive power to carry out day-to-day government tasks. So far, Indonesia has been led by seven presidents with different achievements and backgrounds. That can be used as a learning medium for children aged 10-12 to instill nationalism and build a sense of nationalism. By building a sense of nationalism in children, we can create a generation that has an emotional connection and responsibility to their country, which in turn can contribute to the development of a strong and sustainable society. There needs to be learning media to introduce the seven presidents of Indonesia with fun media so that it can become an educational tool to introduce the seven presidents of Indonesia. This design uses qualitative research methods with data from books, journals and the internet, in addition to conducting comparative studies with similar board games to explore data through SWOT analysis. The design stage includes theme selection, concept selection, design stage, prototype stage, to the final stage. This design produces a roll-and-move board game with the name "7 PRESIDENT OF INDONESIA," which has board components, seven acrylic pawns, 140 quiz cards, 28 chance cards, 28 attack cards, seven biographical cards, 28 reward tokens, first place winner badge, guide, dice, and packaging. The supporting media used are stickers, name stickers, key chains, bookmarks, notebooks, t-shirts, tote bags, picture magnets, x-banners, and Instagram feeds. The trial results show that children learn about the seven presidents of Indonesia through a unique game accompanied by competition to complete the quiz as quickly as possible with assistance such as chance cards and attack cards.

**Keywords:** Board game, Seven Presidents of Indonesia, Illustration, Children aged 10-12 years

## PENDAHULUAN

Jabatan Presiden di negara Indonesia mencakup kepala negara sekaligus kepala pemerintahan. Sebagai kepala negara, presiden adalah simbol resmi negara Indonesia. Sementara itu, sebagai kepala pemerintahan, presiden dibantu oleh wakil presiden dan menteri-menteri dalam kabinet, memegang kekuasaan eksekutif untuk melaksanakan tugas pemerintah sehari-hari. Presiden dan wakil presiden menjabat

selama lima tahun, dan sesudahnya dapat dipilih kembali dalam jabatan yang sama maksimal dua kali masa jabatan.

Indonesia hingga saat ini pernah dipimpin oleh tujuh presiden. Presiden pertama yaitu Soekarno yang memimpin mulai dari 18 Agustus 1945 hingga 12 Maret 1967, Soeharto sebagai presiden kedua mulai memimpin dari 12 Maret 1967 hingga 21 Mei 1998, BJ Habibie sebagai presiden ketiga yang periodenya singkat mulai 21 Mei 1998 hingga 20 Oktober 1999, Abdurrahman Wahid sebagai presiden keempat mulai memimpin dari 20 Oktober 1999 hingga 23 Juli 2001, Megawati Soekarnoputri sebagai presiden kelima dan satu-satunya presiden perempuan di Indonesia mulai memimpin dari 23 Juli 2001 hingga 20 Oktober 2004, Susilo Bambang Yudhoyono sebagai presiden keenam mulai memimpin dari 20 Oktober 2004 hingga 20 Oktober 2014, dan Joko Widodo sebagai presiden ketujuh mulai memimpin dari 20 Oktober 2014 hingga saat ini (ANRI, n.d.).

Perkembangan karakteristik anak usia 10 hingga 12 tahun adalah mulai mencari identitas mereka. Selain itu anak juga mulai menyelidiki berbagai moralitas yang mengelilinginya. Anak berusia 10 hingga 12 tahun cenderung mengikuti aturan yang ada di lingkungan sosial atau tren saat ini. Anak mengembangkan pengetahuan sosial melalui sekolah dan berbagai kegiatan di lingkungan sosial (Gunarsa, 2006). Berdasarkan hal tersebut, biografi tokoh presiden Indonesia dapat dijadikan sebagai media pembelajaran kepada anak usia 10-12 tahun untuk menanamkan wawasan kebangsaan dan membangun rasa nasionalisme. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang memperkenalkan tokoh-tokoh presiden Indonesia bagi anak-anak dengan media yang menyenangkan.

Kurangnya pengetahuan anak terhadap presiden dan wakil presiden bisa disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor utama adalah kurangnya edukasi politik di tingkat sekolah dasar. Materi pelajaran di sekolah dasar biasanya lebih fokus pada dasar-dasar pendidikan seperti matematika, bahasa Indonesia, dan IPA, sehingga topik politik mungkin tidak mendapatkan perhatian yang cukup. Selain itu, lingkungan keluarga dan media sosial juga dapat mempengaruhi pengetahuan anak-anak terhadap hal-hal politik. Jika keluarga tidak aktif membahas politik atau memberikan pemahaman yang cukup, anak-anak mungkin tidak memiliki kesempatan untuk memahami peran presiden dan wakil presiden dalam

pemerintahan. Penting untuk memperkuat pendidikan politik di sekolah dan mendorong komunikasi terbuka di lingkungan keluarga agar anak-anak dapat lebih memahami peran penting presiden dan wakil presiden dalam menjalankan pemerintahan negara. Sumber belajar yang menarik dan mudah dipahami juga dapat membantu meningkatkan pengetahuan anak-anak mengenai topik ini.

Pentingnya pengetahuan anak-anak terhadap presiden dan wakil presiden sangat besar dalam pembentukan wawasan dan pemahaman mereka tentang pemerintahan serta peran tokoh-tokoh utama dalam negara. Berikut adalah beberapa alasan mengapa pengetahuan ini penting:

1. Pendidikan Kewarganegaraan

Mengetahui tentang presiden dan wakil presiden merupakan bagian dari pendidikan kewarganegaraan. Anak-anak yang memahami struktur pemerintahan dan peran pemimpin negara akan lebih mampu berpartisipasi dalam kehidupan demokrasi.

2. Pemahaman Sistem Pemerintahan

Pengetahuan tentang presiden dan wakil presiden membantu anak-anak memahami bagaimana sistem pemerintahan bekerja. Mereka dapat belajar tentang pemilihan umum, tugas-tugas presiden, dan mekanisme pengambilan keputusan dalam pemerintahan.

3. Contoh Perilaku dan Nilai

Presiden dan wakil presiden sering menjadi figur publik yang menjadi panutan. Pengetahuan tentang mereka dapat membantu membentuk nilai-nilai positif dan perilaku yang sesuai dengan norma-norma sosial dan moral.

4. Pentingnya Partisipasi Demokratis

Anak-anak yang memiliki pengetahuan tentang pemerintahan cenderung lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam proses demokratis ketika mereka dewasa nanti. Mereka akan lebih mampu membuat keputusan yang informasional dan berbasis pengetahuan.

5. Pentingnya Keberlanjutan

Pemahaman tentang presiden dan wakil presiden juga penting untuk melihat perkembangan dan keberlanjutan kebijakan pemerintah dari waktu

ke waktu. Ini membantu anak-anak mengenali dampak keputusan pemerintah terhadap masyarakat.

Dengan demikian, memberikan pengetahuan kepada anak-anak tentang presiden dan wakil presiden merupakan investasi dalam pembentukan warga negara yang aktif, berpengetahuan, dan berpartisipasi dalam proses demokratis.

Dari hasil kuesioner yang telah didapatkan, masih terdapat anak-anak yang belum mengenal tujuh presiden Indonesia. Presiden yang paling dikenal yaitu presiden Jokowi yang saat ini sedang menjabat, sisanya menjawab tokoh lain selain presiden. Di pembelajaran sekolah anak-anak sudah mulai mengenal tokoh-tokoh presiden Indonesia mulai kelas lima SD, namun presiden yang mereka tahu hanya presiden Jokowi. Pengenalan tujuh presiden Indonesia kepada anak-anak akan lebih efektif apabila mulai dilakukan sejak dini. Sementara itu, karena anak-anak masih suka bermain dan proses belajar disekolah yang tidak selalu diminati anak-anak, maka perlu dipertimbangkan menggunakan media yang tepat dan menarik. Anak-anak belum memiliki motivasi untuk belajar, dan pendekatan melalui konsep game based learning akan lebih mudah diterima, tujuannya adalah membuat anak-anak lebih termotivasi untuk berprestasi sebaik mungkin dengan kegiatan yang menarik dan menyenangkan (Kristalydia, 2019).

Media yang digunakan untuk mengenalkan tujuh presiden Indonesia kepada anak Sekolah Dasar perlu dilakukan dengan aktivitas yang menyenangkan. Oleh karena itu perancangan menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan dalam bentuk *board game* yang nantinya dapat digunakan untuk memperkenalkan 7 presiden Indonesia. Target yang dituju untuk perancangan ini adalah anak-anak berusia 10 hingga 12 tahun dengan jenjang pendidikan kelas 5 - 6 Sekolah Dasar. Perancangan ini berupa *board game* dengan kategori roll and move. Pemain akan menggunakan dadu untuk menghasilkan angka acak dan angka yang diperoleh akan menentukan jumlah langkah pion setiap pemain. Alasan dipilihnya *board game* roll and move adalah karena merupakan salah satu game based learning yang mudah dipahami oleh anak-anak. *Board game* juga menekankan pada pelaksanaan kegiatan belajar melalui pengalaman, dengan cara anak diajak mengalami suatu peristiwa dalam permainan simulasi, yang kemudian dihubungkan dengan peristiwa dunia nyata (Kristalydia, 2019).

Pemilihan ketujuh presiden ini ditentukan berdasarkan data dari ANRI (Arsip Nasional Republik Indonesia) sehingga dapat membantu anak untuk lebih mengenal biografi presiden Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, diharapkan dengan adanya perancangan *board game* ini, nantinya dapat membantu generasi muda untuk lebih mengenal tujuh presiden Indonesia. Perancangan *board game* ini diharapkan juga dapat menjadi sarana edukasi untuk memperkenalkan tujuh presiden Indonesia, dan baik untuk pendidikan, serta sebagai cara yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak untuk mulai menanamkan wawasan kebangsaan dan membangun rasa nasionalisme.

## KAJIAN TEORI

### *Board game*

*Board game* merupakan salah satu contoh permainan yang masih sangat populer, karena memiliki banyak jenis yang menarik, baik dari segi gameplay maupun pemilihan genre. *Board game* juga dapat mengembangkan kemampuan psikomotorik, kognitif, emosional, moral, kreatif, dan bahasa. *Board game* juga dapat berfungsi sebagai alat pendidikan dan sumber hiburan bagi siswa setiap saat (Istianto, 2013). *Board game* adalah jenis permainan yang dimainkan dengan media papan sebagai alat utama permainannya. Permainan ini memiliki bentuk dan pola bermain yang beragam. Penggunaan kartu-kartu dan dadu adalah beberapa unsur pendukung permainan ini. *Board game* juga memiliki aturan permainan dan cerita yang berbeda-beda disesuaikan dengan tujuan pembuatan (Najib, 2018). Berdasarkan hal tersebut, *board game* merupakan salah satu permainan yang dapat dirancang sesuai ide dan konsep yang berbeda-beda dan bisa memberikan edukasi dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan.

### Ilustrasi

Pengertian ilustrasi berkaitan dengan seni rupa. Hal ini mengacu pada penggambaran sesuatu melalui elemen visual untuk memperjelas lebih lanjut dan menjelaskan, atau juga memperindah sebuah teks sehingga pembaca dapat merasakan sifat gerak dan kesan cerita yang disajikan secara langsung melalui mata mereka sendiri (Rohidi, 1984). Menurut pandangan ilustrator muda, Evelline Andrya yang menggeluti ilustrasi buku anak berpendapat bahwa ilustrasi adalah media

untuk berimajinasi. Dimana seorang ilustrator bisa menciptakan karakter dan cerita imajinatif, seperti naga tua berjenggot yang suka menirukan suara katak atau domba berbulu yang belajar terbang. Kreator website Ilustrator Indonesia ini menitikberatkan ilustrasi dalam konteks imajinasi dunia anak. Dan ilustrasi adalah sebuah media yang bisa menuangkan imajinasi dalam karakter visual yang unik dan sekaligus bersifat naratif (Maharsi, 2016).

### **Tujuh Presiden Indonesia**

Berikut merupakan biografi 7 presiden Indonesia yang didapatkan menurut (ANRI, n.d.):

#### 1. Soekarno

Soekarno yang lebih dikenal dengan Bung Karno, lahir pada 6 Juni 1901 di Surabaya, Jawa Timur, dan meninggal pada 21 Juni 1970 di Jakarta. Beliau mendapatkan gelar Ir. (Insinyur) setelah lulus S2 di THS (*Technische Hoogeschool* atau Sekolah Tinggi Teknik) yang sekarang menjadi ITB (Institut Teknologi Bandung). Setelah perjuangan panjang, Bung Karno dan Bung Hatta mendeklarasikan kemerdekaan Republik Indonesia pada 17 Agustus 1945. Ir. Soekarno mengusulkan gagasan tentang dasar negara yaitu Pancasila, yang kemudian menjadi dasar (ideologi) Negara Kesatuan Republik Indonesia.

#### 14 2. Soeharto

Soeharto lahir pada 8 Juni 1921 di Kemusuk, Yogyakarta, dan meninggal pada 27 Januari 2008 di Jakarta. Beliau mendapatkan gelar Jenderal Besar melalui karinya di bidang militer dan politik. Karena situasi politik yang memburuk setelah meletusnya G-30-S/PKI, Soeharto ditunjuk sebagai presiden kedua pada bulan Maret 1968 setelah Sidang Istimewa MPRS, Maret 1967. Beliau telah menjadi presiden Indonesia selama 32 tahun lewat enam kali Pemilu, sampai mengundurkan diri, 21 Mei 1998.

#### 3. B.J. Habibie

10  
B.J. Habibie lahir pada 25 Juni 1936 di Pare-Pare, Sulawesi Selatan, dan meninggal pada 11 September 2019 di Jakarta. Beliau merupakan presiden dengan masa jabatan tersingkat namun beliau telah melakukan beberapa langkah di berbagai



aspek, salah satunya adalah menstabilkan nilai rupiah dan menekan naiknya inflasi dengan memisahkan Bank Indonesia (BI) dari pemerintahan.

#### 4. Abdurrahman Wahid

Abdurrahman Wahid yang lebih dikenal dengan Gus Dur, lahir pada 4 Agustus 1940 di desa Denanyar, Jombang, Jawa Timur, dan meninggal pada 30 Desember 2009 di Jakarta. Pengaruh beliau dalam agama islam cukup kental karena setelah pulang dari studinya di mesir beliau aktif dalam PBNU. Beliau juga dikenal sebagai tokoh yang kontroversial, selama menjabat sebagai presiden beliau telah melakukan beberapa langkah di berbagai aspek, salah satunya adalah mengumumkan Tahun Baru Cina (Imlek) sebagai hari libur nasional dan mencabut larangan penggunaan huruf Tionghoa.

#### 5. Megawati

Megawati lahir pada 25 Juni 1936 di Pare-Pare, Sulawesi Selatan, dan meninggal pada 11 September 2019 di Jakarta. Beliau merupakan anak dari presiden pertama yaitu Soekarno dan merupakan presiden perempuan pertama di Indonesia. Sementara itu, dalam dunia politik beliau dianggap sebelah mata dan dianggap sebagai pendatang baru. Beliau terpilih sebagai Ketua Umum PDI dan keputusan tersebut dikuatkan lagi oleh Musyawarah Nasional PDI di Jakarta namun pemerintahan menolak dan tidak menganggap sah. Setelah perjuangan panjang, PDI terbagi menjadi dua yaitu PDI pimpinan Megawati dan PDI pimpinan Soerjadi. PDI yang dipimpin Megawati akhirnya berganti nama menjadi PDIP dan berhasil memenangkan Pemilu 1999 namun kalah pada SU-MPR 1999 untuk menjadi presiden. Akan tetapi, kurang dari 2 tahun Megawati diangkat menjadi Presiden ke-5 oleh anggota MPR.

#### 6. Susilo Bambang Yudhoyono

Susilo Bambang Yudhoyono yang lebih dikenal dengan SBY, lahir pada 9 September 1949 di Pacitan, Jawa Timur. Beliau merupakan presiden pertama yang melalui pemilihan rakyat secara langsung, SBY yang berpasangan dengan Jusuf Kalla mendapatkan kepercayaan masyarakat dengan perolehan suara di atas 60 persen. Beliau dilantik menjadi Presiden RI ke-6 pada tanggal 20 Oktober 2004.

## 7. Joko Widodo

Joko Widodo yang lebih dikenal dengan Jokowi, lahir pada 21 Juni 1961 di Solo, Jawa Tengah. Sejak kecil beliau hidup sangat sederhana dan berpindah-pindah kontrakan dan tempat tinggalnya sempat digusur karena bantaran kali Pepe. Akan tetapi, waktu-waktu sulit tersebut membangun karakter Jokowi yang bersosialisasi. Kesuksesan bisnis mebel Jokowi membuat Beliau mendirikan Asmindo untuk membantu usaha kecil di Solo yang belum berkembang. Setelah memimpin Asmindo Beliau terpilih sebagai Walikota Solo periode 2005-2010.

## METODE

### Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Dengan cara membagikan kuesioner ke anak usia 10-12 tahun. Kuesioner ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang pengetahuan anak usia 10-12 tahun terhadap tujuh presiden Indonesia dan seberapa besar minat mereka untuk mengenal presiden Indonesia. Berdasarkan hasil kuesioner yang didapat dari 112 jumlah responden sebanyak 79.5% yang tidak mengenal tujuh presiden Indonesia dan presiden yang paling dikenal yaitu presiden Jokowi, sisanya menjawab tokoh lain selain presiden. Minat anak-anak untuk mengenal tokoh-tokoh presiden Indonesia melalui *board game* mendapatkan antusias yang cukup tinggi, dan hanya beberapa yang tidak tertarik sama sekali.

### Metode Perancangan

Metode perancangan terdiri dari lima tahap, tahap pertama adalah pemilihan tema yang akan diangkat dalam perancangan untuk memberikan batasan-batasan dalam pengembangan ide. Tema juga merupakan pokok pikiran yang mendasari perancangan yang akan disusun. Tema yang dipilih merupakan biografi tujuh presiden Indonesia untuk target usia 10-12 tahun. Tahap kedua yaitu merancang konsep yang sesuai dengan tema perancangan. *Board game* menjadi konsep dasar untuk perancangan ini karena dapat memberikan informasi melalui cara yang menyenangkan. *Board game* berjenis roll and move serta menggunakan tujuh karakter presiden: Soekarno, Soeharto, B. J. Habibie, Abdurrahman Wahid,

Megawati Soekarnoputri, Susilo Bambang Yudhoyono, Joko Widodo. Tahap ketiga yaitu merancang sketsa media utama dan media pendukung.

Hasil sketsa yang terpilih akan dilanjutkan ke proses digital. Media utama akan dilanjutkan ke tahap prototype. Tahap keempat, pada Tahap ini desain untuk media utama telah jadi dan akan lanjut ke proses prototype. Tujuannya untuk mendapatkan gambaran bentuk akhir yang akan dirancang. Sementara itu, prototype yang telah jadi juga akan dilakukan uji coba pada anak usia 10-12 tahun, dalam proses ini menggunakan partisipan dari lingkungan terdekat. Tahap kelima yaitu tahap akhir dalam perancangan ini. Pada tahap ini prototype yang telah di uji cobakan telah diproduksi. Hasil akhir tersebut akan menjadi gambaran tentang *board game* yang dirancang apakah sudah efektif, apabila sudah maka akan dilanjutkan ke proses percetakan dengan menggunakan material yang telah dikonsep.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Board game* ditujukan untuk anak usia 10-12 tahun yang bisa dimainkan oleh dua hingga tujuh pemain. Karakter yang akan digunakan berjumlah tujuh presiden Indonesia. Setiap pemain harus menjawab kuis yang sesuai dengan karakter yang didapatkan. *Board game* sebagai media utama dengan komponen-komponen pendukung seperti *board*, tujuh pion akrilik, dadu, kartu kesempatan, kartu penyerang, kartu kuis, kartu biografi, token reward, lencana juara pertama, dan buku panduan. *Board game* “7 Presiden Indonesia” memiliki berbagai merchandise berupa stiker, stiker nama, gantungan kunci, magnet bergambar, pembatas buku, notebook, kaos, tote bag, x-banner, dan feed Instagram.

### Warna

Pemilihan warna utama yang dipilih yaitu warna primer: merah, kuning, dan biru. Penggunaan warna ini untuk membedakan kartu kuis (biru), kartu kesempatan (kuning), dan kartu penyerang (merah). Terdapat penggunaan tujuh warna lain untuk menyesuaikan karakter dalam *board game*.

### Tipografi

*Board game* ini menggunakan dua font yaitu Riffic dan Nunito. Font riffic diaplikasikan sebagai logo dan headline. Font Nunito digunakan karena memiliki karakter yang mudah dan nyaman untuk dibaca dan diaplikasikan sebagai textline.

## Logo

Logo dirancang berdasarkan tema dalam *board game* dengan menggunakan aset dalam *board game* yaitu lencana juara pertama. Alasan terpilih karena lebih spesifik ke arah presiden dan memiliki kesan yang cocok untuk permainan, namun, dengan catatan semua bendera merah putih dalam desain tidak boleh ada penambahan *outline* di bagian tengahnya.



Gambar 1. Logo  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## Karakter

Karakter presiden Indonesia yang akan digunakan berjumlah tujuh, yaitu: Soekarno, Soeharto, B. J. Habibie, Abdurrahman Wahid, Megawati Soekarnoputri, Susilo Bambang Yudhoyono, Joko Widodo. Dengan bentuk kartun dan style ilustrasi yang digunakan disesuaikan untuk setiap karakter dari pakaian, warna dan pose. Style kartun digunakan karena cocok untuk target usia anak-anak.

## Board game

*Board game* yang terpilih merupakan menggunakan alur lurus untuk setiap pemain. Peletakan alur untuk setiap pemain dibuat bersilangan agar lebih leluasa apabila dimainkan hingga tujuh pemain. Posisi pion dari presiden ke pertama sampai ketujuh dimulai dari kiri ke kanan dan setiap petak start sudah diberikan nama untuk setiap presiden. Alasan dibuat urut karena, memaksimalkan petak yang kosong dengan ilustrasi yang sesuai dengan jasa setiap presiden yang digunakan dalam kuis.

*Board game* ini menggunakan board berukuran 60 cm x 46,7 cm yang dapat dilipat sehingga tidak memakan banyak tempat ketika disimpan. Setiap petak start memiliki nama masing-masing presiden untuk pelatakan pion.



Gambar 2. **Media Utama**  
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*

### **Pion Karakter**

Media utama dalam *board game* ini menggunakan pion berbahan akrilik yang menampilkan 7 presiden Indonesia secara 2 sisi, pion berukuran 3 cm x 5 cm. Pion diletakkan sesuai nama pada petak start.



Gambar 3. **Pion Karakter**  
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*

### **Token Reward**

*Board game* ini menggunakan token reward berbahan art paper 260 gr yang dicetak secara 2 sisi, pion berukuran 3,5 cm x 3,5 cm. Token reward didapatkan setelah berhasil menjawab kuis dengan benar dan berfungsi sebagai penanda pada petak kuis yang sudah terjawab.



Gambar 4. **Token Reward**  
*Sumber: Dokumentasi Pribadi*

### **Lencana Juara Pertama**

*Board game* ini menggunakan lencana juara pertama berbahan art paper 260 gr yang dicetak secara 2 sisi, lencana berukuran 5 cm x 12 cm. Lencana didapatkan kepada pemain yang telah berhasil menjawab semua kuis dengan benar.



Gambar 5. **Lencana**  
*Sumber: Dokumentasi Pribadi*

### **Kartu Kuis**

*Board game* ini menggunakan kartu kuis berbahan art paper 260 gr yang dicetak secara dua sisi, lencana berukuran 5 cm x 7,5 cm. Kartu kuis untuk setiap presiden memiliki jumlah 20 kartu dan untuk satu ronde permainan hanya membutuhkan empat kartu. Kartu kuis didapatkan ketika pion berada pada petak kuis dan dapat menjawab kuis tersebut di putaran berikutnya.



Gambar 6. **Kartu Kuis**  
*Sumber: Dokumentasi Pribadi*

### **Kartu Kesempatan**

Media utama dalam perancangan *board game* ini menggunakan kartu kesempatan berbahan art paper 260 gr yang dicetak secara dua sisi, lencana berukuran 5 cm x 7,5 cm. Kartu kesempatan didapatkan pada awal permainan dimulai dan ketika pion berada pada petak kesempatan. Kartu kesempatan digunakan untuk menambah langkah pion agar lebih cepat menuju petak kuis.



Gambar 7. **Kartu Kesempatan**  
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*

### **Kartu Penyerang**

*Board game* ini menggunakan kartu penyerang berbahan art paper 260 gr yang dicetak secara dua sisi, lencana berukuran 5 cm x 7,5 cm. Kartu penyerang didapatkan pada awal permainan dimulai dan ketika berhasil menjawab kuis dengan benar. Kartu kesempatan digunakan untuk mengurangi langkah pion lawan agar lebih lambat menuju petak kuis.



Gambar 8. **Kartu Penyerang**  
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*

### **Kartu Biografi**

*Board game* ini memiliki kartu biografi berbahan art paper 260 gr yang dicetak secara dua sisi, lencana berukuran 7,5 cm x 17 cm. Kartu biografi berfungsi untuk menentukan pion. Cerita dalam kartu biografi merupakan jawaban dari kuis untuk



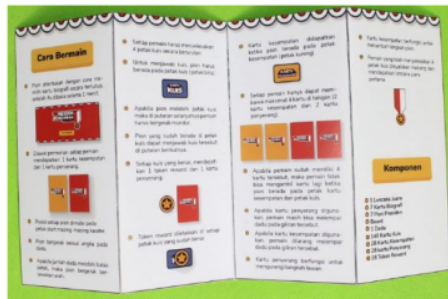
setiap presiden, namun kartu biografi hanya bisa dibaca selama satu menit saat awal permainan dimulai.



Gambar 9. Kartu Biografi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### Panduan

*Board game* ini menggunakan panduan berbahan art paper 210 gr yang dicetak dua sisi, panduan berukuran 28 cm x 14,6 cm. Panduan berisi cara bermain dan komponen-komponen yang terdapat di dalam kemasan.



Gambar 10. Panduan Permainan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### Packaging

Perancangan *board game* ini menggunakan packaging berbahan PVC 2 mm, packaging berukuran 33,5 cm x 24,9 cm.



Gambar 11. **Kotak Packaging**  
 Sumber: *Dokumentasi Pribadi*

**Media Pendukung**

*Board game* “7 Presiden Indonesia” memiliki berbagai *merchandise* berupa stiker, stiker nama, gantungan kunci, magnet bergambar, pembatas buku, *notebook*, kaos, *tote bag*, *x-banner*, dan *feed* Instagram.



Gambar 12. **Media Pendukung**  
 Sumber: *Dokumentasi Pribadi*

## UJI COBA

### Proses Uji Coba

Bagian ini berisikan penjelasan proses awal memulai menguji hasil *board game* “7 PRESIDEN INDONESIA”. Mulai dari menyiapkan *board game* untuk audience, hingga audience mencoba hasil karya yang dibuat. Berikut merupakan skema uji coba yang telah dilakukan kepada anak usia 10 tahun tanggal 3 Juni - 13 Juli 2022:

- Ukuran dan tulisan setiap komponen sudah sesuai dan dapat terbaca dengan jelas.
- Karakter pion cukup representatif dengan tokoh aslinya bagi anak-anak.
- Cara penggunaan kartu kesempatan dan kartu penyerang sering lupa sehingga harus melihat panduan secara berkala.
- Anak lupa dengan petak kuis yang sudah dijawab, karena tidak ada tanda untuk petak kuis yang telah dijawab dengan benar.
- Token yang telah didapat jarang digunakan untuk ditukarkan dengan kartu penyerang (Sebaiknya token digunakan sebagai penanda untuk setiap petak kuis yang sudah terjawab dan kartu penyerang akan langsung didapatkan ketika kuis berhasil dijawab).
- Permainan yang dimainkan oleh 2 orang berdurasi sekitar 25-35 menit, karena tidak pernah memainkan *board game* sehingga perlu adaptasi dengan sistem *board game*.
- Setelah bermain, anak-anak tertarik terhadap tokoh-tokoh presiden yang lain.
- Wadah untuk setiap komponen berfungsi dengan baik dalam permainan dan penyimpanan sehingga tidak berantakan.
- Perubahan fungsi token reward yang digunakan sebagai penanda petak kuis berfungsi dengan baik.

13

### Hasil Uji Coba

Bagian ini berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari pengujian *board game* “7 PRESIDEN INDONESIA”, apakah sesuai dengan yang diharapkan atau masih ada kekurangan/kelemahan yang ditemui. Hasil uji coba yang didapat

memberikan hasil yang sesuai dengan apa yang sudah dirancang dan direvisi, secara tidak langsung anak mendapatkan edukasi mengenai 7 presiden Indonesia melalui persaingan untuk menyelesaikan kuis secepat mungkin dengan bantuan seperti kartu kesempatan dan kartu penyerang.

- Pertama dari segi wadah untuk komponen memudahkan dalam bermain dan penyimpanan karena tidak perlu memindahkan isi komponen, sebelumnya tidak memiliki wadah.
- Kedua untuk ukuran setiap komponen dan ukuran font sudah sesuai dan mudah dibaca.
- Ketiga untuk token reward digunakan sebagai penanda petak kuis yang sudah benar, sebelumnya digunakan sebagai hadiah untuk mendapatkan kartu penyerang dan kurang efektif karena jarang digunakan.
- Keempat untuk karakter pion cukup representatif dengan presiden aslinya sehingga anak bisa mengenali tokoh presiden tersebut. Selain itu, juga terdapat kekurangan yang ditemukan seperti ukuran board bisa dibuat lebih besar lagi, serta aturan bermain bisa dibuat lebih simple untuk target usia anak-anak.



Gambar 13. Proses Uji Coba  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## Kesimpulan

Merancang sebuah *board game* memerlukan kreatifitas dan perlu adanya pengumpulan data yang lengkap dan valid, agar memudahkan sekaligus memperlancar proses perancangan. Mencari SWOT dari *board game* lain dapat membantu untuk proses pengumpulan data sekaligus dapat meningkatkan kualitas dari *board game* yang akan dirancang. *Board game 7 PRESIDEN INDONESIA* dapat memberikan pengetahuan dasar yang memberikan informasi mengenai tujuh Presiden Indonesia. Selain itu *board game 7 PRESIDEN INDONESIA* dapat menanamkan rasa nasionalisme dan pendidikan politik sejak dini yang dibutuhkan oleh anak-anak di masa depan dalam kehidupan berdemokrasi. Melalui permainan yang menyenangkan dan menantang membuat anak-anak tidak mudah bosan dan merasa jenuh.

Terdapat beberapa kendala yang dialami saat mengerjakan perancangan ini. Karakter presiden didesain semenarik mungkin untuk anak dan dalam proses membuat karakter presiden tersebut meskipun didesain lucu dan menarik tetap harus bisa representatif terhadap presiden tersebut.

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil evaluasi uji coba yang telah dilakukan, bahwa uji coba wajib dilakukan dalam proses perancangan *board game* untuk bisa melihat sejauh mana setiap komponen dari *board game* dapat berfungsi dan dimainkan dengan baik, agar bisa menentukan mana yang harus diubah dan diperbaiki. Hasil dari uji coba tersebut, juga memberikan banyak sumber inspirasi dan inovasi baru yang nantinya dapat ditambahkan kedalam *board game*. Tema *board game* ini diharapkan dapat menjadi salah satu media untuk menanamkan rasa cinta tanah air dan memupuk nasionalisme. Untuk semakin memperluas jangkauan, tema tentang tujuh Presiden Indonesia dapat dikembangkan ke dalam bentuk media yang lain, misalnya menggunakan media digital ataupun *mobile app*. Selain itu *board game* dapat digunakan untuk memberikan edukasi terkait wawasan kebangsaan yang sangat beragam di Indonesia, mengenai pahlawan nasional, tokoh-tokoh ilmu pengetahuan dan tokoh yang menginspirasi,

## Referensi

- Ainul Mufida, "Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun," *Barik* 8, no. 2 (2021): 51, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42217>.
- Elis Maryanti, Asep Sukenda Ekok, Riduan Febriandi, "Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4225, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>.
- Gunarsa, S. (2006). *Psikologi perkembangan anak dan dewasa*. Gunung Mulia.
- Hadi, M. U. (1998). *Memahami desain grafis, katalog pameran desain grafis*. LPK Visi.
- Istianto, T. (2013). *Jurnal DKV Adiwarna. Perancangan board game tentang bercocok tanam di rumah*, 1. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/572>
- Kristalydia, I. (2019). *Artika. Perancangan board game edukatif untuk mengenalkan cita-cita bagi anak usia 6-9 tahun*, 3. <https://ejournal.ikado.ac.id/index.php/artika/article/view/216>
- Maria Pratami Cahyaningtyastuti, "Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pentingnya Merawat Gigi Bagi Anak Usia Sekolah Dasar Maria," *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia* 02, no. 01 (2020): 45, <https://doi.org/10.33479/cd.v2i01.297>.
- Rohidi, T. R. (1984). *Lintasan peristiwa & tokoh seni rupa Indonesia baru*. IKIP Semarang Press.
- Uswatun Hidayah, Siti Quratul Ain, "Pengembangan Media Board Game Ular Tangga Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru," *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama* 13, no. 2 (2021): 557–576, <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1020>.

## Website

- ANRI. (n.d.). *Merajut harmoni dalam legasi*. Khazanah arsip kepresidenan. <https://anri-arsipkepresidenan.iheritage.id/dashboard>

# PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TUJUH PRESIDEN INDONESIA UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN

---

ORIGINALITY REPORT

---

# 16%

SIMILARITY INDEX

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="#">Angga Hendrawan, Christyan Budi Susilo, Cherly Barbara. "Perancangan Board Game Sebagai Media Penanaman Moral Bagi Anak Usia 6-9 Tahun Melalui Pendekatan Pendidikan Agama Kristen", Artika, 2019</a> Crossref	144 words — 3%
2	<a href="#">ejournal.ikado.ac.id</a> Internet	118 words — 3%
3	<a href="#">digilib.isi.ac.id</a> Internet	72 words — 2%
4	<a href="#">www.daftarinformasi.com</a> Internet	59 words — 1%
5	<a href="#">repository.upnjatim.ac.id</a> Internet	49 words — 1%
6	<a href="#">animoterkini.blogspot.com</a> Internet	46 words — 1%
7	<a href="#">lppm.unisnu.ac.id</a> Internet	38 words — 1%
8	<a href="#">statusfan.com</a> Internet	38 words — 1%

---

9	<a href="http://akacholik.blogspot.com">akacholik.blogspot.com</a> Internet	37 words — 1%
10	<a href="http://mafaterna.fapet.ub.ac.id">mafaterna.fapet.ub.ac.id</a> Internet	35 words — 1%
11	<a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet	30 words — 1%
12	<a href="http://rajatrepik.com">rajatrepik.com</a> Internet	25 words — 1%
13	<a href="http://www.iii.ac.id">www.iii.ac.id</a> Internet	24 words — 1%
14	<a href="http://www.jackorswell.com">www.jackorswell.com</a> Internet	24 words — 1%

---

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES < 1%

EXCLUDE MATCHES OFF