

BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN PERDAMAIAN PEMUDA DAN PEMUDI LINTAS IMAN DI KOTA AMBON

Alce Albartin Sapulette, Yamres Pakniany

Institut Agama Kristen Negeri Ambon

ypakniany@gmail.com

Informasi Artikel:

Dikirim: (16 Juli 2019 ; **Direvisi:** (14 Oktobe 2019); **Diterima:** (27 Oktober 2019)

Publish (15 November 2019)

Abstrak: Aktivitas perdamaian kini telah menjadi fenomena sosial yang terus dilakukan untuk membangun relasi antar identitas. Berbagai metode digunakan dengan tujuan untuk membuat masyarakat memahami pesan yang disampaikan. Masyarakat yang menjadi sasaran aktivitas perdamaian dilakukan adalah masyarakat yang pernah mengalami konflik sosial. Kota Ambon merupakan salah satu daerah konflik yang menjadi sasaran aktivitas perdamaian dilakukan. Konflik yang pernah melanda Kota Ambon kini telah selesai, namun perlu ada aktivitas perdamaian yang dilakukan untuk terus memperkuat narasi-narasi damai yang telah tercipta. *Board game* merupakan salah satu aktivitas perdamaian yang dilakukan untuk memperkuat narasi damai di Kota Ambon. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa *board game* mengandung nilai-nilai kepribadian dan nilai-nilai kebersamaan yang dapat dijadikan sebagai modal sosial untuk membangun damai antar pemuda dan pemudi lintas iman. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur, observasi dan wawancara. Analisa data dilakukan dengan menggunakan model interaktif yang meliputi, reduksi data, penyajian data dan penarikan simpulan. Penelitian dilakukan pada bulan Maret 2019 di Kota Ambon. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui nilai-nilai *board game* dalam membangun perdamaian antar pemuda dan pemudi lintas iman di Kota Ambon.

Kata kunci: *Board game*, perdamaian, pendidikan, Kota Ambon.

Abstract: *Peace activity is a social phenomenon which has been done in order to develop a good relation among interfaith society. Many methods have been conducted which aim to create a good message in the society. The peace activity is done among the society that has experienced social conflict in their life. Ambon is one of the conflict areas that is suitable for any peace activities. Although the conflict has finished for years, the peace activity needs to be repeated more in order to strengthen the power of peace in Ambon. This research found that board games contain togetherness value and also identity value which are important to develop the idea of peace among youngsters. This research uses qualitative methods with data collection techniques through literature study, observation and interviews. Data analysis is performed using an interactive model that includes, data reduction, data presentation and drawing conclusions. The study was conducted in March 2019 in Ambon city. The purpose of this study was to determine the values of board games in building peace between youth and cross-faith young women in Ambon city.*

Keyword: *Board game, peace, education, Ambon city.*

PENDAHULUAN

Agama dan sistem kepercayaan merupakan salah satu entitas yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat Indonesia. Telah lama masyarakat Indonesia hidup dalam sebuah penghayatan terhadap sistem kepercayaan tertentu. Sistem kepercayaan awal yang dianut oleh masyarakat adalah sistem kepercayaan yang sifatnya tradisional. Sistem kepercayaan ini, kemudian mengalami perkembangan dengan masuknya agama yang dibawa oleh kolonialisme. Identitas keagamaan mulai dimiliki oleh setiap individu. Identitas keagamaan itu turut menentukan kehidupan sosial, budaya dan agama masyarakat. Kehidupan sosial antar identitas tercipta dengan baik, tanpa ada konflik. Keragaman identitas yang dimiliki dijadikan sebagai kekuatan untuk hidup bersama antar umat beragama.

Entitas agama terus mengalami perkembangan dari masa ke masa. Nilai-nilai keagamaan yang menjadi modal sosial untuk membangun harmoni hidup antar umat bergama, mulai mengalami pergeseran. Agama yang otentik sejatinya menyuarakan

kedamaian bagi para pemeluknya, kini mengalami degradasi akibat klaim kebenaran. Indonesia sebagai negara yang plural, kini diperhadapkan dengan isu-isu agama yang kerap menjadi pemicu perdebatan. Perdebatan antar identitas keagamaan tergeser hingga ke ruang-ruang publik. Kehidupan umat beragama diwarnai dengan menguatnya radikalisme dan ekstrimisme yang memunculkan kegelisahan dan kekuatiran di berbagai kalangan, mulai dari lingkup keluarga hingga lingkup sosial masyarakat.

Radikalisme dan ekstrimisme merupakan gerakan-gerakan yang sangat merugikan masyarakat. Gerakan radikal dan ekstrimisme sedang menyerang sebagian masyarakat Indonesia. Berbagai tindakan kekerasan yang terjadi di Indonesia, pada umumnya dikaitkan dengan agama, misalnya penyerangan yang terjadi di gereja Santa Lidwina di Yogyakarta. Pada tataran ini, agama dijadikan sebagai basis untuk berbagai tindakan kekerasan. Selain itu, agama menjadi objek klaim kebenaran oleh kelompok-kelompok radikal yang dibarengi dengan tindakan-tindakan kekerasan. Akibat radikalisme dan

kekerasan ekstrim atas nama agama, membuat wajah agama menjadi berbahaya. Agama dikatakan sebagai pemicu konflik antar umat beragama. Bahkan berbagai tindakan kekerasan, aksi terorisme, dan radikalisme yang kerap mengorbankan harkat hidup manusia seringkali dikonotasikan mengakar dari spirit atau dogma radikal dari agama-agama tertentu. Wajah agama lantas dilukiskan sebagai wajah yang berbahaya menurut pandangan sebagian ilmuwan modern, dan wajah tersebut perlu ditinggalkan.

Nada sinisme terhadap agama yang lebih daripada itu, adalah manusia dapat hidup lebih baik tanpa agama. Menyikapi sikap sinisme sebagian kaum ilmuwan modern itu, Keith Ward (2009), seorang filsuf agama dalam bukunya *Benarkah Agama Berbahaya?* mengatakan bahwa banyak konflik antar agama tidak disebabkan oleh keyakinan religius, tetapi oleh ketidaksempurnaan atau cacat personalitas dari pemeluk agama, yang mempengaruhi keyakinan dan praktek religiusnya. Tidak hanya itu, dalam studi historis dan psikologis yang dilakukannya, Keith Ward tiba

pada suatu kesimpulan bahwa manusia akan memiliki efek kejiwaan dan perilaku yang lebih buruk jika kehidupannya dijalani tanpa agama, sebab agama telah terbukti sebagai penegak nilai-nilai moral, kebaikan (*virtue*) yang hakiki, yang bersumber dari paham atau ajaran tentang Tuhan yang adalah sumber kebaikan dan kehidupan bagi seluruh ciptaan (Keith Ward 2009).

Radikalisme dan ekstrimisme merupakan musuh bersama semua umat beragama yang perlu dilawan secara bersama pula. Pemuda dan pemudi lintas iman juga memiliki tanggungjawab untuk memerangi setiap aksi radikalisme dan ekstrimisme. Keragaman identitas yang dimiliki perlu dihargai dan dijadikan sebagai modal dalam membangun hidup bersama. Karena setiap identitas memiliki keunikan dan perlu dihargai. Keunikan yang dimaksud adalah nilai-nilai yang terkandung di dalam setiap identitas yang dimiliki, seperti nilai-nilai budaya. Pancasila telah menjadi rumah bersama untuk semua identitas. Karena itu, setiap insan di Indonesia perlu saling menghargai dan menghormati serta menjunjung nilai-

nilai Pancasila, guna membangun hidup yang harmonis.

Upaya untuk membangun perdamaian dan hidup bersama dalam keragaman, merupakan tanggungjawab semua identitas, termasuk pemuda dan pemudi. Pemuda dan pemudi merupakan *pionir* bangsa yang memiliki peran untuk menjaga keutuhan bangsa. Wajah Indonesia yang aman, damai dan bebas dari ancaman radikalisme dan ekstrimisme harus diciptakan. Dalam kaitan dengan itu, maka kolaborasi dan kerjasama mesti menjadi landasan berpijak. Pemuda dan pemudi lintas iman di Kota Ambon adalah salah satu bentuk nyata peran pemuda dan pemudi Indonesia dalam mengerjakan perdamaian. Keragaman identitas, suku, agama dan kelas sosial tidak dijadikan sebagai alasan untuk saling mengucilkan, melainkan dijadikan sebagai kekuatan untuk saling mendukung. Kenyataan ini terlihat ketika pemuda dan pemudi lintas iman terlibat bersama membangun serta memperkuat narasi damai di Kota Ambon.

Board game merupakan salah satu media yang digunakan oleh pemuda dan pemudi di Kota Ambon

dalam membangun dan memperkuat narasi damai antar identitas. Media *board game* adalah jenis permainan yang berisikan *values* yang dapat mengikat setiap identitas yang ada. *Board game* dapat membantu memberikan pemahaman kepada masyarakat, termasuk para pemuda dan pemudi lintas iman mengenai pentingnya membangun perdamaian dan harmoni hidup antar identitas. Media ini dapat digunakan sebagai media pendidikan perdamaian, sebab nilai-nilai yang terkandung di dalamnya adalah nilai-nilai yang holistik dan dapat diterima oleh semua kalangan usia dan identitas. Berdasarkan latar belakang ini, maka rumusan pertanyaan penelitian ini adalah, mengapa *board game* dapat dijadikan sebagai media pendidikan perdamaian di Kota Ambon?

KERANGKA TEORITIS

Untuk memberikan landasan teoritis dalam memperkuat tulisan ini, maka disajikan konsep teoritis yakni pendidikan perdamaian. Konsep pendidikan perdamaian dijadikan sebagai dasar penulisan ini, karena tulisan ini hendak melihat media *board game* sebagai media pendidikan perdamaian yang dapat

membantu membangun dan memperkuat narasi damai antar pemuda dan pemudi lintas iman di Kota Ambon. Untuk lebih memahami konsep dasar pendidikan perdamaian, maka terlebih dahulu dibahas mengenai konsep pendidikan dan perdamaian.

PENDIDIKAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang bertujuan mendewasakan anak yang mencakup kedewasaan intelektual, sosial dan moral (Saidiharjo, 2004). Pada prinsipnya pendidikan berperan penting dalam mengembangkan karakter dan wawasan berpikir manusia. Lebih daripada itu, pendidikan disebut sebagai gerbang kemajuan suatu bangsa. Secara rasional, melalui proses pendidikan, dihasilkan generasi yang berwawasan luas dan cerdas. Kecerdasan itulah yang dijadikan sebagai modal sosial untuk membangun negaranya (Wulandari, 2010). Negara yang berkembang dan maju adalah negara yang menjunjung nilai-nilai kebersamaan dan menjadikan keragaman identitas sebagai kekuatan untuk bekerjasama membangun negara dan bangsa.

Menurut Marimba (1989), pendidikan adalah proses atau perbuatan yang khusus diperlakukan oleh manusia sesuai dengan kodrat yang dianugerahkan Tuhan. Bagi Marimba, ciptaan yang lain tidak membutuhkan pendidikan, tetapi manusia membutuhkan pendidikan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha untuk menjembatani manusia yang memiliki kemampuan-kemampuan yang diperlukan untuk melangsungkan tugas hidupnya. Hal ini sejalan dengan pandangan dari Purwanto (1995), bahwa pendidikan adalah usaha orang dewasa dalam pergaulannya dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya kearah kedewasaan.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilannya bagi keberlanjutan bangsa dan negara. Perspektif lain juga diungkapkan oleh Sukendar (2011) yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh individu atau orang lain guna menuju kesempurnaan, sehingga mau dan mampu melaksanakan norma-norma kebenaran dan kebaikan.

PERDAMAIAN

Perdamaian adalah istilah untuk menyebut suatu kondisi yang harmoni, aman, serasi dan saling pengertian. Perdamaian juga dapat diartikan sebagai suasana yang tenang dan tidak adanya kekerasan (Wulandari, 2010). Kondisi yang damai pada akhirnya berdampak pada kehidupan sosial masyarakat. Kerukunan antar warga masyarakat tercipta dan menjadi jalan hidup. Lebih lanjut, Wulandari (2010) menjelaskan bahwa untuk mewujudkan kondisi masyarakat dari tingkatan mikro sampai tingkatan makro, maka setiap orang perlu memiliki sikap tenggangrasa dengan orang lain. Selain itu, setiap orang juga harus mampu saling memahami, empati, kerjasama dan *respect*

terhadap orang lain. Aspek-aspek ini merupakan aspek fundamentalis yang harus dimiliki oleh setiap individu.

Perdamaian berasal dari kata dasar “damai” yang menurut Ichsan Malik (2008) dapat didefinisikan sebagai dihormatinya manusia dan kemanusiaan secara optimal. Menurut Ichsan, damai tidak hanya sebatas pada berakhirnya perang atau berhentinya konflik kekerasan. Tetapi damai merupakan kondisi yang diciptakan oleh sistem sosial, ekonomi, politik, keamanan dan pertahanan secara efektif yang berujung pada terwujudnya keadilan kepada semua pihak. Menurut Johan Galtung (2007) damai diartikan dalam dua perspektif. Pertama, damai yang bernada negatif, yakni ketidakadaan perang atau kondisi tanpa konflik langsung (*absent of conflict*). Kondisi ini tidak terjadi dengan sendirinya, namun membutuhkan keterlibatan semua komponen yang berkonflik dalam menginisiasi rekonsiliasi, termasuk keterlibatan pemerintah. Kedua, damai yang bernada positif, yakni suasana yang mengedepankan kesejahteraan, kebebasan dan keadilan di dalam masyarakat. Damai positif dan damai negatif digunakan

oleh Galtung untuk menggambarkan struktur sosial dan budaya sebagai perdamaian (Tilahun, 2015). Pernyataan Galtung mengenai damai positif dan negatif, memberikan gambaran yang mendasar bahwa perdamaian tidak selamanya dimaknai dalam perspektif negatif saja.

PENDIDIKAN PERDAMAIAN

Pendidikan dan perdamaian memiliki peranan penting dalam membangun kehidupan sosial antar masyarakat yang berbeda identitas. Pendidikan perdamaian merupakan upaya menciptakan kehidupan sosial yang harmonis antar identitas. Lebih daripada itu, pendidikan perdamaian bertujuan untuk menciptakan perspektif individu guna berwawasan universal dalam membangun harmonisasi dalam keragaman. Dalam beragam defenisi istilah yang digunakan adalah pendidikan damai, namun istilah yang digunakan penulis adalah pendidikan perdamaian, sehingga konsep-konsep tentang pendidikan damai dalam referensi tertentu, dikonstruksi oleh penulis dengan istilah pendidikan perdamaian.

Defenisi pendidikan perdamaian menurut Badan PBB adalah proses mempromosikan pengetahuan, keahlian-keahlian, sikap dan nilai-nilai yang diperlukan untuk membawa perubahan perilaku atau karakter yang memungkinkan individu mencegah konflik dan kekerasan, serta mampu untuk menyelesaikan dan menciptakan kondisi yang damai. Pandangan lain juga dikemukakan oleh Aghulor dan Iwegbu (Babatunde dan Salawudeen, 2014) yang mengatakan bahwa pendidikan perdamaian merupakan program untuk menanamkan kepada warga mengenai relevansi perdamaian, baik dalam konteks kehidupan individu, komunitas maupun nasional. Gabriel Salamon sebagaimana dikutip oleh Danesh (2006), mengungkapkan empat kategori pendidikan perdamaian, yakni: (1) pendidikan perdamaian merupakan aktivitas perubahan *mindset*. (2) Pendidikan perdamaian merupakan aktivitas yang menanamkan kecakapan atau *skill*. (3) Pendidikan perdamaian sebagai promosi hak asasi manusia. (4) Pendidikan perdamaian sebagai

aktivitas pengelolaan hidup dan promosi budaya damai.

Eka Hendry AR (2015), berpendapat bahwa pendidikan perdamaian adalah membangun kemandirian pada masyarakat agar mampu membangun masyarakatnya secara damai dan mampu mengatasi segala persoalan yang ada. Dalam perspektif yang lain bahwa pendidikan perdamaian menempatkan masyarakat menjadi aktor atau agen utama dari proses *peace building* dan *conflict resolution*. Senada dengan pendapat Eka Hendry AR dan Ian M. Haris (2004), menjelaskan bahwa pendidikan perdamaian (*peace education*) mengajarkan tentang akar kekerasan, alternatif terhadap kekerasan, bentuk-bentuk kekerasan, serta proses-proses yang bervariasi sesuai konteks masyarakat. Selanjutnya Ian M Harris (2002) mengatakan bahwa tujuan dari pendidikan perdamaian adalah untuk menghargai kekayaan konsep perdamaian; untuk mengatasi ketakutan; untuk memberikan informasi tentang sistem keamanan; untuk menyediakan perilaku; untuk mengembangkan pemahaman antar budaya; untuk memberikan orientasi

masa depan; untuk mengajarkan perdamaian sebagai suatu proses; untuk mempromosikan konsep perdamaian disertai dengan keadilan sosial; untuk merangsang rasa hormat terhadap kehidupan; dan untuk mengakhiri kekerasan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Bogdan dan Taylor (1975 dalam Moleong, 2002) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari masyarakat dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian ini dilakukan di Kota Ambon. Informan yang menjadi tinjauan adalah pemuda dan pemudi lintas iman yang terlibat sebagai agen perdamaian dan yang pernah mengikuti pelatihan *board game*. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dengan informan, sedangkan data sekunder diperoleh melalui literatur-literatur yang relevan dengan topik penelitian ini. Analisa data dilakukan dengan menggunakan model interaktif yang

dikemukakan oleh Huberman dan Miles (1992 dan Idrus 2009). Model interaktif meliputi proses reduksi data, penyajian data dan penarikan simpulan atau verifikasi. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2019.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya untuk mengedukasi masyarakat tentang nilai-nilai hidup bersama dalam keragaman identitas terus dilakukan oleh berbagai elemen, seperti pemerintah, lembaga swadaya masyarakat hingga kelompok-kelompok masyarakat. Secara khusus lembaga swadaya masyarakat (LSM) di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia terus mengupayakan kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat dalam membangun perdamaian. Salah satu LSM yang turut mengambil bagian dalam memperjuangkan perdamaian di Indonesia adalah *Peace Generation* yang berpusat di Kota Bandung.

Yayasan *Peace Generation* didirikan atas inisiatif dua orang yang berbeda agama. Dua orang yang dimaksud adalah Irfan Amalee (Islam) dari Indonesia dan Erik Lincon (Katolik) dari Amerika. Meskipun mereka mempunyai latarbelakang dan

kebudayaan yang berbeda, tetapi mereka memiliki sebuah konsep yang sama tentang solusi masalah konflik di Indonesia khususnya dan umumnya di dunia. Konsep yang dijadikan sebagai basis membangun perdamaian adalah dengan melibatkan generasi muda. Untuk mengaplikasikan konsep tersebut, maka *Peace Generation* mengadakan berbagai program seperti, *Board Game for Peace, Peacesantren, Talk the Peace, Kick for Peace, Peacetival* dan *Peace Camp*.

Program-program perdamaian yang dilakukan oleh *Peace Generation* merupakan program-program yang sifatnya memberikan pengetahuan kepada generasi muda dalam membangun damai antar suku, agama, ras dan budaya. Program-program ini tidak hanya berpusat pada satu daerah, namun telah menyebar ke berbagai daerah di Indonesia, bahkan di luar negeri. Daerah-daerah yang telah dikunjungi oleh *Peace Generation* di Indonesia, antar lain Cirebon, Makasar, Palu, Samarinda, Malang, Palembang, Bima dan Ambon. Salah satu program yang dilakukan di Kota Ambon adalah *board game for peace*. Kegiatan ini

melibatkan 30 siswa SMA dan 30 mahasiswa. Identitas agama masing-masing peserta sangat beragam, ada yang beragama Islam, Kristen, Hindu, Budha dan Katolik. Para peserta dibekali dengan materi-materi yang berkaitan dengan perdamaian. Akhir dari kegiatan tersebut, para peserta mencupakan janji damai dan diaktakan sebagai agen perdamaian.

BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PERDAMAIAN

Board game adalah permainan berkelompok yang dilakukan oleh 5-6 orang dengan tujuan untuk membangun kebersamaan dan menjaga kedamaian. *Board game* yang digagas oleh *Peace Generation*, terdiri dari tiga bentuk yakni *Galaxy Obscurio*, *The Rampung* dan *Semester Baru*. Masing-masing permainan memiliki keunikan tersendiri. Namun tujuan yang dimiliki adalah untuk menghindari kekerasan ekstrim dan membangun serta memperkuat narasi damai. Dalam penelitian ini, hanya *Galaxy Obscurio* dan *The Rampung* yang dibahas. Karena dua permainan ini yang digunakan dalam aktivitas perdamaian oleh pemuda dan pemudi lintas iman di Kota Ambon

Galaxy obscurio bercerita tentang lima makhluk luar angkasa yang hidup di enam planet: Moyo, Rinca, Selio, Battoa, Weda dan Rimunja. Kartu remi terdiri dari 46 kartu utama, 33 kartu alien, 7 *virus asteroid visco*, dan 6 kartu kristal. Tugas dari para pemain adalah menjaga planet beserta isinya, sehingga tidak terkena virus. Supaya *galaxy* tetap aman dan bebas dari virus, maka masing-masing pemain tidak boleh menyebarkan virus. Jika ada yang terkena virus, maka pemain lainnya harus membantu menghilangkan virus dengan menjual *point* yang telah dikumpulkan kepada bandar. Para pemain dihadapkan dengan pilihan apakah terus membangun planetnya masing-masing atau membantu menangkal virus agar dunia tetap aman dan permainan terus berjalan. Singkatnya permainan berakhir ketika salah satu pemain terjangkit 3 virus atau salah satu sudah mencapai point 20 atau token virus habis maka *galaxy* tercemar dan semua pemain kalah.



Gambar 1. *Galaxy Obscurio*

Sumber: <http://arezbyarez.blogspot.com/2018/10/saya-perdamaian-dan-board-game.html>

Tidak berbeda dengan *Galaxy Obscurio*, permainan *The Rampung* (Rawat Kampung) juga memiliki tujuan untuk menjaga wilayah agar tetap aman, damai dan sejahtera. Permainan *The Rampung* mengandaikan papan utama adalah sebuah desa yang diisi oleh warga dari berbagai profesi dan memiliki 6 dusun. Terdapat 6 karakter atau profesi dalam permainan ini, seperti petani, tenaga kesehatan, peternak, ibu-ibu warung, pemilik warnet dan tukang ojek. Pemain akan disibukkan dengan koin dan “tanam saham” di setiap desa yang tengah disinggahi. Pemain pertama yang berhasil

menanam saham miliknya di setiap lini maka jadi pemenang. Atas dasar itulah antara ambisius yang berlebihan dan egoisitas atau membangun desa secara bersama dan gotong-royong. Komponen kartu yang kalau dijumlahkan mencapai 43 kartu yang beragam, 25 token uang nominal 1, 10 token uang nominal 5. Permainan berakhir bila salah satu pemain mendapat 3 kartu *recruited* atau setiap pemain memiliki satu kartu *recruited* atau salah satu pemain berhasil menanam saham di desa.



Gambar 2. *The Rampung*

Sumber:

<https://spiritsumbar.com/peace-generator-padang-gelar-bgfp-2-0-batch/>

Menurut informan LS, *board game* dikatakan sebagai media perdamaian, karena kehadiran *board game* bertujuan memberikan narasi alternatif sebagai upaya pencegahan anak muda terhadap intensi dan perilaku yang mengarah pada ekstremisme kekerasan (kekerasan

berbasis ideologi, misalnya keagamaan, ras, atau ideologi kelompok).

Board game sebagai media pembelajaran sedang mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Alasan lain, *board game* sendiri memiliki potensi yang sangat besar sebagai media yang mampu menyampaikan pesan dengan penyampaian yang lebih santai dan menyenangkan. *Board game* dapat dimainkan baik di ruang kelas hingga ruang publik dengan kelompok *audiens* yang lebih terfokus.

Hal senada juga disampaikan oleh informan YH, WS dan SR. Menurut informan-informan ini, *board game* dikatakan sebagai media perdamaian, karena saat bermain *board game* pikiran individu akan didesain secara tidak sadar untuk menjadi orang yang *superior* atau *competitor*, sehingga tindakan yang dilakukan akan merugikan orang lain. Itu sebabnya *board game* sebagai media perdamaian untuk menjadi *alarm* yang harus mengutamakan sikap peduli dan toleransi terhadap sesama.

Selain itu, dengan bermain *board game* individu dengan cukup

mudah dapat menggali berbagai macam nilai-nilai kehidupan yang seringkali tidak disadari merupakan kebiasaan yang memiliki dampak besar dalam kehidupan. *Board game* ini sangat menarik dijadikan sebagai media perdamaian. Karena *board game* dapat menawarkan ruang media komunikasi untuk semua orang terlibat dalam mengidentifikasi karakter dan perilaku bersama dengan orang lain.

Board game sebagai media perdamaian berfungsi mengedukasi setiap individu untuk secara kolektif membangun dan memperkuat narasi-narasi damai yang telah menjadi warisan leluhur. Kekerasan ekstrim, radikalisme dan berbagai tindakan kekerasan yang mengatasnamakan agama perlu dilawan. *Board game* menawarkan sebuah alternatif baru dalam upaya-upaya perdamaian. *Board game* adalah usaha sadar yang bertujuan mendewasakan pemuda dan pemudi lintas iman secara sosial dan moral untuk saling menghargai dan mendukung untuk kemajuan bersama. Hal ini sejalan dengan pandangan Saidiharjo (2004) dan Wulandari (2010) tentang kedewasaan intelektual dan kecerdasan sebagai

modal sosial dalam membangun kehidupan yang damai antar identitas.



Gambar 3. Salah satu aktivitas bermain *board game*

NILAI-NILAI *BOARD GAME* DALAM MEMBANGUN PERDAMAIAN

Setiap permainan, tentunya memiliki nilai yang membuat para pemain untuk terus bersemangat dalam bermain. Hal ini juga dimiliki oleh *game Galaxy Obscurio* dan *The Rampung*. Nilai-nilai yang terkandung dalam *board game* dapat diklasifikasikan dalam dua kategori, yakni *personality values* (nilai-nilai kepribadian) dan *common values* (nilai-nilai kebersamaan).

Nilai-nilai kepribadian yang terkandung dalam *board game*, yakni:

1. **Kepemimpinan.** Ketika bermain, individu

diperhadapkan dengan berbagai pilihan, seperti membantu teman yang terserang virus, atau memilih untuk menyerang. Pada konteks ini, jiwa kepemimpinan sangat dibutuhkan. Seorang pemimpin yang baik, tentunya dengan bijak dapat mengambil keputusan yang berdampak pada kesejahteraan wilayah dan juga orang lain.

2. **Toleransi dan Empati.** Dalam *board game*, individu diajarkan untuk melakukan tindakan toleransi kepada sesamanya. Nilai toleransi ini terjadi, ketika individu menghargai keputusan yang dilakukan oleh sesamanya. Selain itu, toleransi juga terjadi ketika ada tindakan empati yang diberikan oleh individu kepada sesamanya dengan mengorbankan poin yang dimiliki untuk menolong teman yang terkena virus.

3. **Kepercayaan diri.** Nilai kepercayaan diri dalam *board game* ini, tercipta ketika individu melakukan tindakan menolong teman yang terserang virus. Selain itu, nilai ini juga

teraktualisasi melalui tindakan yang dilakukan saat mengambil keputusan untuk bermain. Keputusan untuk bermain merupakan wujud kepercayaan diri dari individu.

Selain nilai-nilai kepribadian itu, ada pula nilai-nilai kebersamaan yang terkandung dalam *board game*, yakni:

1. **Kepercayaan sosial.** Nilai kepercayaan sosial yang dimaksud adalah nilai saling percaya yang terbangun di kalangan individu yang bermain *board game*. Nilai ini tercipta ketika ada individu yang rela mengorbankan *point* yang sudah dikumpulkan untuk menyelamatkan temannya dari virus, dengan harapan ketika dirinya terkena virus, maka temannya juga dapat menolongnya.
2. **Kerjasama.** Nilai kerjasama ini tercipta, ketika semua peserta yang bermain *board game* sepakat untuk menyusun strategi bermain, sehingga terhindar dari virus. Ada kesepakatan bersama yang dibangun untuk menyelamatkan

galaxy dan dusun agar terhindar dari virus (kejahatan).

3. **Saling menghargai.** Nilai ini diperoleh ketika satu individu dapat menghargai keputusan dari temannya. Keputusan untuk mengambil langkah dan keputusan untuk menolong yang terkena virus ataupun tidak menolong. Apapun keputusan yang diambil, setiap individu wajib untuk menghargai.

Nilai-nilai kepribadian dan nilai-nilai kebersamaan merujuk pada karakteristik individu dalam membangun relasi dengan orang lain. Relasi yang dibangun adalah relasi yang tanpa curiga, diskriminasi, dan eksklusivitas. Relasi yang bermakna dan menghidupkan merupakan bagian penting yang perlu terus diaktakan dalam kehidupan sosial masyarakat.

Nilai-nilai yang dimiliki *board game* adalah nilai-nilai yang dapat dijadikan sebagai dasar untuk membangun perdamaian. Karena nilai-nilai tersebut lahir dan ditemukan ketika bermain *board game*. Melalui *board game*, peserta diajak mengalami langsung konflik dan berupaya untuk membangun

damai, sehingga pengalaman bermain *board game* menjadi kekuatan dalam menghargai dan menghidupkan. Dalam kaitan dengan itu, maka perlu ada kerjasama dan kolaborasi untuk mewujudkan perdamaian secara bersama. Jika ini dapat dilakukan, maka ketahanan masyarakat terbentuk dan konflik dapat dihindari. Karena kondisi yang damai tentu berdampak pada kehidupan sosial masyarakat.

Nilai-nilai yang ditawarkan dalam permainan *board game* menjadi modal sosial untuk menciptakan keharmonisan di dalam kehidupan sosial masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat Ichsan Malik (2008) tentang definisi “damai” yakni dihormatinya manusia dan kemanusiaan secara optimal. Artinya setiap individu yang hidup di Indonesia memiliki hak dan kewajiban untuk menikmati setiap sumber daya alam dan fasilitas yang disediakan oleh pemerintah. Selain itu, setiap individu memiliki hak untuk dihargai dan dihormati, keyakinan yang dimiliki.

KESIMPULAN

Board game merupakan salah satu media yang menjadi ruang bagi pemuda dan pemudi lintas iman untuk

saling mengekspresikan identitas, berbagi, dan mendengar identitas yang dimiliki. *Board game* menjadi media pemersatu pemuda dan pemudi lintas iman, karena dengan bermain *board game*, maka prasangka dan curiga terhadap identitas yang lain dapat dihindari. *Board game* salah satu alternatif media melenial untuk mempertemukan pemuda lintas iman untuk berbagi bersama, saling memahami dan menghargai.

Nilai-nilai yang terkandung dalam *board game* dapat dijadikan sebagai dasar untuk membangun hidup bersama antar identitas. Nilai-nilai yang dimaksud adalah nilai-nilai kepribadian dan nilai-nilai kebersamaan. Nilai-nilai kepribadian meliputi, kepemimpinan, toleransi dan empati, serta kepercayaan diri. Nilai-nilai kebersamaan terdiri dari nilai kepercayaan sosial, kerjasama dan saling menghargai.

DAFTAR PUSTAKA

- Babatunde A.A & Selawudeen M.O. 2014. The Place of Indegenous Proverbs in Peace Education in Negeria: Implications for Social Studies Curriculum. International Journal of Humanities and Social,

- Volume 4, Number 2.
Published by Center for
Promoting Ideas (CPI). USA.
- Danesh H. B. 2006. Towards an
Integrative Theory of Peace
Education. *Journal of Peace
Education*, Volume 3, Nomor
1.
- Eka Hendra AR. 2015.
Pengarutamaan Pendidik
Damai (*Peaceful Education*)
Dalam Pendidikan Agama
Islam. (Solusi Alternatif
Upaya Deradikalisasi
Pandangan Agama). *Jurnal
AT-Turats*, Volume 9, Nomor
1.
- Harris Ian. 2002. "Conceptual
Underpinnings of Peace
Education" in G Salomon &
B. Nevo (editor) *Peace
Education: The Concept,
Principles and Practices
Around the World*. New
York: Lawrence Erlbaum.
- Harris Ian. 2004. *Peace Education
Theory*. *Journal of Peace
Education*, Volume 1,
Number 1. Taylor & Francis
Ltd. Carfax Publishing.
- Indrus M. 2009. *Metode Penelitian
Ilmu Sosial. Pendekatan
Kualitatif dan Kuantitatif*. PT.
Gelora Aksara Pratama.
- Johan Gantung. 2007. A Mini Theory
of Peace. Artikel online:
http://www.transnational.org.Resourch_Treasures/2007/Galtung_MiniTheory.html, diunduh
pada tanggal 10 Juni 2019.
- Keith Ward. 2009. *Benarkah Agama
Berbahaya?* Yogyakarta:
Kanisius.
- Malik Ichsan. 2008. *Kedamaian,
Keadilan, Hak Asasi dan
Penegakan Hukum*. (Makalah
Presentasi Kuliah
Pascasarjana IAIN
Walisongo. Semarang 27-28
Maret.
- Marimba Ahmad D. 1989. *Pengantar
Filsafat Pendidikan Islam*.
Bandung: al-Maarif.
- Moleong Lexy J. 2002. *Metodologi
Penelitian Kualitatif*.
Bandung: Remaja
Rosdakarya.
- Purwanto Ngalm. 1995. *Ilmu
Pendidikan Teoritis dan
Praktis*. Bandung: Remaja
Rosdakarya.
- Saidiharjo. 2004. *Pengembangan
Kurikulum Ilmu Pengetahuan
Sosial*. Yogyakarta.
- Sukendar. 2011. *Pendidikan Damai
(Peace Education) Bagi
Anak-Anak Korban Konflik*.
Jurnal Walisongo, Volume 2,
Nomor 2.
- Tilahun Temesgen. 2015. Johan
Galtung's Concept of Postive
and Negative Peace in the

Contemporary Ethiopia: an
Appraisal. Academic
Research Journal Volume 3,
Number 6.