

**Produk *Peace Socio Academy Boardgame* Wawuh sebagai Media Pengenalan dan Pencegahan Diskriminasi terhadap Kelompok Minoritas: Studi Deskriptif Uji Bermain pada Anggota Pramuka UIN Sunan Gunung Djati Bandung**

**Abdul Azis Muharam Mulyadi**

Jurusan Studi Agama Agama

Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

abdulazismuharam9@gmail.com

**Abstract**

Discrimination against minority groups still occurs in Indonesia, both in the form of verbal and non-verbal violence. The last discrimination that occurred was the closure of the Ahmadiyah Mosque in Garut, West Java in 2021. According to Foucault, discrimination occurs due to the existence of a power system to regulate knowledge and hegemony in society through the normalization of knowledge which is a tool of power so that discrimination and even intolerance can be justified in society. The Wawuh boardgame is a medium for spreading tolerance and peace through 9 basic human rights, namely; the right to life, the right to receive, the right to work, the right to health, the right to education, the right to facilities, the right to protection, the right to voice, and the right to administration. This study aims to determine the extent of changes in perspective and behavior of tolerance after playing the Wawuh Boardgame. This game is played to members of the Scouts of UIN Sunan Gunung Djati Bandung Batch 39 who have not been exposed to the issue of peace and violence based on minority group discrimination. This research method uses a combined qualitative and quantitative approach because the data collection uses a questionnaire whose results will be described in written form and the researcher can describe with a clear purpose. The results and discussion of this study prove that there is an attitude of tolerance and a change in perspective by 86% as well as increasing information about minority groups against members of the Scouts of UIN Sunan Gunung Djati Bandung Batch 39. The conclusion of this study is that the Wawuh Boardgame is effective in campaigning for peace and can introduce minority groups as well as being able to prevent discrimination at all levels.

*Keywords: Boardgame, Discrimination, Prevention.*

### **Abstrak**

Diskriminasi terhadap kelompok minoritas masih banyak terjadi di Indonesia, baik dalam bentuk kekerasan verbal maupun non verbal. Diskriminasi yang terakhir terjadi adalah penutupan Masjid Ahmadiyah di Garut Jawa Barat pada tahun 2021. Menurut Foucault, diskriminasi terjadi dikarenakan adanya sistem kuasa untuk mengatur pengetahuan dan menghegemoni masyarakat melalui normalisasi pengetahuan yang menjadi alat kuasa agar diskriminasi bahkan sikap intoleran dapat dibenarkan di masyarakat. *Boardgame* Wawuh merupakan media penyebaran toleransi dan perdamaian melalui 9 hak dasar kebutuhan manusia yaitu; hak hidup, hak penerimaan, hak pekerjaan, hak kesehatan, hak pendidikan, hak fasilitas, hak perlindungan, hak bersuara, dan hak administrasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perubahan dan cara pandang serta perilaku toleransi setelah bermain *Boardgame* Wawuh. Permainan ini dimainkan kepada anggota Pramuka UIN Sunan Gunung Djati Bandung Angkatan 39 yang belum terkena isu perdamaian dan kekerasan berbasis diskriminasi kelompok minoritas. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan gabungan kualitatif dan kuantitatif karena pengambilan data menggunakan angket yang hasilnya akan dideskripsikan dalam bentuk tulisan dan dapat peneliti gambarkan dengan tujuan yang jelas. Hasil dan pembahasan penelitian ini membuktikan adanya sikap toleransi dan perubahan cara pandang sebesar 86% serta bertambahnya informasi mengenai kelompok minoritas terhadap anggota Pramuka UIN Sunan Gunung Djati Bandung Angkatan 39. Kesimpulan penelitian ini adalah *Boardgame* Wawuh efektif dalam mengkampanyekan perdamaian dan dapat mengenalkan kelompok minoritas sekaligus dapat mencegah perlakuan diskriminasi di semua kalangan.

*Kata kunci: Boardgame, Diskriminasi, Pencegahan.*

### **Pendahuluan**

Indonesia adalah negara dengan masyarakat majemuk terbesar di dunia, dengan berbagai macam suku, ras, agama, dan ragam budaya yang

menjadikan Indonesia beragam. Maka kekerasan verbal maupun non verbal banyak terjadi khususnya pada kaum minoritas (Muliono, 2020). Pada tahun 2020 di Indonesia terjadi penyerangan terhadap rumah ibadah di Kabupaten Sigi dan teror bom di Katedral Makassar yang menambahkan kasus intoleransi di Indonesia (Networks, 2021). Di Indonesia sudah diatur dengan tegas dalam Undang-Undang Nomor 39 tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia bahwa kelompok minoritas harus mendapatkan hak dan kedudukan yang sama di mata hukum (Komnas HAM, 2016), namun sikap intoleransi dan radikalisme masih banyak terjadi pada kalangan anak muda, bahkan Setara Institute merilis dua perguruan tinggi Islam yaitu UIN Sunan Gunung Djati Bandung dan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta adalah kampus dengan mahasiswa yang fundamentalis dan konservatif yang bisa menjadi akar eksklusivisme dan perilaku intoleran (Setara, 2020). Banyak studi yang menunjukkan merebaknya paham ekstrimisme dan diskriminasi terhadap kelompok minoritas dan kelompok yang dimarginalkan sangat banyak ditemui pada kalangan mahasiswa (PPIM, 2017; Wahid Institute, 2019). Pada tahun 2019 terjadi penolakan oleh lembaga Dakwah Mahasiswa (LDM) UIN Sunan Gunung Djati Bandung terhadap cendekiawan muslim dan aktivis Syiah Indonesia Jalaludin Rahmat terkait seminar buku di Kampus UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Upaya pencegahan diskriminasi banyak alternatif dan media serta bahan kampanye yang sering dipublikasikan kepada masyarakat luas sebagai upaya pencegahan diskriminasi, salah satu media terbaik yaitu berdialog dan mengenal secara langsung.

Lembaga Swadaya Masyarakat *Peacegeneration* Indonesia membuat sebuah program edukasi kreatif yang bekerjasama dengan PPIM UIN Jakarta dan *Convey* Indonesia untuk kalangan anak muda lintas mazhab agama Islam. Program tersebut bertujuan untuk membuka ruang perjumpaan anak muda muslim yang belum pernah terpapar isu toleransi dan pluralitas untuk memecahkan permasalahan yang sama, mulai dari isu sosial, lingkungan, diskriminasi, hingga perdamaian. Produk yang dibuat dalam program *Peace Socio Academy* adalah *Boardgame*, Podcast, Mini Lessons, Musik, Videos Series, dan Video Dokumenter yang bertujuan untuk menggabungkan anak muda muslim lintas mazhab untuk berkolaborasi membuat karya-karya tersebut. *Boardgame* adalah sejenis permainan papan atau permainan kartu yang sudah dimainkan sejak 3500 sampai 3100 SM., atau dengan kata lain *Boardgame* ini sudah dimainkan sejak jaman Firaun Namer (Setyanugrah & Setyadi, 2017). Media *Boardgame* ini efektif dalam menyebarkan isi dan pesan dari setiap permainannya, namun kekurangan media ini menurut (Johan Christian, 2017), yaitu *Boardgame* hanya berisi hiburan dan pendidikan saja, dan masih sedikit *Boardgame* yang secara spesifik bertema mengenai isu toleransi dan perdamaian.

*Boardgame* yang dibuat dan didesain sendiri yang secara spesifik mengajarkan perdamaian dan pencegahan diskriminasi terhadap kelompok minoritas adalah *Boardgame* Wawuh. Tujuan *Boardgame* Wawuh adalah untuk melawan narasi kebencian dan diskriminasi terhadap kelompok minoritas, yang disajikan secara kreatif dan menyenangkan yang di dalamnya berisi mengenai kebutuhan-kebutuhan kelompok minoritas di Indonesia.

Setelah meninjau dan mengamati beberapa penelitian tentang pencegahan diskriminasi, belum ditemukan penelitian berkenaan tentang media *Boardgame* sebagai alat pencegahan diskriminasi terhadap kelompok minoritas. Adapun peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki tema yang sama. Antara lain Muslihun, tesis ini meneliti tentang “Dakwah dan radikalisme,” dimuat dalam Digilib Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya, yang berisi makna radikalisme dan cara penyebaran radikalisme pada anak muda melalui dakwah kiai kampung dengan sampel penelitiannya yaitu anak muda usia 17-26 tahun di Desa Kandang Semangkon Pacitan, Lamongan (Muslihun, 2018). Penelitian selanjutnya merupakan artikel ilmiah dari Zuly Qadir (2018) dengan judul “Kaum Muda, Intoleransi, dan Radikalisme Agama” dimuat di jurnal Studi Pemuda, yang membahas kerentanan anak muda terhadap isu radikalisme dan intoleransi yang hinggap pada masa transisi pencarian jati diri yang banyak dipengaruhi oleh kelompok radikalisme dalam merekrut kader baru selanjutnya dan mesti dilawan dan dibentengi dengan keilmuan agama yang moderat. Adapun skripsi yang meneliti deradikalisasi terhadap anak muda dengan media *Boardgame* yaitu ditulis oleh Anisa Eka Putri Kusmayani (2019), dengan judul “Deradikalisasi menggunakan Media *Boardgame* pada Kaum Milenial: Studi pada Program for Peace di Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) Peace Generation,” Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Hasil dari penelitian ini adalah radikalisme bisa disebarkan melalui media sosial bagi kalangan milenial yang sedang mencari jati diri, radikalisme ini dapat dicegah dengan program deradikalisasi melalui permainan *Boardgame* yang interaktif (Putri, 2019). Berbeda dengan penelitian tersebut, penulis meneliti dari mulai ide, proses kreatif, pencetakan sampai pada tahap 1000 kali tes bermain. Ini merupakan satu-satunya *Boardgame* bertema toleransi dalam pencegahan diskriminasi terhadap kelompok minoritas.

Landasan teoritis penelitian ini dipaparkan melalui konsep relasi kekuasaan Michael Foucault. Menurut Mudhoffir (2013), relasi kekuasaan Foucault bisa dipahami sebagai suatu daya atau implementasi bisa juga sebuah paksaan terhadap suatu kelompok atau individu yang melekat (Mudhoffir, 2013). Kekuasaan itu bukan sesuatu yang dimiliki, kekuasaan itu juga terletak pada sebuah relasi dan relasi itu produktif serta menciptakan konsekuensi, artinya kekuasaan juga adalah sebuah relasi

hubungan politis antara pemerintah dengan rakyatnya yang bersistem, atau seorang istri terhadap suaminya yang menurut dogma agama harus patuh pada kekuasaan suaminya (Haryanto, 2015). Maka relasi kekuasaan ini agar tidak terlihat jelas mesti ditutupi dengan pengetahuan agar menganggap sistem kekuasaan ini normal. Proses normalisasi ini menjadi sebuah proses yang sangat penting karena kekuasaan akan tertutup dengan alat pengetahuan. Pengetahuan ini diseleksi oleh yang pemilik kekuasaan agar kekuasaan berlangsung tanpa harus terlihat secara jelas, dan normalisasi ini perlu dilembagakan pada sebuah ilmu pengetahuan. Menurut Syafiuddin (2018), pengetahuan itu bersikap diskursif dengan kata lain pengetahuan itu memihak kepada suatu kekuasaan itu sendiri, dan sekolah adalah institusi pengetahuan di mana kekuasaan itu bisa dikontrol (Syafiuddin, 2018). Menurut Foucault kekuasaan itu memanfaatkan ilmu pengetahuan, maka dari itu diskriminasi terhadap kelompok minoritas merupakan sesuatu yang normal dilakukan karena ada ilmu pengetahuan yang melegitimasi dan menormalkan diskriminasi terhadap kelompok minoritas. Kuasa yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan pemerintah yang banyak memproduksi pengetahuan yang menghasilkan diskriminatif bagi kelompok minoritas. Oleh karena itu, perlu adanya media pencegahan diskriminasi yang mengkampanyekan isu perdamaian melalui pengetahuan.

Media pencegahan diskriminasi banyak kita temui secara langsung maupun tidak langsung, perdamaian secara langsung yang efektif yaitu membuka ruang pertemuan dan *focus group discussion* (FGD) dengan orang-orang yang memiliki latar belakang berbeda. Perdamaian secara tidak langsung dapat kita jumpai diberbagai lini masa, seperti televisi, radio, koran, bahkan sekarang sudah banyak tersebar di sosial media. Kampanye perdamaian dan pencegahan diskriminasi disebarkan dengan ilmu pengetahuan sebagai alat dalam melawan narasi yang sudah banyak disebarkan kepada masyarakat (Juditha, 2016).

*Boardgame* adalah sejenis permainan berkelompok yang menggunakan media papan atau kartu permainan yang terbuat dari bahan dus atau kertas yang dimainkan di atas sebuah meja atau papan permainan (Saksono et al., 2013). Di Indonesia saat ini *Boardgame* sangat ramai dimainkan oleh kalangan muda. *Boardgame* memiliki beberapa genre diantaranya adu strategi, *Race Game*, *Eurigame*, *Roll and Move Game*, *War Game* sampai *Word Game*, dan yang paling populer saat ini adalah Uno Games, Ular Tangga, Monopoli, dan Catur (Safitri, 2019).

*Boardgame* Wawuh adalah salah satu permainan yang dibuat dengan tujuan perdamaian kepada kelompok yang tidak pernah terkena isu toleransi dan keberagaman, dengan mengenalkan kelompok-kelompok rawan diskriminasi di Indonesia, yang dibuat secara kreatif tanpa menyinggung langsung kelompoknya, karena karakter-karakter beserta

namanya dibuat melalui inisial dari kelompok minoritas yang ada di Indonesia. Game yang dimainkan oleh 4-7 orang dengan 1 (satu) orang moderator ini menuntun pemain untuk berlomba-lomba dalam memenuhi hak dan kebutuhan setiap karakternya.

Penelitian ini bertujuan untuk membahas media pencegahan diskriminasi kepada kelompok minoritas *Boardgame* menurut teori relasi kekuasaan dan pengetahuan Michael Foucault. Berdasarkan tujuan tersebut maka rumusan masalah yang diambil adalah sejauh mana efektivitas *Boardgame* Wawuh dapat menjadi media pengenalan dan pencegahan diskriminasi kelompok minoritas. Berikut pertanyaan unit yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana proses kreatif pembuatan *Boardgame* Wawuh produk Program Peace Socio Academy di Peace Generation; 2) Bagaimana proses uji bermain *Boardgame* Wawuh pada Anggota Pramuka UIN Sunan Gunung Djati Bandung Angkatan 39; dan 3) Bagaimana manfaat *Boardgame* Wawuh terhadap Anggota Pramuka UIN Sunan Gunung Djati Bandung Angkatan 39.

### **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode gabungan kualitatif dan kuantitatif. Metode gabungan ini dipilih karena penelitian ini memerlukan data angket untuk menjelaskan sejauh mana efektivitas perubahan cara pandang dan toleransi yang hasilnya dijelaskan dalam bentuk deskripsi. Menurut Pramita dan Sari (2016) penelitian gabungan merupakan paduan dari pendekatan kuantitatif dan kualitatif yang dapat mempermudah peneliti untuk menjabarkan hasil temuan di lapangan (Paramita & Sari, 2016). Anggota pramuka UIN Sunan Gunung Djati Bandung ini menjadi sampel penelitian dikarenakan mereka merupakan perwakilan mahasiswa dan merupakan seorang pembina dan pelatih di sekolah SMP dan SMA di Kota Bandung yang nantinya akan ikut serta menyebarkan perdamaian dan toleransi kepada peserta didiknya. Lokasi penelitian di kampus II UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Alur penelitian dimulai dengan memberikan kuisisioner kepada narasumber, bermain game selama 2 (dua) putaran dan di akhir sesi dilakukan wawancara narasumber kembali untuk mengetahui perbedaan pandangan dan manfaat yang diterima oleh narasumber selama permainan. Hasil akhir dari data yang peneliti susun akan disajikan dalam bentuk laporan tertulis secara naratif.

Populasi menurut Retnawati (2015) adalah suatu kelompok yang terdiri dari subjek dan objek yang memiliki kualitas dan karakteristik yang sama ditetapkan langsung oleh peneliti untuk diamati dan kemudian dipelajari serta ditarik kesimpulan (Retnawati, 2015). Populasi dari penelitian ini adalah anggota Pramuka UIN Sunan Gunung Djati Bandung

angkatan 39 yang berjumlah 150 orang. Pada penelitian ini sampel yang diambil sebanyak 10% dari populasi yaitu 15 orang.

Teknik yang digunakan dalam sampel penelitian ini adalah teknik *probability sampling*. Menurut Munawar (2017), *Probability Sampling* yaitu teknik pemilihan sampel yang memberikan kesempatan yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi yang akan dipilih sebagai anggota sampel (Munawar, 2017). Metode yang dipakai pada teknik *probability sampling* adalah *systematic sampling* yaitu pengelompokan sampel dengan cara menyusun terlebih dahulu semua anggota, kemudian ditunjuk urutan tertentu untuk dijadikan anggota sampel. Data pada penelitian ini didapat dari data primer dan sekunder. Data primer didapatkan dengan cara peneliti ikut bermain secara langsung dilanjutkan dengan memberikan kuisioner kepada narasumber untuk mengetahui perubahan setelah bermain *Boardgame*. Data sekunder didapatkan peneliti melalui kajian studi pustaka dimana peneliti mengumpulkan referensi dari buku, jurnal ilmiah, skripsi dan portal berita yang sesuai dengan tema penelitian yaitu pencegahan diskriminasi, kelompok minoritas dan media *Boardgame*.

### **Hasil dan Pembahasan**

Usaha dalam menciptakan pencegahan dan pengenalan kelompok minoritas terhadap masyarakat awam terus diupayakan oleh berbagai elemen, seperti pemerintah, akademisi, komunitas pegiat kerukunan, dan lembaga swadaya masyarakat. Secara khusus lembaga swadaya masyarakat *Peace generation* Indonesia mengambil peran dalam mengupayakan perdamaian dan toleransi ini melalui program Peace Sociopreneur Academy. Program tersebut lahir untuk meningkatkan pertemuan antar umat Islam karena saat ini masih jarang dilakukan sehingga kasus intoleransi masih banyak terjadi (Irfan, 2021). Dalam menindaklanjuti kejadian tersebut Peacegeneration bekerja sama dengan Convey Indonesia, PPIM UIN Jakarta, dan UNDP menginisiasikan Program Peace Sociopreneur academy (PSA) dengan tujuan membangun ketahanan dan keharmonisan komunitas muslim termasuk generasi muda terhadap radikalisme, intoleransi, dan ekstremisme kekerasan. Program ini dilaksanakan selama empat bulan dimulai dari Oktober 2020 sampai Februari 2021 yang melibatkan 7 fasilitator yang mendampingi 32 peserta dari kelompok lintas mazhab muslim yang akan berkolaborasi dalam membuat karya atau produk berupa podcast, mini lessons, musik, video series, video dokumenter, dan *Boardgame* dalam rangka mencari solusi dan permasalahan isu sosial dan isu lingkungan, maka dibentuk kelompok sebanyak 7 orang terdiri dari perwakilan Organisasi Nadhatul Ulama (NU), Muhamadiyah, Persis, Syiah, dan eks HTI.

## 1. Proses Kreatif Pembuatan *Boardgame* Wawuh

Penentuan ide yang akan dipilih oleh kelompok *Boardgame* ini adalah kekerasan dan diskriminasi yang belum banyak dikampanyekan khususnya terhadap kelompok minoritas di Indonesia (Risdianto, 2017). Diskriminasi kepada kelompok yang dimarginalkan pun banyak sekali mencuat maka dari itu kelompok *Boardgame* sepakat isu yang akan diangkat adalah diskriminasi terhadap kelompok minoritas agar dapat mengenalkan kepada masyarakat luas lewat media *Boardgame* yang diharapkan dapat mencegah perlakuan diskriminasi.

Gambar 1. Penentuan Alur Permainan *Boardgame* Wawuh



Gambar 1 menampilkan rencana pembuatan alur game yang dimulai dari penentuan karakter tokoh, alur permainan dari awal sampai akhir permainan, dan nilai yang diperoleh oleh pemain *Boardgame*.

Setelah mendapatkan tema diskriminasi, kelompok minoritas diklasifikasikan dimulai dari kelompok agama minoritas, Lintas Gender, Pendidikan, Suku & Ras, perbedaan politik, disabilitas, strata ekonomi, dan strata sosial di masyarakat. Kelompok *Boardgame* pun melakukan riset mendalam melalui wawancara dengan aktivis kerukunan beragama dan pencarian informasi di portal berita online. Maka dipilihlah beberapa kelompok rawan diskriminasi dengan unsur hak pekerjaan, hak kesehatan, hak fasilitas, hak penerimaan, hak bersuara, hak pendidikan, hak administrasi, hak perlindungan dan hak hidup bebas di Indonesia yang masih sulit di dapatkan. Dari unsur tersebut didapat kelompok minoritas yang akan dimasukkan kedalam permainan *Boardgame*:

- a. Kelompok Agama Minoritas dipilih karena Indonesia disebut dengan negeri majemuk, tetapi masih banyak perlakuan diskriminasi terhadap



- agama minoritas. Contohnya penolakan pembangunan Gereja di Ponorogo, pembangunan Pura di Bekasi (Desi Purnamasari, 2019).
- b. Kelompok Ekonomi rendah (Prasejahtera) dipilih karena masih ada perlakuan diskriminatif mengenai akses jaminan kesehatan sosial oleh oknum petugas Rumah Sakit (Lusia, 2018).
  - c. Kelompok Pejalan Kaki dipilih karena masih belum mendapatkan hak fasilitas umum seperti trotoar, marka jalan, Jembatan Penyeberangan Orang (JPO) yang rentan terjadinya kecelakaan sehingga dapat membahayakan (Budaya et al., 2021).
  - d. Kelompok Islam Syiah Ahmadiyah dipilih karena masih mendapat diskriminasi seperti kekerasan fisik dan pembatasan kegiatan keagamaan. Contohnya kekerasan kelompok Syiah di Sampang Madura dan penutupan Mesjid di Kabupaten Garut (Muis, 2021).
  - e. Kelompok Perbedaan Politik dipilih karena konflik politik di Indonesia pada tahun 65 dengan terbitnya Tap MPR tentang organisasi terlarang Partai Komunis Indonesia mendapat diskriminasi terparah (Arta et al., 2017). Tidak hanya kelompok PKI bahkan perbedaan pilihan Pilkada 3 kepala keluarga diusir dari rumah kontraknya, karena berbeda pilihan politik dengan pemilik sewa rumah kontrakan tersebut, ini terjadi di Kelurahan Simpang Rumbia, Kecamatan Lubuk Sikarah, Kota Solok (Ikhwan, 2021).
  - f. Kelompok Penghayat Kepercayaan dipilih karena belum diakui hak sipilnya melalui pencatatan administrasi sipil berupa Kartu Keluarga, Surat Nikah, Akta kelahiran dan sebagian masih belum mendapatkan KTP (Pransefi, 2021). Bahkan ZN seorang pelajar dia tidak naik kelas dikarenakan bukan ia bodoh, melainkan karena ia menolak pelajaran agama yang dia tidak anut. Pihak sekolah berdalih karena hanya pelajaran dari enam agama yang ada dalam kurikulum pendidikan (Aziz, 2016).
  - g. Kelompok Perempuan bercadar karena masih mendapat perlakuan dan stigma buruk dengan dicap sebagai kelompok ekstremis (Muhamad, 2021).
  - h. Kelompok Disabilitas dan Difabel adalah kelompok dengan diskriminasi paling banyak ditemui kasusnya, dimulai dari masih banyak fasilitas publik yang belum ramah disabilitas/difabel pembullying bentuk fisik sampai ditolak menjadi Aparatur Sipil Negara (Kampai & Saputra, 2019).
  - i. Kelompok Penyintas Penyakit Menular dipilih karena di Indonesia masih maraknya diskriminasi terhadap penyintas penyakit HIV/AIDS hanya 11,39% masyarakat yang berelasi langsung dengan ODHA, sedangkan 83% masyarakat masih takut terhadap ODHA (Azhar, 2021).

- j. Kelompok Obesitas dipilih karena orang dengan masalah berat badan (terlalu gemuk) adalah salah satu objek yang seringkali banyak diperhatikan publik yang diungkapkan dimulai dalam bentuk saran mengingatkan sampe penghinaan atau *bodyshaming* (CNN Indonesia, 2018).
- k. Perempuan di perkampungan dipilih karena masih banyak ditemui kasus diskriminasi terhadap perempuan di pelosok kampung atau desa seperti nikah paksa dan pelarangan menempuh pendidikan setinggi mungkin (Farieda et al., 2021).
- l. Pengidap Gangguan Jiwa dipilih karena Orang Dengan Gangguan Jiwa masih dianggap sebagai penyakit masyarakat yang ditakuti bahkan sampai mendapat kekerasan fisik dengan dilempari batu (Copywriter, 2015)
- m. Eks Narapidana dipilih karena kelompok ini masih mendapat stigma buruk bekas penjahat yang melekat pada kelompok yang telah selesai ditahan di lembaga permasyarakatan (Suhanda, 2017).
- n. Ras Milanesia (Orang Timur berkulit gelap) dipilih karena di Indonesia perlakuan rasisme masih sering ditemui bahkan kelompok orang Timur sering disebut hewan monyet oleh oknum ormas di Surabaya dikarenakan tidak mau mengibarkan bendera merah putih di asrama Papua di Surabaya (Eksekutif et al., 2021).

Ke 14 kelompok minoritas ini dijadikan karakter dalam *Boardgame* dengan di isi oleh kebutuhan-kebutuhan yang belum mereka dapatkan.

Selanjutnya kelompok *Boardgame* mengamati dan mempelajari bagaimana alur *Boardgame* dibuat melalui modifikasi yang menggunakan teknik Amati Tiru Modifikasi (ATM) dari game-game yang sudah ada, akhirnya didapatlah alur game yang mudah dimainkan tanpa menghilangkan esensi dari pesan yang akan disampaikan.

*Boardgame* Wawuh adalah sebagai alat kampanye perdamaian dan pencegahan diskriminasi pada masyarakat yang belum terkena isu keberagaman dan toleransi. *Boardgame* ini pula menjadi sebuah alternatif media pembelajaran yang dapat menumbuhkan rasa toleransi dan meminimalisir terjadinya perlakuan diskriminasi terhadap kelompok minoritas.

Format desain dari *Boardgame* ini dirancang berbentuk 3 (tiga) macam kartu dengan bentuk persegi panjang dengan ukuran 8.5 X 5 CM yang memiliki warna berbeda di bagian punggung kartu. Perbedaan ini dibuat untuk memudahkan dalam membedakan Kartu kebutuhan, Kartu kelompok (misi) dan *Flash Card*.

Gambar 2. Dus *Boardgame* Wawuh



Gambar 2 menampilkan cover dari *Boardgame* Wawuh tampak muka dan belakang dengan tampilan desain yang menarik di bagian muka cover *Boardgame* dan latar belakang cerita dari permainan *Boardgame* Wawuh di bagian belakang cover *Boardgame*.

Pertama, Kartu Kebutuhan adalah kartu yang berisi hak-hak dasar yang semua manusia mesti miliki, dan pada permainan kartu ini berfungsi sebagai alat untuk menyelamatkan kelompok alien yang kebutuhannya mesti diisi oleh pemain agar bisa mendapatkan poin dari hasil menyelamatkan 1 kelompok. Kartu ini berwarna merah dan oranye dengan 9 kebutuhan antara lain; Hak Hidup, Hak Perlindungan, Hak Administrasi, Hak Pendidikan, Hak Besuara, Hak Penerimaan, Hak Fasilitas Publik, Hak Kesehatan, dan Hak Pekerjaan.

Gambar 3. Kartu Kebutuhan



Gambar 3 menampilkan kartu kebutuhan dengan tampilan simbol yang menarik dan mudah diingat oleh pemain yang menggambarkan simbol dari hak-hak kebutuhan masyarakat Indonesia.

Kedua, Kartu Kelompok (Misi) adalah kartu yang diperebutkan oleh setiap pemain, karena semakin banyak menyelamatkan/membawa kartu kelompok maka poin dari tiap pemain bertambah sesuai dengan banyaknya pemain menyelamatkan kartu kelompok ini. Kartu ini berwarna biru di bagian belakang terdapat 14 kartu yang mesti diperebutkan oleh tiap-tiap pemain. 14 kartu itu antara lain adalah: 1) Kartu Obobo dengan poin 13; 2) Kartu Orsa dengan poin 10; 3) Kartu Gangga dengan poin 9; 4) Kartu Pevil dengan poin 11; 5) Kartu Xabilt dengan poin 12; 6) Kartu Waca dengan poin 9; 7) Kartu Kono dengan poin 14; 8) Kartu Jalka dengan Poin 9; 9) Kartu Exna dengan poin 13; 10) Kartu Xada dengan Poin 12; 11) Kartu Dapo dengan Poin 9; 12) Kartu Nutca dengan poin 15; 13) Kartu Olap dengan poin 9; dan 14) Kartu Gami dengan poin 12.

Gambar 4. Kartu Misi



Gambar 4 menampilkan Kartu misi yang bergambar alien yang memiliki nama unik. Tokoh alien ini peneliti ambil agar tidak menyinggung kelompok asli minoritas yang peneliti angkat sebagai tokoh permainan. Nama tokoh di kartu misi peneliti ambil dari singkatan nama asli dari kelompok minoritas. Contohnya alien bernama "OLAP" peneliti ambil dari singkatan "orang gelap" dengan gambar alien berwarna hitam.

Ketiga, Kartu Flashcard adalah kartu berisi penjelasan detail tentang fakta relevan di antara kelompok dan kebutuhan dalam permainan dengan kehidupan dari masing-masing kartu kelompok, dimana kartu ini akan menjelaskan siapa saja kelompok alien yang ada dalam kartu misi, yang berfungsi untuk memberikan data dan fakta terkait kelompok minoritas yang kebutuhan dan hak-haknya belum bisa didapatkan. Kartu ini berwarna hijau dan hitam berisi nama nama asli kelompok minoritas dengan definisi singkat terkait kelompok minoritas dan ada barcode yang dapat discan untuk mengetahui data lengkap dari semua kelompok minoritas.

Gambar 5. Kartu *Flash Card*



Gambar 5 menampilkan kartu flashcard semua kelompok minoritas yang ada di Indonesia dengan QR barcode yang dapat discan oleh pemain dan akan memunculkan data diskriminasi yang dialami oleh kelompok minoritas. Kartu ini akan dimunculkan ketika sesi akhir permainan dimana pemain *Boardgame* akan diminta untuk menebak karakter alien yang mewakili kelompok minoritas jika pemain dapat menebak alien yang mewakili kelompok minoritas tersebut maka kartu flashcard akan dimunculkan.

*Boardgame* ini bercerita tentang 14 alien yang hidup di planet yang bernama planet Mino, ke 14 kelompok alien ini hidup berdampingan dengan penuh cinta dan kasih sayang, di sana tidak ada sebutan mayoritas dan minoritas. Semua bahu membahu membangun Planet Mino agar ramah bagi semuanya. Kehidupan indah mereka tiba-tiba berubah ketika raja Oritas datang. Seorang Raja Yang sangat kejam, menggunakan kekuatannya untuk mengganggu, mengambil dan menyerang semua kelompok di planet Mino. Dengan membawa pasukan yang begitu banyak penduduk asli planet Mino menjadi terkucilkan, tertindas dan teraniaya. Konon, dalam kitab kuno leluhur penduduk Mino tertulis bahwa setelah zaman gelap gulita, akan datang “yang dijanjikan” bernama Al-Wawuh, yang akan menyelamatkan dan membebaskan mereka dari kekerasan dan ketertindasan. Siapakah al-Wawuh yang mereka cari? Kamulah yang menentukan.

Alur permainan dari *Boardgame* ini pun terdiri dari 14 kartu kelompok (Kartu Misi), 35 Kartu kebutuhan, 3 Kartu Virus, 3 Kartu Go-Peace yang akan dimainkan secara bersaing memperebutkan kartu kelompok untuk diselamatkan.

Permainan *Boardgame* Wawuh meliputi tahap persiapan, yaitu: 1) Bagi Kartu menjadi dua bagian, pertama kartu kebutuhan untuk dibagikan kepada pemain dan kartu misi untuk diselamatkan; dan 2) Bagikan 5 kartu kebutuhan yang sebelumnya sudah dikocok kepada masing-masing pemain dan sisanya untuk disimpan di deck.

Permainan dilakukan dengan cara mengisi kebutuhan dari kartu misi yang akan diselamatkan secara bergiliran dari pemain pertama berlanjut ke pemain selanjutnya sesuai dengan arah jarum jam. Pada gilirannya, pemain bisa menolong kelompok manapun yang ada di display yang dibutuhkan untuk menolong setiap kelompok tertera di bawah kartu. Contoh: Pemain harus mengumpulkan kartu Fasilitas, penerimaan, pendidikan dan pekerjaan dari tangan untuk membantu kelompok XABILT. Permainan ini selesai jika kartu misi yang ada pada display sudah habis dalam satu ronde dan akan dihitung berapa jumlah point dari tiap pemain untuk dijumlahkan sebagai skor sementara, yang permainan akan dilanjutkan pada ronde kedua dengan alur dan aturan yang sama.

Jika pemain mendapatkan kartu Virus dari Deck, maka kartu Virus tersebut langsung diletakan di kartu kelompok yang paling kanan di display dan pemain mengambil lagi kartu kebutuhan dari deck sampai jumlah kartu kebutuhan di tangan ada 5, tanpa kartu virus. Dengan adanya kartu Virus selain mengumpulkan kartu kebutuhan yang sesuai, pemain harus memiliki kartu go-peace yang bisa didapatkan di deck secara random, dengan membuang kartu atau berhasil menyelamatkan kelompok.

Setelah ronde kedua selesai, poin dihitung dari kartu kelompok yang bisa pemain tolong, poinnya terletak di sudut kiri atas. Setelah ditotal pemain yang berhasil mengumpulkan 100 poin selama 2 ronde maka ia akan dinobatkan sebagai Al-Wawuh (Sang Penyelamat), namun jika tidak ada satupun pemain yang berhasil mengumpulkan 100 poin, maka Raja Oritas masih tetap berkuasa dan penjajahan di planet.

## 2. Proses Uji Bermain *Boardgame* Wawuh pada Anggota Pramuka

Sebanyak 15 Anggota Pramuka UIN Bandung yang akan dijadikan sampel penelitian dibagi menjadi 3 kelompok. Permainan dibagi menjadi 3 sesi dengan lima orang pemain dan satu orang moderator. Pada setiap sesinya akan dilaksanakan sesi kuesioner, permainan *Boardgame*, dan wawancara setelah bermain *Boardgame*. Pada sesi kuesioner peneliti memberikan beberapa pertanyaan seputar perilaku diskriminasi dan pengetahuan mengenaikelompok minoritas dengan data berikut:

Tabel 1. 1 Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan Pre Test dan Post Test

No.	Soal dan Jawaban	Pre test		Post test	
		F	%	F	%
1	Apakah kakak tahu diskriminasi itu apa?				
	a. Ya	12	80	13	86
	b. Tidak	3	20	2	14
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>
2	Apakah kelompok minoritas itu jahat dan perlu dibatasi haknya?				

	a. Ya	9	60	1	7
	b. Tidak	6	40	14	93
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>
3	Apakah aliran sesat perlu dibubarkan?				
	a. Ya	13	86	2	14
	b. Tidak	2	14	13	86
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>
4	Apakah kaka setuju soal pembangunan gereja di sekitar rumah kaka?				
	a. Ya	5	33	13	86
	b. Tidak	10	67	2	14
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>
5	Apakah kakak setuju kelompok difabel mendapatkan pekerjaan yang sama				
	a. Ya	10	67	12	80
	b. Tidak	5	33	3	20
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>
6	Apakah pejalan kaki perlu mendapatkan trotoar yang bersih dari pedagang?				
	a. Ya	13	80	9	60
	b. Tidak	2	20	6	40
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>
7	Apakah kakak setuju dengan orang gemuk itu pemalas?				
	a. Ya	11	73	3	20
	b. Tidak	4	27	12	80
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>
8	Apakah kakak setuju jika ODGJ perlu dijauhkan dari orang normal?				
	a. Ya	11	73	2	14
	b. Tidak	4	27	13	86
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>
9	Apakah kakak mau hidup bertetangga dengan mantan narapidana?				
	a. Ya	3	20	11	73
	b. Tidak	12	80	4	27
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>
10	Apakah kakak setuju orang miskin mesti mendapat akses kesehatan yang sama?				
	a. Ya	14	93	14	93
	b. Tidak	1	7	1	7
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>
11	Apakah kakak takut terhadap orang Papua?				
	a. Ya	3	20	1	7
	b. Tidak	12	80	14	93
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>
12	Apakah kakak setuju perempuan di desa tidak perlu melanjutkan pendidikan dan lebih baik dinikahkan saja?				
	a. Ya	7	46	5	33
	b. Tidak	8	54	10	67
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>
13	Apakah kakak takut terhadap perempuan bercadar?				
	a. Ya	5	33	2	14
	b. Tidak	10	67	13	86
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>
14	Apakah kakak mau berteman baik dengan ODHA?				
	a. Ya	1	7	13	86

	b. Tidak	14	93	2	14
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>
15	Apakah kakak mau sholat di masjid Syiah/Ahmadiyah?				
	a. Ya	4	7	4	7
	b. Tidak	11	93	11	93
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>
16	Apakah kakak merasa orang beda pilihan politik itu salah?				
	a. Ya	8	53	1	7
	b. Tidak	7	47	14	93
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Tabel 1. 2 merupakan distribusi frekuensi responden berdasarkan pre test dan post test pengetahuan mengenai kelompok minoritas yang ada di Indonesia pada Anggota Pramuka UIN Sunan Gunung Djati Bandung Angkatan 39 tahun 2021. Berdasarkan tabel 1.1 dapat diketahui bahwa narasumber menyadari bahwa dirinya pernah melakukan diskriminasi terhadap kelompok minoritas sebanyak 80%, dan terjadi peningkatan sebesar 6% setelah bermain Boardgame. Narasumber menganggap bahwa kelompok minoritas itu jahat sebanyak 60% dan terjadi penurunan pandangan terhadap kelompok minoritas sebanyak 93%. Narasumber berfikir bahwa aliran sesat itu perlu dibubarkan sebanyak 86% dan menjadi toleran setelah bermain sebanyak 86%. Sebanyak 33% narasumber setuju didirikannya gereja di sekitar rumah, setelah bermain Boardgame naik menjadi 86%. Pada pertanyaan Pre tes mengenai kelompok difabel boleh mendapatkan pekerjaan yang sama sebanyak 67% narasumber setuju dan terjadi peningkatan sebanyak 80% setelah bermain Boardgame. Pada pertanyaan selanjutnya sebanyak 80% narasumber setuju jika trotoar mesti bersih dari pedagang, tetapi terjadi penurunan sebesar 20% setelah bermain Boardgame. Selanjutnya, 73% narasumber berpendapat bahwa orang gemuk itu akibat dari sikap malas, dan terjadi penurunan pandangan sebanyak 53% setelah bermain Boardgame. Narasumber berpikir bahwa ODGJ itu perlu dijauhkan dari orang normal sebanyak 73% dan terjadi penurunan sebanyak 59% setelah bermain Boardgame. Narasumber tidak ingin hidup bertetangga dengan mantan narapidana sebanyak 80%, dan terjadi penurunan angka setelah bermain Boardgame sebanyak 67%. Tidak terjadi penurunan maupun kenaikan terhadap pandangan bahwa orang miskin mesti sama mendapatkan akses kesehatan. Takut terhadap orang Papua sebanyak 20% narasumber dan mengalami penurunan sebanyak 13% setelah bermain Boardgame. Di sisi lain 54% narasumber tidak setuju jika perempuan di pedesaan tidak mendapatkan akses pendidikan yang tinggi, dan terjadi kenaikan 13% setelah bermain Boardgame. Perempuan bercadar ditakuti oleh 33% narasumber dan terjadi penurunan sebanyak 19% setelah bermain Boardgame. Tidak ingin berteman dengan kelompok ODHA sebanyak 93% narasumber dan terjadi penurunan sebanyak 13%



setelah bermain Boardgame. Tidak terjadi perubahan yang signifikan mengenai narasumber yang tidak bersedia shalat di mesjid Syiah/Ahmadiyah sebanyak 93%. Adapun sebanyak 53% narasumber berpikir bahwa orang yang berbeda pilihan politik itu salah, dan terjadi penurunan sebanyak 46% setelah bermain Boardgame Wawuh.

Tabel 1. 2 Hasil Akhir Pre Test dan Post Test

Statistik	Frekuensi (Pre Test)	Frekuensi (Post Test)
Min	1	1
Max	14	14
Mean	7,4	12,0
Median	8,5	10,0
Std. Deviasi	2,84	
<b>Jumlah Sampel</b>	<b>15</b>	<b>15</b>

Berdasarkan tabel 1.2 rata rata nilai Pre test yaitu 7,4 hasil terendah pada pre tes yaitu 1 dan tertinggi yaitu 14. Sedangkan rata-rata nilai post test yaitu 12,0 hasil terendah 1 dan tertinggi 14, yang dimana 13 dari 15 narasumber mengalami perubahan cara pandang dan tumbuh rasa toleransi setelah bermain *Boardgame* Wawuh. Dari hasil tersebut, diketahui peningkatan pengetahuan terhadap kelompok minoritas yang dihitung dari nilai pretest dan post tes yaitu sebesar 86%.

Gambar 6. Proses Uji Bermain *Boardgame* Wawuh



Gambar 6 menampilkan kondisi ketika permainan kepada Anggota Pramuka angkatan 39 berlangsung dengan 5 pemain yang sudah dibagikan 5 kartu kebutuhan dan para pemain sedang berlomba beradu cepat menyelamatkan Alien (kartu misi) sebanyak mungkin.

Gambar 7. Flash Card Boardgame Wawuh



Gambar 7 menampilkan kondisi pemain Anggota Pramuka angkatan 39 yang sedang menebak kelompok minoritas mana yang ada di Kartu Misi dengan menebaknya dari bentuk alien atau nama tokoh alienya. Dan moderator menampilkan kartu flashcard sebagai penjelasan mendalam dari kelompok minoritas yang berhasil ditebak oleh pemain.

### 3. Manfaat Bermain *Boardgame* Wawuh pada Anggota Pramuka

Ketiga kelompok anggota Pramuka UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang menjadi sampel bermain *Boardgame* setelah selesai permainan diwawancara lebih mendalam terkait kelompok minoritas dan perilaku diskriminasi setelah bermain *Boardgame*. Mayoritas menjawab diskriminasi terjadi karena kurangnya informasi berimbang terkait kelompok minoritas yang menyebabkan perilaku diskriminasi itu dibenarkan, ini sejalan dengan teori Foucault diskriminasi terjadi karena seleksi dari ilmu pengetahuan (Syafiuddin, 2018), dan *Boardgame* Wawuh memberikan ilmu pengetahuan yang tidak banyak disebarkan oleh pemegang kekuasaan. Sebelum bermain *Boardgame* narasumber hanya mengetahui suku dan agama saja, namun setelah bermain *Boardgame* Wawuh mereka mengetahui 14 kelompok minoritas. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa *Boardgame* telah berhasil memperkenalkan kelompok minoritas terhadap kelompok awam. Narasumber merasakan

manfaat setelah mendapatkan informasi dari *Boardgame* Wawuh, dengan memaksimalkan dirinya untuk lebih toleran dan lebih peduli terhadap kelompok minoritas.

Ditemukan terdapat dua nilai utama pada *Boardgame* Wawuh Pertama, nilai kepribadian, kedua, nilai kelompok. Nilai kepribadian meliputi berpikir kritis, kepemimpinan, dan empati. Nilai kepribadian berfikir kritis dalam *Boardgame* Wawuh diciptakan oleh peneliti melalui kartu misi/kelompok yang harus diselamatkan terlebih dahulu. Melalui cara ini narasumber di tuntut untuk berfikir sekritis mungkin dalam menyelamatkan kartu misi. Nilai kepribadian selanjutnya adalah kepemimpinan dimana pemain dari *Boardgame* ini diharuskan mengambil keputusan ketika kartu kelompok mendapatkan virus yang mesti diselamatkan lewat kartu Go-Peace, jiwa kepemimpinan diperlukan juga dalam membantu teman yang akan menyelamatkan kartu lain dengan menukar atau membantu memberikan kartu kebutuhan. Pada situasi ini, jiwa kepemimpinan sangat diperlukan. Karena seorang pemimpin yang baik akan mengambil kebijakan yang bermanfaat dan menolong yang lain. Selanjutnya, selain berempati kepada kelompok minoritas yang menjadi subjek permainan *Boardgame* Wawuh, rasa empati juga dibuat dalam permainan *Boardgame* Wawuh ketika melihat pemain lain yang belum bisa menyelamatkan kartu misi yang artinya pemain tersebut belum mendapatkan point, pada situasi ini pemain lain diuji jiwa empatinya untuk menyumbangkan kartu kebutuhannya pada salah satu kartu misi, yang ketika giliran pemain yang belum mendapatkan point dapat menyelesaikan kebutuhan terakhir yang belum terisi untuk menyelamatkan kartu misi tersebut.

Sedangkan nilai kelompok yang terkandung dalam *Boardgame* Wawuh, yaitu kepercayaan kelompok dan Kerjasama. Kepercayaan kelompok dimaksud adalah nilai yang terbangun dari kepercayaan sesama pemain yang tercipta ketika pemain rela mengorbankan kartu kebutuhannya untuk orang lain, yang mana dengan harapan yang sama temanya membantu ketika dirinya butuh kartu tambahan. Kepercayaan ini akan terjalin ketika para pemain memiliki kepercayaan satu sama lain, agar permainan ini selesai mesti dibantu dengan kepercayaan dan kejujuran antar pemain untuk saling membantu. Adapun kerja sama adalah nilai kebersamaan yang utama, yang terkandung dalam *Boardgame* Wawuh karena permainan ini akan selesai jika para pemain sepakat untuk bekerja sama dalam menyelamatkan kartu misi/kelompok. Bersepakat dalam menyelamatkan mesti dibangun oleh semua pemain dengan suka rela dan saling menghargai keputusan yang akan dibuat agar permainan ini dapat dimenangkan. Kerja sama mesti dijalin oleh setiap pemain karena di dalam permainan terdapat kartu virus yang akan memperlambat proses penyelamatan kartu misi. Kartu virus ini mesti dibunuh menggunakan

kartu Go-Peace yang mana pemain yang mempunyai kartu Go-Peace mesti bekerja sama untuk membasmi virus dan menyelamatkan semua kartu misi, yang akhirnya pemain akan mendapatkan point 100.

Melalui permainan ini, narasumber diajak merasakan menjadi seorang minoritas yang mesti mendapatkan hak-hak yang belum bisa didapatkan dan berupaya untuk mendapatkan hak yang sama. Sehingga pengalaman bermain *Boardgame* Wawuh menjadi kekuatan dalam menghormati dan saling empati satu sama lain. Sejalan dengan itu, para pemain *Boardgame* pun perlu timbul rasa kerjasama dan kolaborasi untuk mewujudkan kesetaraan dan perdamaian secara bersama. Sesuai dalam teori relasi kekuasaan Michael Foucault kekuasaan dapat dihentikan dengan merubah normalisasi yang terjadi di masyarakat mengenai kelompok minoritas dan mencari sumber pengetahuan yang berimbang agar diskriminasi dapat kita hindari bersama (Mudhoffir, 2013).

### **Kesimpulan**

*Boardgame* Wawuh berhasil menjadi alat media pencegahan dan pengenalan kelompok minoritas terhadap anggota Pramuka UIN Sunan Gunung Djati Bandung dan sangat efektif menyebarkan perdamaian, dilihat dari peningkatan pengetahuan sebesar 86%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Boardgame* Wawuh bermanfaat bagi kalangan muda di Indonesia untuk menyebarkan toleransi. Kelebihan *Boardgame* Wawuh mudah dimainkan sehingga narasumber tidak terlalu lama dalam mengerti alur permainan. Sedangkan keterbatasan penelitian terhambat oleh pandemi Covid 19, dikarenakan larangan pemerintah untuk berkerumun, karena untuk memainkan *Boardgame* ini mesti tatap muka dan bermain langsung. Rekomendasi bagi penelitian selanjutnya dapat membuat *Boardgame* menggunakan aplikasi *online* untuk memudahkan permainan jarak jauh dan bagi pengampu kebijakan untuk memberikan *training skill* dan fasilitas yang baik kepada pembuat *Boardgame* untuk sarana pendidikan dan perdamaian.

### **Daftar Pustaka**

- Arta, K. S., Purnawati, D. O., & Pageh, M.-. (2017). Ladang Hitam Pasca Peristiwa Gerakan 30 September 1965. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 3(1), 58–74.
- Azhar, S. (2019). Mengakhiri Diskriminasi Penderita AIDS dengan Edukasi. Retrieved February 25, 2021, from nasional.kontan.co.id website: <https://nasional.kontan.co.id/news/mengakhiri-diskriminasi-penderita-aids-dengan-edukasi>
- Aziz, A. (2016). Diskriminasi Penganut Kepercayaan. *Tirto.Id*. <https://tirto.id/diskriminasi-penganut-kepercayaan-bwri>
- Budaya, S., Kaki, K. P., & Kaki, K. P. (2021). Hak Pejalan Kaki di Trotoar

- yang Sering Terabaikan. *Tirto.id*. <https://tirto.id/hak-pejalan-kaki-di-trotoar-yang-sering-terabaikan-csNh>.
- CNN Indonesia. (2018). Body Shaming, “Hantu” yang Timbulkan Krisis Kepercayaan Diri. *CNN Indonesia.com*, 1-6. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20181121182737-284-348197/body-shaming-hantu-yang-timbulkan-krisis-kepercayaan-diri>
- Copywriter. (2015). Hilangkan Stigmatisasi terhadap “Orang Gila.” Retrieved February 22, 2021, from [www.antaranews.com](http://www.antaranews.com) website: <https://www.antaranews.com/berita/523794/hilangkan-stigmatisasi-terhadap-orang-gila>
- Desi Purnamasari. (2019). Problem Umat Agama Minoritas: Susah Mendirikan Rumah Ibadah. *Tirto.Id*. <https://tirto.id/problem-umat-agama-minoritas-susah-mendirikan-rumah-ibadah-dJeE>.
- Eksekutif, D., Keadilan, Y., Manusia, K., Theo, P., Lembaga, D., Hukum, B., Emanuel, P., & Agung, J. (2021). Timpangnya Putusan Hukum Pelaku dan Pemrotes Rasisme ke Orang Papua. *Tirto.id*. <https://tirto.id/timpangnya-putusan-hukum-pelaku-dan-pemrotes-rasisme-ke-orang-papua-ff6j>
- Farieda, O., Zulaikha, I., Tasikmalaya, U. P., Kemerdekaan, H., Indonesia, R., Pug, P., & Presiden, I. (2021). Perempuan dan Desa, Sudahkah Merdeka?. *Tirto.id*. <https://pmb.lipi.go.id/perempuan-dan-desa-sudahkah-merdeka/>
- Haryanto, S. (2015). *Sosiologi Agama Dari Klasik Hingga Postmoder*. Yogyakarta: Penerbit Ar-ruzz Media
- Ikhwan. (2021). Beda Pilihan di Pilkada , Tiga Keluarga Diusir dari Rumah Kontrakan. *Merdeka.com*. <https://www.merdeka.com/politik/beda-pilihan-di-pilkada-tiga-keluarga-diusir-dari-rumah-kontrakan.html>.
- Irfan. (2021). Peace Sociopreneur Academy. *Peacegen.id*. <https://peacegen.id/programs/peace-sociopreneur-academy/>.
- Johan Christian, A. (2017). Perancangan Media *Boardgame* untuk Meningkatkan Kepedulian Anak-Anak Terhadap Kondisi Laut Indonesia. *Publication of Petra University*. <https://traveltoeat.com/ancient->
- Juditha, C. (2016). Peace Journalism in News Tolikara Religion Conflict in Tempo. co-Jurnalisme Damai Dalam Berita Konflik Agama Tolikara Di Tempo. co. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, 20(2).
- Kumpai, J., & Saputra, A. (2019). Selain drg Romi, Ini Sederet Kasus Diskriminasi Disabilitas di RI. *Detik News2*, 1-4. <https://news.detik.com/berita/d-4649112/selain-drg-romi-ini-sederet-kasus-diskriminasi-disabilitas-di-ri>
- Komnas HAM. (2016). *Laporan Minoritas Komnas HAM 2016 (2016 Report on Minority Groups by the Indonesian Human Rights Commission)*.
- Lestari, S. (2016). Penghayat Sunda Wiwitan Mengharap Pengakuan

- Negara. *BBC Indonesia*. <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-38154420>
- Lusia. (2018). Pasien Miskin Mendapat Layanan Diskriminatif. *Nasional.kompas.com*.  
<https://nasional.kompas.com/read/2012/09/28/11094194/pasien.miskin.mendapat.layanan.diskriminatif>
- Maulana, M. S. R. (2017). No Title. *Ekp*, 13(3), 1576-1580.
- Mudhoffir, A. M. (2013). Teori Kekuasaan Michel Foucault: Tantangan bagi Sosiologi Politik. *MASYARAKAT: Jurnal Sosiologi*, 18(1).  
<https://doi.org/10.7454/mjs.v18i1.3734>
- Muhamad, A. (2021). Jeruji Besi dan Stereotipe Tentangnya. *Ditjenpas.go.id*.  
<http://www.ditjenpas.go.id/jeruji-besi-dan-stereotipe-tentangnya>.
- Muis, A. (2021). Kasus-kasus Intoleransi yang Menimpa Ahmadiyah. *Tirto.id*.  
<https://tirto.id/kasus-kasus-intoleransi-yang-menimpa-ahmadiyah-cp4V>.
- Muliono, M. (2020). Pola Perubahan, Wacana, dan Tren Konflik Sosial di Indonesia. *Al-Adyan*.  
<https://www.neliti.com/publications/337370/pola-perubahan-wacana-dan-tren-konflik-sosial-di-indonesia>
- Munawar. (2017). *Metoda Pengambilan Sampel Jenis - jenis sampel*.  
<http://munawar.staff.ugm.ac.id/wp-content/sampling.pdf>
- Networks, O. U. R. (2021). 4 Jemaat Tewas dan 6 Rumah Dibakar, Ini Pernyataan Gereja Bala Keselamatan. 1-8.  
<https://www.suara.com/news/2020/11/28/131236/4-jemaat-tewas-dan-6-rumah-dibakar-ini-pernyataan-gereja-bala-keselamatan?page=all>
- Paramita, S., & Sari, W. P. (2016). Intercultural Communication to Preserve Harmony Between Religious Group in Jaton Village Minahasa (Komunikasi Lintas Budaya dalam Menjaga Kerukunan antara Umat Beragama di Kampung Jaton Minahasa). *Pekommas*, 1(2), 153-166.
- Permananda, T. P. (2020). Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 5(1), 18-24.
- Pransefi, M. D. (2021). Aliran Kepercayaan Dalam Administrasi Kependudukan. *Media Iuris*, 4(1), 19.  
<https://doi.org/10.20473/mi.v4i1.24687>
- Putri, A. E. (2019). *deradikalisasi menggunakan media Boardgame pada kaum milenial ( Studi pada program for Peace di Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) Peace Generation)*. 11(1), 92-105.
- Retnawati, H. (2015). Teknik Pengambilan Sampel. *Ekp*, 13(3), 1576-1580.  
[http://staffnew.uny.ac.id/upload/132255129/pengabdian/15-Teknik Penyampelan alhamdulillah.pdf](http://staffnew.uny.ac.id/upload/132255129/pengabdian/15-Teknik%20Penyampelan%20alhamdulillah.pdf)

- Risdianto, D. (2017). Perlindungan Terhadap Kelompok Minoritas Di Indonesia Dalam Mewujudkan Keadilan Dan Persamaan Di Hadapan Hukum. *Jurnal Rechts Vinding: Media Pembinaan Hukum Nasional*, 6(1), 125. <https://doi.org/10.33331/rechtsvinding.v6i1.120>
- Safitri, W. C. D. (2019). Efektivitas Media Board Game Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Tematik Di SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2).
- Saksono, J. L., Ardianto, D. T., & Erandaru, E. (2013). *Perancangan Boardgame untuk Meningkatkan Kreativitas Menulis dan Menggambar Anak-Anak*. Vol 1, No, 1-11. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/625>
- Sapulette, A. A., & Pakniany, Y. (2019). Board Game Sebagai Media Pendidikan Perdamaian Pemuda Dan Pemudi Lintas Iman Di Kota Ambon. *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter*, 3(2), 59-75.
- Setyanugrah, F., & Setyadi, D. I. (2017). Perancangan Boardgame Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 62-68. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v6i1.22949>
- Suhanda, I. (2017). Stigma Sosial, Bagaimana Mengatasinya? *Kompas.Com*, 1-9. [https://edukasi.kompas.com/read/2017/09/08/06270121/stigma-sosial-bagaimana-mengatasinya?page=all#:~:text=Jadi%2C arti "stigma sosial",tertentu karena sudah dianggap tercela.](https://edukasi.kompas.com/read/2017/09/08/06270121/stigma-sosial-bagaimana-mengatasinya?page=all#:~:text=Jadi%2C%20arti%20%22stigma%20sosial%22,tertentu%20karena%20sudah%20dianggap%20tercela.)
- Syafiuddin, A. (2018). Pengaruh Kekuasaan Atas Pengetahuan (Memahami Teori Relasi Kuasa Michel Foucault). *Refleksi: Jurnal Filsafat Dan Pemikiran Islam*, 18(2), 141. <https://doi.org/10.14421/ref.2018.1802-02>