

ABSTRAK

Anisa Eka Putri Kusmayani: *Deradikalisasi Menggunakan Media Boardgame pada Kaum Milenial (Studi pada Program Boardgame for Peace di Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) Peace Generation)*

Indonesia merupakan negara dengan mayoritas penganut Agama Islam. Selain itu era milenial dengan segala kecanggihannya memudahkan setiap orang untuk berinteraksi dari berbagai belahan manapun. Maka tak jarang pula propaganda ISIS dan terorisme semakin gencar dan mudah diakses oleh muda mudi. LSM *Peace Generation* memiliki cara yang menarik untuk menangkali narasi-narasi tersebut yakni menggunakan media *boardgame*. Studi ini mengkaji mengenai penggunaan media *boardgame* dalam kegiatan deradikalisasi yang dilaksanakan oleh Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) *Peace Generation*. Metode yang digunakan adalah metode penelitian sosial dengan menggunakan teori konstruksi realitas sosial Peter L. Berger.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara mewawancarai *program officer*, tiga fasilitator, dan enam peserta kegiatan *Boardgame for Peace*, juga dengan cara observasi lapangan selama kegiatan berlangsung. Materi yang diperoleh kemudian ditranskrip dan menghasilkan beberapa pembahasan yakni mengenai LSM *Peace Generation*, kegiatan *Boardgame for Peace*, pengalaman peserta, serta efektivitas penggunaan media *boardgame* yang dirasakan oleh peserta kegiatan *Boardgame for Peace*. Kajian mengenai pembahasan tersebut sangat bermanfaat untuk memahami karakteristik milenial guna melakukan deradikalisasi ataupun sosialisasi terkait radikalisme serta ekstrimisme pada anak muda atau milenial.

Dari hasil yang diperoleh, *Peace Generation* merupakan LSM yang bergerak dibidang edukasi dan sosial dengan fokus sasaran anak muda dengan menggunakan media kreatif. Program yang dilakukan oleh *Peace Generation* beragam, seperti *training* 12 nilai dasar perdamaian, Sekolah Cerdas, *Boardgames for Peace*, *Peacetival*, dan lainnya yang sesuai dengan anak muda. Kegiatan yang dikaji oleh penulis adalah *Boardgames for Peace* yang merupakan kegiatan deradikalisasi kepada anak muda sebagai aksi preventif agar tidak mudah terpengaruh propaganda radikal dan ekstrim. Penggunaan media *boardgame* merupakan salah satu media kreatif yang dapat digunakan pada anak muda. Dari fasilitator dan peserta yang diwawancarai, mayoritas mengatakan penggunaan *boardgame* dapat menangkali radikalisme pada pemikiran seseorang atau mengubah pemahaman seseorang yang tidak tahu radikalisme menjadi tahu. Namun ada pula yang mengatakan masih kurang efektif dikarenakan *boardgame* yang digunakan termasuk kompleks dan susah diingat apabila tidak dimainkan, sehingga beberapa peserta menyarankan untuk mempermudah alur *boardgame* atau bahkan mengganti media yang digunakan.

Kata Kunci: *Deradikalisasi; Boardgame; Media Kreatif.*