

DAFTAR ISI

PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Tinjauan Pustaka	6
F. Kerangka Pemikiran	7
G. Langkah-langkah Penelitian	9
BAB II	14
LANDASAN TEORI	14
A. Kondisi Keagamaan di Indonesia.....	14
B. Konflik.....	24
C. Deradikalisasi	40
D. Permainan Papan (<i>Board game</i>).....	45
E. Milenial	50
F. Lembaga Swadaya Masyarakat	54

BAB III	59
<i>PEACE GENERATION</i>	59
A. <i>Peace Generation</i> sebagai Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM)	59
B. Kondisi Geografis.....	67
C. Sejarah <i>Peace Generation</i>	75
D. Struktur Organisasi <i>Peace Generation</i>	77
E. Program-Program <i>Peace Generation</i>	79
BAB IV	83
HASIL DAN PEMBAHASAN	83
A. Program <i>Boardgame For Peace</i> (BGFP)	83
B. Pengalaman dan Efektivitas <i>Boardgame</i> pada Peserta dan Fasilitator dalam Kegiatan <i>Boardgame For Peace</i> (BGFP)	108
BAB IV	141
PENUTUP	141
A. Simpulan.....	141
B. Saran	142
DAFTAR PUSTAKA	144
LAMPIRAN	155