

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara muslim terbesar. Tak jarang warga negara Indonesia direkrut sebagai anggota ISIS. Tentu paham atau pemikiran radikal sudah ada sebelum perekrutan dilakukan sehingga perlu adanya kegiatan deradikalisasi untuk meredam fenomena tersebut.<sup>1</sup> Pada umumnya kegiatan deradikalisasi yang dilakukan oleh pemerintah hanya berupa seminar, sosialisasi, atau hanya berupa pengajaran formal. Hal ini dapat dilihat dari upaya instansi pemerintah dalam melakukan deradikalisasi baik di kalangan siswa, mahasiswa, tokoh masyarakat atau masyarakat itu sendiri. Dari segi kemenarikan seminar atau sosialisasi sering dianggap kurang efektif menyasar kaum muda atau milenial.

Namun pada khususnya Lembaga Swadaya Masyarakat atau disingkat LSM dan disebut *Non-Government Organization* (NGO) dalam Bahasa Inggris, yakni LSM *Peace Generation* memiliki cara khusus dalam melakukan deradikalisasi khususnya di kalangan remaja. Lembaga Swadaya Masyarakat *Peace Generation* bekerja sama dengan PPIM UIN Jakarta, *Convey* Indonesia, UNDP, serta *Kumara* melakukan kegiatan deradikalisasi dengan cara yang unik yakni menggunakan permainan papan atau Boardgame. Kegiatan yang dilakukan sudah dilaksanakan selama dua tahun dan dilaksanakan di beberapa kota seperti Bandung, Surabaya, Padang, dan Makassar.<sup>2</sup>

Kekerasan atas nama agama sering terjadi di dunia khususnya di Indonesia sebagai ladang menanam paham-paham radikal. Peristiwa ekstrimisme kekerasan atau pemikiran radikal bermula dari rasa intoleran.

---

<sup>1</sup> Azyumardi Azra, *Transformasi Politik Islam: Radikalisme, Khilafatisme dan Demokrasi*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2016, hal v.

<sup>2</sup> Peace Generation, *Term of Reference Boardgame for Peace 2.0 Bandung*, Bandung: Peace Generation, 2018.

Menurut Budhy Munawar Rachman dalam suatu kesempatan di *Halaqah Damai*, ia menyebutkan, bahwa masyarakat Indonesia sendiri memiliki sikap yang intoleran serta sikap intoleran ini sudah memasuki tahap normalisasi.<sup>3</sup> Normalisasi yang dimaksud yakni tidak bergaul dengan etnis, agama, atau ras yang berbeda dan hal itu dianggap normal atau wajar.

Berdasarkan *Convey Report* yang mengulas mengenai hasil survei PPIM UIN Jakarta beserta UNDP Indonesia, sikap/opini siswa dan mahasiswa terhadap pandangan keagamaannya cenderung radikal yang mana diperoleh hasil presentase 58,5% serta intoleran yang diperoleh hasil presentase 51,1% intoleransi internal dan 34,3% intoleransi eksternal. Kemudian dalam segi aksi/perilaku sebagian besar menunjukkan perilaku moderat dengan presentase 74,2%. Dalam survei tersebut juga dijelaskan mengenai beberapa faktor utama pendorong radikalisme dan intoleran di kalangan remaja yakni dari guru agama, internet, serta persepsi islamisme dan kinerja pemerintahan.<sup>4</sup>

Adapun berbagai kasus intoleransi dan radikalisme yang terjadi, salah satunya yang terjadi kepada Jiva seorang guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di salah satu sekolah di Bandung. Ia mengemukakan, bahwa dirinya dikeluarkan dari sekolah karena pemahaman dan pengajaran agama Islam yang ia berikan dicap “aneh” dan beda oleh kepala sekolah, orang tua, atau pun muridnya sendiri. Padahal apa yang diajarkan oleh Jiva semata-mata agar murid-muridnya berperilaku toleran terhadap orang lain dan apa yang diajarkan pun diperoleh dari berbagai sumber literatur. Ketika Jiva mendiskusikan hal ini dengan pengajar agama lain pun diperoleh hal yang sama, baik guru Pendidikan Agama Islam atau agama lain pun menghadapi fenomena yang sama.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Budhy Munawar Rachman dalam kuliah umum di kegiatan *Halaqah Damai* tanggal 28 November 2018 jam 18.30 di Biara RSCJ.

<sup>4</sup> Yunita Faella Nisa, dkk, “Api dalam Sekam: Keberagaman Generasi Z”, *Convey Report* Vol 1, No 1 2018, Pusat Pengkajian Islam dan Masyarakat (PPIM) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. 1-49,

<sup>5</sup> Jiva Agung dalam kuliah umum *Halaqah Damai* tanggal 28 November 2018 jam 20.35 di Biara RSCJ

Peristiwa radikalisme bahkan sudah mencapai ekstrimisme kekerasan yang dilakukan oleh remaja seperti yang terjadi pada teror bom di Surabaya yang mengikutsertakan anak-anaknya yang juga remaja berusia 16 tahun dan 18 tahun.<sup>6</sup> Hal lain juga terjadi pada Teuku Akbar seorang dari Aceh yang belajar di Turki yang ceritanya dijadikan film berjudul “Jihad Selfie”. Dalam film tersebut diceritakan Akbar merasa kagum terhadap teman di media sosialnya yang berfoto dengan senjata jenis AK 47 dan dari situ semakin lama Akbar pun tertarik hingga akhirnya bergabung dengan kelompok ISIS.

Salah satu akibat yang terjadi dari radikalisme ini ialah hilangnya orang-orang secara misterius dan menjadi perhatian orangtua, sekolah, kampus, media, dan bahkan pemerintah. Pemuda sebagai tunas bangsa pun tak terkecuali menjadi salah satu yang terpapar radikalisme. Sebab tak hanya isu narkoba, begal, namun terkait pula dengan isu ISIS. Ketiga hal tersebut berbahaya bagi masa depan mereka dan bangsa. Respon masyarakat terkait isu ISIS pun beragam dan dapat dijadikan dua kategori. *Pertama*, ISIS merupakan perjuangan umat Islam. *Kedua*, ISIS dipandang sebagai suatu organisasi yang terorganisir yang menyimpang dan sering menyebar teror.<sup>7</sup>

*Peace Generation* sebagai salah satu lembaga yang aktif dalam menyebar perdamaian melalui modul 12 nilai perdamaian menawarkan solusi baru yakni penambahan metode Boardgame. Selain program *Boardgame for Peace*, *Peace Generation* juga melakukan kegiatan Sekolah Cerdas, *Kick for Peace*, *Peacetival*, *Training 12 Nilai Perdamaian*, dan lainnya. Melalui modul 12 nilai perdamaian tersebut lah yang mengerucut ke program lain sebab dalam modul tersebut dijelaskan mengenai dasar-dasar perdamaian seperti berdamai dengan diri dan sesama melalui menerima diri, tidak berprasangka, menolak

---

<sup>6</sup> Tribun Style, *Jejak Digital Remaja Pelaku Bom Gereja Surabaya Ungkap Sisi Lain Kesehariannya, Ternyata Begini!*, terbit 15 Mei 2018, diakses tanggal 29 November 2018, <https://google.co.id/amp/style.tribunnews.com/amp/2018/05/jejak-digital-remaja-pelaku-bom-gereja-surabaya-ungkap-sisi-lain-kesehariannya-ternyata-begini>

<sup>7</sup> Abdullah Idi, *Dinamika Sosiologis Indonesia: Agama dan Pendidikan dalam Perubahan Sosial*. Yogyakarta: PT. LkiS Pelangi Aksara, 2015. 30.

kekerasan, serta meminta maaf. Dalam kegiatan *Boardgame for Peace* diambil nilai menolak kekerasan serta tidak berprasangka sehingga dapat meredam ekstrimisme kekerasan yang ada sebagai akibat dari radikalisme.

Dengan kurangnya metode deradikalisasi yang menarik dari pemerintah dan munculnya metode baru dari LSM, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kegiatan deradikalisasi yang dilakukan oleh Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) terhadap pemuda/kaum milenial khususnya pemuda di wilayah Bandung Raya menggunakan metode *Boardgame* maka peneliti mengajukan penelitian dengan judul “Deradikalisasi Menggunakan Media *Boardgame* Pada Kaum Milenial (Studi pada Program *Boardgame for Peace* di Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) *Peace Generation*).”

## B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dengan mengacu pada latar belakang di atas, fenomena radikalisme di kalangan remaja/pemuda sering kali berkaitan dengan agama. Namun deradikalisasi yang dilakukan di kalangan remaja/pemuda kurang efektif sehingga penulis akan memaparkan mengenai metode deradikalisasi yang dilakukan oleh Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) *Peace Generation* melalui permainan papan (*Boardgame*), karena deradikalisasi perlu dilakukan baik oleh pemerintah maupun LSM guna meredam pemikiran-pemikiran radikal sehingga tercipta toleransi dan empati terhadap perbedaan.

Dengan begitu penulis merumuskan rumusan masalah yang akan penulis kaji.

1. Bagaimana sejarah berdirinya *Peace Generation*?
2. Bagaimana program *Boardgame for Peace* dilakukan *Peace Generation*?

3. Bagaimana efektivitas *Boardgame for Peace* dalam mengurangi paham radikal bagi pesertanya?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang mengacu latar belakang dan rumusan masalah tersebut, peneliti bertujuan untuk menemukan metode deradikalisasi yang cocok, inovatif, dan kreatif di kalangan milenial. Banyak metode yang dilakukan, seperti seminar, sosialisasi, kafe religi, atau diskusi antarumat beragama. Dengan bantuan Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) sebagai salah satu instansi non-pemerintah yang fokus terhadap isu tertentu, diharapkan peristiwa radikalisme atau radikalisasi di kalangan remaja/pemuda dapat diredam melalui deradikalisasi yang dilakukan sehingga menumbuhkan sikap toleran dan terjadi kesinambungan antarumat beragama atau individu-individu yang memiliki identitas berbeda.

### D. Manfaat Penelitian

#### a. Manfaat Teoritis

Kegunaan teoritis dari penelitian ini yakni diharapkan dapat dijadikan rujukan untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bagi mahasiswa Studi Agama-agama terkait isu radikalisme serta deradikalisasi dan mengembangkan mata kuliah baru yakni Agama dan Radikalisme. Sebab perkuliahan yang dilaksanakan tak hanya terkait dengan kegiatan di dalam ruang kelas tetapi juga perlu melihat realitas di lapangan.

#### b. Manfaat Praktis

Kegunaan praktis dari penelitian ini yakni diharapkan dapat membuka wawasan dan dapat dijadikan rujukan dalam melakukan kegiatan deradikalisasi di kalangan masyarakat.

## E. Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai DERADIKALISASI MENGGUNAKAN MEDIA *BOARDGAME* PADA KAUM MILENIAL (Studi pada Program Boardgame for Peace di Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) *Peace Generation*) merupakan penelitian yang menarik hal tersebut karena isu mengenai radikalisme menjadi isu nasional dan bahkan isu global. Banyak penelitian-penelitian terkait isu radikalisme dan deradikalisasi di antaranya:

### a. Penelitian

Penelitian mengenai deradikalisasi pernah dilakukan oleh Hasbiyallah dalam penelitiannya yang berjudul *Deradikalisasi Islam Indonesia: Studi Pemikiran Islam Nahdlatul Ulama* pada tahun 2016 di UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Penelitian yang dilakukan oleh Hasbiyallah dkk, terfokus pada deradikalisasi yang dilakukan NU melalui upaya struktural dan kultural. Sementara penelitian yang dilakukan oleh penulis merupakan penerapan deradikalisasi menggunakan media *boardgame*.

### b. Jurnal Ilmiah

Artikel jurnal ilmiah yang ditulis oleh Mifrohatul Musyarrofah dalam jurnalnya yang berjudul “Deradikalisasi Melalui Pendidikan Karakter Berbasis Khazanah Pesantren” diterbitkan pada 2018 di *Jurnal Mudarrisuna* Volume 8 No. 1. Dalam artikel tersebut dipaparkan mengenai deradikalisasi dan peranan nilai-nilai pendidikan karakter di pesantren yang disebabkan pada pandangan masyarakat, bahwa pesantren sebagai sarang teroris.

### c. Buku

Dalam buku yang ditulis oleh Agus SB dengan judul *Deradikalisasi Nusantara: Perang Semesta Berbasis Kearifan Lokal Melawan Radikalisasi*

*dan Terorisme* pada tahun 2016 diterbitkan oleh Daulat Press, menjelaskan mengenai kegiatan deradikalisasi namun metode yang digunakan dengan basis kearifan lokal bukan media *boardgame*.

d. Skripsi

Penelitian lain mengenai radikalisme yang didokumentasikan dalam bentuk skripsi belum terbit yakni penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Faizal Muadz dengan judul *Kekerasan Atas Nama Agama (Studi tentang Pandangan Tokoh Organisasi Massa Islam dan Tokoh Agama di Kota Bandung mengenai Radikalisme dan Terorisme)* pada tahun 2018 di UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Penelitian yang dilakukan oleh Muadz berfokus pada pandangan para tokoh agama dan organisasi massa terhadap terorisme dan radikalisme. Tidak dibahas mengenai deradikalisasi dan tidak ada perspektif Lembaga Swadaya Masyarakat.

F. Kerangka Pemikiran

Guna memperoleh eksplanasi terkait deradikalisasi beserta penggunaan media *Boardgame*, untuk memahami radikalisme, peneliti menggunakan teori konflik yang dikemukakan oleh Lewis A. Coser yang mengemukakan, bahwa konflik ialah tuntutan atas status atau perjuangan nilai, proses instrumental dalam pembentukan, pemeliharaan dan penyatuan struktur sosial. Dengan munculnya konflik dengan kelompok lain maka hal tersebut dapat menguatkan kembali identitas kelompok serta melindunginya agar tak melebar ke dalam dunia sosial di sekelilingnya.<sup>8</sup> Konflik pula akan selalu menjadi bagian dari masyarakat. Apabila dua kelompok tak memiliki tujuan yang sama maka akan bermuara pada konflik. Namun konflik dapat menjadi positif, kooperatif, dan

---

<sup>8</sup> Selvie M. Tumengkol, *Teori Sosiologi Suatu Perspektif Tentang Teori Konflik dalam Masyarakat Industri*, Karya Ilmiah, Universitas Sam Ratulangi: Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Manado, 2012, 10.

mengarah pada integrasi. Selain itu, dalam pandangan Coser, konflik muncul sebab adanya legitimasi.<sup>9</sup>

Konflik muncul karena adanya doktrin yang menginternal. Hal ini sejalan dengan teori konstruksi realitas sosial yang dikemukakan oleh Peter L. Berger. Dalam teori konstruksi realitas sosial yang dikemukakan oleh Peter L. Berger menjelaskan mengenai proses konstruksi realitas sosial yakni eksternalisasi, objektifikasi, dan internalisasi. Proses internalisasi memiliki peranan dalam melegitimasi suatu tindakan atau perilaku masyarakat. Selain itu agama juga menurut Peter L. Berger merupakan salah satu *universum-simbolik* yang mana menjadi faktor legitimasi tersebut. Maka dari itu hal ini akan berkaitan dengan objektifikasi tersebut yang mana manusia akan menerima atau menolak suatu objek realitas. Hal inilah yang akan menjadi konflik apabila pandangan terhadap objek tersebut ditolak dan berbanding terbalik dengan sekitar dan doktrin terhadap objek tersebut diinternalisasi.<sup>10</sup> Hal ini sejalan dengan pandangan Coser, bahwa konflik berawal dari adanya keagresifan atau sikap bermusuhan dalam diri orang sebagai individu, sehingga masyarakat akan selalu mengalami konflik.<sup>11</sup>

Selain itu guna meredam atau mengubah pemikiran, budaya, atau pun doktrin yang lama, Kuntowijoyo dalam bukunya Paradigma Islam, menjelaskan adanya proses *coding*, *decoding*, serta *recoding* guna menjadikan agama tidak membeku dan relevan dengan perkembangan zaman. Inti dari pembahasannya yakni agama perlu berubah bila ingin bertahan. Proses ini merupakan suatu keharusan agar agama tetap lestari.<sup>12</sup> Dalam bukunya dijelaskan mengenai

---

<sup>9</sup> Wawan Hernawan, *Seabad Persatuan Ummat Islam (1911-2011)*, (Yayasan Sejarahwan Masyarakat Indonesia, 2014), 23.

<sup>10</sup> Irfan Noor, *Agama Sebagai Universum Simbolik: Kajian Filosofis Pemikiran Peter L. Berger*, Yogyakarta: Pustaka Prisma, 2010, 92.

<sup>11</sup> Limas Dodi, "Sentiment Ideology: Membaca Pemikiran Lewis A. Coser Dalam Teori Fungsional Tentang Konflik (Konsekuensi Logis dari Sebuah Interaksi di Antara Pihak Jamaah LDII dengan Masyarakat Sekitar Gading Mangu-Perak-Jombang)," *Jurnal Al-'Adl* Vol 10, 1, 2017, 107.

<sup>12</sup> Rd. Roro Sri Rejeki Waluyajati, Disertasi Doktor: "*Transformasi Keagamaan Pada Masyarakat Pedesaan (Studi Pada Desa Cihampelaas Kecamatan Cihampelas Kabupaten Bandung Barat)*", (Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 2018), 4.



budaya Jawa dahulu mengenai cerita *babad* yang diubah menjadi cerita mengenai Nabi. Adanya penyesuaian dakwah Islam dengan situasi dan kondisi masyarakat masa itu memudahkan dakwah Islam menyebar pada masyarakat Jawa. Hal ini lah yang disebut mencipta kode baru dari sejarah Nabi sehingga sesuai dengan sistem pengetahuan orang Jawa. Namun jika cerita ini diceritakan pada masa sekarang tentu menciptakan pandangan budaya yang membeku sebab tak melalui proses *decoding* atau pencarian kode untuk mencari historisitasnya. Itu lah mengapa dalam melakukan *coding* dan *decoding* diperlukan pemahaman atas kemurnian referensi sebelum masuk ke proses *coding-decoding*.<sup>13</sup>

Peneliti menekankan pada penelitian ini guna memahami pemakaian media *boardgame* dalam kegiatan deradikalisasi, peneliti menekankan pada penggunaan teori Kuntowijoyo terkait penyebaran Islam dan kajian perkembangan budaya dengan cara *coding-decoding-recoding*, sebab sangat berkaitan dengan perubahan serta perkembangan suatu budaya dengan budaya baru yang familiar dengan masyarakat masa itu.

## G. Langkah-langkah Penelitian

### a. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan teori konstruksi realitas sosial Peter L. Berger dengan menggunakan pendekatan sosiologis. Metode yang dipakai adalah metode penelitian sosial melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik penelitian kualitatif digunakan sebab peneliti bermaksud untuk memahami situasi sosial secara mendalam dan menemukan pola dari kegiatan deradikalisasi menggunakan metode *Boardgame*. Sebab data penelitian

---

<sup>13</sup> Kuntowijoyo. *Paradigma Islam: Interpretasi Untuk Aksi*. Bandung: Penerbit Mizan, 1998, 368-369.

kualitatif bukanlah berupa statistik atau pun angka, tetapi berusaha mengungkapkan gejala holistik-kontekstual melalui pengumpulan data dari latar alami dan memanfaatkan peneliti sebagai instrumen kunci. Data penelitian kualitatif ialah data deskriptif baik berupa kata-kata, gambar-gambar, atau rekaman. Data penelitian kualitatif haruslah data sebenarnya, bukan hanya yang terucap, terjadi.

#### b. Lokasi Penelitian

Penelitian di lakukan di Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) *Peace Generation* dengan alamat kantor di Jalan Cijagra No. 48, Cijagra, Buah Batu, Kota Bandung, Jawa Barat. Penelitian dilakukan di *Peace Generation* dengan alasan sebagai salah satu pengusung kegiatan deradikalisasi dengan menggunakan *boardgame* dan kegiatan tersebut telah dilaksanakan selama dua tahun.

#### c. Teknik Pengumpulan Data

##### 1. Data Primer

Dalam penelitian ini, data primer dikumpulkan dari narasumber sebagai *key member*. Narasumber yang dipilih yakni satu orang dari divisi program *Peace Generation*. Narasumber tersebut dipilih sebagai data primer sebab narasumber tersebut yang lebih memahami seluk beluk *Peace Generation* serta *boardgame* yang digunakan saat kegiatan *Boardgame for Peace*, tata cara penggunaannya, dan alasan dalam penggunaan *boardgame*.

##### 2. Data Sekunder

Dalam penelitian ini, data sekunder dikumpulkan dari tiga panitia *Boardgame for Peace* Bandung dan lima alumni *Boardgame for Peace* Bandung. Peneliti memerlukan data sekunder karena data primer tidak terlibat langsung pada kegiatan *Boardgame for Peace* tahun ke dua di Kota Bandung. Panitia dan alumni dijadikan data sekunder sebab mereka terlibat langsung

dalam kegiatan *Boardgame for Peace* di Kota Bandung dan dapat memberikan pengalamannya selama mengikuti kegiatan tersebut.

#### d. Teknik Pengambilan Data

##### 1. Observasi

Pada penelitian ini juga menggunakan metode observasi partisipatif dengan mengikuti dan terlibat dalam kegiatan *Boardgame for Peace*, hal ini guna menggali lebih dalam lagi data yang diambil. Observasi memiliki arti pengamatan. Metode observasi dilakukan dengan cara mengamati pelaku, sekelompok orang, atau kejadian atau kegiatan orang. Kemudian mencatat hasil pengamatan tersebut guna mendapatkan dan mengetahui apa yang sebenarnya terjadi. Melalui pengamatan, peneliti dapat merasakan fenomena apa yang dirasakan, dialami, ditangkap dan diamati oleh objek yang diteliti.<sup>14</sup> Observasi partisipatif digunakan sebab peneliti perlu merasakan dan ikut terlibat dalam kegiatan *Boardgame for Peace* sehingga dapat merasakan apa yang peserta alami selama kegiatan tersebut, terkhusus dalam penggunaan *Boardgame* serta mengetahui makna filosofis di dalamnya.

Metode observasi partisipatif yang digunakan adalah partisipasi lengkap, yakni peneliti sebagai partisipan secara natural, peneliti terlibat sepenuhnya terhadap apa yang dilakukan oleh sumber data, hal ini menjadikan peneliti tidak terlihat sedang melakukan penelitian.<sup>15</sup> Observasi dilakukan di SMK Negeri 3 Cimahi, Hotel Kembang Cihampelas, dan Hotel Kytos Setiabudhi, pelaku yang diamati adalah panitia serta peserta *Boardgame for Peace 2.0* Bandung, dan aktivitas yang diamati adalah kegiatan *Boardgame for Peace 2.0* Bandung selama empat kali *training*.

##### 2. Wawancara

---

<sup>14</sup> Aunu Rofiq, "Teknik Pengumpulan data Dalam Penelitian kualitatif", Majalah Ilmiah Pawiyan XX, 1, 2013, 84

<sup>15</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* 312.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara. Wawancara yakni bertemunya dua orang untuk saling memberikan informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga didapatkan makna dan topik tertentu.<sup>16</sup> Teknik wawancara yang digunakan yakni wawancara semistruktur yang terkategori dalam *in-depth interview*, yang mana pelaksanaannya lebih bebas. Tujuan dari teknik wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi lebih terbuka, yang mana pihak yang diwawancara mengemukakan pendapat serta ide-idenya. Dalam melakukan wawancara tersebut, peneliti perlu cermat dan mendengarkan informan dengan teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan.<sup>17</sup> Teknik wawancara semistruktur dipilih guna mendapatkan informasi lebih mendalam sebab informasi yang belum diketahui penulis dapat ditanyakan kepada informan dengan lebih detail.

Pada penelitian ini, wawancara dilakukan kepada Pengurus serta staff divisi program *Peace Generation* untuk mengetahui seputar *Peace Generation*, wawancara pada pencetus metode *Boardgame* dalam deradikalisasi yang dilakukan pada kegiatan *Boardgame for Peace* untuk menemukan keunikan dan alasan menggunakan boardgame, wawancara kepada panitia *Boardgame for Peace 2.0* Bandung untuk mendapatkan pandangan mengenai proses dan bagaimana *Boargame for Peace* dapat berlangsung, serta beberapa alumni *Boardgame for Peace* dengan latar belakang yang berbeda untuk mengetahui pendapat serta perubahan pandangan yang mereka dapatkan.

### 3. Studi Dokumentasi

Selain observasi dan dokumentasi, penelitian ini juga menggunakan studi dokumentasi yang berasal dari foto-foto, buku-buku, jurnal-jurnal, atau

---

<sup>16</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2017) 316.

<sup>17</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* 318.

catatan-catatan yang mendukung penelitian dalam memahami penggunaan media *boardgame* pada kegiatan deradikalisasi.

e. Analisis Data

Analisis data dilakukan guna mendapatkan data-data yang sesuai dengan penelitian sehingga dapat mengambil kesimpulan. Dengan menggunakan analisis data sosial dengan mengikuti beberapa tahapan yakni pemilihan dan penentuan objek penelitian, pengumpulan informasi penting, identifikasi serta analisis masalah, mengembangkan persepsi, dan penarikan kesimpulan.<sup>18</sup>



---

<sup>18</sup> Matabiru, *Analisis Sosial (Ansos)*, dalam <https://joksank43.wordpress.com/2018/02/14/analisis-sosial-ansos/>. Diakses, 10 Januari 2019, pukul 23.19 WIB.