

## TOLERANSI MELALUI MODEL BUDAYA *PELA GANDONG* Menggunakan Media Board Game untuk Mahasiswa

**Allez Martin Tangidy dan T. Arie Setiawan**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Satya Wacana

Email: alztangidy@gmail.com, arie.setiawan.p@gmail.com

### **Abstract**

*Indonesia which is known by its diversity of cultures, ethnics, races, and religions can create differences which could trigger massive social conflicts. Social conflict which happened in Ambon has been one example that could tear the nation apart. In post conflict period, Pela Gandong as a local wisdom is proven to maintain the relationship in Moluccas. The culture of Pela Gandong, could be a form of national unity that can be a model to the attempt to the cohesion of the Indonesian society. The Pela Gandong is a part of Moluccas culture that contains moral value such as tolerance, unity, respect, equality, and peace. It is worth to be delivered for college students, due to the fact that college students are an important element in the modern Indonesian society. College students are the agent of change for Indonesia future. To deliver Pela Gandong culture to college students, there is a need of media which is more interactive and can simulate a society life in the future. Board game is one of the media that can simulate that condition well. Descriptive method will be used to carry out this research. The result of this research is a board game which can deliver moral values and culture of Pela Gandong.*

**Key words:** *Tolerance, Culture, Pela Gandong, Board Game, Moluccas*

### **1. Pendahuluan**

Indonesia merupakan negara yang beragam, dengan keragaman yang meliputi suku, bahasa, tradisi, adat, dan agama. Keanekaragaman ini merupakan keunggulan, sekaligus tantangan. Dalam berinteraksi masyarakat yang beragam tidak selalu dapat berjalan dengan baik, melainkan sering kali terjadi adanya persinggungan sehingga menimbulkan konflik sosial, yang meluas. Konflik disebabkan terjadinya perbedaan kepentingan di antara komunitas masyarakat (Chandra, 1992). Konflik dapat terjadi salah satunya disebabkan terdapat sedikitnya dua pihak yang secara potensial dan praktis dapat saling menghambat. Secara potensial artinya, mereka memiliki kemampuan untuk saling menghambat. Secara praktis artinya kemampuan tersebut

dapat diwujudkan dan ada di dalam keadaan memungkinkan. Artinya bila pihak-pihak tersebut tidak menghambat atau tidak melihat pihak lain sebagai hambatan, maka konflik tidak dapat terjadi (Watkins, 1974).

Dari tahun 1998 hingga tahun 2012. Yayasan Denny JA dan Lingkaran Survei Indonesia atau LSI mencatat setidaknya ada 2.398 kasus konflik kekerasan dan diskriminasi yang terjadi di Indonesia. Dari jumlah tersebut paling banyak kekerasan terjadi karena berlatar agama atau paham agama sebanyak 65%. Yayasan Denny JA dan LSI juga menyatakan bahwa meningkatnya angka populasi yang tidak nyaman dengan keberagaman. Hal ini menyimpulkan adanya hambatan-hambatan yang terjadi antara kelompok agama cukup mengkhawatirkan dan menjadi permasalahan

utama di Indonesia. Hal ini disebabkan agama dianggap sebagai wilayah sakral dan mutlak, hal ini menyebabkan sulit bagi agama-agama tersebut untuk menoleransi atau hidup berdampingan (Yusri, 2008). Yayasan Denny JA mencatat salah satu konflik terbesar akibat agama terjadi di Maluku dimana konflik ini menjadi konflik kekerasan dengan latar agama terbesar dan telah menelan korban terbanyak sepanjang sejarah sejak tahun 1998, yakni 8000 sampai 9000 korban yang meninggal dunia dan telah menyebabkan kerugian materi 29.000 rumah terbakar, 45 masjid, 47 gereja, 719 toko, 38 gedung pemerintahan, dan 4 bank hancur.

Konflik yang terjadi di Maluku sangat bertentangan dengan nilai-nilai kehidupan masyarakat Maluku. Konflik ini membuat masyarakat Maluku kehilangan kepercayaan untuk dapat hidup bermasyarakat bersama dalam perbedaan. Keberadaan dari *Pela Gandong* yang merupakan sebuah kearifan lokal sistem dan pola hidup persaudaraan yang melampaui batas suku, dan agama mulai dipertanyakan. *Pela Gandong* telah terbukti efektif membangun sebuah sistem bermasyarakat yang penuh dengan toleransi dalam waktu yang panjang. Tarmizi Taher mantan menteri agama di Indonesia menyampaikan dalam pidato-pidatonya bahwa nilai toleransi di Maluku telah menjadi contoh yang sukses dalam membangun hubungan yang baik bagi perbedaan agama yang ada. Presiden pertama Indonesia Soekarno juga pernah mengatakan “Jika kita ingin melihat sebuah bentuk kesatuan bangsa maka kita dapat melihatnya di Maluku, kita harus belajar dari Maluku.” Pasca terjadinya konflik, masyarakat Maluku menyuarakan keinginan untuk hidup bermasyarakat seperti dulu. Mereka percaya salah satu penyebab konflik adalah mulai hilangnya kearifan lokal *Pela Gandong* dalam sistem kehidupan bermasyarakat mereka dan mereka percaya semangat *Pela Gandong* dapat menyatukan dan menguatkan kembali persaudaraan kaum

muslim dan Kristen di Maluku, tepatnya di Ambon (Attamimy, 2014).

Toleransi merupakan sebuah elemen dasar dalam bermasyarakat untuk dapat menumbuhkan sikap saling memahami dan menghargai perbedaan yang ada, serta menjadi pintu masuk bagi terwujudnya kerukunan antar masyarakat sehingga dapat menghilangkan hambatan-hambatan untuk hidup bersama dan mencegah konflik sosial. Konflik harus menjadi kesadaran seluruh kelompok masyarakat dari usia dini, remaja, dewasa, hingga orang tua, juga pelajar, pegawai, pemerintah, maupun mahasiswa. Salah satu elemen penting dalam kehidupan bermasyarakat adalah mahasiswa. Dalam masyarakat mahasiswa menjadi salah satu kelompok yang penting sebab memiliki potensi besar dalam menciptakan suatu tatanan tertentu. Andreas A. Yewangoe dalam Agama dan kerukunan, optimis akan peran mahasiswa dalam meningkatkan kerukunan umat antar beragama. Andreas A. Yewangoe memberikan empat alasan, yaitu: Pertama, mahasiswa adalah calon-calon intelektual yang diharapkan dapat meninjau berbagai relasi antar manusia, termasuk hubungan antar umat beragama secara rasional dan berkepal dingin; Kedua mahasiswa, paling tidak ditinjau dari sejarah kemahasiswaan di Indonesia selama ini masih belum terkontaminasi oleh berbagai tekanan di mana agama-agama cenderung diperalat; Ketiga mahasiswa, dengan idealismenya yang tinggi, selalu berupaya mewujudkan persatuan dan kesatuan melalui perbuatan nyata; dan Keempat mahasiswa adalah calon-calon pemimpin bangsa. Hal ini juga didukung oleh banyaknya konflik sosial yang terjadi akibat perbedaan agama dimana mahasiswa ikut terlibat di dalamnya.

Pentingnya peranan mahasiswa dalam mengembangkan sikap toleransi beragama dalam kehidupan bermasyarakat masih belum sejalan dengan maksimalnya peran perguruan tinggi, untuk dapat mengembangkan sikap dan karakter

toleransi terhadap mahasiswa. Hasil studi pada tujuh perguruan tinggi umum negeri yang dilakukan oleh Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama menyimpulkan bahwa dari pengaruh kepribadian, keterlibatan organisasi, hasil belajar pendidikan agama, dan lingkungan pendidikan. Variabel lingkungan pendidikan mempunyai pengaruh langsung terbesar terhadap toleransi beragama mahasiswa di perguruan tinggi. Namun peran perguruan tinggi atau lingkungan pendidikan tidak berpengaruh langsung terhadap kepribadian mahasiswa. Perguruan tinggi dalam mengembangkan sikap toleransi mahasiswa terbatas melalui pelajaran dan teori saja. Keterlibatan mahasiswa dalam kehidupan bermasyarakat diperlukan untuk memaksimalkan hal ini.

Simulasi dalam kehidupan bermasyarakat dapat menjadi jawaban untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa merasakan keadaan bermasyarakat. Salah satu media yang dapat melakukan simulasi keadaan bermasyarakat dan interaksi adalah *board game*. Melalui *board game* atau permainan papan, simulasi kehidupan *Pela Gandong* dapat disampaikan. *Board Game* juga dapat memberikan komunikasi langsung antar pemain sehingga mahasiswa dapat berperan aktif dalam memberikan pendapatnya dan memainkan perannya dalam kehidupan bermasyarakat dengan baik.

Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengembangkan karakter toleransi pada mahasiswa melalui sistem dan budaya kehidupan bermasyarakat *pela gandong* dengan menggunakan media *board game*.

## 2. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Josef Hehanussa yang berjudul “*Pela Gandong* Sebuah Model,” dilakukan untuk Kehidupan Bersama dalam Konteks Pluralisme Agama di Maluku,” tradisi budaya *pela gandong* dapat dijadikan sebuah

teladan bagi sebuah kehidupan antar umat beragama yang harmonis. Budaya *pela gandong* juga dapat memberi nilai-nilai dalam hidup bermasyarakat, seperti nilai hidup persekutuan, nilai hidup kesetaraan, dan nilai hidup damai.

Dalam penelitian Edwin Maryan dalam penelitiannya yang berjudul “Perancangan Permainan sebagai Alat Bantu Pembelajaran Karakter Wirausaha pada Mata Kuliah Kewirausahaan.” *Board game* berhasil dalam menjadi alat bantu yang interaktif serta dapat memberikan interaksi antar pemain. *Board game* juga dapat menciptakan simulasi kewirausahaan dan membantu mahasiswa dalam memahami karakter wirausaha di mata kuliah kewirausahaan, bukan melalui teori saja.

## 3. Toleransi

Toleransi berasal dari bahasa latin *tolerantia* yang berarti kelonggaran kelembutan hati keringanan dan kesabaran. *Tolerantia* dikenal pada saat Revolusi Perancis dimana hal tersebut terkait dengan slogan kebebasan, persamaan dan persaudaraan yang menjadi inti Revolusi Perancis (Yamin, 2011). Toleransi memiliki tujuan untuk membangun hidup damai (*peaceful coexistence*) diantara berbagai kelompok masyarakat yang memiliki berbagai perbedaan latar belakang sejarah, kebudayaan dan identitas (Wazler, 1997).

Toleransi adalah sikap menghargai terhadap kemajemukan. Dengan kata lain sikap ini bukan saja untuk mengakui eksistensi dan hak-hak orang lain, bahkan lebih dari itu, terlibat dalam usaha mengetahui dan memahami adanya kemajemukan (Efendi, 2011).

## 4. Budaya *Pela* dan *Gandong*

*Pela* adalah sebuah suatu tradisi hidup orang Maluku, tepatnya Maluku Tengah. *Pela* dari sejarah terbentuknya merupakan sebuah solusi dari sebuah ketegangan atau permasalahan kehidupan dengan

menekankan perbaikan hubungan antar masyarakat. Kata *pela* berasal dari kata *pila* yang artinya buatlah sesuatu untuk kita bersama (Depdikbud, 1982/1983). Budaya *pela* sendiri tidak dapat dipastikan terbentuknya, namun banyak pendapat mengemukakan bahwa budaya ini sudah terbentuk jauh sebelum kedatangan bangsa asing, bahkan sebelum adanya pengaruh agama Hindu (Hehanussa, 2009). Salah satu hubungan saling membantu terjadi saat pembangunan masjid, gereja, atau balai desa seperti *pela* antara negeri Ihamahu (di pulau Saparua) dengan negeri Kaibobou (di pulau Seram) atau antara negeri Kailolo (di pulau Haruku) dengan negeri Tihulale (di pulau Seram).

*Pela* menciptakan sebuah ikatan melalui perjanjian dari suatu wilayah dengan wilayah lain untuk saling membantu. Tujuan dari perjanjian dari ikatan ini adalah untuk mencari dan menjaga perdamaian yang ada.

*Gandong* berasal dari kata kandung, *gandong* dapat dikatakan merupakan salah satu bentuk *Pela* dengan mempercayai negeri-negeri yang melakukan *pela gandong* berasal dari satu kandungan atau bersaudara. Ikatan ini membuat negeri-negeri tersebut saling membantu layaknya saudara tanpa melihat adanya perbedaan agama.

Jenis-jenis budaya *pela gandong* yang ada di Maluku Tengah yaitu *Pela Keras* artinya *pela* sejati karena hubungan atau ikatan yang sangat kuat, dan terikat oleh sumpah yang bersifat sacral. Hubungan *pela* ini terjadi karena adanya situasi yang membahayakan, misalnya perang sehingga kedua pihak berdamai. Upacara mengangkat sumpah didahului dengan meminum darah kedua belah pihak (jari tangan dilukai atau dengan darah binatang tertentu) yang dicampurkan dengan minuman keras tradisional (*sopi*). Hal ini melambangkan hubungan persaudaraan yang dibangun selama-lamanya. Yang termasuk dalam *pela keras* adalah yang disebut *pela gandong*. *Pela* ini juga disebut sebagai *pela batu*

karang karena kukuh dan sekuat batu karang. Terdapat juga *Pela Lunak* ikatan ini tidak melalui sumpah dan kewajiban-kewajiban yang harus dipenuhi dengan ketat, jenis *pela* ini sering diberi nama *pela tanpa siri* (tempat sirih) dan terjadi karena hutang budi, sehingga harus ada balas jasa. *Pela* ini bersifat sosial ekonomi, ikatannya dilakukan dengan makan pinang bersama (Ralahallo, 2009).

## 5. Board Game

*Board game* atau disebut juga dengan permainan papan adalah salah satu bentuk permainan (*game*) yang melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan saling bertukar berdasarkan aturan yang ditentukan, pada sebuah permukaan yang sudah diberi tanda atau dalam bentuk papan. Jenis *board game* sangat beragam dan terus berkembang. Aturan permainannya pun beragam dari sederhana yang detail dan kompleks. Saat ini beberapa permainan populer di perangkat komputer maupun *gadget (mobile device)* dibuat menggunakan konsep dasar *board game* (Istianto, 2013).

Menurut data dari situs resmi *Board Game Geek (BGG)*. Sebuah *website* yang berisikan *database* tentang *board game* dan *card game* yang pernah ada di dunia, mengungkapkan ada lebih 75.000 judul *board game* dan *card game*. Menurut data situs tersebut kemudian dapat dikategorikan 51 jenis mekanisme permainan atau *game mechanics*. *Game mechanics* dapat dikatakan sebuah kerangka bagaimana permainan tersebut dapat berjalan atau bisa dimainkan.

## 6. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan strategi *linear*. Metode deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk membuat pencandraan (deskripsi) mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian. Dalam arti penelitian deskriptif itu adalah

akumulasi data dasar dalam cara deskriptif semata-mata tidak perlu mencari atau menerangkan saling berhubungan, mencoba hipotesis, membuat ramalan, atau mendapatkan makna dan implikasi walaupun penelitian yang bertujuan untuk menemukan hal-hal tersebut dapat mencakup juga metode-metode deskriptif (Suryabrata, 2012). *Linear strategy* menerapkan urutan yang logis pada tahapan yang sederhana dan sudah dipahami setiap komponennya. Tahapan-tahapan yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada **Gambar 1**.



**Gambar 1.** Bagan Alur Penelitian

Pengumpulan data dilakukan dengan tujuan memperoleh segala bentuk informasi yang berkaitan dengan perancangan konsep *board game* yang dapat mensimulasikan kehidupan *pela gandong* dengan baik. Pengumpulan data yang diambil merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan Bapak Dr. Y. Haris Nusarastriya, M.Si., selaku ketua program studi serta dosen pendidikan kewarganegaraan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW). Hasil wawancara dengan Bapak Dr. Y. Haris Nusarastriya, M.Si. memberikan kesimpulan bahwa diperlukan sebuah media pembelajaran dan penyampaian yang menarik mengenai toleransi di mahasiswa. Hal ini dikarenakan toleransi menjadi permasalahan yang penting bagi Indonesia terutama bila dikaitkan dengan mahasiswa yang merupakan calon pemimpin di masyarakat nantinya. Beliau menyampaikan bahwa toleransi sendiri masih terlalu sulit

diajarkan dan disampaikan kepada mahasiswa apalagi tanpa adanya aksi atau perbuatan langsung di lapangan. Beliau menambahkan bahwa simulasi kehidupan bermasyarakat adalah salah satu jawaban yang tepat bagi mahasiswa dalam konteks pembelajaran toleransi.

Sedangkan pengumpulan data kuantitatif diperoleh melalui mahasiswa berbagai fakultas di UKSW melalui kuesioner. Dengan menggunakan skala Likert untuk dapat mengukur pendapat mahasiswa dimana skala angka satu dijadikan sebagai angka terendah atau sangat tidak setuju sedangkan angka lima adalah angka tertinggi atau sangat setuju. Maka dengan pertanyaan mengenai perlunya toleransi diajarkan kepada mahasiswa dengan pertimbangan, mahasiswa akan menjadi tokoh penentu di masa depan, memperoleh hasil 94.29% mahasiswa sangat setuju. Kuesioner tersebut juga mendapatkan hasil bahwa 94.86% mahasiswa menyatakan sangat setuju bila toleransi tidak hanya diajarkan atau disampaikan dengan media buku saja.

Hasil pengumpulan data yang ada dianalisis agar dapat merancang media yang tepat dan maksimal. Data secara kualitatif maupun kuantitatif menyatakan beberapa hal yang dapat mendukung penelitian ini seperti, media yang dipakai haruslah menarik dan interaktif, adanya simulasi kehidupan bermasyarakat sederhana, sedangkan *board game* sebagai media pun harus sederhana dan mudah dimainkan oleh mahasiswa.

Pada tahap perancangan dalam penelitian ini dilakukan beberapa proses sebelum nantinya mencapai hasil yang dapat dimainkan oleh mahasiswa. Proses perancangan dilakukan berdasarkan konsep *game design process* oleh Kummara. Proses *game design* dapat dilihat pada **Gambar 2**.



**Gambar 2.** *Game Design Process*  
(Kummara, 2013)

## 7. Perancangan

Proses perancangan *board game* yang dilakukan meliputi beberapa fase yang perlu dilakukan dalam merancang sebuah *board game*. Fase-fase tersebut adalah sebagai berikut.

### 7.1. *Concepting Phase*

Pada fase ini akan dilakukan pembuatan konsep, dimana data-data yang sudah dianalisis akan diolah dan disederhanakan menjadi pesan-pesan penting yang akan disampaikan kepada pemain selama permainan berlangsung. Konsep yang dipakai dan disederhanakan meliputi, tujuan permainan, latar (*setting*) utama permainan, mekanik permainan, aturan dasar permainan, serta cerita permainan. Konsep ini didasari oleh elemen-elemen dasar perancangan game yang kemudian akan dikembangkan dan disempurnakan pada fase berikutnya (Duke, 1980).

Tujuan utama permainan adalah saling membantu pemain lain dimana setiap pemain memiliki kelebihan untuk menunjukkan perbedaan yang ada. Perbedaan tersebut akan menciptakan adanya ikatan yang saling membutuhkan saat permainan. Ikatan tersebut juga akan menciptakan interaksi antar pemain. Setiap pemain akan memiliki kepentingan-kepentingan sendiri namun memiliki

kepentingan bersama. Kepentingan-kepentingan tersebut akan diselesaikan dengan beberapa syarat seperti sumber daya, dimana kepemilikan sumber daya akan menjadi kepemilikan bersama.

Konsep latar permainan dipilih menjadi dua pulau di Maluku tepatnya pada pulau Haruku dan pulau Saparua, pemilihan kedua pulau ini disebabkan karena letaknya yang berdekatan sehingga logis untuk diilustrasikan, pemilihan pulau tersebut juga untuk menunjukkan kehidupan Maluku yang tinggal di pulau-pulau terpisah, dimana rakyat Maluku saling membantu pulau lainnya yang sedang terkena masalah. Hal ini merupakan asal terjadinya budaya *pela gandong*. Konsep *setting* waktu diambil pada awal abad 17 dimana pada masa itu pasukan Belanda datang ke Indonesia tepatnya Maluku, karena sumber daya rempah-rempahnya. Pemilihan latar waktu didasarkan pada kesatuan dan persatuan rakyat Maluku yang terus berjuang dalam satu tujuan atau kepentingan bersama, tanpa melihat adanya perbedaan yang ada.

Mekanik yang digunakan adalah *Cooperative Play* atau kerja sama. Mekanik ini menuntut setiap pemain untuk dapat bekerja sama satu sama lain dalam sebuah tim. Meraih objektif atau tujuan yang sama. Akhir permainan berupa kemenangan untuk semua pemain atau kekalahan bersama (Vaganza, 2016). Mekanik ini digunakan untuk dapat mencapai tujuan bekerja sama dalam kehidupan bermasyarakat nantinya.

Konsep aturan dasar permainan yang digunakan adalah menggunakan beberapa warna pada bidak pemain untuk menunjukkan identitas. Dimana pemain akan mengaktifkan fungsi lokasi yang bisa berupa mendapatkan sumber daya, mengunjungi penduduk, dan meningkatkan ikatan persaudaraan, bila terdapat dua atau lebih bidak warna yang berbeda. Juga apabila terdapat empat warna bidak pemain yang berbeda maka dapat mengaktifkan fungsi lokasi menjadi dua kali lipat.

Pada konsep dasar cerita para pemain akan menjadi Raja sebagai sebutan kepala desa di Maluku yang bekerja sama untuk dapat menyelesaikan tiga pembangunan sebelum enam tahun berakhir, dimana pembangunan tersebut membutuhkan pendukung, bahan bangunan, dan ikatan persaudaraan.

Setelah itu konsep-konsep yang ada akan dilakukan *playtest* untuk melihat ketepatan konsep yang dipakai dengan permainan, apabila terdapat konsep yang tidak tepat maka fase ini akan terus dilakukan, hingga konsep permainan sudah tepat dengan tujuan penelitian yaitu menyampaikan nilai-nilai toleransi dengan budaya *pela gandong*.

### 7. 2. Design Phase

Pada fase ini konsep yang sudah ditentukan dan dipakai akan masuk kedalam tahap dimana ilustrasi berupa gambar, ikon, tata letak gambar akan diberikan ilustrasi yang ada hanya menyampaikan konten-konten utama saja. Contoh tahap perancangan ilustrasi sumber daya, dan karakter penduduk akan diperlihatkan pada **Gambar 3** dan **Gambar 4**.



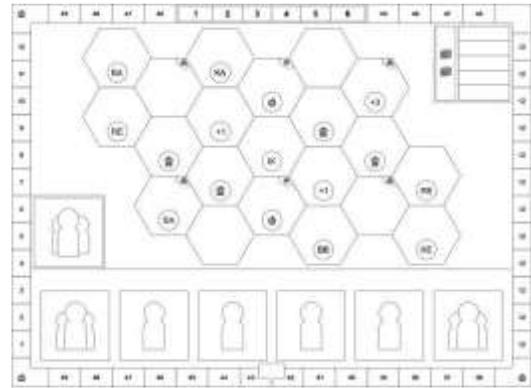
**Gambar 3.** Contoh Sketsa Proses, dan Pewarnaan Sumber Daya Kayu



**Gambar 4.** Contoh Sketsa Proses, dan Pewarnaan Karakter Penduduk

Pada fase ini juga akan dilakukan *balancing* yang bertujuan untuk merancang *board game* yang tidak terlalu sulit dan tidak

terlalu mudah untuk dimainkan. Setelah konten-konten ilustrasi gambar utama sudah cukup maka akan dibuat *prototype*. Contoh *prototype* papan permainan dapat dilihat pada **Gambar 5**.



**Gambar 5.** Layout *Prototype* Papan Permainan

*Prototype* ini adalah tahap dimana *board game* dapat dikatakan siap untuk dimainkan mahasiswa. *Prototype* yang dibuat akan dilakukan *playtest* kembali target penelitian yaitu mahasiswa untuk melihat sudah baik kah ilustrasi, ikon, cara bermain, pengalaman pemain secara keseluruhan sebelum nantinya menjadi hasil akhir. Apabila *prototype* belum dapat memberikan hasil yang maksimal dan tepat maka, fase ini akan diulang.

### 7. 3. Development Phase

*Prototype board game* yang sudah baik maka akan disempurnakan dan dikembangkan kembali. Pengembangan dapat dilakukan pada ilustrasi atau cara bermain *board game* itu sendiri. Penambahan elemen-elemen pendukung seperti konten kartu, hingga kemasan akan diberikan pada tahap ini. Elemen-elemen pendukung yang ada tidak akan mengubah permainan yang sudah ada, namun akan menyempurnakannya. Hasil akhir *board game* ada pada fase ini.

Setelah melalui fase-fase tersebut maka *board game* telah selesai dengan judul

“*Tale of Pela Gandong*”, pemberian nama judul ingin memberi kesan konsep dimana sebuah budaya *pela gandong* adalah kisah yang luar biasa, raja-raja dalam suatu negeri menjadi salah satu pendukung alasannya. Contoh hasil akhir pada kartu sumber daya dapat dilihat pada **Gambar 6**, dan contoh hasil akhir pada kartu penduduk dapat dilihat pada **Gambar 7**, sedangkan hasil akhir papan permainan dapat dilihat pada **Gambar 8**, dan hasil keseluruhan komponen permainan dapat dilihat pada **Gambar 9**, sementara hasil akhir cetak dapat dilihat pada **Gambar 10**.



**Gambar 6.** Hasil Akhir Kartu-Kartu Sumber Daya Batu Bata, Ikan, Batu, Sagu, Koin, dan Kartu Belakang Sumber Daya *Tale of Pela Gandong*



**Gambar 7.** Hasil Akhir Kartu-Kartu Penduduk dan Kartu Belakang Penduduk *Tale of Pela Gandong*



**Gambar 8.** Hasil Akhir Papan Permainan *Tale of Pela Gandong*



**Gambar 9.** Hasil Akhir Keseluruhan Komponen Permainan *Tale of Pela Gandong*



**Gambar 10.** Hasil Akhir Permainan *Tale of Pela Gandong* yang Telah Dicetak

Setelah tahap perancangan selesai maka tahapan pengujian dilakukan. Sebelum tahap pengujian dilakukan kepada mahasiswa. Pengujian dilakukan kepada para ahli *design board game* di Indonesia terlebih dahulu. Setelah diuji oleh para ahli seperti Erwin Skripsiadi, Vicky Belladino,

dan Isa R. Akbar didapatkan hasil bahwa *board game Tale of Pela Gandong* menarik dan dapat digunakan sebagai media penyampaian budaya *pela gandong*. Menurut Vicky Belladino “Permainan sendiri dibangun dari dasar mekanik yang menarik. Aktivasi aksi yang dieksekusi lewat mekanik tersebut merupakan ide brilian, terlebih aksinya sendiri didesain sederhana sehingga tetap mudah dipahami pemain yang baru mulai main *board game*, Narasi berupa ikatan persaudaraan merupakan bagian paling menarik. Permainan membuat kita benar-benar berprogress bersama-sama”.

Setelah itu tahap pengujian dilakukan dalam bentuk *playtest*, dimana 70 mahasiswa berbagai fakultas dan jurusan dari UKSW menjadi pemain sekaligus penguji *board game Tale of Pela Gandong*. Pengujian ini untuk mendapat hasil data kuantitatif mengenai keberhasilan penelitian.

Data pengujian didapatkan melalui kuesioner dengan menggunakan skala Likert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang, maupun kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian (Ridwan, 2008). Hasil pengujian kemudian diolah menggunakan perhitungan skala Likert untuk mengetahui persentase pendapat mahasiswa.

Dari hasil pengujian didapatkan persentase sejumlah 90,57% menyatakan sangat setuju melalui permainan ini budaya *pela gandong* dapat menyampaikan kehidupan bermasyarakat. Hasil pengujian juga menyatakan bahwa 89,71% responden sangat setuju permainan ini cocok dengan cerita budaya *pela gandong*. 89,14% responden sangat setuju mekanik atau cara bermain dalam permainan ini tepat.

Melalui hasil pengujian *board game Tale of Pela Gandong* berhasil menyampaikan beberapa pesan penting

seperti 1) Elemen masyarakat atau perbedaan identitas akan berfungsi maksimal bila bertemu dengan elemen lainnya; 2) Bila terdapat elemen masyarakat yang tertinggal karena sebuah perbedaan maka fungsi elemen masyarakat tersebut akan hilang; 3) Semakin tinggi ikatan persaudaraan, maka semakin banyak keuntungan yang kita dapatkan dalam kehidupan bermasyarakat; 4) Mahasiswa menjadi elemen penting dalam kehidupan, dimana mahasiswa dapat menjadikan lingkungan masyarakat lebih baik. Melalui hasil pengujian terhadap mahasiswa didapatkan analisa, bahwa budaya *pela gandong* dapat menjadi contoh model kehidupan bermasyarakat yang penuh dengan perbedaan, dan kearifan lokal seperti *pela gandong* tepat untuk disampaikan kepada mahasiswa sekarang ini jika menggunakan media yang tepat, seperti *board game*. *Board game* dapat menjadi media penyampaian dan pembelajaran nilai-nilai toleransi bagi mahasiswa.

## 8. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan. Budaya *pela gandong* dapat memberikan solusi pada permasalahan intoleransi di Indonesia. Budaya *pela gandong* dapat digunakan pada masyarakat luas, tidak hanya Maluku. *Board Game Tale of Pela Gandong* dapat menyampaikan pesan-pesan yang terdapat pada budaya *pela gandong* pada mahasiswa. *Board Game Tale of Pela Gandong* dapat mensimulasikan kehidupan bermasyarakat yang mempunyai nilai toleransi tinggi. *Board Game Tale of Pela Gandong* mendapat respon yang baik dari mahasiswa UKSW, untuk dikembangkan dengan menambah pilihan misi, dan pilihan cerita lainnya agar lebih menarik lagi.

### Daftar Pustaka

- Asril S. 2012. "Lima Kasus Diskriminasi Terburuk Pascareformasi," dalam <http://nasional.kompas.com/read/2012/12/23/15154962/Lima.Kasus.Diskriminasi.Terburuk.Pascareformasi>.
- Attamimy, M. 2014. *Pela-Gandong and Harmonization Life of Brotherhood (Orang Bersaudara)*. *Al-Ulum*, 14(2), 275-292.
- Bahari. 2010. *Toleransi Beragama Mahasiswa*. Jakarta, Maholo Jaya Abadi Press.
- Bakri, H. 2015. Resolusi Konflik melalui Pendekatan Kearifan Lokal Pela Gandong di Kota Ambon. *The Politics*, Jurnal Magister Ilmu Politik Universitas Hasanuddin, 1(1), 51-60.
- Chandra, Robby I. 1992. *Konflik dalam Hidup Sehari-Hari*. Yogyakarta: Kanisius.
- Effendi, D. 2011. *Pluralisme dan Kebebasan Beragama*. Yogyakarta: Interfidey.
- Hehanussa, J. 2009. Pela dan Gandong: Sebuah Model untuk Kehidupan Bersama dalam Konteks Pluralisme Agama di Maluku. *Gema Teologi*, 33(1).
- Istianto, T. 2013. Perancangan Board Game tentang Bercocok Tanam di Rumah. *Jurnal DKV Adiwarna* 1(2).
- Koster, R. 2014. *A Theory of Fun for Game Design*. Sebastopol, O'Reilly Media.
- Maryan, E. A. 2011. Perancangan Permainan sebagai Alat Bantu Pembelajaran Karakter Wirausaha Pada Mata Kuliah Kewirausahaan. Salatiga: UKSW.
- Ralahallo, R. 2009. Kultur Damai Berbasis Tradisi Pela dalam Perspektif Psikologi Sosial. *Jurnal Psikologi*, 36(2), 177-188.
- Salen, K. & E. Zimmerman. 2010. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Selinker, M. 2011. *The Kobold Guide to Board Game Design*. Kirkland: Wolfgang Baur.
- Vaganza. 2015. "51 Mekanik yang Kerap Digunakan dalam Tabetop Game," dalam <http://boardgame.id/51-game-mekanik-yang-kerap-digunakan-dalam-tabletop-game/>.
- Yamin M, Vivi Aulia. 2011. *Meretas Pendidikan Toleransi*. Jakarta: Madani.
- .Yewangoe, A. A. 2001. *Agama dan Kerukunan*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Yusri, M. 2008. Prinsip Pendidikan Multikulturalisme dalam Ajaran Agama-Agama di Indonesia. *Kependidikan Islam*, 3(2), 1-22.