



12 years
teaching
peace

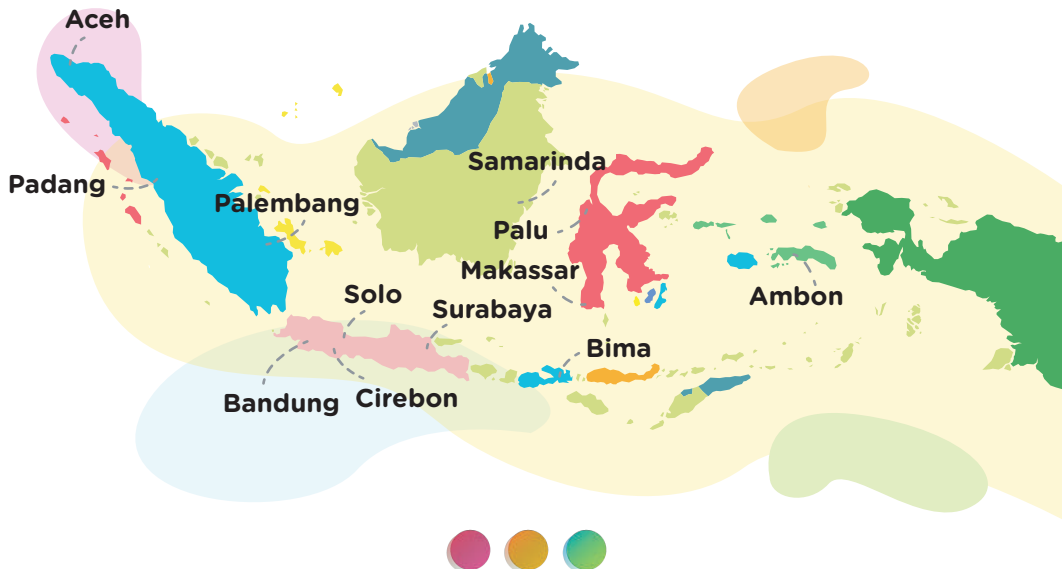



12 Kota Bermain

Perjalanan Boardgame for Peace
Membentuk Agen Perdamaian
dengan Sekotak Permainan



Dengan sekotak permainan, kami berkeliling ke 12 kota. Mengajarkan critical thinking dan empathy pada anak muda. Dengan sekotak permainan itu pula, anak-anak muda di 12 kota bergerak menyuarakan perdamaian dan merespons fenomena ekstremisme dan kekerasan.





**Play is
the begining
of knowledge**
- George Dorsey

Program Boardgame for Peace 2.0
(BGFP 2.0) telah berhasil menjangkau

1100

siswa SMA dan Mahasiswa dari 12 kota di Indonesia, dan melatih mereka menjadi agen perdamaian. Mereka dibekali pengetahuan dan kemampuan tentang bagaimana mendeteksi dan merespon fenomena kekerasan ekstrem di sekitarnya melalui media kreatif.

| Presentasi Gender



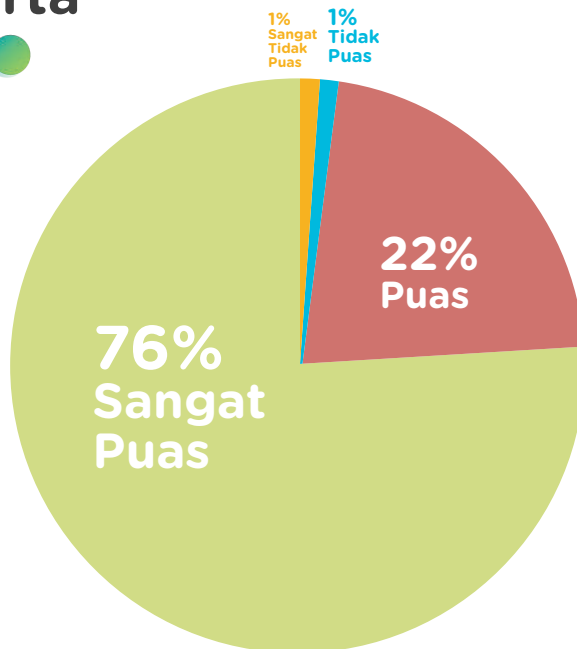
44%



56%



Tingkat Kepuasan Peserta



A photograph of three people sitting around a table, engaged in a card game. The person on the left is a woman with dark hair, wearing a light-colored long-sleeved shirt, looking down at the cards. The person in the middle is a young man with short dark hair, wearing a light-colored patterned polo shirt, smiling and looking at the cards. The person on the right is a man with glasses and a mustache, wearing a dark t-shirt with the word 'AGENT' and a logo, looking at the cards. The table is covered with a light-colored cloth and has several cards, a stack of cards, and a small white box. The background is slightly blurred, showing other people in the room. The entire image has a green tint.

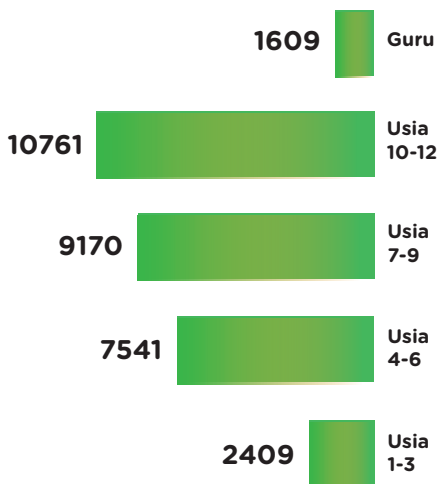
**Play is
the highest form
of research**

-Albert Einstein

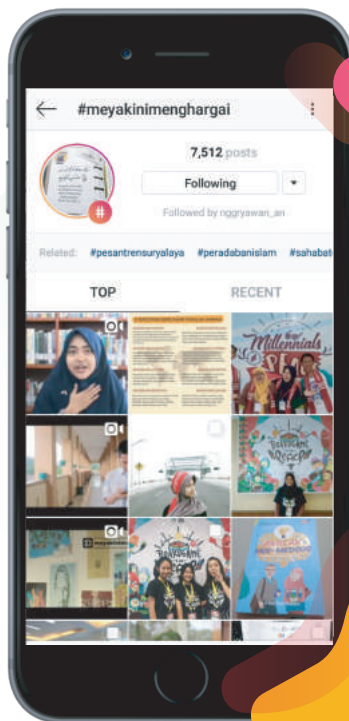
Konten pembelajaran nilai-nilai toleransi
dan inklusifitas yang telah
Peace Generation buat, telah diakses

31.490

users selama program berlangsung.



BGFP 2.0 juga memperluas kampanyenya melalui aktivitas media sosial. Kami mendorong para mitra di 12 kota untuk aktif membuat konten di media sosial dengan memberikan materi-materi visual yang mendukung pembuatan konten.



Menggunakan hashtag #bgfp2 dan #meyakinimenghargai konten-konten perdamaian yang telah diupload di platform Instagram telah mencapai angka

7512

post hingga awal Januari 2019. Ribuan konten tersebut telah menghasilkan ratusan ribu *engagement* di Instagram.

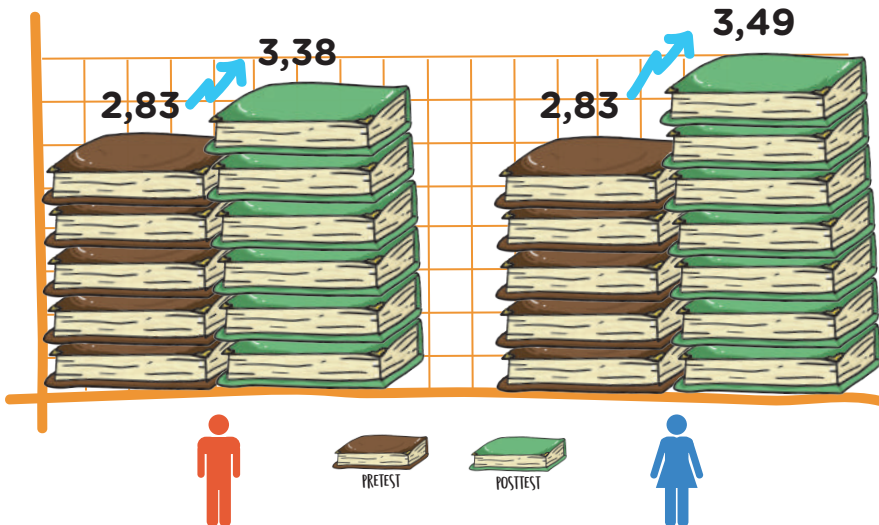


**To
Reach
Peace
Teach
Peace**

Training BGFP 2.0 telah
meningkatkan pengetahuan para
peserta dari 12 kota di Indonesia
mengenai ekstremisme kekerasan.



Tingkat Pengetahuan Ekstremisme Kekerasan



Berdasarkan observasi dan wawancara yang kami lakukan kepada beberapa peserta, mereka merasakan perubahan dari segi pengetahuan maupun persepsi.



Aprili, seorang peserta pada pelatihan BGFP 2.0 di Makassar mengaku, sebelum pelatihan, **la setuju dengan Khilafah sebagai sistem yang paling ideal dan diwajibkan oleh Allah.**

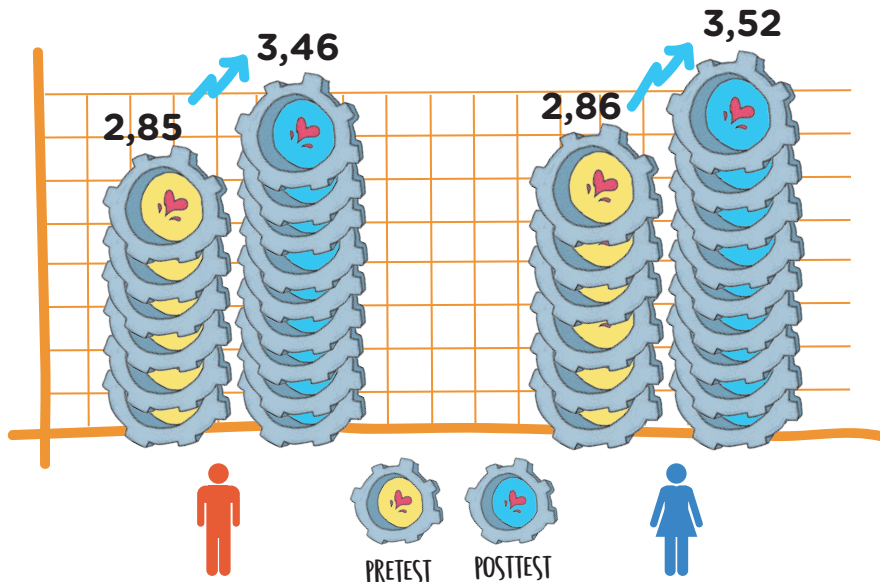
Training BGFP2.0 mampu membuka wawasannya. Kini **la memandang Khilafah bukan satu-satunya sistem pemerintahan yang ideal,** dan bukan sebuah kewajiban bagi muslim untuk mendirikan.



Training BGFP 2.0 juga telah meningkatkan keterampilan para peserta dalam mencegah ekstremisme kekerasan.



Tingkat Keterampilan Mencegah Ekstremisme Kekerasan



Training BGFP 2.0 juga telah menggerakkan anak muda di berbagai daerah untuk berkomunitas dan berkolaborasi menyebarkan nilai-nilai perdamaian dengan media kreatif.



Arez adalah alumni pelatihan BGFP tahun 2017 yang kemudian menjadi tim fasilitator pada BGFP 2.0.

Sebelum mengenal BGFP **la sempat terlibat dalam aksi tawuran pelajar** di Pare-Pare.

la pun sempat **menjadi pendukung Khilafah di kampusnya.**

BGFP 2.0 adalah titik balik bagi Arez. **Keterlibatannya di tim BGFP 2.0 membuatnya merasa berharga karena bisa berkontribusi untuk menyebarkan pemahaman yang lebih inklusif.** Saat ini dia dan teman-temannya tengah merintis komunitas damai di Pare-Pare.



A photograph of a crowd of young people at a music festival, overlaid with a semi-transparent green filter. In the center, a young man with short dark hair, wearing a black t-shirt with a graphic that says "BOARDGAME FEST ACID" and a white lanyard, sits cross-legged with his fists clenched in a determined expression. To his right, another young man with a wide smile and a similar t-shirt looks towards the camera. In the background, a young woman with her mouth open as if shouting or singing is visible. Other people in the crowd are also wearing similar t-shirts and lanyards. The overall atmosphere is one of energetic participation and community.

Peace
comes
from
within

Boardgame for Peace tidak hanya membuka pandangan mayoritas pada keberagaman, namun juga memberi pelajaran berharga untuk terbuka dan menerima identitas yang dimiliki.



Yasmin, peserta BGFP 2.0 di Cirebon, menghadiri training dengan penuh kekhawatiran. **identitasnya sebagai penganut Ahmadiyah membuatnya takut tidak diterima peserta lain.**

Training BGFP 2.0 mengajak para peserta untuk **mengenali dan menerima** identitas dirinya. Hal ini membuat Yasmin **mampu berbaur dengan peserta lain.**

Perbedaan identitas para peserta justru memunculkan dialog hangat untuk mereka **saling mengenal.**



Be at
Peace
not in
Pieces

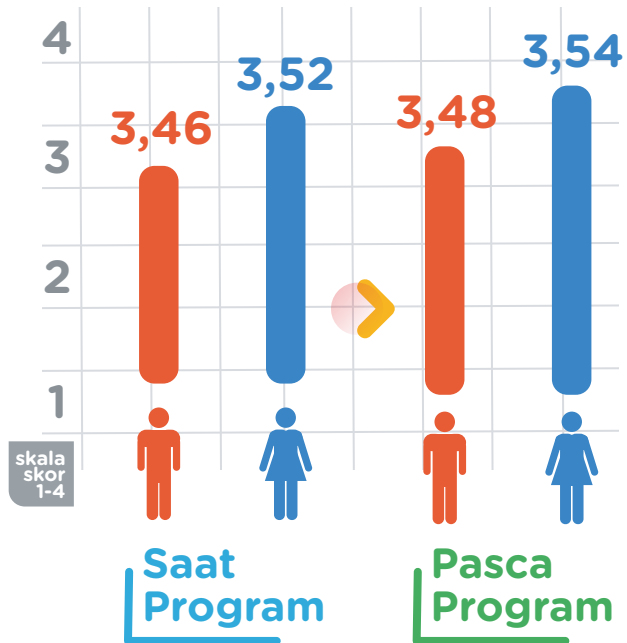


Tingkat Retensi



6 bulan pasca program, peserta tetap aktif melakukan followup kegiatan BGFP 2,0

Kami mengukur keterampilan peserta dalam mencegah ekstremisme kekerasan pada saat program dan 6 bulan pasca program. Hasilnya:



**Tetap terhubung
dengan kami di**



peacegenid





peacegenid

<http://peacegen.id>

#12TahunPeacegen