

**BUKU PANDUAN BERMAIN**  
**PEST ATTACK! untuk Fasilitator**

### **Bahan – bahan yang dibutuhkan**

- Boardgame Pest Attack!
- Pemain dan fasilitator (Master Game)
- Pemahaman yang baik tentang aturan bermain
- Pengetahuan tentang nama dan fungsi komponen dalam game
- Pemahaman tentang nilai utama dari boardgame ini

Pest Attack dirancang agar pemain memahami pentingnya memiliki inisiatif melakukan perubahan pada diri yang akan berdampak juga pada lingkungan. Dalam permainan pemain bisa memahami proses perubahan tidak mudah dan perlunya menerapkan 4 values (honesty, purity, selflessness, dan Love) dalam sebuah proses perubahan.

- Semangat belajar, dan
- Perasaan Bahagia

### **3 Tugas Utama Fasilitator**

- Briefing
- Guiding
- De-Briefing

## BRIEFING

### Jelaskan Aturan Bermain dan Beri Contoh

- **Story tell Narasi Game**
- **Objektif / misi pemain dalam game sebanyak 1 kalimat jelas**
- **Jelaskan Komponen Game**
- **Contoh Singkat Cara Bermain**
- **Jelaskan Kondisi permainan berakhir**

Fasilitator harus mampu memberikan instruksi dengan jelas namun sederhana agar mudah dipahami oleh pemain. Jangan lupa saat memberikan penjelasan mengenai komponen dan cara bermain, berilah contoh/praktikkan caranya sambil memberi penjelasan. Contoh briefing sebagai berikut

### Contoh Briefing

*“Di pemukiman, gedung, bahkan tempat tinggal kita, tidak hanya ada manusia saja, namun ada juga binatang-binatang yang hidup disana, dan kebanyakan binatang tersebut ternyata cukup mengganggu, merusak bahkan berbahaya karena membawa bakteri dan virus penyakit. Siapa yang tidak tahu tikus, rayap, semut, kecoa, lalat dan nyamuk sebagai hama pemukiman paling banyak dan juga berbahaya? Sebagai pengelola pemukiman dan beberapa gedung, kamu harus memastikan pemukiman dan gedung yang ada di wilayahmu steril serta bebas hama! Gedung apa saja yang akan kalian kelola, saya akan bagikan kartu pemukiman dan bangunan pada kalian.*

### Narasi dengan campuran cara bermain

*“setiap kalian akan mendapat lima kartu aksi yang berisi pest, atau kartu pest control. Setiap giliran kalian bisa memilih aksi sebagai berikut*

1. *Menaruh satu kartu di wilayah kalian*
2. *Memberikan satu kartu di wilayah orang lain*
3. *Skip giliran dan buang satu kartu*

*jika wilayah kalian diberikan kartu pest oleh pemain lain, kartu tersebut bisa dihilangkan dengan kartu pest control. Tapi jika dua kartu pest sudah ada pada pemukiman/gedung, maka kartu tersebut harus ditutup karena dinyatakan rusak/tidak layak. Tapi jika kalian sudah punya dua kartu pest control di salah satu kartu pemukiman atau bangunan, maka kalian bisa menukarnya dengan token steril. Perhatikan juga indikator lingkungan, tiap bangunan yang tertutup, indikator akan turun 1 poin, dan tiap dua token steril, indikator akan naik 1 poin.*

*Permainan berakhir jika ada salah satu dari 3 kondisi ini*

- *Token steril habis*
- *Ada dua kartu bangunan/pemukiman yang serupa telah tertutup (misalnya dua kartu temple)*
- *Indikator lingkungan sudah di poin terbawah/ -5*

*Ayo kita mulai bermain”*

## **Guiding**

### **AKTIVITAS 1 : Observasi**

Melakukan observasi pada proses permainan. Tidak hanya menjadi master game yang memandu dan memastikan game berjalan sebagaimana mestinya, namun lebih dari itu fasilitator harus jeli memperhatikan bagaimana pemain memainkan game. Hal ini penting agar pertanyaan saat debriefing menjadi lebih kaya.

### **AKTIVITAS 2 : Build Up**

Yang dimaksud build up adalah membangun suasana agar permainan menjadi seru dan hidup. Bisa jadi build up dilakukan dengan memberikan dilema, dimana pemain akan galau dengan keputusannya sehingga mengambil langkah yang ragu-ragu. Atau bisa juga memprovokasi pemain untuk membalas pemain lain, memainkan emosi pemain, dan cara - cara lainnya.

### **AKTIVITAS 3 : Intervensi**

Melakukan intervensi jika diperlukan, contohnya jika ada kesalahpahaman besar, kecurangan atau antar pemain bertengkar, maka wajib hukumnya fasilitator melakukan intervensi. Selain itu intervensi juga bisa dilakukan pada manipulasi komponen (untuk membuat permainan jadi lebih mudah atau sulit bagi pemain) agar konflik yang diharapkan muncul.

## **DEBRIEFING**

### **PERTANYAAN YANG MENGGALI PENGALAMAN**

Pemahaman terhadap nilai-nilai pada game dilakukan melalui debriefing. Pada tahap ini, fasilitator menggali insight atau poin pembelajaran yang diperoleh peserta selama bermain. Fasilitator harus mampu mendorong diskusi. Pada sesi debriefing ada beberapa pertanyaan kunci untuk menjembatani antara pengalaman game dan pemahaman nilai pada game

#### **Pertanyaan tentang Pengalaman Bermain**

Pertanyaan harus menggali pengalaman yang berkaitan dengan kejadian dalam game. Alternatif pertanyaan yang bisa diajukan antara lain :

1. Apa yang terjadi dalam game? Bagaimana kondisi akhir game di putaran pertama? Mengapa bisa demikian?
2. Seberapa sering kalian saling mengirim pest ke wilayah orang? Bagaimana rasanya dikirim pest?
3. Saat bermain, sulitkah membuat wilayahmu steril? Apa yang menyebabkannya?
4. Adakah yang menggunakan kartu pest control untuk menghilangkan pest di wilayah orang lain? Bagaimana hasilnya terhadap permainan secara keseluruhan? yg

#### **Pertanyaan tentang Perasaan Saat Bermain**

Pertanyaan harus menggali lebih dalam perasaan dan opini pemain dalam game. Alternatif pertanyaan yang bisa diajukan antara lain :

1. Bagaimana satu aksi bisa mempengaruhi aksi lainnya?
2. Mengapa ada pemain yang selalu memberi pest pada orang lain dan hanya fokus pada wilayahnya saja?
3. Tadi ada pemain yang sudah dibantu untuk menghilangkan pest, tapi tidak balik membantumu, bagaimana rasanya? Dan apa pendapatmu?
4. Bagaimana rasanya meskipun permainan selesai, tapi indikator lingkungan ternyata tidak berada pada angka yang baik? Apa dampaknya?
5. Bagaimana rasanya saat kamu memutuskan membantu orang lain, melakukan perubahan positif, seperti apa dampaknya pada dirimu?

### **Pertanyaan tentang Menemukan Nilai dalam Game**

Pada tahap ini, fasilitator menanyakan nilai-nilai yang pemain temukan dalam game. Hindari memberikan pertanyaan terlalu umum seperti “Apa yang kamu dapat dari permainan ini?”

### **HUBUNGKAN KOMPONEN GAME DENGAN KEHIDUPAN NYATA**

- Bagaimana sifat hama ini?
- Mana yang menurutmu hama paling berbahaya? Mengapa?
- Bagaimana kamu mengasosiasikan hama-hama/pest tersebut dengan kondisi dunia nyata, apa saja yang bisa menghancurkan/merusak/menyebar virus kebencian di tempat-tempat tersebut?
- Mengapa kartu pest banyak sekali, sementara kartu pest control sangat sedikit?
- Bagaimana kamu menghubungkan kartu pest control seperti fumigasi (sesuatu yg efeknya besar dan deep) dan pest control routine (hal yg dilakukan secara berkala/rutin) bisa membuat sebuah komunitas menjadi kebal?
- Mengapa sulit mengumpulkan/meyakinkan orang lain untuk bersama melakukan perubahan ke arah yang lebih baik
- Apa jadinya jika dalam suatu komunitas yang berkomitmen melakukan perubahan tidak ada honesty dan purity? Adakah contoh yang terjadi dalam permainan tadi?
- Apa jadinya jika dalam suatu komunitas yang berkomitmen melakukan perubahan tidak ada love dan selflessness? Adakah contoh yang terjadi dalam permainan tadi?

“Setelah bermain, hal penting apa yang kamu sadari dari game ini yang berhubungan dengan apa yang terjadi pada dirimu, dan lingkunganmu?”

### **Pertanyaan tentang Apa Selanjutnya?**

Pada tahap ini, fasilitator menanyakan tindakan selanjutnya / memotivasi aksi di masa depan

“Jika kalian mau main lagi, bagaimana sebaiknya cara mainnya agar semua wilayah, semua komunitas yang berbeda bisa bebas dari pest/hal yang merusak?”

“Bagaimana kalian akan menerapkan nilai dalam permainan ini pada kondisi nyata saat kalian ingin melakukan perubahan?”

“melakukan perubahan bukan hal yang mudah, apakah yang akan kalian lakukan secara pribadi/ small act untuk menumbuhkan love, selflessness, faith, honesty dan purity untuk menumbuhkan keberanian/inisiatif perubahan?”