NARASI

HIKAYAT KERBAU AIR

OLEH YASRI SULAIMAN

DIMODIFIKASI OLEH DR. SURWANDONO

Assesmen permainan dilakukan melalui permainan Kerbau Air. Permainan kerbau air ini dibuat pertama kali oleh Basri Sulaiman, salah seorang motivator , dan kemudian diadaptasi oleh Surwandono dalam buku Resolusi Konflik di Dunia Islam. Materi permainan merupakan model pengalaman berstruktur, yakni mengajak para peserta seperti sedang menjalani proses social secara riil dan alamiah.

Terdapat 3 kelompok suku yang berada di pedalaman Amerika Latin yang saling memperebutkan Kerbau Air. Kerbau ini memiliki banyak khasiat untuk penyembuhan penyakit khusus. Namun semakin hari jumlah Kerbau Air semakin berkurang, bahkan sekarang ini hanya tinggal 1 ekor yang dimiliki oleh Kepala Suku Igungi. Kerbau ini pernah akan dijual oleh Kepala Suku Ingungi karena Sang Istri Kepala Suku sangat cemburu dengan kecintaan Kepala Suku Igungi terhadap Kerbaunya dengan harga 1 Milyard US$.

Namun bersamaan dengan itu, ada kabar bahwa Kepala Suku India sedang sakit Keras. Ada sebuah informasi bahwa penyakit kepala Suku India akan bisa sembuh jika mengkonsumsi Hati Kerbau Air. Di sisi yang lain terdapat berita pula bahwa Istri Kepala Suku Abombo sedang hamil dan “nyidam” untuk makan Hati Kerbau Air. Sang istri kemudian mengancam kepala Suku Abombo jika tidak mendapatkan Hati Kerbau Air, maka ia akan bunuh diri.

Maka berangkatlah utusan dari 2 kepala suku tersebut dengan membawa uang 1 milyar US$. Mengetahui hati kerbau air tersebut sangat dibutuhkan maka Kepala Suku Igunggi menaikan harga kerbau air menjadi 7 milyar. Sebuah angka yang tidak mungkin dipenuhi oleh kedua Suku tersebut. Namun terdapat kabar bahwa Kerbau Air sakit, jika hati kerbau air dimakan justru akan membuat orang yang memakannya akan mati. Yang berarti ketiga suku akan menghadapi kerugian bersama.

Ada seorang “Dukun” berjanji mau mengobati Kerbau Air, namun dengan meminta imbalan 3 milyar. Sehingga harga kerbau air ditambah dengan biaya pengobatan mencapai angka 10 milyar. Ketiga kepala suku akhirnya mengalami kesulitan untuk menentukan sikap antara pilihan untuk berperang atau berdamai. Berperang bagi suku India dan Abombo akan menguntungkan karena hanya perlu membayar 3 Milyar pada Dukun saja, tapi Keduanya juga Pasti akan berebut Hati Kerbau Air. Di sisi lain, Suku Igunggi jika terus menawarkan dengan harga Tinggi akan diserang oleh Dua suku, tapi jika mengikuti tuntutan harga, suku Igunggi akan merugi. Apa yang akan anda pilih: Perang atau Damai?

Aturan Main dan Scoring Per Babak

Tahap I:  
Jika 1 kartu damai, 2 kartu perang (damai dapat 1, perang dapat 2) Jika 1 kartu perang, 2 kartu damai (damai dapat 2, perang dapat 1) Jika semua kartu perang, semua dapat –1  
Jika semua Kartu Damai, semua dapat 1  
Tahap II  
Jika 1 kartu damai, 2 kartu perang (damai dapat 1, perang dapat 2) Jika 1 kartu perang, 2 kartu damai (damai dapat 2, perang dapat 1) Jika semua kartu perang, semua dapat –1  
Jika semua Kartu Damai, semua dapat 1  
Tahap III  
Jika 1 kartu damai, 2 kartu perang (damai dapat 3, perang dapat -3) Jika 1 kartu perang, 2 kartu damai (damai dapat -1, perang dapat 3) Jika semua kartu perang, semua dapat –3  
Jika semua Kartu Damai, semua dapat 1  
Tahap IV (diadakan Negosiasi dgn meminta bantuan pihak ke 3) Jika 1 kartu damai, 2 kartu perang (damai dapat 3, perang dapat -3) Jika 1 kartu perang, 2 kartu damai (damai dapat -1, perang dapat 3) Jika semua kartu perang, semua dapat –3  
Jika semua Kartu Damai, semua dapat 1  
Tahap V  
Jika 1 kartu damai, 2 kartu perang (damai dapat 1, perang dapat 2) Jika 1 kartu perang, 2 kartu damai (damai dapat 2, perang dapat 1) Jika semua kartu perang, semua dapat –1  
Jika semua Kartu Damai, semua dapat 1  
Tahap VI (dengan negosiasi)  
Jika 1 kartu damai, 2 kartu perang (damai dapat 4, perang dapat -4) Jika 1 kartu perang, 2 kartu damai (damai dapat 1, perang dapat -1) Jika semua kartu perang, semua dapat –1

Jika semua Kartu Damai, semua dapat 2  
Tahap VII (tanpa diadakan Negosiasi dgn melibatkan fihak ke 3) Jika 1 kartu damai, 2 kartu perang (damai dapat 4, perang dapat -4) Jika 1 kartu perang, 2 kartu damai (damai dapat -1, perang dapat 1) Jika semua kartu perang, semua dapat –1  
Jika semua Kartu Damai, semua dapat 2