

# Mengatasi Ketidaksetaraan Gender di Masa Remaja Awal di Indonesia: Implikasi untuk Program dan Kebijakan dari Proses Human-Centered Design

Penyusunan dokumen ini dapat terlaksana berkat dukungan besar rakyat Amerika melalui Badan Pembangunan Internasional Amerika Serikat (USAID). Isi dokumen ini adalah tanggung jawab Breakthrough ACTION dan tidak serta merta mencerminkan pandangan USAID atau Pemerintah Amerika Serikat.



**USAID**  
FROM THE AMERICAN PEOPLE

**Breakthrough**  
**ACTION**  
FOR SOCIAL & BEHAVIOR CHANGE



# Mengapa berfokus pada gender di masa remaja awal?

Masa remaja awal adalah masa yang diwarnai dengan perubahan cepat. Kemampuan kognitif berkembang pesat sementara pubertas menyebabkan perubahan fisik juga sosial dan emosional. Ekspektasi masyarakat juga bergeser yang menyebabkan remaja sangat muda terpapar ke banyak pengalaman dan ekspektasi yang bernuansa gender.<sup>1</sup> Hasil dari Global Early Adolescent Study (GEAS), studi longitudinal multi negara tentang sosialisasi gender dan implikasinya pada kesehatan dan kesejahteraan remaja menunjukkan bahwa karena berbagai perubahan di atas, anak laki-laki dan perempuan menerima perlakuan yang berbeda sejak usia dini. Ini mengarah pada perilaku gender yang berbeda yang merugikan kesehatan remaja.<sup>2</sup> Oleh karena itu, masa remaja awal – periode antara usia 10 dan 14 tahun – adalah kesempatan yang sangat penting untuk melakukan intervensi.<sup>3,4</sup> Membangun pengetahuan dan keterampilan remaja sangat muda tentang kesehatan seksual dan reproduksi (SRH) dan mendorong sikap, perilaku dan norma yang lebih setara gender menjadi landasan untuk kesehatan dan kesejahteraan mereka di masa depan.

Menjangkau remaja sendiri tidaklah cukup. Untuk sungguh-sungguh menciptakan lingkungan yang mendukung kesetaraan gender di kalangan remaja sangat muda, program harus menjangkau orang-orang, sistem, dan organisasi yang mempengaruhi kehidupan remaja, termasuk keluarga, jaringan masyarakat, sekolah, sistem kesehatan, masyarakat sipil, dan layanan pemerintah lainnya.<sup>5</sup> Berbagai faktor sosial dan struktural yang menentukan ketidaksetaraan gender memengaruhi bagaimana norma, peran dan sistem gender terbentuk selama periode remaja, dan bagaimana remaja sangat muda menghadapi isu relasi kuasa dan identitas gender mereka yang muncul selama periode penting ini.

Dokumen ini memuat beberapa pembelajaran kunci dari proses human-centered design atau rancangan berbasis perspektif individu dengan remaja sangat muda di Indonesia, berikut tiga implikasi utama dari pembelajaran tersebut untuk program dan kebijakan:

1. Jadikan sebagai investasi kegiatan yang menyatukan keluarga dan masyarakat untuk mengatasi norma gender
2. Secara terencana atasi keterkaitan gender dengan kekerasan (interseksionalitas) di anak laki-laki dan perempuan
3. Gunakan pendekatan sistem untuk membangun budaya kerja sama antar berbagai sektor yang membentuk pengalaman hidup remaja

## Mengangkat Suara Kaum Muda dalam Merancang Intervensi Transformatif Gender melalui Proses Human Centered Design (HCD)

Sebagai bagian dari upaya mendorong pendekatan perubahan sosial dan perilaku (SBC) yang inovatif bagi kaum muda, dan terutama untuk mendorong keterlibatan kaum muda secara lebih bermakna dalam merancang program yang membentuk kehidupan mereka, Breakthrough ACTION memberi dukungan untuk proses human-centered design (HCD) di Denpasar dan Semarang, Indonesia dari bulan April hingga September 2022 bermitra dengan GEAS dan Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia (PKBI) Bali.

## APA ITU HCD?

Human-centered design atau rancangan berbasis perspektif individual adalah cara berpikir yang menempatkan penerima manfaat program serta pemangku kepentingan terkait sebagai pusat dalam proses rancangan dan implementasi. Proses ini menekankan aspek penelitian, pengembangan ide, pengulangan, dan pembuatan prototipe untuk menemukan solusi baru bagi berbagai masalah kompleks. Proses HCD beragam, tapi pada intinya, semua proses berakar pada empati yaitu pemahaman secara menyeluruh akan pemangku kepentingan yang terlibat dalam masalah yang dihadapi.

## Process

Proses HCD di Indonesia dirancang untuk dibangun berlandaskan keberhasilan SETARA (Semangat Dunia Remaja), intervensi pendidikan seksualitas komprehensif yang dilaksanakan selama dua tahun di beberapa sekolah menengah pertama di Indonesia di bawah naungan proyek Explore4Action.<sup>6</sup> Proses HCD berupaya merancang intervensi pendamping yang bekerja tidak hanya di tingkat individu, tapi juga di tiap tingkat dari model sosial ekologi. Intervensi menjangkau remaja sangat muda, dan yang terpenting orang-orang di sekelilingnya yang turut berperan dalam pembentukan norma sosial dan gender. Ini mencakup orangtua, pengasuh, guru, dan tokoh masyarakat, juga sistem dan struktur yang membentuk kehidupan remaja, khususnya keluarga dan sekolah.



Orangtua dalam kegiatan di prototipe Festival Keluarga di Semarang

Proyek membentuk Tim Desain Inti (CDT), yaitu tim multidisiplin yang menggabungkan empat unsur desain – niat, desain, pengalaman dan keahlian – dengan beragam keterampilan dan pengalaman yang diperlukan untuk mendorong sebuah proses desain. CDT menyusun sekelompok tantangan desain yang dikemas sebagai pernyataan “Bagaimana kita dapat ....?”, berdasarkan hasil penelitian GEAS dari Indonesia (termasuk evaluasi atas SETARA) dan memilih delapan pernyataan prioritas berdasarkan potensi dampak yang dihasilkan terhadap ketidaksetaraan gender pada remaja sangat muda (lihat Kotak 1).

CDT menyelenggarakan lokakarya pengumpulan ide selama dua hari di Denpasar, Bali. Lokakarya tersebut menyatukan beragam perspektif dari remaja, orangtua, perwakilan dari Kementerian Kesehatan, Pendidikan, dan anggota masyarakat lain yang berpengaruh untuk menghasilkan ide atau konsep bagaimana mendorong terciptanya lingkungan yang mendukung kesetaraan gender bagi remaja sangat muda. Tantangan desain yang disebut di atas menjadi inspirasi untuk menghasilkan ide tapi tidak semua tantangan dapat diatasi melalui prototipe yang dibuat.

Setelah lokakarya, CDT mengevaluasi ide yang dihasilkan dan memilih sub-set konsep yang merupakan prioritas untuk dibuat prototipe dan diuji (lihat definisi di Kotak 2). Dalam lokakarya pengumpulan ide, remaja sangat muda berulang kali menekankan dampak dari perundangan berbasis ciri dan norma gender terhadap kesehatan jiwa dan kesejahteraan mereka. Atas dasar ini, prototipe yang dapat berdampak pada situasi ini menjadi prioritas.

## Kotak 1: Tantangan Desain

- Bagaimana kita dapat membantu remaja sangat muda memperoleh akses ke informasi tentang gender?
- Bagaimana kita dapat menciptakan peluang bagi anak laki-laki untuk saling mendukung satu sama lain?
- Bagaimana kita dapat membantu remaja sangat muda dan orangtua agar nyaman membahas tentang pubertas, seksualitas, dan peran gender?
- Bagaimana kita dapat mengubah ekspektasi sosial tentang bagaimana anak laki-laki dan perempuan harus bertindak?
- Bagaimana kita dapat menghentikan perundungan dan/atau pelecehan berbasis gender?
- Bagaimana kita dapat bekerja bersama para pemimpin agama untuk meningkatkan kesetaraan gender?
- Bagaimana kita dapat memastikan masyarakat memberi dukungan dan peluang yang sama bagi anak laki-laki dan perempuan?
- Bagaimana kita dapat meningkatkan dukungan kelembagaan untuk kesetaraan gender remaja sangat muda?

## Kotak 2: Konsep dan Prototipe

**Konsep** adalah rincian bagaimana wujud nyata dari sebuah ide. Konsep menjawab pertanyaan tentang: Apa, bagaimana, kapan dan siapa? Setelah konsep merinci cara-cara ide harus diwujudkan, prototipe kemudian dibuat.

**Prototipe** dapat berupa berbagai bentuk: lagu, poster, permainan peran, gambar, permainan, atau apapun. Prototipe adalah benda atau kegiatan konkrit yang merupakan sarana untuk menunjukkan, berinteraksi dan memperoleh umpan balik dari pengguna. Prototipe dibuat secara cepat dengan bahan yang murah dan dibuat berulang kali sesuai umpan balik yang terkumpul.

Sebulan kemudian, tim menyelenggarakan lokakarya adaptasi di Semarang, Jawa Tengah untuk menyempurnakan konsep menjadi prototipe *medium-fidelity* yang lalu diuji selama tiga hari. Setelah sintesis temuan, CDT mengidentifikasi lima dari enam prototipe yang dikembangkan lebih lanjut ke uji *high-fidelity*:

### Kelas Keluarga

Kelas Keluarga muncul dari kebutuhan dan keinginan untuk membantu orangtua dan anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu bersama dan lebih nyaman membicarakan tentang gender dan perundungan. Konsep Kelas Keluarga ini terdiri dari serangkaian kelas dinamis bagi pengasuh dewasa/orangtua dan remaja sangat muda dengan kegiatan yang mencakup permainan tradisional, kegiatan membangun keterampilan komunikasi, dan berbagai kegiatan lain yang mengangkat norma gender dan mengajak untuk refleksi kritis dan diskusi tentang norma ini. Ajakan untuk bergabung dalam kelas dapat ditingkatkan dengan memberi penjelasan yang lebih baik tentang apa itu Kelas Keluarga, apa yang akan dilakukan dalam kelas, dan manfaat apa yang diharapkan. Kelas Keluarga dapat menjadi pelengkap yang wajar ke beberapa aspek tertentu dari SETARA, terutama bila kelas diadakan di sekolah-sekolah tempat SETARA dilaksanakan.

## Video Interaktif

Konsep ini meliputi serangkaian video pendek yang bertujuan untuk memaparkan dan memulai identifikasi, refleksi, dan diskusi bersama tentang norma gender. Tiap video berisi beberapa skenario yang berbeda dan pertanyaan pilihan ganda, dan peserta diminta memilih bagaimana menurut mereka orang lain akan menanggapi masing-masing skenario. Pilihan kolektif dan anonim tersebut ditayangkan untuk mengungkapkan hasil secara kelompok dan seorang fasilitator memimpin diskusi kelompok yang dirancang untuk mengungkapkan perbedaan antara norma yang dirasakan dan norma sesungguhnya, menciptakan ruang untuk refleksi kritis. Peserta menyukai video karena baru, menghibur dan realistis dan orangtua tetap tinggal di lokasi lama setelah sesi berakhir. Konsep ini membutuhkan fasilitator terlatih yang dinamis untuk bekerja bersama remaja sangat muda. Diskusi kelompok kecil merupakan bagian favorit dari remaja yang merasa senang dapat mengungkapkan apa yang mereka rasakan.

## Pameran Kreatif

Pameran kreatif dirancang untuk mendorong anak laki-laki, perempuan, dan keluarga mengenali, berempati, dan merenungkan pengaruh perundungan pada orang lain. Konsep yang diusung merupakan perjalanan melalui empat pameran yang memanfaatkan teknologi dan media digital interaktif untuk meningkatkan keterlibatan kaum muda dan memberi pengalaman penting terkait dengan perundungan sebagai katalis untuk perubahan perilaku. Pameran mencakup jajak pendapat digital untuk mengetahui sikap awal pengunjung terhadap perundungan berbasis gender; Pameran merupakan pameran imersif yang memungkinkan pengunjung mengalami perundungan melalui kesaksian korban, seni, dan realitas virtual; video interaktif (lihat di atas); dan akhirnya, ruang refleksi mandiri yang mendorong pengunjung mengekspresikan diri melalui seni (menggambar, membuat model, menulis, dll.) serta membuat komitmen publik untuk menjadi agen perubahan. Peserta menghargai kesempatan untuk mengekspresikan diri melalui seni dan membuat komitmen ke depan, sedangkan headset realitas virtual dan kesaksian audio adalah beberapa pengalaman yang memperoleh poin tertinggi.

## Toolkit Sekolah Aman

Toolkit Sekolah Aman adalah konsep diagnosis baru yang berasal dari gabungan tiga konsep terpisah (pelatihan guru, penghargaan guru, dan sistem pelaporan) dalam uji low-fidelity. Konsep ini dirancang untuk melibatkan semua pemangku kepentingan kunci di sekolah (orangtua, guru, murid, kepala sekolah dan staf sekolah lainnya). Toolkit mencakup empat langkah: pra-skrining untuk mengetahui apakah sekolah akan memperoleh manfaat dari pendekatan ini; diagnosis/ penilaian mandiri untuk mengevaluasi situasi lingkungan sekolah saat ini terkait dengan kesetaraan gender, perundungan dan sistem pendukung; pengembangan peta jalan berdasarkan bidang-bidang penting yang diketahui melalui diagnosis; dan alat bantu untuk mengukur perbaikan pasca evaluasi. Mengingat konsep ini baru melalui tahap uji low-fidelity di Semarang, pengujian lebih lanjut masih diperlukan untuk memperoleh lebih banyak bukti tentang kelayakan dan skalabilitas.

## Forum Pemangku Kepentingan (Multi-Stakeholder)

Forum Multi-Stakeholder mengumpulkan pemimpin dari berbagai kementerian kunci termasuk Kementerian Kesehatan, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, BKKBN, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, serta Kepala Sekolah untuk memanfaatkan dan memperkuat infrastruktur program yang ada demi



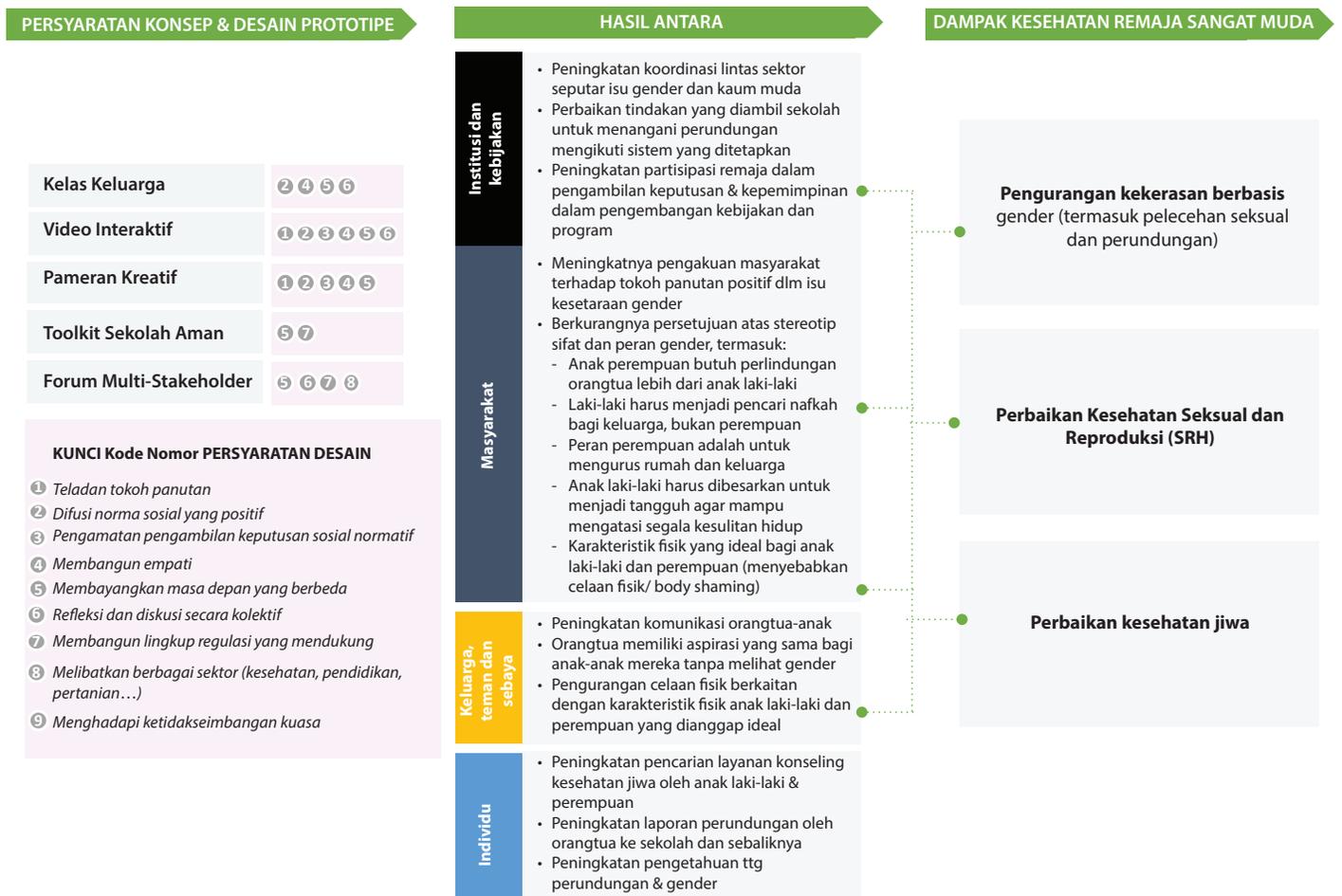
Father and child watching a low-fidelity virtual reality video at the Museum Exhibit in Denpasar

menciptakan lingkungan yang mendukung kesetaraan gender bagi remaja sangat muda. Semua kementerian ini melakukan kegiatan yang berkaitan dengan remaja, tapi mekanisme koordinasi seputar isu SRH remaja sangat muda, kekerasan berbasis gender, dan kesehatan jiwa belum ada. Prototipe yang dibuat terdiri dari lokakarya dengan fokus untuk membuka peluang kerja sama dan memperkuat program yang telah ada. Semua peserta mengakui bahwa isu perundungan perlu ditangani dan semua sepakat bahwa sekolah dan orangtua memegang peran yang signifikan. Diskusi dalam forum cenderung didominasi oleh pembahasan tentang intervensi perundungan berbasis sekolah, jadi dalam uji high-fidelity, tim perlu mengidentifikasi forum komunitas yang tepat untuk menguji prototipe.

## Teori Perubahan sebagai Teori Kerja

Sambil menyempurnakan konsep prototipe, CDT mengembangkan teori perubahan yang mengilustrasikan bagaimana tiap konsep dapat memperkuat dampak jangka panjang pada kesehatan (menurunkan kekerasan berbasis gender, meningkatkan SRH dan kesehatan jiwa remaja sangat muda) juga meningkatkan pencapaian hasil antara atau intermediate outcome (lihat Gambar 2). Tiap konsep prototipe dikaitkan dengan sekelompok "persyaratan desain" yaitu unsur-unsur yang harus dimiliki sebuah konsep berdasarkan bukti dari penelitian transformatif gender dan intervensi SBC.

**Gambar 2: Teori perubahan sebagai teori kerja setelah uji medium-fidelity**



# Implikasi untuk Program dan Kebijakan

Konsep desain yang diuji dirancang oleh kaum muda dan dipandu oleh kebutuhan, ide, dan kreativitas kaum muda. Berbagai ide awal ini, penelitian GEAS dan temuan yang dihasilkan dari uji prototipe menyorot tiga implikasi penting untuk program dan kebijakan:

## 1. Jadikan sebagai investasi kegiatan yang menyatukan keluarga dan masyarakat untuk mengatasi norma gender

Kegiatan rancang bersama dengan keluarga mengungkapkan bahwa anak-anak sangat menginginkan keterlibatan keluarga mereka, dan komunitas yang lebih luas dalam mengatasi tantangan yang mereka hadapi terkait dengan norma gender, perundungan dan kesehatan seksual reproduksi (SRH) selama masa perkembangan yang penting ini. Pengalaman dari HCD juga menunjukkan bahwa orangtua membutuhkan dukungan dalam membesarkan dan membantu remaja sangat muda menghadapi segala perubahan dan tantangan yang muncul pada rentang usia ini. Orangtua juga sangat menghargai kesempatan untuk saling mendukung dan bekerja bersama menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan remaja. Semua kelompok mengidentifikasi prototipe yang menyatukan komunitas untuk menciptakan peluang refleksi bersama tentang isu gender, perundungan berbasis gender, dan terlibat bersama membuat perubahan yang positif. Sangatlah penting bagi program untuk melibatkan orangtua, guru, masyarakat, dan pemengaruh kunci lainnya untuk secara bermakna menggeser norma gender dari kelompok-kelompok ini yang mempengaruhi remaja sangat muda; intervensi di tingkat individu dengan remaja sangat muda saja penting, tapi tidak cukup.

## 2. Secara terencana atasi keterkaitan gender dengan kekerasan (interseksionalitas) di anak laki-laki dan perempuan

Dalam proses rancang bersama, cepat dan jelas terlihat bahwa ada kebutuhan yang kuat di kalangan remaja untuk mengatasi masalah perundungan dan kesehatan jiwa, dan tantangan desain dengan cepat dikemas ulang untuk menelusuri bagaimana lingkungan yang mendukung kesetaraan gender di remaja sangat muda dapat berdampak positif terhadap isu-isu penting tersebut. Peserta lokakarya menjajaki berbagai ide kreatif untuk menangani norma-norma yang ada seputar gender yang mempengaruhi tindakan kekerasan dan tantangan terkait dengan kesehatan jiwa. Contohnya, ekspektasi tentang kejantanan mengharuskan anak-anak laki-laki untuk "tangguh". Sebagai catatan, dengan mudah para remaja mengakui dampak dari norma gender terhadap anak-anak, baik laki-laki maupun perempuan, dan mengidentifikasi solusi yang menjangkau semua remaja sangat muda, tidak hanya anak perempuan. Program perlu dilaksanakan untuk memenuhi kebutuhan memberi dukungan kesehatan jiwa dan pencegahan kekerasan, bekerja bersama anak laki-laki dan perempuan sebagai mitra perubahan.

## 3. Gunakan pendekatan sistem untuk membangun budaya kerja sama antar berbagai sektor yang membentuk pengalaman hidup remaja

Orangtua, tokoh masyarakat dan pejabat pemerintah yang terlibat dalam kegiatan rancang bersama melihat perlunya beragam pihak yang memengaruhi hidup remaja, termasuk struktur masyarakat, sekolah, kementerian pendidikan, sistem kesehatan, upaya pemberdayaan perempuan dan layanan sosial, untuk bekerja bersama. Konsep low-fidelity yang memanfaatkan Forum Desa Sehat yang telah ada kemudian berkembang menjadi forum pemangku kepentingan (multi-stakeholder) yang dapat dibentuk dengan mengumpulkan pimpinan berbagai kementerian

kunci untuk memanfaatkan dan memperkuat infrastuktur program yang telah ada dengan tujuan menciptakan lingkungan yang mendukung kesetaraan gender bagi remaja sangat muda. Tingginya minat terhadap prototipe ini selama pengujian menunjukkan potensi kerja sama yang kuat, tapi dukungan kelembagaan yang lebih besar sangat penting untuk mencapai keberhasilan. Agar dapat membina lingkungan yang mendukung kesetaraan gender di kalangan remaja sangat muda secara berkelanjutan, perlu ada perubahan dalam sistem yang mendukung remaja, dari hubungan kerja sama menjadi hubungan kemitraan.

## Tindak Lanjut

Lima konsep yang telah melalui tahap rancangan medium-fidelity akan dilanjutkan ke uji high-fidelity di awal tahun 2023, di mana tim akan menyempurnakan konsep yang dirancang sesuai umpan balik pengguna dan memastikan bahwa komponen dalam konsep didukung oleh teori perilaku. Uji high-fidelity akan menguji penerapan intervensi dalam skala luas (skalabilitas), khususnya kemampuan kelima konsep ini berfungsi sebagai satu paket, juga mengukur dukungan kelembagaan dan dukungan secara umum yang ada. Tim akan mempertimbangkan sejumlah pertanyaan kunci untuk memperbaiki desain agar lebih berdampak pada hasil yang diinginkan:

- Seberapa baik konsep yang dirancang membuat niat yang diinginkan tercapai?
- Bagaimana kita dapat memanfaatkan media sosial untuk memperkuat konsep-konsep ini menjadi satu paket yang kohesif?
- Bagaimana kita dapat menekankan komponen gender di tiap konsep dan antar konsep dan secara efektif mengangkat dan mengatasi norma gender?
- Bagaimana kita dapat memperluas konsep melampaui lingkungan sekolah yang sangat layak, dan masuk ke dalam masyarakat?
- Bagaimana kita dapat bekerja bersama program dan mitra lain yang ada untuk memastikan masing-masing saling melengkapi?

Paket prototipe akan siap di pertengahan tahun 2023 untuk diuji coba di Indonesia dan diadaptasikan ke berbagai situasi lainnya.

---

## Daftar Pustaka

- 1 Blum, R. W., Mmari, K., & Moreau, C. (2017). It Begins at 10: How Gender Expectations Shape Early Adolescence Around the World. *Journal of Adolescent Health*, 61(4), S3–S4. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2017.07.009>.
- 2 Moreau, C. et al. (2021). Gender and Health in Very Young Adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 69(1), S3–S4
- 3 Igras, S. M., Macieira, M., Murphy, E., & Lundgren, R. (2014). Investing in very young adolescents' sexual and reproductive health. *Global Public Health*, 9(5), 555–569. <https://doi.org/10.1080/17441692.2014.908230>
- 4 World Health Organization. (2011). The sexual and reproductive health of young adolescents in developing countries: Reviewing the evidence, identifying research gaps, and moving the agenda. Report of a WHO technical consultation. Geneva. [https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/70569/WHO\\_RHR\\_11.11\\_eng.pdf;jsessionid=EBC86DB1A58AB4A2B9BADDCEBEE3773F1?sequence=1](https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/70569/WHO_RHR_11.11_eng.pdf;jsessionid=EBC86DB1A58AB4A2B9BADDCEBEE3773F1?sequence=1)
- 5 George A S, Amin A, de Abreu Lopes C M, Ravindran T K S. Structural determinants of gender inequality: why they matter for adolescent girls' sexual and reproductive health *BMJ* 2020; 368 :l6985 doi:10.1136/bmj.l6985
- 6 Gender Norms and Adolescent Development, Health and Wellbeing in Indonesia: Results from the Global Early Adolescent Study and the Youth Voices Research conducted in Indonesia between July 2018 and July 2019. September 2019. Available at: <https://static1.squarespace.com/static/54431bbee4b0ba652295db6e/t/5da62619aaca7850a9f93f9f/1571169836763/E4A-National-Report-single.pdf>