

Breakthrough ACTION

Pendekatan *Human-Centered Design* untuk Membangun Lingkungan yang Mendukung Kesetaraan Gender bagi Remaja Sangat Muda di Indonesia

Laporan Desain & Tes: Prototipe High-Fidelity

Diserahkan kepada: USAID

oleh: Breakthrough ACTION | September 2023



Daftar Isi

Daftar Istilah

CCP	Johns Hopkins Center for Communication Programs
CDT	<i>Core Design Team</i> (Tim Desain Inti – terdiri dari CCP, ThinkPlace, PKBI Bali, dan GEAS)
DRC	<i>Democratic Republic of the Congo</i> (Republik Demokratik Kongo)
GEAS	<i>Global Early Adolescent Study</i>
HCD	<i>Human-Centered Design</i>
MOU	<i>Memorandum of Understanding</i> (Nota Kesepahaman)
PKBI Bali	PKBI Bali - Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia di Bali
PKK	Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga
SOGIESC	<i>Sexual orientation, gender identity, gender expression, and sex characteristics</i>
SRH	<i>Sexual and Reproductive Health</i> (Kesehatan Seksual dan Reproduksi)
VYA	<i>Very Young Adolescent</i> (Remaja Sangat Muda)

01

Ringkasan Eksekutif

Hal. 4



02

Pendekatan

Hal. 10



03

Pengembangan dan Uji Prototipe High-Fidelity

Hal. 17



04

Paket Uji Coba

Hal. 51





Foto-foto saat kegiatan rancang bersama (co-design) dan uji high-fidelity di Denpasar, Indonesia: 1) Pameran, 2) Lokakarya co-design, 3) Ruang Keluarga, 4) pemutaran Video Interaktif saat Pameran

01. Ringkasan Eksekutif



Foto uji high-fidelity di Pameran di Denpasar, Bali

↑ [Klik di sini](#) untuk kembali ke Hal. 2: Daftar Isi

Tantangan desain: Bagaimana membangun lingkungan yang mendukung kesetaraan gender agar remaja sangat muda dapat tumbuh dewasa dan berkembang di Indonesia?

Gambaran umum

Laporan ini menjelaskan secara umum proses, hasil, dan rekomendasi dari desain sprint, dan uji prototipe low, medium, dan high-fidelity yang dilakukan di Denpasar dan Semarang, Indonesia. Rangkaian kegiatan ini dilakukan untuk merancang paket intervensi yang dapat membangun lingkungan bersetara gender di mana remaja sangat muda (VYA) dapat tumbuh dewasa dan berkembang.

Dasar pemikiran proyek

Ketidakadilan gender adalah satu faktor penting yang turut berperan dalam morbiditas dan mortalitas. Norma gender dan ekspektasi sosial telah terbentuk sejak usia dini dan terus meningkat di masa remaja, tapi program yang berfokus pada gender untuk VYA berusia 10-14 tahun masih kurang. Selain itu, sebagian besar intervensi kesetaraan gender menggunakan pendekatan di tingkat individu dan tidak menangani tingkatan penting lain atau berbagai pihak di lingkungan yang memengaruhi VYA. Tujuan tantangan desain ini adalah untuk menjembatani kesenjangan dan melengkapi program-program yang ada seperti program kesehatan seksual dan reproduksi Setara¹ (SRH) bagi VYA di Indonesia.

Mitra proyek

Institusi berikut ini tergabung dalam tim proyek dan bermitra untuk merancang bersama (*co-design*), menguji, dan menyempurnakan paket solusi:

CCP: Johns Hopkins Center for Communication Programs yang memimpin konsorsium Breakthrough ACTION.

GEAS: Global Early Adolescent Study, dengan mitra utama Johns Hopkins Bloomberg School of Public Health. GEAS mengevaluasi program Setara yang akan dilengkapi melalui tantangan desain ini.

PKBI Bali: Mitra pelaksana setempat yang disub-kontrak oleh CCP. PKBI Bali juga merupakan mitra pelaksana program Setara, dan telah dikenal di Denpasar melalui program KISARA yang mengajarkan isu-isu SRH kepada relawan berusia 10-24 tahun untuk menjadi fasilitator, edukator, advokat dan konselor muda.

ThinkPlace: Institusi yang memimpin kegiatan *human-centered design* (HCD) untuk Breakthrough ACTION.

¹ <https://rutgers.id/en/setara-stories/setara-brings-new-era-of-sexuality-and-reproductive-health-education/>

Pendekatan

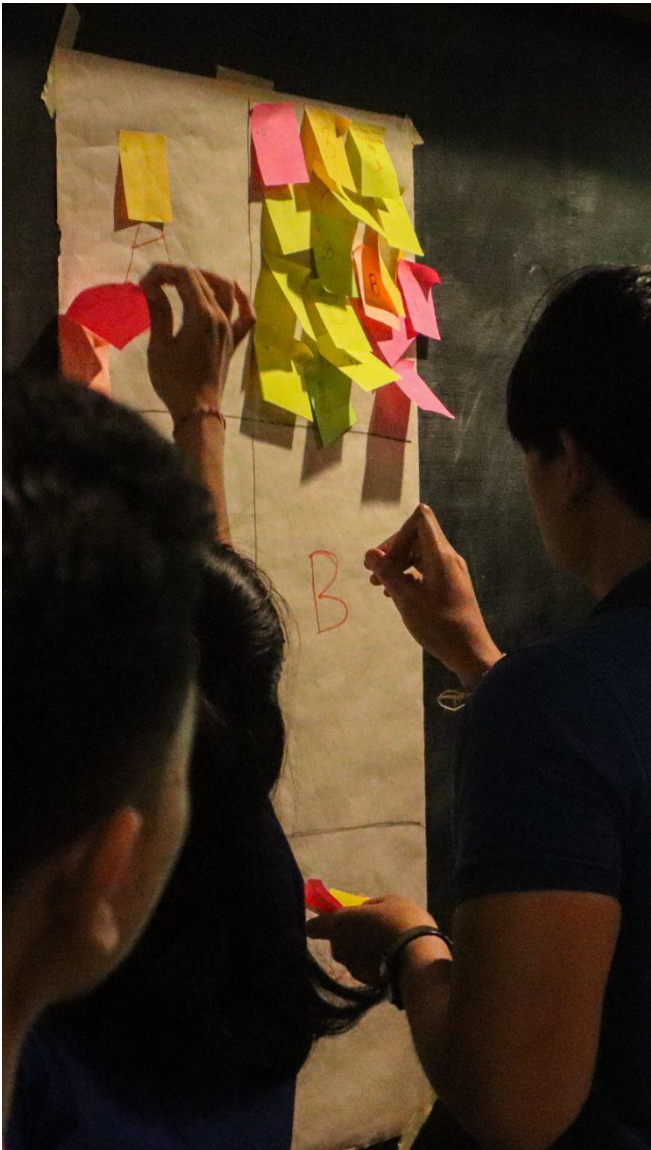


Foto peserta memberi suara (vote) saat pemutaran Video Interaktif di Pameran

Breakthrough ACTION memimpin mitra dan pemangku kepentingan setempat menerapkan proses HCD untuk mengembangkan paket intervensi multilevel yang saling memperkuat dan mampu menjangkau khalayak kunci yang berperan di seluruh lingkungan VYA. Tim melakukan serangkaian kegiatan Desain Sprint & Tes prototipe low, medium, dan high-fidelity, menguji berbagai komponen dari tiap prototipe, memvalidasi dan memperkuat berbagai aspek lainnya.

Low-fidelity: Daya Tarik (Diinginkan)

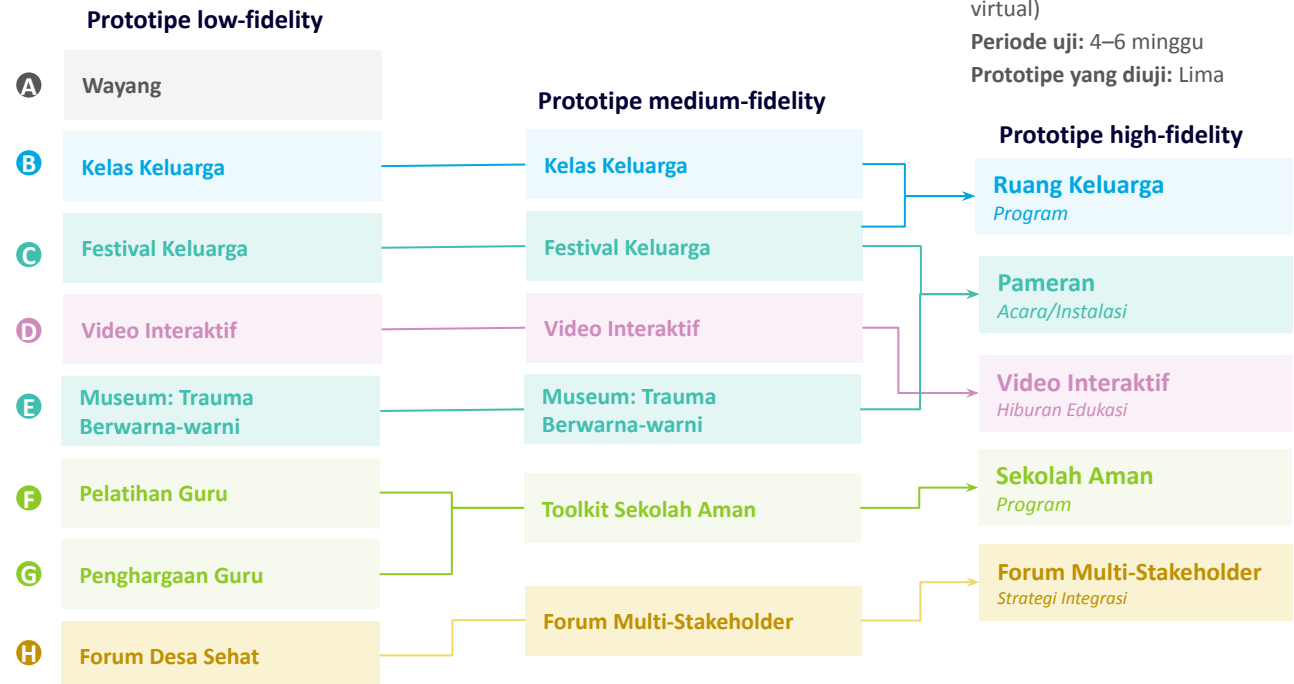
Lokasi: Denpasar, Bali
 Waktu: Juli 2022
 Co-design: 2 hari
 Pengembangan prototipe: 3 hari
 Periode uji: 6 hari
 Prototipe yang diuji: Delapan

Medium-fidelity: Kelayakan

Lokasi: Semarang, Jawa Tengah
 Waktu: Agustus 2022
 Co-design: Lokakarya adaptasi 1 hari
 Pengembangan prototipe: 3 hari
 Periode uji: 5 hari
 Prototipe yang diuji: Enam

High-fidelity: Potensi penerapan secara luas (daya skala/skalabilitas)

Lokasi: Denpasar, Bali
 Waktu: Mei–Juli 2023
 Co-design: 4 hari
 Pengembangan prototipe: 4–6 minggu (tidak serentak, secara virtual)
 Periode uji: 4–6 minggu
 Prototipe yang diuji: Lima



Gambaran umum prototipe yang diuji high-fidelity

Ruang Keluarga: Rangkaian lima kelas progresif untuk pengasuh dan remaja sangat muda (VYA) yang berfokus untuk memperkuat hubungan antara pengasuh dan remaja, mengangkat isu norma gender, dan menciptakan ruang untuk refleksi kritis dan diskusi.

Pameran: Pameran menyediakan pengalaman seni imersif dan interaktif agar orang dewasa dan VYA paham apa itu perundungan dan perundungan berbasis gender, lalu mengembangkan rasa empati terhadap VYA, berpartisipasi melepaskan dan mengekspresikan emosi melalui seni dan turut terlibat dalam dialog masyarakat seputar norma gender.

Video Interaktif: Video dirancang untuk tokoh masyarakat dan staf sekolah dan dilengkapi dengan titik di mana penonton dapat “memilih akhir cerita mereka sendiri”. Tujuannya adalah untuk bersama-sama memulai identifikasi, refleksi, dan diskusi tentang norma gender.

Sekolah Aman: Program seluruh sekolah di tingkat sekolah menengah pertama sebagai pendamping program pencegahan perundungan yang ada dan membantu sekolah menangani perundungan dengan cara yang mendukung kesetaraan gender. Program memiliki tiga komponen utama:

1. Pelatihan guru dan staf sekolah
2. Sistem pelaporan untuk VYA
3. Sistem rujukan eksternal untuk kasus-kasus kompleks

Forum Multi-Stakeholder: Untuk mengintegrasikan paket intervensi ke dalam program dan inisiatif setempat, dibentuk sejenis komite pengarah yang terdiri dari para Kepala Desa. Tujuannya adalah meningkatkan pengetahuan dan sikap yang mendukung kesetaraan gender di kalangan tokoh masyarakat dan membuka jalan untuk implementasi paket intervensi dan program kesetaraan gender sebagai program prioritas.

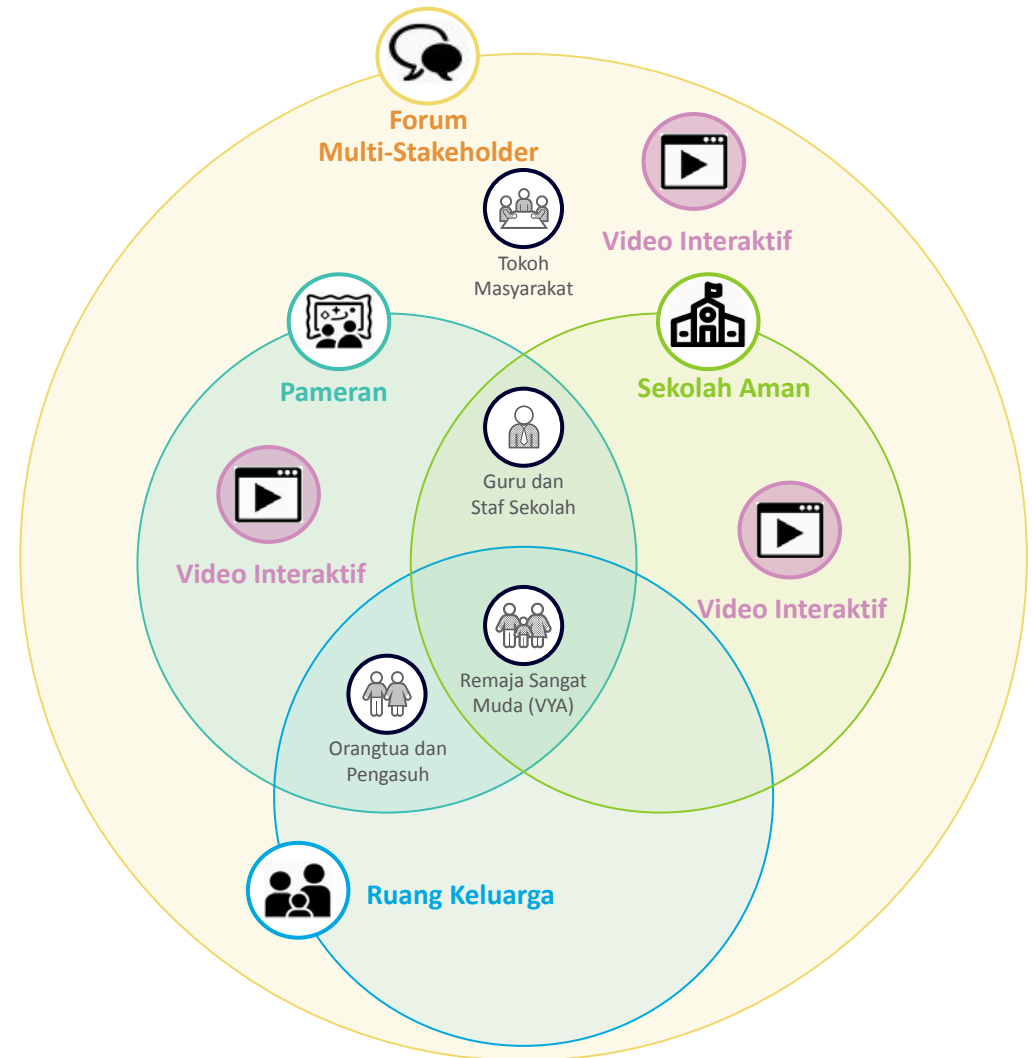
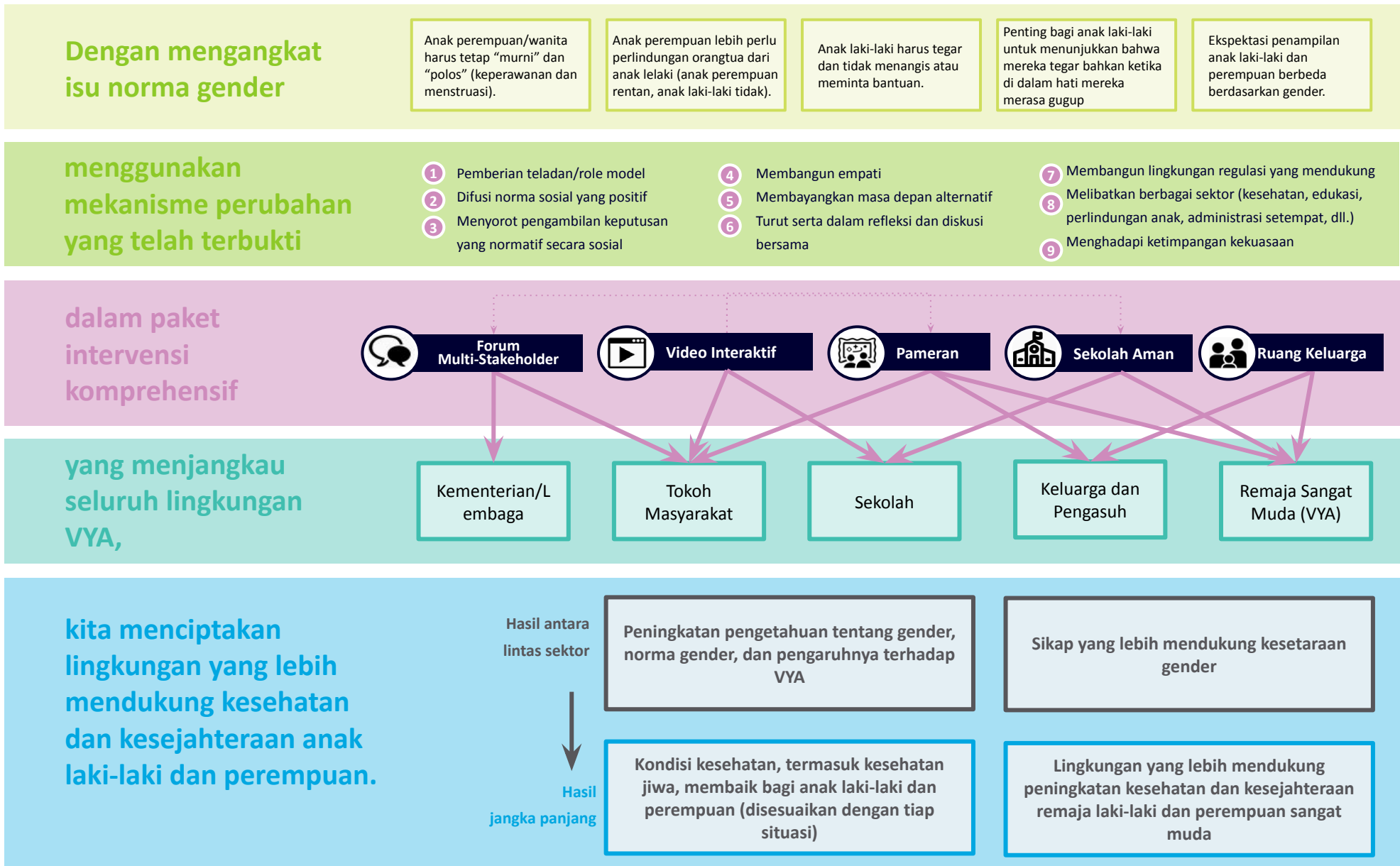


Diagram ini memberi ilustrasi bagaimana berbagai prototipe secara kolektif menjangkau kelompok-kelompok kunci yang ada di lingkungan remaja sangat muda (VYA) dan memberi masyarakat paparan berulang ke berbagai intervensi.

Teori perubahan



Teori perubahan (lanjutan)

Diagram ini memberi ilustrasi bagaimana prototipe mendorong hasil antara yang spesifik.

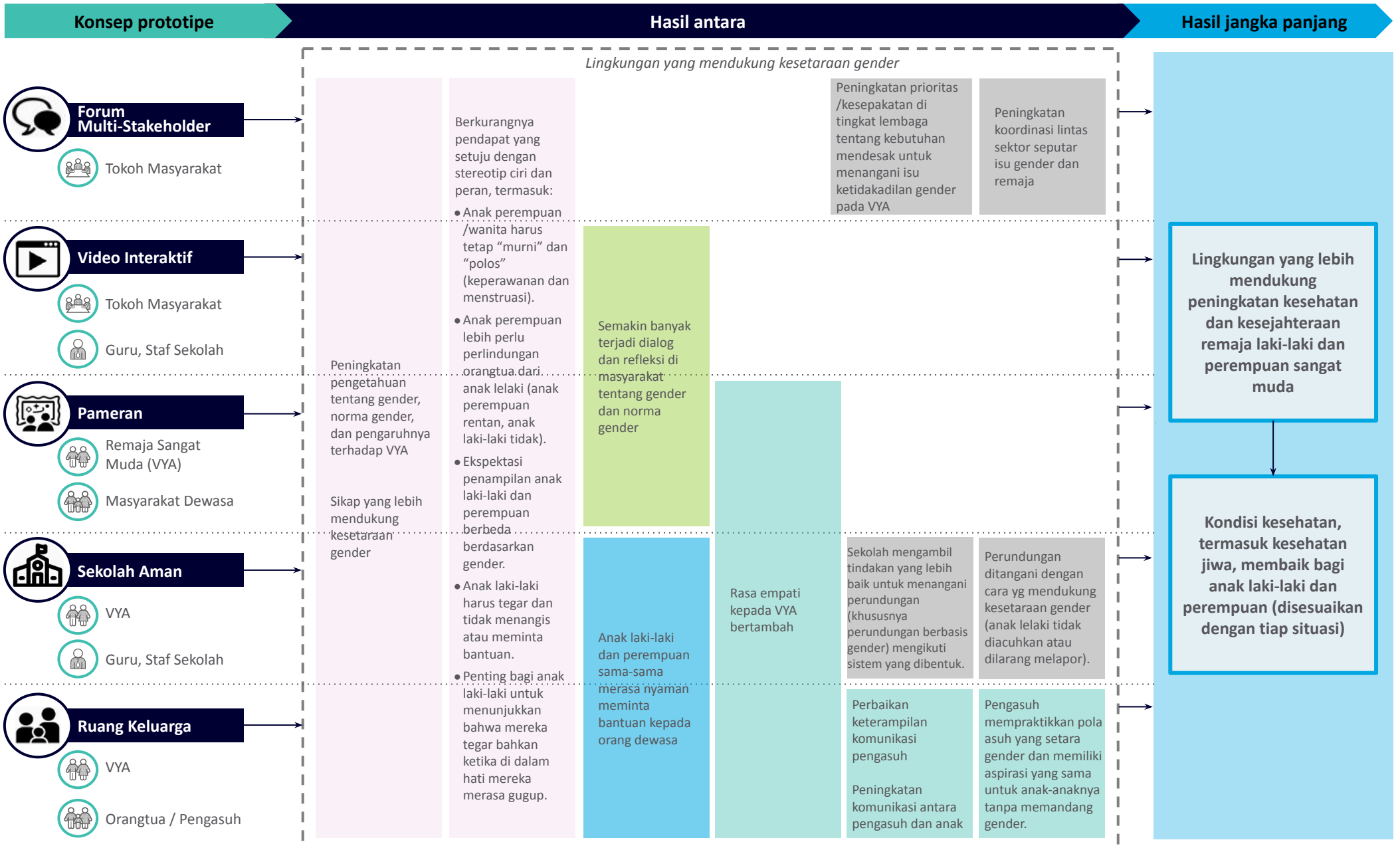
Jenjang model sosio-ekologi

Individu

Keluarga, teman dan sebaya

Masyarakat

Institusi dan kebijakan



Hal-hal yang disorot dalam uji



Ruang Keluarga

Ruang Keluarga yang mulanya dirancang untuk pengasuh dan VYA berkembang menjadi kelas dinamis untuk seluruh anggota keluarga terbukti dari tingkat partisipasi semua anggota keluarga termasuk ayah dan kakak/adik. Permainan kartu empati (diadaptasi dari kartu Empathways Breakthrough ACTION) dinikmati oleh semua dan dianggap bernilai. Peserta dapat belajar tentang Ruang Keluarga selama Pameran atau di sekolah mereka (bila sekolah turut dalam program Sekolah Aman).



Pameran

Pameran dipandang sebagai konsep baru yang menarik hampir 400 pengunjung dari berbagai kelompok sasaran utama, termasuk VYA, guru dan staf sekolah, orangtua dan anggota masyarakat. Mengingat kemampuannya menjangkau khalayak luas, pameran dapat digunakan untuk meluncurkan beberapa prototipe lain.



Video Interaktif

Video ini dapat diadaptasikan dan disesuaikan untuk menjangkau berbagai khalayak kunci dalam intervensi yang telah ada, termasuk Sekolah Aman, Pameran, dan Forum Multi-Stakeholder.



Sekolah Aman

Seluruh peserta—termasuk guru, guru BK (bimbingan konseling), kepala dan wakil kepala sekolah—menganggap pelatihan yang diberikan menarik dan berharga karena difasilitasi secara interaktif dengan konten yang baru dan relevan.



Forum Multi-Stakeholder

Paket intervensi secara keseluruhan diterima oleh para Kepala Desa, termasuk nota kesepahaman (MOU) yang akan menjadi landasan kerja sama jangka panjang untuk uji coba dan implementasi.

Paket uji coba

Kelima prototipe yang diuji di tingkat high-fidelity digabungkan menjadi satu paket uji coba yang dapat diadaptasikan ke berbagai konteks lain. Paket ini mencakup:

Panduan adaptabilitas dan organisasi

Memberi panduan tentang kebutuhan/kapasitas organisasi yang disarankan untuk melaksanakan paket secara keseluruhan, menghubungkan intervensi ke sistem yang ada, dan membuat penyesuaian berdasarkan konteks.

Panduan dan alat bantu implementasi

Memberi informasi waktu dan tempat, input dan sumber daya, kegiatan, ceklis perencanaan, panduan fasilitator, dan materi.

Rencana evaluasi

Memberi panduan tentang evaluasi program uji coba mengikuti kerangka kerja RE-AIM²—yaitu evaluasi program dengan dipandu lima hasil kunci—*Reach, Effectiveness, Adoption, Implementation and Maintenance* (Jangkauan, Efektivitas, Adopsi, Implementasi dan Pemeliharaan). Panduan tidak memberi instrumen evaluasi tapi memberi contoh-contoh instrumen yang dapat diadaptasi.

Paket ini dirancang sebagai pelengkap intervensi di tingkat individu dan bertujuan meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan VYA dengan melibatkan orangtua, masyarakat, juga sistem dan lembaga pendidikan/politik setempat, untuk membangun lingkungan yang mendukung kesetaraan gender di mana VYA dapat tumbuh dewasa dan berkembang.

2. Informasi lebih lanjut tentang kerangka kerja RE-AIM ada di re-aim.org.

02.

Pendekatan

Bagian ini menjelaskan latar belakang, pendekatan, dan metode yang dipakai untuk memanfaatkan temuan dari penelitian formatif GEAS dan mengembangkan konsep yang sesuai dengan kebutuhan, keinginan, dan perilaku remaja sangat muda (VYA) dan kelompok sasaran kunci lainnya. Bagian ini juga menjelaskan bagaimana prototipe mendorong inovasi dan menggunakan cara-cara baru untuk menjangkau khalayak baru.

 [Klik di sini](#) untuk kembali ke Hal. 2: Daftar Isi

Konteks proyek

Norma gender dan ekspektasi sosial telah terbentuk sejak usia dini dan terus meningkat selama masa remaja. Ketidakadilan gender adalah satu faktor penting yang turut berperan dalam morbiditas dan mortalitas, terutama berkaitan dengan kesehatan seksual dan reproduksi (SRH). Remaja laki-laki lebih mungkin terlibat dalam perilaku berisiko yang berbahaya dan seks tidak aman, sementara remaja perempuan lebih mungkin mengalami komplikasi karena kehamilan dini, persalinan, dan aborsi tidak aman yang semuanya signifikan menyebabkan terjadinya kematian.¹ Studi longitudinal yang dilakukan Global Early Adolescent Study² (GEAS) dan kajian terpisah yang dilakukan melalui kegiatan Breakthrough ACTION menunjukkan bahwa anggota keluarga, pemimpin agama dan teman sebaya turut membentuk dan memperkuat norma gender dan ekspektasi sosial terhadap anak perempuan dan laki-laki. Penilaian situasi SRH pada remaja sangat muda (VYA usia 10–14 tahun) mengidentifikasi perlunya memusatkan perhatian pada integrasi program VYA ke dalam sistem dan implementasi intervensi di berbagai tingkat.³ Untuk mendorong norma gender yang lebih setara, sangatlah penting untuk bekerja di seluruh jenjang sosial-ekologi. Masa remaja awal adalah tahap perkembangan penting untuk mengajak anak laki-laki dan perempuan – bersama orangtua dan kelompok berpengaruh – melakukan refleksi kritis tentang norma-norma yang ada dan merenungkan manfaat dari norma gender yang lebih setara.⁴

Breakthrough ACTION memimpin proses HCD di dua negara yang menjadi bagian dari lokasi studi kohort multi-tahun GEAS: Indonesia dan Republik Demokratik Kongo (DRC). Dokumen ini menguraikan proses yang dilakukan mulai dari merancang bersama, mengembangkan prototipe, dan menguji intervensi perilaku yang berpotensi untuk VYA dan pelaku kunci dalam sistem pendukung dalam upaya menciptakan lingkungan yang lebih setara bagi VYA di Indonesia. Hasil desain sprint dan tes low-fidelity di DRC tersedia [di sini](#).

¹ WHO. (2014). Health for the world's adolescents: A second change in the second decade. <https://www.who.int/publications/i/item/WHO-FWC-MCA-14.05>

² Global Early Adolescent Study. Diunduh tanggal 24 Agustus 2023, dari <https://www.geastudy.org/>

³ Save the Children. (2020). Very young adolescent sexual and reproductive health landscape: Where are we now? Where do we go from here? <https://resourcecentre.savethechildren.net/document/very-young-adolescent-sexual-and-reproductive-health-landscape-where-are-we-now-where-do-we/>

⁴ Kaagsten, A., Gibbs, S., & Blum, R. W. (2016). Understanding factors that shape gender attitudes in early adolescence globally: A mixed-methods systematic review. *PLoS One*. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/27341206/>

Pendekatan proyek

Breakthrough ACTION menggunakan wawasan dari studi GEAS (mencakup evaluasi program Setara⁵) dan bukti-bukti dari program VYA untuk mengidentifikasi berbagai bidang peluang yang perlu dijajaki dalam proses merancang (*co-design*) bersama mitra setempat yaitu PKBI (Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia) Bali — dan wakil remaja. Tantangan desain utama adalah sebagai berikut:

Bagaimana kita dapat membangun lingkungan yang mendukung kesetaraan gender agar remaja sangat muda (VYA) dapat tumbuh dewasa dan berkembang di Indonesia?

Uji low-fidelity untuk melihat disukai/tidaknya prototipe dilakukan pada prototipe yang dirancang oleh kaum muda dan pemangku kepentingan kunci berdasarkan kebutuhan, minat dan kreativitas mereka. Konsep yang dibangun tidak hanya berfokus pada remaja sebagai individu tapi juga mempertimbangkan intervensi untuk pihak-pihak yang berpengaruh pada VYA, termasuk pengasuh, anggota keluarga, guru, dan tokoh masyarakat, sekaligus berintegrasi dengan sistem dan faktor struktural lain yang turut membentuk norma gender dalam model sosial-ekologi.

Konsep lalu disempurnakan dan diuji dua kali lagi di Semarang, Jawa Tengah dan Denpasar, Bali melalui uji medium-fidelity untuk menilai kelayakan intervensi dan uji high-fidelity untuk melihat potensi penerapan intervensi dalam skala luas. Informasi dikumpulkan melalui wawancara pasca kegiatan (*exit interview*) juga pengamatan fasilitator dan pelaksana.

Setelah uji high-fidelity selesai, Breakthrough ACTION mengemas intervensi yang terbukti diinginkan, layak, dan dapat diterapkan dalam skala luas menjadi satu paket yang lalu digunakan oleh mitra dalam pencarian dana untuk uji coba dan setelah itu implementasi.

Paket uji coba berisi panduan adaptasi dan implementasi serta alat bantu/tool berdasarkan hasil tes, segala benda fisik yang diperlukan untuk tiap intervensi (contoh: gambar untuk dicetak di lokasi setempat, panduan diskusi) serta rencana evaluasi untuk menilai keberhasilan uji coba. Paket akan disebarluaskan ke pemangku kepentingan yang relevan, termasuk mitra lembaga pemerintah dan organisasi yang dipimpin kaum muda maupun yang melayani kaum muda/remaja.

Prinsip-prinsip inovasi

- 1 Rancang untuk dan bersama remaja/kaum muda
- 2 Rancang sistem secara menyeluruh (*whole system*)
- 3 Dorong kolaborasi dan percakapan
- 4 Upayakan eksplorasi dan inovasi
- 5 Beri prioritas pada visualisasi awal dan pengembangan prototipe
- 6 Perlu ada keseimbangan antara apa yang diinginkan, layak, dan dapat diterapkan dengan skala luas
- 7 Proses fleksibel tapi tetap memegang disiplin

⁵ Rutgers International. (2021, September 17). Explore4Action. Diunduh tanggal 24 Agustus 2023, dari <https://rutgers.international/programmes/explore4action/>

Pendekatan sistem menyeluruh (*whole-system*) untuk kolaborasi

Dalam sistem yang kompleks, tidak ada satu pun pakar dapat memahami seluruh aspek tantangan desain. Merancang sistem yang kompleks merupakan proses kreatif sekaligus proses yang berdisiplin. Inti dari disiplin adalah pemahaman bahwa ada waktu untuk divergensi dan ada waktu untuk konvergensi, dan keduanya penting: divergensi menghasilkan peluang dan pilihan yang lalu dinilai saat konvergensi untuk mendorong pengambilan keputusan. Pendekatan yang diambil untuk proses co-design yang berpusat pada perspektif individual (*human-centered*) mengambil inspirasi dari Model Desain Empat Suara atau *Four Voices of Design Model* © yang dibuat oleh ThinkPlace. Tujuan pemanfaatan model ini adalah untuk menghilangkan kekuasaan berkaitan dengan posisi/pangkat dan memastikan semua peserta memiliki kuasa dan kesempatan yang sama untuk berkontribusi. Jadi langkah pertama adalah membentuk tim desain inti (CDT): sebuah kelompok multidisiplin yang menyatukan empat suara desain—niat, desain, pengalaman, keahlian—serta memiliki ragam keterampilan dan pengalaman yang diperlukan untuk mendorong proses tersebut.

Suara keahlian mencakup pakar di bidang perubahan perilaku, kesehatan, dan gender dan memastikan perubahan yang dirancang secara teori dapat dilakukan.
(CCP, GEAS, dan PKBI Bali)

Suara niat menetapkan arah dan memandu pengambilan keputusan penting yang selaras dengan tujuan awal proyek dan pengalaman masa depan yang diinginkan VYA.
(CCP dan GEAS)



Suara pengalaman diwakili oleh remaja Indonesia dan PKBI Bali. Suara mereka memberi pengetahuan kontekstual praktis yang nyata.
(Perwakilan remaja dan PKBI Bali)

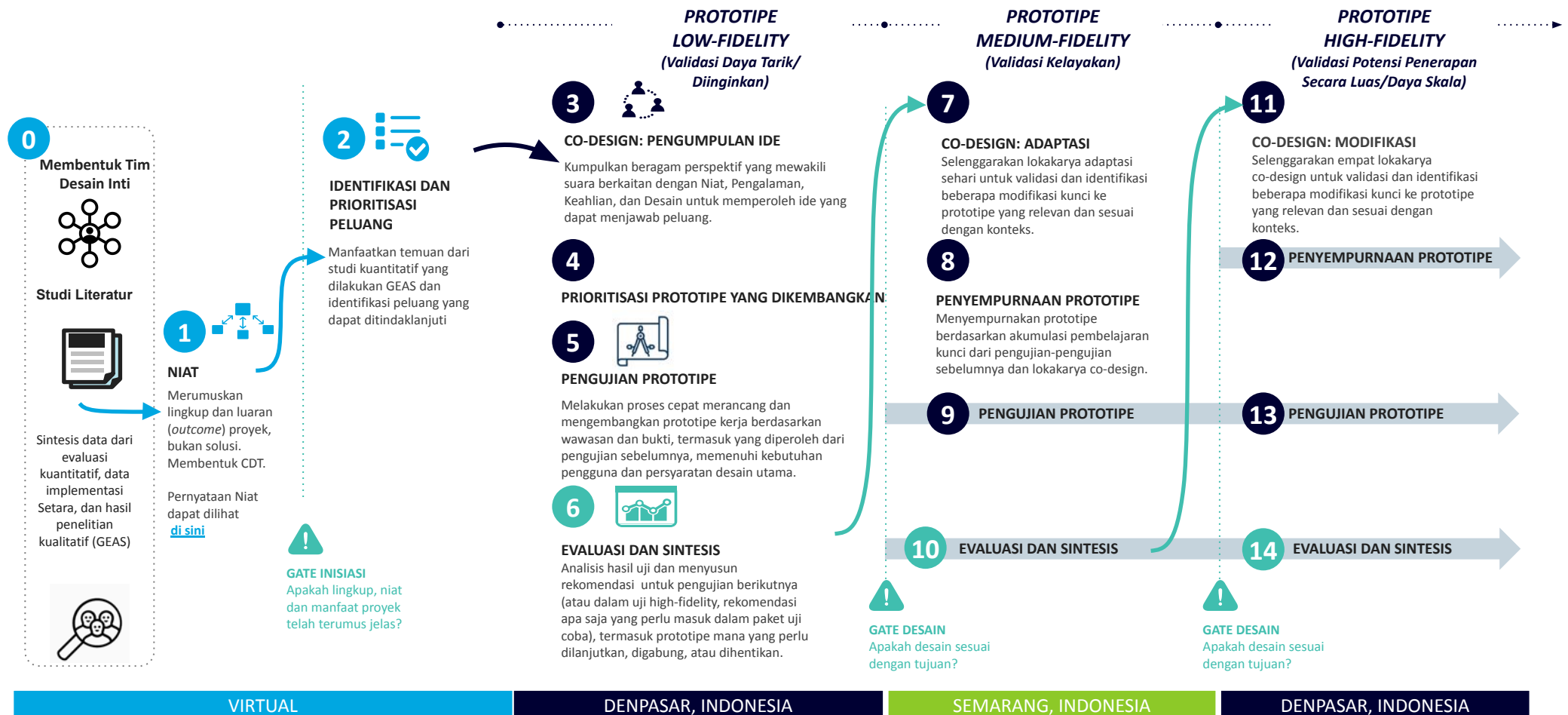
Suara desain bertindak sebagai perantara bagi suara-suara lain, memastikan semua didengar secara seimbang. Ini adalah suara dari para praktisi yang memperjuangkan kegiatan desain kreatif, cepat, divergen dan konvergen. Mereka mengembangkan visi strategis, menyusun rencana untuk mewujudkan visi tersebut dan mencapai keseimbangan antara hasil yang diinginkan dalam keterbatasan apa yang mungkin dan apa yang dapat dilakukan. (ThinkPlace)



Foto dari kegiatan co-design putaran kedua di Denpasar, Bali, Indonesia

Gambaran Umum Proses

Proses desain perubahan sosial dan perilaku (SBC) yang diterapkan Breakthrough ACTION mengintegrasikan penelitian, ilmu perilaku, HCD, komunikasi dan penguatan kapasitas masyarakat menjadi satu pendekatan kohesif dan fleksibel. Metodologi ini berpusat pada divergensi dan konvergensi: menjajaki berbagai kemungkinan secara luas dan membuat keputusan tegas tentang kemungkinan yang dipilih. Dalam proses ini, praktisi harus secepat mungkin melakukan visualisasi konkrit untuk mewujudkan ide, mempercepat kolaborasi, dan melakukan iterasi berbagai solusi dan skenario yang mungkin dengan tujuan agar dapat secara cepat mengetahui apa yang diinginkan (melalui uji low-fidelity), apa yang layak (melalui uji medium-fidelity), dan apa yang dapat diterapkan secara luas (melalui uji high-fidelity).



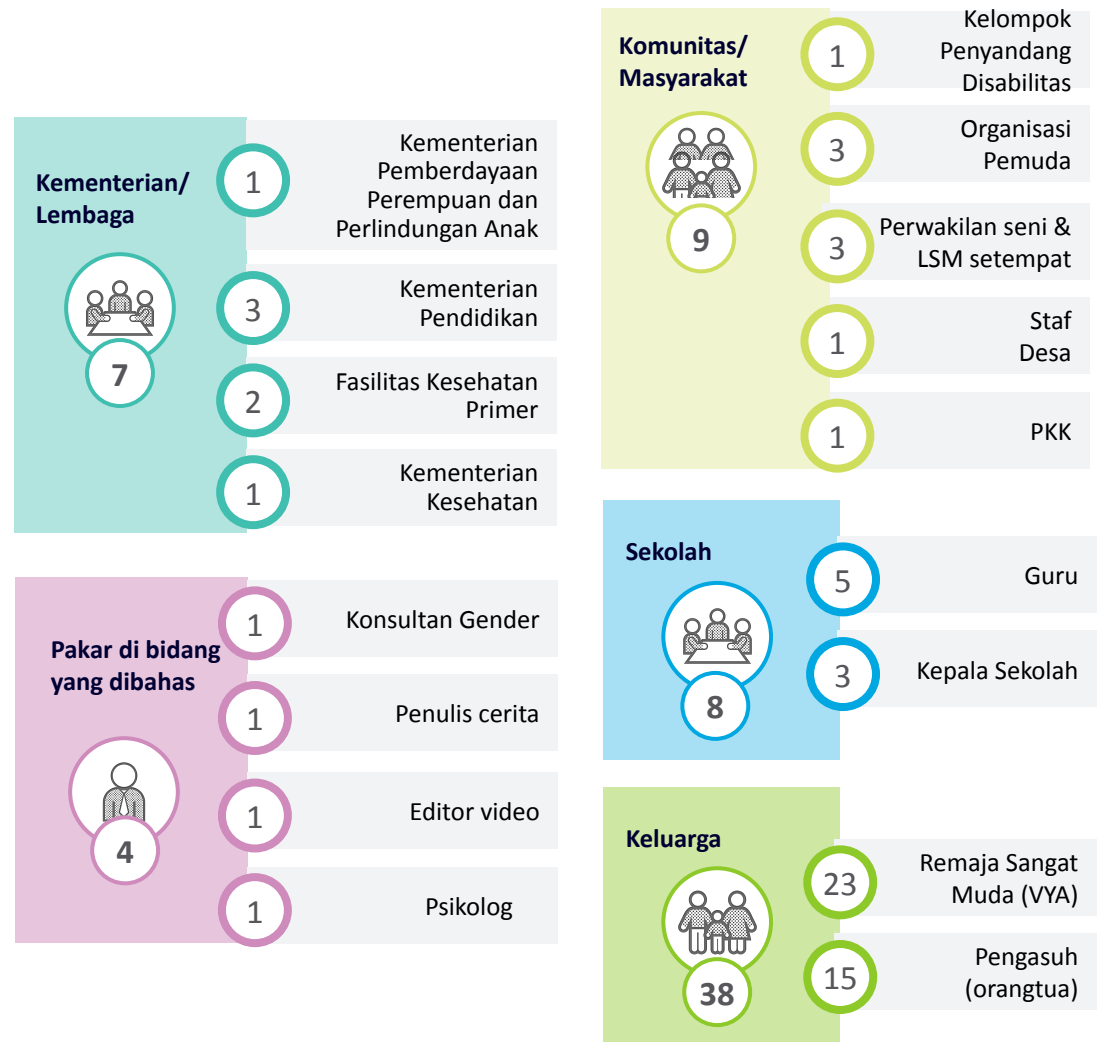
Amplifikasi kegiatan co-design untuk uji high-fidelity

Di bulan Maret 2023, CDT melakukan kegiatan co-design tambahan di Denpasar sebelum melakukan uji high-fidelity. Tujuannya adalah untuk memperkuat suara dari kelompok sasaran sebelum putaran akhir pengujian, sekaligus belajar dari fasilitator dan pelaksana yang dianggap penting untuk penerapan paket intervensi ini secara luas. Kegiatan mencakup:

- Penguatan kapasitas selama dua hari dengan mitra setempat PKBI Bali.
- Merancang bersama (co-design) selama empat hari dengan tiga khalayak sasaran kunci tiap harinya. Satu hari penuh dialokasikan untuk tiap prototipe. Pengecualian adalah prototipe Forum Multi-Stakeholder yang pada dasarnya merupakan kelompok kerja dengan anggota yang memiliki ketersediaan waktu terbatas.

Pertanyaan fokus untuk tiap prototipe dan kelompok sasaran berpusat pada apa yang perlu terjadi sebelum, saat, dan sesudah intervensi aktual bila dilihat dari sudut pandang pengguna akhir, fasilitator, dan pelaksana. Tujuannya adalah untuk melibatkan mereka sekaligus mencapai target indikator high-fidelity.

Peserta co-design mencakup keluarga, sekolah, kementerian/ lembaga, pakar di bidang yang dibahas dan pakar masyarakat. Pembelajaran kunci yang muncul digambarkan secara umum dalam tiap prototipe. (Rincian peserta dapat diperoleh [di sini.](#))



Bagaimana daya tarik, kelayakan, dan skalabilitas divalidasi?

Proses pengembangan prototipe dan pengujian berlangsung dalam tiga tahap: tahap low-fidelity yang berfokus pada validasi seberapa besar prototipe diinginkan (daya tarik), tahap medium-fidelity untuk validasi kelayakan prototipe, dan tahap high-fidelity yang berfokus pada validasi potensi penerapan prototipe secara luas (skalabilitas).

LOW-FIDELITY—INDIKATOR DAYA TARIK (VALIDASI DI DENPASAR)

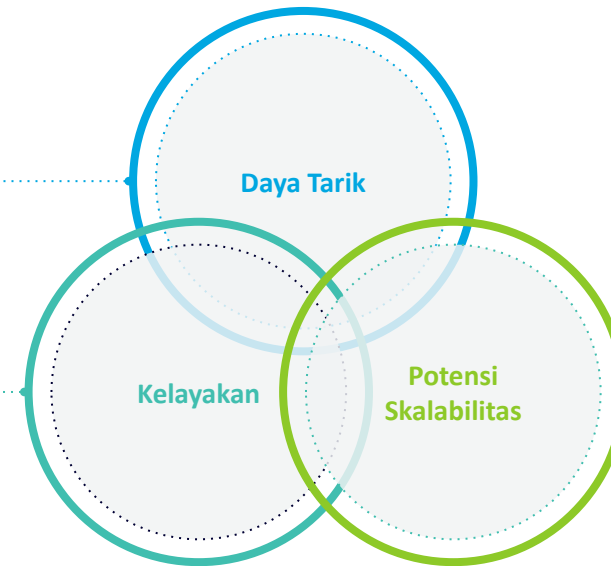
- ✓ **PERSEPSI TENTANG NILAI TAMBAH**
 Khalayak kunci sadar akan kegunaan dari konsep yang dirancang, dan konsep ini dapat memenuhi kebutuhan penting serta dapat atau berpotensi dapat mengatasi titik-titik permasalahan.
- ✓ **PERSEPSI BAHWA PROTOTIPE TERSEBUT BARU ATAU MELENGKAPI STRATEGI YANG ADA**
 Peserta secara alami tertarik pada konsep desain. Konsep sesuai dengan struktur operasional saat ini dan penerapannya tidak dianggap sebagai beban.
- ✓ **MINAT UNTUK TERLIBAT DI MASA MENDATANG**
 Khalayak kunci memberi masukan yang jujur, bermotivasi untuk menyempurnakan konsep desain, dan berminat untuk terlibat dalam konsep tersebut di masa mendatang.

MED-FIDELITY—INDIKATOR KELAYAKAN (VALIDASI DI SEMARANG)

- ✓ **VALIDITAS PERILAKU**
 Konsep berpotensi memengaruhi hasil antara secara positif
- ✓ **KELAYAKAN LOGISTIK DAN TEKNIS**
 Konsep desain dapat diproduksi secara efisien dan dilaksanakan menggunakan sumber daya program dan platform yang ada.
- ✓ **KELAYAKAN UNTUK REPLIKASI**
 Konsep desain dapat direplikasi secara efisien di berbagai situasi.

HIGH-FIDELITY—POTENSI UNTUK SKALABILITAS (VALIDASI DI DENPASAR)

- ✓ **KONTEN**
 Bila konten tepat dan diinginkan khalayak, apakah konten mencerminkan hipotesis kita? Apa pesan yang akan dipetik khalayak? Apakah konten juga bermanfaat bagi fasilitator dan pelaksana?
- ✓ **TEMPAT DAN JANGKAUAN KE KHALAYAK SASARAN**
 Apakah intervensi berpotensi menjangkau banyak orang seiring waktu? Siapa yang dijangkau dan apakah mereka orang yang tepat? Bagaimana? Apa yang akan membuat mereka terus kembali? Apakah lokasi implementasi tepat? Apakah intervensi menjangkau kelompok yang dituju? Apakah implementasi di lokasi dapat berkelanjutan seiring waktu?
- ✓ **KOHESI DAN IMPLEMENTASI PAKET INTERVENSI**
 Apakah intervensi dapat diterapkan sebagai satu paket yang menjangkau khalayak kunci dan berbagai jenjang di model sosial-ekologi? Bagaimana mengetahui itu? Apa yang perlu diubah untuk menerapkan paket ini di luar Indonesia?



Spektrum inovasi: Siapa yang terdampak dan bagaimana mereka dijangkau

Dengan inspirasi dari Spektrum Inovasi USAID, diagram ini memberi ilustrasi bagaimana prototipe mendorong inovasi dalam program transformatif gender yang menggunakan cara-cara baru untuk menjangkau khalayak baru.

SIAPA YANG TERPENGARUH OLEH INTERVENSI?

Menjangkau khalayak yang ada di komunitas yang ada	Menjangkau khalayak yang dituju di komunitas baru	Menjangkau khalayak baru di komunitas baru
		Masyarakat dan pejabat pimpinan pemerintah
	Guru	Seluruh sekolah
		Seluruh sekolah dan tokoh Masyarakat
	Remaja sangat muda (VYA)	Dewasa anggota masyarakat
		VYA dan pengasuh, bersama anggota keluarga lain yang turut serta



BAGAIMANA INTERVENSI MEMBUAT DAMPAK?

Perluasan skala inovasi yang telah diketahui	Perluasan, peningkatan, dan perbaikan	Inovasi dan model baru
MOU multisektor		
	Kombinasi pelatihan, pelaporan dan sistem rujukan	
		Video dengan gaya pilih-akhir-cerita-sen diri
		Pameran seni baru
	Berlandaskan kurikulum yang ada	Kelas dinamis untuk seluruh keluarga yang membahas berbagai topik yang diminati

Sumber: Wawancara dengan pemangku kepentingan, USAID CII, "2018 Impact Brief," 2018; USAID Global Development Lab, "Open Innovation Briefing," 2019

03.

Pengembangan dan Uji Prototipe High-Fidelity

Bagian ini menceritakan secara umum perjalanan prototipe (dari konsep awal yang dihasilkan melalui proses pengumpulan ide hingga ke pengujian low-, medium-, dan high-fidelity), juga pendekatan yang diterapkan untuk uji high-fidelity di Denpasar dan hasilnya.

 [Klik di sini](#) untuk kembali ke Hal. 2: Daftar Isi

Untuk tiap prototipe, bagian ini memuat detail-detail berikut:

GAMBARAN UMUM

Memperkenalkan prototipe, menjelaskan tentang prototipe, kelompok sasaran, dan tujuan prototipe dibuat.

EVOLUSI KONSEP

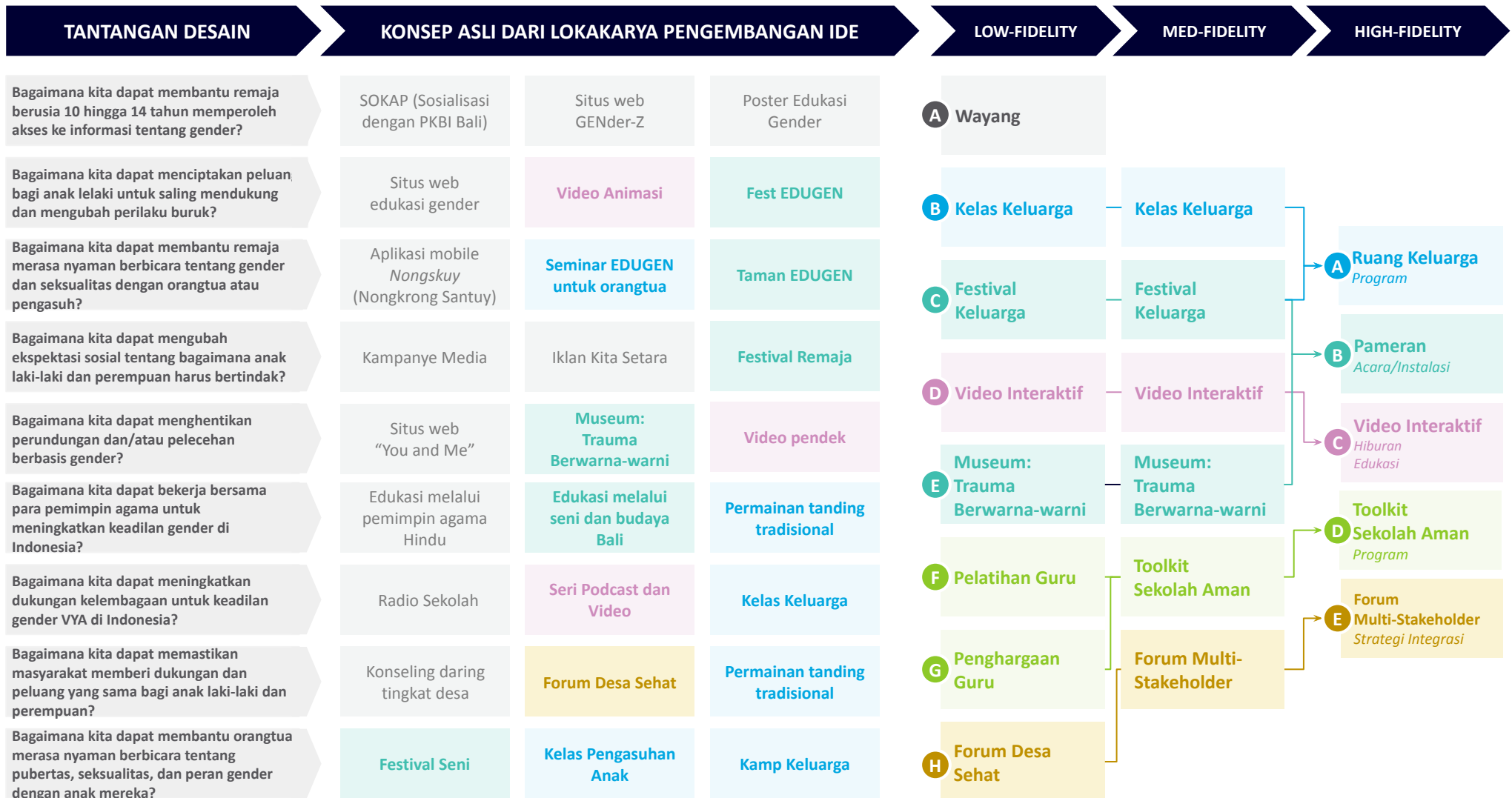
Memberi gambaran ringkas bagaimana tiap prototipe berubah selama uji low, medium, dan high-fidelity.

RINCIAN UJI HIGH-FIDELITY

Mencakup (1) perubahan kunci yang dibuat ke prototipe; (2) rangkuman konten, uji dan sumber daya yang diperlukan; dan (3) hasil uji dan rekomendasi untuk konten, tempat dan khalayak yang dijangkau, kohesi paket intervensi, fasilitasi dan implementasi.

Evolusi konsep: Perjalanan dari pengembangan ide low-fidelity ke prototipe high-fidelity

Penjelasan tentang prototipe asli ada di laporan Desain & Uji Low dan Medium-Fidelity.



KONSEP DESAIN **A**

Ruang Keluarga

GAMBARAN UMUM

Apa itu Ruang Keluarga?

Ruang Keluarga adalah serangkaian kelas kegiatan yang dinamis untuk pengasuh dan remaja sangat muda (VYA). Kelas berfokus pada penguatan hubungan pengasuh dan VYA dengan menggunakan mekanisme perubahan yang telah diketahui: membangun empati, membayangkan masa depan alternatif, dan turut serta dalam refleksi dan diskusi bersama tentang norma gender.

Untuk siapa?

Pengasuh dan remaja sangat muda (VYA)

Apa tujuannya?

Lokakarya pengembangan ide awal menghasilkan beberapa ide tentang kelas pengasuhan anak sebagai cara untuk menjangkau para pengasuh. Hal yang menjadikan ide ini unik adalah:

- **Kelas ini ditujukan untuk pengasuh DAN anak.** Kelas pengasuhan anak di Denpasar ditujukan hanya untuk orangtua, umumnya ibu. Kelas menciptakan ruang untuk seluruh anggota keluarga, terlihat dari hadirnya seluruh anggota keluarga – ibu, ayah, VYA, dan kakak/adik - di uji high-fidelity.
- **Kelas ini sangat interaktif.** Ruang Keluarga dirancang untuk membangun suasana yang menarik di mana keluarga melakukan sesuatu yang menyenangkan, membangun keterampilan, dan hubungan yang lebih kuat. Kelas serupa yang telah ada lebih berupa komunikasi satu arah dengan gaya ceramah yang membuat orangtua merasa bosan dan tidak mampu.
- **Kelas mengangkat isu yang diminati peserta.** Topik-topik yang dibicarakan di Ruang Keluarga dibahas di lokakarya dan dipertajam dalam sesi co-design. Topik mencerminkan isu-isu yang penting bagi VYA dan juga pengasuh.
- **Kelas memberi orangtua waktu untuk berbicara dengan tenaga profesional.**

Low-fidelity



Medium-fidelity



High-fidelity





KONSEP DESAIN **A**

Ruang Keluarga

EVOLUSI KONSEP

	LOW-FIDELITY	MED-FIDELITY	HIGH-FIDELITY
Fasilitator	PKBI Bali	PKBI Bali Guru BK (bimbingan konseling) setempat	PKBI Bali Psikolog setempat
Komponen	Topik: perundungan berbasis gender Konten kunci: <ol style="list-style-type: none"> Kegiatan kartu empati* Video Interaktif dan diskusi Kartu komitmen 	Topik: membangun keterampilan komunikasi Konten kunci: <ol style="list-style-type: none"> Kegiatan kartu empati Kegiatan membangun keterampilan komunikasi Kartu komitmen 	Topik: Kelas 1: Menggali dan menelusuri minat Kelas 2: membangun keterampilan komunikasi Konten kunci: <ol style="list-style-type: none"> Kegiatan kartu empati Video animasi pendek tentang gender Kegiatan membangun keterampilan komunikasi Refleksi jurnal
Lokasi uji	Banjar (Denpasar)	SMP (Semarang)	Kantor Desa (Denpasar) Restoran <i>semi-outdoor</i> Kubu Kopi (Denpasar)
Khalayak	Pengasuh	Pengasuh	Pengasuh Remaja sangat muda (VYA)
Dosis/Durasi	Kohort: 1 Kelas: 1	Kohort: 2 Kelas: 1	Kohort: 2 Kelas: 2
Mobilisasi	Undangan tokoh masyarakat	Undangan dari sekolah	Undangan dari PKBI Bali Minat yang muncul saat menghadiri Pameran dan pelatihan Sekolah Aman
Kohesi dengan prototipe lain	Konten: menggunakan video interaktif selama kelas	Paparan khalayak: dicoba pada orangtua di sekolah yang sama di mana dilakukan pemutaran video interaktif ke murid dan pengasuh	Paparan dan mobilisasi khalayak: peserta direkrut saat Pameran dan pelatihan Sekolah Aman Promosi media sosial melalui Pameran

KONSEP DESAIN A B C D E Ruang Keluarga

*Kegiatan ini diadaptasi dari permainan kartu Empathways Breakthrough ACTION, yang awalnya dirancang untuk penyedia layanan melakukan diskusi tentang keluarga berencana. <https://breakthroughactionandresearch.org/empathways/>



KONSEP DESAIN **A**

Ruang Keluarga

RINCIAN UJI HIGH-FIDELITY

KEPUTUSAN KUNCI YANG DIDASARKAN PADA CO-DESIGN + UJI SEBELUMNYA



KONTEN

Adaptasi dengan memasukkan norma gender ke materi yang ada untuk diskusi dalam serangkaian kelas mulai dari “mudah” ke “sulit”. Uji dilakukan hanya di dua kelas pertama karena keterbatasan waktu.

1. Menggali dan menelusuri minat (diuji)
2. Membangun keterampilan komunikasi (diuji)
3. Perundungan seputar norma gender (tidak diuji)
4. Peralihan dari masa kanak-kanak ke remaja: pubertas dan kesehatan seksual dan reproduksi/SRH (tidak diuji)
5. Hubungan asmara yang sehat (tidak diuji)

Memperkenalkan [video AMAZE](#)—video animasi pendek tentang ragam gender dan topik-topik SRH—untuk memicu diskusi.



TEMPAT DAN JANGKAUAN KE KHALAYAK SASARAN

Ragam peserta. Walaupun kelompok sasaran adalah VYA (lelaki dan perempuan) dan pengasuh (ibu dan ayah), seluruh anggota keluarga, termasuk kakak/adik, boleh datang ke semua kelas dan diadakan sesi kelompok kecil untuk diskusi terpisah. **Jumlah kelas, kohort, lokasi.** Dua kelas dari dua kohort di dua tempat dilibatkan untuk menilai kesediaan datang kembali ke kelas berikut, kegiatan pekerjaan rumah, daya tarik lokasi, dan perubahan peserta.



KOHESI PAKET

Rekrutmen. Walaupun undangan dari sekolah atau tokoh masyarakat sangat efektif, putaran uji ini juga menilai motivasi dari diri sendiri. Rekrutmen mencakup undangan dari PKBI Bali, kegiatan “bingo” pra-acara di sekolah, dan pendaftaran atas inisiatif sendiri di Pameran.

Uji high-fidelity melibatkan rangkaian dua kelas dengan dua kohort keluarga yang terdiri dari ibu, ayah, VYA, dan juga kakak/adik. Tiap kohort menerima materi yang sama tapi mengikuti kelas dengan situasi yang berbeda.

[Klik di sini untuk melihat seluruh referensi](#)



Kelas 1: Menggali dan menelusuri minat

KONTEN

Tujuan pembelajaran

- Memberi kesempatan bagi orangtua dan anak untuk saling terhubung tanpa gangguan dari dunia luar
- Menciptakan suasana komunikasi yang terbuka untuk keseluruhan seri kelas
- Menciptakan peluang bagi VYA untuk merenungkan dan menyorakan minat mereka
- Membantu pengasuh membangun suasana yang mendukung VYA menggali minat mereka tanpa dibebani norma gender
- Membangkitkan semangat untuk melanjutkan kelas keluarga dan mengenal satu sama lain

Kegiatan

1. Icebreaker
 2. Permainan kartu empati antar keluarga
 3. Diskusi dan video AMAZE
 4. Refleksi jurnal
- Insentif: Voucher transport, kartu foto keluarga

Kelas 2: Membangun keterampilan komunikasi

Kegiatan

1. Icebreaker
 2. Gambaran umum kegiatan membangun keterampilan komunikasi dan diskusi
 3. Permainan peran untuk latihan keterampilan
 4. Permainan kartu empati antar keluarga
 5. Latihan membayangkan visi
- Insentif: Voucher transport, hadiah kuis, dan sertifikat partisipasi

Tujuan pembelajaran

- Membangun pengetahuan dan keterampilan orangtua untuk berkomunikasi dengan anak mereka secara terbuka, efektif, tanpa menghakimi
- Membantu orangtua membangun suasana yang mendukung VYA untuk berkomunikasi tanpa dibebani ekspektasi gender
- Mengurangi hambatan emosional ataupun nyata sehingga VYAs tidak berkomunikasi dengan pengtuanya



TES/UJI

Lokasi uji: Kantor Desa
Khalayak: Keluarga dengan VYA
Dosis: sekitar 2,5 jam

Kohort 1, Kelas 1

- **Keluarga 1:** Ibu, ayah, VYA perempuan, adik usia 7 dan 1 tahun
- **Keluarga 2:** Ibu, ayah, VYA laki-laki

Kohort 2, Kelas 1

- **Keluarga 1:** Ibu, ayah, VYA laki-laki, laki-laki 9 tahun
- **Keluarga 2:** Ibu, ayah, VYA laki-laki, adik usia 7 tahun

Fasilitator:
PKBI Bali + psikolog

Metode Mobilisasi

- Undangan langsung dari PKBI Bali
- Pendaftaran sendiri melalui Pameran menggunakan Google Form

Lokasi uji: Restoran *semi-outdoor*
Khalayak: Keluarga dengan VYA
Dosis: sekitar 2,5 jam

Kohort 1, Kelas 2

- **Keluarga 1 + Keluarga 2**
 - **Keluarga 3:** Ayah, VYA laki-laki
 - **Keluarga 4:** Ibu, VYA laki-laki
- Kohort 1, Kelas 2**
- **Keluarga 1 (tanpa VYA laki-laki) + Keluarga 2**
 - **Keluarga 3:** Ibu, VYA perempuan
 - **Keluarga 4:** Ibu, VYA perempuan

SUMBER DAYA

Materi

- Panduan Fasilitator
- Tantangan intim
- Kartu empati
- Permainan ice breaker
- Presentasi secara umum
- Handout membangun keterampilan komunikasi

Materi Promosi

- Google Form
- Poster
- Media sosial
- Permainan Bingo

Fasilitator

- Dua orang dari PKBI Bali
- Satu orang psikolog

Logistik

- Lokasi kelas
- Konsumsi
- Voucher transport

KONSEP DESAIN **A**

Ruang Keluarga



HASIL DAN PEMBELAJARAN KUNCI

KHALAYAK SASARAN

- + Konten dapat diterima peserta.** Peserta menghargai adanya waktu khusus untuk terhubung dan berkomunikasi dengan anak/pengasuh mereka di tempat yang bebas gangguan.
- ? Tidak ada masukan eksplisit tentang gender.** Ini hal yang cukup mungkin karena kelas dirancang sebagai seri 5 kelas berurutan dengan komponen gender yang semakin bertambah, sementara peserta baru hadir di dua kelas.
- + Empathway diterima dengan baik oleh peserta.** Kegiatan ini berhasil memicu diskusi antara pengasuh dan anak, bahkan mencakup topik yang kurang umum dibahas

FASILITATOR DAN PELAKSANA

- Fasilitator mengalami kendala menginterpretasikan dan menyampaikan materi sebagaimana dimaksud dalam waktu yang ditentukan.** Fasilitator kadang menafsirkan materi secara berbeda satu sama lain dan berbeda dari saat pengarahan.
- Durasi waktu yang ditetapkan untuk tiap konten tidak memadai.** Contoh, setelah diskusi dengan psikolog, banyak pertanyaan masih belum terjawab.

"[Saya suka] ada ruang untuk mengobrol dengan anak saya, di rumah seringkali saya terganggu karena ada teman-teman anak saya." — Pengasuh

"Nilai gender sudah mulai dibahas dalam diskusi, tapi perlu diperdalam dan lebih detail karena peserta masih memiliki asumsi tentang stigma anak perempuan dan laki-laki. (contoh: perempuan tidak boleh main sepak bola, karena tidak cocok untuk dilakukan perempuan)." —Fasilitator PKBI Bali

"Kartu empati sangat membantu memulai percakapan. Ini dapat digunakan kembali di rumah karena mungkin ada pertanyaan yang ingin diajukan anak, tapi mereka tidak tahu bagaimana menyampaikannya, kartu ini membantu mereka untuk dapat bertanya." —Pengasuh

"Kartu empati itu hal baru, itu membantu saya berkomunikasi dengan keluarga saya ... karena saya tidak terbiasa berbicara atau menceritakan masalah saya ke keluarga." —VYA

KONSEP DESAIN **A**

Ruang Keluarga

KONSEP DESAIN **A** **B** **C** **D** **E** Ruang Keluarga

HASIL DAN PEMBELAJARAN KUNCI

TEMPAT DAN JANGKAUAN KE KHALAYAK KUNCI SASARAN

JANGKAUAN KE KHALAYAK SASARAN

- + Peserta menyukai bahwa Ruang Keluarga ditujukan bagi orangtua *dan* anak — ini merupakan pendekatan baru dalam program-program keluarga di Bali. Seluruh anggota keluarga datang, termasuk ayah, ibu, VYA, dan adik/kakak, mengindikasikan bahwa Ruang Keluarga mampu menjangkau khalayak sasaran, beserta khalayak sekunder yaitu saudara kandung. Ini juga menunjukkan perlunya layanan penitipan anak atau sesi kelompok kecil yang berbeda untuk anak di luar kelompok umur VYA, karena ada anak berusia 7 tahun yang hadir dan mereka sulit memahami materi.
- Konflik jadwal masih menjadi kendala dalam merekrut dan mempertahankan peserta; menyelenggarakan kelas saat libur sekolah atau mengadakan sesi yang sama di dua waktu yang berbeda mungkin dapat menjadi solusi. Keluarga lebih mungkin hadir saat libur sekolah ketika tidak ada komitmen lain; VYA tampak bersemangat dengan gagasan ini dan melihat kegiatan ini sebagai sesuatu yang dapat dilakukan di waktu luang untuk menghindari kebosanan selama libur sekolah.

STRATEGI PROMOSI

- Strategi promosi secara alami tidak menghasilkan banyak peserta seperti yang diharapkan; waktu untuk memobilisasi keluarga terbatas, dan beberapa taktik rekrutmen *bottom-up* dan melalui media sosial tidak berjalan sebagaimana mestinya. Di sekolah-sekolah, Ruang Keluarga disosialisasikan dengan VYA melalui permainan bingo yang mereka sukai, tapi tidak mendorong mereka untuk hadir. Promosi lewat media sosial menggunakan undangan video disambut oleh satu keluarga; begitu pula undangan yang disampaikan lewat grup WhatsApp PKBI Bali dan KISARA.

LOKASI

- Peserta lebih menyukai lokasi di luar ruangan dan semi-luar ruangan (outdoor dan semi-outdoor) karena terasa lebih santai dan lebih kondusif untuk bercakap-cakap dan membangun ikatan.

KONSEP DESAIN **A**

Ruang Keluarga



KONSEP DESAIN **A** B C D E Ruang Keluarga

KONSEP DESAIN **A**

Human-centered design untuk membangun lingkungan yang mendukung kesetaraan gender bagi remaja sangat muda di Indonesia

HASIL DAN PEMBELAJARAN KUNCI

- + Beberapa peserta yang juga turut serta dalam sesi co-design merasakan adanya kontinuitas antar prototipe, yang berarti ada potensi untuk menghubungkan beberapa prototipe.

KOHESI PAKET INTERVENSI

"Saya sudah tahu tentang Ruang Keluarga sejak pameran, di situ disampaikan bahwa akan ada program untuk keluarga di Pemecutan jadi saya ingin tahu, lalu ibu saya mengatakan bahwa saya diundang ke acaranya, jadi saya ikut datang." VYA laki-laki

- Panduan fasilitasi perlu mencapai keseimbangan yang tepat antara bersikap cukup fleksibel agar fasilitator dapat mengakomodasi kebutuhan dan minat dalam tiap kelas, tapi tetap cukup terstruktur untuk memastikan poin-poin utama dan materi inti dapat disampaikan. Semua fasilitator setuju mereka membutuhkan waktu lebih untuk membuat persiapan dan menguasai materi.
- Sulit untuk menepati alokasi waktu. Kadang peserta terlambat atau harus pergi di tengah sesi.

FASILITASI DAN IMPLEMENTASI

*"Adalah lebih baik bila panduan fasilitasi tidak berupa patokan yang kaku, tapi lebih bersifat memandu arah percakapan dan selebihnya dapat disesuaikan dengan situasi."
— Fasilitator PKBI Bali.*



Ruang Keluarga

REKOMENDASI UNTUK UJI COBA

KONTEN

Pertimbangkan sesi yang lebih singkat dengan konten yang lebih sedikit untuk mengatasi kendala waktu dan terbatasnya waktu bagi fasilitator untuk merasa nyaman dengan materi.

Untuk kegiatan kartu empati, buat pertanyaan yang berbeda atau batasi kegiatan ke satu kelas; peserta melihat kesamaan antara kelas pertama dan kedua. Pertimbangkan pengembangan Empathways versi *peer-to-peer* yang dapat digunakan VYA bersama teman.

Pertimbangkan untuk memperkuat komponen gender dengan mengulas video AMAZE tentang gender dan membangun diskusi seputar video tersebut.

Revisi konten atau modifikasi kegiatan agar lebih mudah dipahami oleh semua usia mengingat ada anak-anak kecil yang juga hadir. Ini dapat dilakukan dengan membuat kelompok tambahan untuk anak-anak di luar kelompok umur 10-14 tahun.

Sediakan lebih banyak waktu untuk diskusi bersama psikolog karena peserta menyukai bagian ini.

JANGKAUAN KE KHALAYAK KUNCI

Tempat

Pertimbangkan untuk mengadakan semua sesi di luar ruangan/outdoor atau semi-outdoor yang lebih disukai peserta. Ini membantu menciptakan suasana santai yang lebih kondusif untuk bercakap-cakap dan membangun ikatan.

Manfaatkan waktu libur sekolah. Pertimbangkan bekerja bersama sekolah untuk menjadwalkan/ menawarkan program Ruang Keluarga selama libur sekolah sehingga lebih mudah bagi keluarga untuk hadir dan konflik jadwal dapat dihindari.

Pertimbangkan untuk mengadakan kelas yang sama di dua waktu yang berbeda agar peserta dapat memilih.

Strategi promosi

Bangun kolaborasi dengan organisasi terkait dan/atau sekolah. Lakukan rekrutmen dengan lebih terencana, mungkin melalui kerja sama dengan organisasi atau sekolah untuk mengundang peserta. Uji sebelumnya menunjukkan bahwa sekolah dapat memobilisasi keluarga dengan efektif.

Pembingkai (*framing*)

Lakukan branding ulang Ruang Keluarga sebagai konsep yang lebih kasual dengan tempat yang lebih baik. Saran peserta adalah konsep luar ruangan sebagai sarana yang menyegarkan bagi keluarga.

Pertimbangkan membingkai ulang seri kelas menjadi Kamp Keluarga yang sebagian besar berlangsung di luar ruangan saat libur sekolah. Satu peserta mengusulkan menjadikan Ruang Keluarga sebagai alternatif liburan keluarga.

KOHESI PAKET INTERVENSI

Gunakan Pameran untuk menimbulkan minat terhadap Ruang Keluarga. Rekrut keluarga melalui sekolah yang berpartisipasi dalam program Sekolah Aman.

FASILITASI DAN IMPLEMENTASI

Revisi panduan fasilitator agar lebih mudah dipahami. Beri penekanan pada hal-hal kunci dan tidak perlu memberi rincian yang terlalu spesifik.

Susun rencana untuk memberi fasilitator pelatihan dan praktik yang memadai. Pelatihan diperlukan untuk memastikan fasilitator memiliki visi dan pemahaman yang sama tentang materi, tujuan dan kegiatan. Lakukan sesi latihan untuk membantu fasilitator menguasai materi sebelum melakukan fasilitasi sesi sesungguhnya.

Pertimbangkan mencari fasilitator pria untuk menjadi teladan bagi peserta laki-laki dan membuat mereka lebih mudah membuka diri. Hal ini diusulkan oleh fasilitator psikolog.

KONSEP DESAIN **B**

Video Interaktif

GAMBARAN UMUM

Apa itu Video Interaktif?

Dengan gaya “pilih akhir cerita anda”, prototipe ini terdiri dari dua video pendek, masing-masing memiliki tiga hingga lima titik pengambilan keputusan di mana penonton video diminta memilih antara dua opsi: satu yang mencerminkan perilaku dan norma saat ini, dan satu lagi yang mencerminkan perilaku dan norma lebih setara yang diinginkan. Video didampingi dengan fasilitasi diskusi untuk memulai refleksi kritis dan diskusi tentang norma gender dan dampak dari ketidakadilan gender terhadap kesehatan dan kesejahteraan remaja sangat muda (VYA).

Untuk siapa?

Pemutaran video dilakukan di tiga situasi untuk menjangkau tiga khalayak kunci:

- Sekolah Aman: guru dan staf sekolah
- Pameran: dewasa anggota masyarakat
- Forum Multi-Stakeholder: tokoh masyarakat

Apa tujuannya?

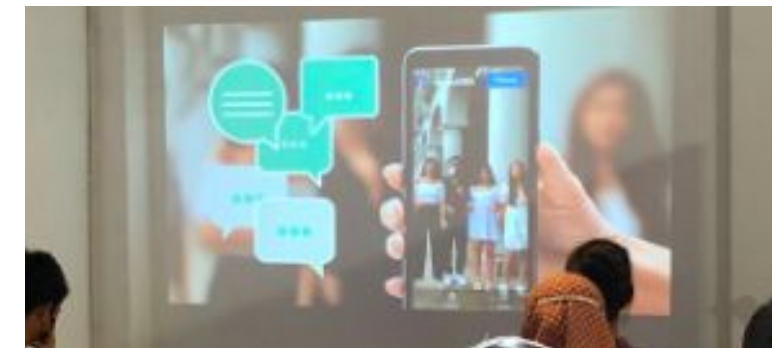
Lokakarya pengembangan ide awal menghasilkan beberapa ide untuk beragam jenis video. Mengingat banyaknya konten bergaya video pendek di internet, pendekatan ini diusulkan sebagai satu cara yang mudah diakses dan menghibur untuk mulai melibatkan khalayak dengan isu keadilan gender.

Konsep ini unik karena:

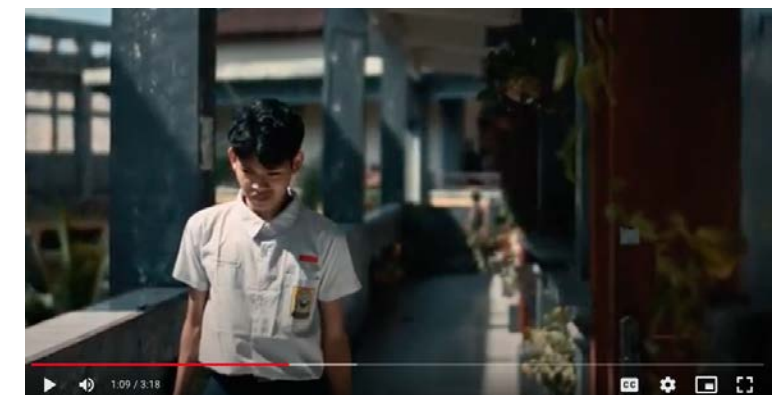
- Cepat menarik perhatian khalayak, dan melalui fasilitasi, memicu refleksi kritis dan diskusi
- Dapat disesuaikan untuk beragam khalayak dan situasi untuk memperluas jangkauan



Low-fidelity



Medium-fidelity



High-fidelity



KONSEP DESAIN **B**

Video Interaktif

EVOLUSI KONSEP

	LOW-FIDELITY	MEDIUM-FIDELITY	HIGH-FIDELITY
Lokasi uji	<ol style="list-style-type: none"> Banjar saat Kelas Keluarga (Denpasar) Museum: Trauma Berwarna-warni (Denpasar) 	<ol style="list-style-type: none"> SMP (tes berdiri sendiri) (Semarang) Festival Keluarga di Kota Lama maker space (Semarang) Museum: Trauma Berwarna-warni di Kota Lama maker space (Semarang) 	<ol style="list-style-type: none"> Pelatihan Sekolah Aman (Denpasar) Pameran (Denpasar) Forum Multi-Stakeholder (Denpasar)
Komponen	Video animasi dengan pemungutan suara langsung di kertas dan diskusi kelompok yang difasilitasi	<ol style="list-style-type: none"> SMP: Video yang telah disempurnakan dengan pemungutan suara kolektif, elektronik dan diskusi kelompok Festival Keluarga: Pertunjukan aksi langsung oleh aktor, pemungutan suara dan diskusi Museum: menonton video secara individu dengan pemungutan suara kolektif, elektronik tanpa diskusi 	<ol style="list-style-type: none"> Video untuk peserta Pelatihan Sekolah Aman dengan diskusi yang difasilitasi Video untuk tokoh masyarakat dengan fasilitasi diskusi saat Forum Multi-Stakeholder
Khalayak	Orangtua, VYA, dan anggota masyarakat lain	Orangtua, VYA, dan anggota masyarakat lain	<ol style="list-style-type: none"> Staf sekolah (guru, kepala dan wakil kepala sekolah, guru BK, staf sekolah) tokoh masyarakat
Mobilisasi	PKBI Bali + pemimpin Banjar	PKBI Bali + sekolah	PKBI Bali
Fasilitator	PKBI Bali	PKBI Bali	PKBI Bali
Kohesi dengan prototipe lain	Uji dilakukan di Kelas Keluarga dan Museum: Trauma Berwarna-warni, dan sebagai konsep di situs web Festival Keluarga	Uji dilakukan di Festival Keluarga dan Museum	Uji dilakukan saat Pelatihan Sekolah Aman, Pameran, dan Forum Multi-Stakeholder

Video Interaktif

A B C D E


KONSEP DESAIN



KONSEP DESAIN **B**

Video Interaktif

RINCIAN UJI HIGH-FIDELITY

[Klik di sini untuk melihat seluruh referensi](#) 

KEPUTUSAN KUNCI YANG DIDASARKAN PADA CO-DESIGN + UJI SEBELUMNYA



KONTEN

Membuat dua alur cerita baru untuk menarik penonton baru dan memperkuat komponen norma gender. Menggunakan aktor dan bukan animasi.



TEMPAT DAN JANGKAUAN KE KHALAYAK SASARAN

Berbalik untuk menjangkau tokoh masyarakat dan guru/staf sekolah dan bukan VYA serta pengasuh karena adanya kesenjangan dalam intervensi untuk kelompok sasaran di lingkungan VYA.



KOHESI PAKET INTERVENSI

Video Interaktif ini adalah alat bantu yang dapat dipakai untuk intervensi lain yang ada dalam paket, seperti Forum Multi-Stakeholder, Pelatihan Sekolah Aman, Pameran, dan bahkan Ruang Keluarga.

KONTEN

Cerita 1: Perundungan di sekolah

Seorang anak laki-laki, Doni, diejek teman-temannya karena berperilaku “seperti anak perempuan” dan melaporkan hal itu kepada guru. Penonton akan memilih bagaimana guru menanggapi hal ini, yang memberi dampak jangka panjang bagi Doni.

NORMA KUNCI YANG PERLU DIBAHAS

Anak laki-laki harus tegar dan tidak boleh menangis atau meminta bantuan; harus kuat, mencari nafkah bagi keluarga.

Wanita dipandang sebagai lebih perhatian; peran pria adalah untuk menegakkan disiplin.

PESAN-PESAN KUNCI

*Keputusan guru dapat berdampak pada masa depan murid.
Pelaku perundungan mungkin pernah menjadi korban perundungan.*

Cerita 2: Anak-anak seorang tokoh masyarakat

Seorang tokoh masyarakat memiliki anak lelaki yang ingin menjadi penata rias sementara anak perempuannya ingin menjadi insinyur sipil.

NORMA KUNCI YANG PERLU DIBAHAS

Ekspektasi gender tentang karier dan pekerjaan rumah tangga: Laki-laki bertanggung jawab meneruskan garis keturunan, harus menjadi pencari nafkah dan pengambil keputusan.

PESAN-PESAN KUNCI

Tokoh masyarakat dapat berperan memulai diskusi dengan para orangtua dan membantu anak di komunitasnya.

Perbedaan antar generasi: Cara anda diasuh/dibesarkan tidak menentukan cara anda mengasuh anak-anak anda.

TES/UJI



Cerita 1: Perundungan di sekolah

Lokasi uji: Pameran pameran (dewasa, VYA, guru)
Khalayak: Pengunjung pameran (dewasa, VYA, guru)
Dosis: Pratinjau video selama Pameran dan satu kali pemutaran penuh + diskusi di hari terakhir



Cerita 1: Perundungan di sekolah

Lokasi uji: Pelatihan Sekolah Aman
Khalayak: Peserta pelatihan (guru, kepala dan wakil kepala sekolah, staf sekolah, guru BK)
Dosis: Pemutaran penuh + diskusi



Cerita 2: Anak tokoh masyarakat

Lokasi uji: Forum Multi-Stakeholder
Khalayak: Tokoh masyarakat
Dosis: Pemutaran penuh + diskusi

SUMBER DAYA

Orang

- Dua orang fasilitator PKBI Bali

Input:

- Tokoh Masyarakat— Video lengkap
- Tokoh Masyarakat—Panduan diskusi
- Cerita Sekolah—Cuplikan dan video lengkap
- Cerita Sekolah—Panduan diskusi
- Alur Cerita

Output

- Wawancara keluar (exit interview)

KONSEP DESAIN **B**

Video Interaktif

HASIL DAN PEMBELAJARAN KUNCI

PEMUTARAN VIDEO DI PELATIHAN SEKOLAH AMAN

- +** Video ini menarik, relevan, dan baru. Mampu memicu refleksi kritis dan diskusi, terutama seputar dampak jangka panjang terkait dengan cara guru dan staf sekolah menanggapi tindakan perundungan. Guru dapat memahami situasi yang ditunjukkan dalam video. Bagian akhir menunjukkan dampak dari keputusan yang diambil guru di sekolah, yang membuat penonton merenungkan tindakan mereka, merefleksi situasi yang mereka hadapi bersama murid dan orangtuanya. Beberapa guru mengatakan ingin memperoleh salinan video dan terinspirasi untuk membuat versi mereka sendiri.
- Beberapa guru tidak menyukai akting dalam video karena “terlalu berlebihan.” Menurut para guru, karakter guru yang bergosip dalam video tidak terlalu realistis.
- ?** Walaupun dalam pemungutan suara langsung mayoritas peserta memilih perilaku yang diinginkan, belakangan mereka berkomentar bahwa perilaku seperti itu sesungguhnya tidak terjadi di sekolah. Ini mungkin karena mereka tidak ingin mengakui secara terbuka bahwa perilaku tersebut sungguh terjadi.

“Apa yang terjadi dalam video memang terjadi di sekolah kami, seperti Deva berperilaku feminin, itu juga ada di sekolah kami. Sebelumnya kami sebagai guru mencoba meminta dia untuk mengubah perilakunya, tapi setelah memperoleh materi dan menonton video ini, kita tahu hal itu normal dan ada di masyarakat kita.” — Guru

“Setelah menonton video dan melihat hasilnya di masa depan, saya sadar pentingnya peran kami sebagai guru —betapa apa yang kita lakukan memengaruhi murid di masa depan.” —Guru



PEMUTARAN VIDEO DI PAMERAN

- +** Video menarik perhatian pengunjung, beberapa lalu mengajak orang lain untuk datang dan menonton video. Seorang ibu yang melihat cuplikan video saat Pameran kemudian datang kembali bersama anak laki-lakinya agar ia dapat menonton cuplikan tersebut.
- +** Video menginspirasi penonton untuk memikirkan penerapan lain di luar perundungan berbasis gender, seperti perundungan karena kondisi disabilitas atau autisme.

“Saya suka Video Interaktif ini, saya juga terpikir untuk membuat video dengan tema autisme, saya banyak berbicara dengan seseorang di sana (Doni) apakah ini dapat mengarah ke perundungan anak-anak penyandang disabilitas karena anak laki-laki saya mengalaminya sendiri.” —Ibu

“Saya puas sekali ... menonton video yang menunjukkan seorang anak laki-laki menangis, itu sangat berarti.” —VYA perempuan

“Bagi saya, yang paling berkesan adalah video, di mana ia berbicara tentang maskulinitas beracun. Padahal cowok bisa mengekspresikan emosinya secara langsung tanpa diejek sejak awal.” —VYA perempuan

PEMUTARAN VIDEO DI FORUM MULTI-STAKEHOLDER

- ?** Komposisi peserta yang secara gender tidak seimbang dapat memengaruhi diskusi. Diskusi berpusat pada bagaimana anak laki-laki yang menyimpang dari norma karier nampak menerima lebih banyak hukuman secara sosial dibandingkan anak perempuan. Namun demikian, video dapat membuka diskusi tentang perbedaan standar yang diterapkan pada VYA berdasarkan gender mereka.

“Bila saya mengizinkan anak saya menjadi penata rias [dalam masyarakat di mana pekerjaan itu tidak umum dilakukan lelaki], anak saya akan di-bully. Itu tidak hanya ditujukan ke anak, tapi juga ke keluarga. Kami akan sulit mengatasi penghakiman dari masyarakat. Orang menilai keluarga berdasarkan pilihan karier mereka.” — Peserta tokoh masyarakat

CONTENT

Video Interaktif

A B C D E

KONSEP DESAIN

KONSEP DESAIN **B** Video Interaktif

HASIL DAN PEMBELAJARAN KUNCI

TEMPAT DAN JANGKAUAN KE KHALAYAK KUNCI

PEMUTARAN VIDEO DI PELATIHAN SEKOLAH AMAN

- + Pemutaran video dalam Pelatihan Sekolah Aman efektif menjangkau kelompok sasaran yaitu guru dan staf sekolah lain. Semua sepakat bahwa upaya mengatasi perundungan adalah tanggung jawab semua staf sekolah, tidak hanya guru BK.

PEMUTARAN VIDEO DI PAMERAN

- + Pemutaran cuplikan video secara berulang-ulang sepanjang Pameran berhasil menggerakkan masyarakat untuk menghadiri pemutaran perdana di hari terakhir. Banyak orang berinisiatif datang untuk menonton Video Interaktif di Pameran. Semua kursi terisi, terutama oleh VYA.

PEMUTARAN VIDEO DI FORUM MULTI-STAKEHOLDER

- + Berhasil menjangkau khalayak sasaran, tapi sulit untuk membuat mereka memberi tanggapan sebagai tokoh masyarakat; kebanyakan menanggapi sebagai orangtua. Tokoh masyarakat bereaksi berbeda ketika ada anggota masyarakat yang hadir.

Cara terbaik menjangkau kelompok ini adalah melalui pertemuan/situasi yang telah ada melalui tugas mereka sebagai tokoh masyarakat.



KOHESI PAKET INTERVENSI

PEMUTARAN VIDEO DI PELATIHAN SEKOLAH AMAN

- + Video Interaktif ini merupakan alat bantu yang baik dalam program Pelatihan Sekolah Aman.

PEMUTARAN VIDEO DI PAMERAN

- + Video Interaktif ini merupakan alat bantu yang baik di Pameran.

PEMUTARAN VIDEO DI FORUM MULTI-STAKEHOLDER

- + Video Interaktif ini merupakan alat bantu yang baik dalam Forum Multi-Stakeholder dan dapat membantu mengharmonisasi para tokoh masyarakat seputar isu-isu kunci perihal gender.





Video Interaktif

REKOMENDASI UNTUK UJI COBA

KONTEN

Perhatikan bahwa saat pemungutan suara peserta mungkin merasa ada tekanan untuk memilih opsi perilaku yang diinginkan. Walaupun fasilitator mendorong peserta untuk memberi suara sesuai dengan apa yang mereka pikir “akan terjadi” dan bukan “seharusnya terjadi”, penonton video di Forum Multi-Stakeholder dan Sekolah Aman tetap merasa tidak dapat menjawab dengan jujur atau pilihan jawaban terlalu ekstrim atau tidak sesuai. Untuk memitigasi hal ini, skenario (pertanyaan dan akhir cerita) dapat dibuat kurang ekstrim dan lebih bernuansa, fasilitasi dilakukan dengan hati-hati sambil mengingat dinamika kuasa yang mungkin ada antar guru, kepala sekolah, dan lainnya.

Video dan cerita di masa mendatang dapat diteruskan bekerja sama dengan storyboard dan videographer untuk mengembangkan storyboard yang kohesif. Opsi pemungutan suara dapat dibuat tidak terlalu jelas untuk mendorong refleksi dan diskusi lebih lanjut.

Pertimbangkan untuk memasukkan isu tentang apa yang terjadi pada keluarga si anak, tidak hanya pada anak, ketika anak-anak menginginkan jalur karier yang bertentangan dengan norma gender. Tindakan orangtua dan pengasuh tentang anak mereka dapat dipengaruhi oleh teman dewasa mereka.

Pertimbangkan untuk mengidentifikasi satu isu yang relevan bagi semua tokoh masyarakat untuk dijadikan pintu masuk ke pembahasan tentang norma gender. Di Indonesia, misalnya, banyak tokoh masyarakat perlu menangani isu pernikahan anak dan kehamilan dini.

TEMPAT DAN JANGKAUAN KE KHALAYAK KUNCI

KHALAYAK SASARAN

Buat versi video untuk Ruang Keluarga mengingat program tersebut berhasil melibatkan berbagai kelompok yang berbeda dan sukses diuji coba dalam uji low-fidelity. Orangtua yang berpartisipasi di Ruang Keluarga menyampaikan bahwa mereka seringkali tidak memiliki contoh yang baik tentang apa yang harus dilakukan. Untuk itu, video dapat menjadi alat bantu yang bermanfaat bagi mereka.

TEMPAT

Selain tempat di mana video telah diuji, pertimbangkan pemutaran video di lokasi publik lain seperti di bioskop.

Pastikan peralatan audio-visual berfungsi baik, suara terdengar, dan video dapat dilihat dengan mudah oleh semua yang menonton.

Tambahkan penjelasan singkat tertulis tentang cuplikan video untuk meningkatkan peluang semua yang menonton mengerti pesan yang disampaikan sekaligus mendorong mereka untuk menonton pemutaran video secara penuh.

KOHESI PAKET INTERVENSI

Lanjutkan integrasi video dengan prototipe lainnya. Di tiap putaran pengujian, video berhasil melibatkan kelompok sasaran dan oleh karena itu kemungkinan dapat berperan di tiap prototipe.

Buat toolkit mini agar masyarakat dapat menyelenggarakan pemutaran video sendiri. Pameran menarik banyak anggota dari kelompok sasaran. Pertimbangkan untuk membuat paket pemutaran video yang dapat dipakai pengunjung untuk menyelenggarakan pemutaran video mereka sendiri.

FASILITASI DAN IMPLEMENTASI

Revisi panduan fasilitator agar lebih sederhana dan lebih cepat dipahami oleh fasilitator. Adakan sesi latihan praktik fasilitasi untuk membantu fasilitator menguasai materi sebelum memfasilitasi sesi sesungguhnya.



KONSEP DESAIN

Pameran

GAMBARAN UMUM

Apa itu Pameran?

Pameran memberi pengalaman seni interaktif dan imersif dalam bentuk delapan perhentian untuk membantu orang dewasa dan VYA memahami dan mengembangkan empati terhadap perundungan, berpartisipasi melepaskan dan mengekspresikan emosi melalui seni, dan turut terlibat dalam dialog masyarakat seputar norma gender. Pameran juga mengadakan workshop photostory yang diselenggarakan sebelum pembukaan di mana anggota masyarakat dilibatkan untuk membuat salah satu perhentian dalam pameran. Kurasi dan penyelenggaraan pameran dilaksanakan bekerja sama dengan Gurat Institute Denpasar, organisasi seni setempat, dan pameran dibuka untuk publik selama 6 hari.

Untuk siapa?

Orang dewasa anggota masyarakat (pengasuh, tokoh masyarakat, guru dan staf sekolah) dan VYA. Pameran ini cocok untuk masyarakat umum.

Apa tujuannya?

Beberapa ide yang timbul di lokakarya pengembangan ide awal adalah festival, acara atau bahkan museum. Pameran ini berasal dari dua prototipe terpisah (Festival Keluarga dan Museum Trauma Berwarna-warni di pengujian sebelumnya) yang lalu berkembang menjadi pameran interaktif dengan beberapa komponen baru yang diusulkan di putaran kedua co-design. Konsep ini unik karena:

- Mampu menjangkau khalayak luas dan bahkan diminati keluarga
- Merupakan cara yang sungguh baru untuk berinteraksi dengan konten gender
- Menekankan kepemilikan lokal, kustomisasi, dan kreativitas
- Menarik partisipasi secara alami

Low-fidelity



Medium-fidelity



High-fidelity





KONSEP DESAIN

Pameran

EVOLUSI KONSEP

	LOW-FIDELITY		MEDIUM-FIDELITY		HIGH-FIDELITY
	<i>Festival Keluarga</i>	<i>Museum: Trauma Berwarna-warni</i>	<i>Festival Keluarga</i>	<i>Museum: Trauma Berwarna-warni</i>	<i>Pameran Manusia "Beranjak Dewasa"</i>
Fasilitator	Utama: Breakthrough ACTION Pendukung: PKBI Bali	Utama: Breakthrough ACTION Pendukung: PKBI Bali	Utama: PKBI Bali Pendukung: Breakthrough ACTION	Utama: PKBI Bali Pendukung: Breakthrough ACTION	Co-lead: Gurat Institute Co-lead: PKBI Bali
Komponen	Situs web dengan konsep <ul style="list-style-type: none"> Permainan Kimia Pertunjukan Wayang Video Interaktif Kompetisi Pertukaran Ritual Bilik Konseling 	Perjalanan melalui empat pameran <ol style="list-style-type: none"> Mengenal Berempati Melengkapi Membayangkan kemungkinan baru 	Festival Keluarga Live <ul style="list-style-type: none"> Permainan Kimia Pertukaran Peran Video Interaktif dan pertunjukan live Konseling 	Empat pameran yang sama dengan modifikasi	<ol style="list-style-type: none"> Karya seni berukuran besar (Ogoh-Ogoh): Cerita antar generasi Mural Seni partisipatif (mewarnai manekin) Video Interaktif Photo story Pohon harapan (<i>Wishing tree</i>)
Lokasi uji	Virtual (Denpasar)	Kantor PKBI Bali (Denpasar)	Kota Lama maker space (Semarang)	Kota Lama maker space (Semarang)	Dharma Negara Alaya (Denpasar)
Khalayak	Pengasuh VYA	Pengasuh VYA Anggota masyarakat Penyandang disabilitas	Pengasuh VYA Guru	Pengasuh VYA Guru	Dewasa anggota masyarakat (khususnya laki-laki) Pengasuh VYA
Dosis/durasi	Situs web aktif selama 5 hari	Dibuka selama 1 hari	Dibuka selama 1 hari	Dibuka selama 2 hari	Dibuka selama 6 hari
Mobilisasi	Iklan di media sosial untuk mengarahkan penonton ke situs web	Undangan langsung dari PKBI Bali ke keluarga dan organisasi	Undangan langsung dari PKBI Bali ke keluarga dan organisasi	Partisipasi inisiatif sendiri Undangan langsung dari PKBI Bali ke keluarga dan organisasi	Media sosial Partisipasi inisiatif sendiri Undangan langsung: keluarga, organisasi, peserta Sekolah Aman
Kohesi dengan prototipe lain	Wayang + Video Interaktif disebutkan di situs web	Pemutaran Video Interaktif	Pertunjukan langsung Video Interaktif	Video Interaktif—menonton secara individu (tanpa diskusi)	Mobilisasi untuk prototipe lain Pemutaran Video Interaktif Rekrutmen untuk Ruang Keluarga Peserta Sekolah Aman

KONSEP DESAIN Pameran

RINCIAN UJI HIGH-FIDELITY

KEPUTUSAN KUNCI YANG DIDASARKAN PADA CO-DESIGN + UJI SEBELUMNYA



KONTEN

Kurasi Pameran dipimpin oleh organisasi seni setempat, sehingga menghasilkan rasa kepemilikan setempat, juga kreativitas dan profesionalisme yang tinggi. Pameran terdiri dari delapan perhentian, masing-masing memiliki tujuan yang spesifik.



TEMPAT DAN JANGKAUAN TERHADAP KHALAYAK

Pameran diadakan di galeri ternama yang khusus digunakan untuk penyelenggaraan pameran.

Kelompok sasaran kunci adalah anggota masyarakat, khususnya laki-laki, dan VYA.



KOHESI PAKET INTERVENSI

Pameran berfungsi sebagai katalis untuk prototipe lain. Video Interaktif ditampilkan berulang sebagai pratinjau dan diputar secara penuh disertai diskusi yang difasilitasi. Pameran juga digunakan sebagai sarana merekrut peserta untuk Ruang Keluarga. Peserta Sekolah Aman, termasuk murid, guru, dan staf sekolah diundang untuk hadir.

KONTEN



Pintu Masuk: Menarik perhatian pengunjung

1. **Pintu masuk:** Titik awal dan membangun suasana
 2. **Karya seni berukuran besar (Ogoh-Ogoh):** Membantu memvisualisasikan perasaan, makna, dan situasi yang dialami remaja saat mengalami perundungan; memvisualisasikan hubungan antara situasi setempat dan nilai-nilai gender yang mencegah VYA untuk mengekspresikan diri; dan menarik perhatian pengunjung sebelum menjelajahi pameran.
 Media: Patung bambu, logam, kawat, koran, cat, tanah liat



Meningkatkan pengetahuan dan empati terhadap perundungan berbasis gender serta dampaknya

3. **Cerita antar generasi:** PKBI Bali mengumpulkan dan mengkurasi cerita tentang perundungan, pengalaman yang tidak menyenangkan, serta kekerasan di remaja Bali dan orangtuanya.
 Media: Benda-benda berdasarkan survei (kemeja biru, alat genggam, botol air, penggaris, dan sapu), poster cerita



Menyediakan tempat untuk melepaskan dan mengekspresikan emosi:

5. **Manekin:** Pengunjung mewarnai manekin sesuai emosi mereka
 Artis: Sigit Gangga, De Arsana
 Media: Patung manekin dari media campuran



Menyediakan tempat untuk dialog masyarakat (acara)

6. **Video Interaktif: Cuplikan (berulang) dan pemutaran penuh (dijadwalkan)**
 Cuplikan Video Interaktif “Perundungan di Sekolah” diputar berulang untuk mempromosikan acara pemutaran video secara penuh yang telah dijadwalkan.



Akhir: Membayangkan masa depan yang positif

7. **Photostory—Fasilitator:** Anggara Mahendra
 Artis: Murid, guru, orangtua, dan remaja relawan KISARA
 8. **Pohon Harapan—Artis:** Sigit Gangga, De Arsana
 Media: Patung manekin dari media campuran

PAMERAN

JADWAL ACARA

9. **Video Interaktif—pemutaran penuh dan diskusi.**

Fasilitator: PKBI Bali

10. **Workshop Photostory—Fasilitator:** Anggara Mahendra

Lokakarya mengundang peserta/artis untuk bekerja sama dan memproduksi foto yang mewakili diskusi mereka tentang perundungan berbasis gender. Peserta menggunakan ponsel untuk mengambil foto benda-benda dalam hidup mereka sehari-hari yang mendorong diskusi tentang ketidakadilan gender dan perundungan.

SUMBER DAYA

- Orang: (Gurat Art Institute Denpasar)**
- Kurator: 1
 - Asisten Kurator: 1
 - Desainer: 1
 - Artis: 7
 - Fasilitator Photo story: 2
 - Art handler: 5
 - Dokumentasi: 2

- Orang (PKBI Bali)**
- 1–2 pemandu untuk tiap pameran

- Input**
- Pamflet pengunjung
 - Posting di media sosial
 - Art prompt

- Input**
- Uraian karya seni
 - Posting di media sosial
 - Video Interaktif

- Output**
- Wawancara keluar (exit interview)
 - Video tur Pameran

[Klik di sini untuk melihat seluruh referensi](#)



TES/UII

Lokasi Dharma Negara Alaya	Durasi Dibuka selama 6 hari 10:00–16:00
Mobilisasi Media Sosial: PKBI Bali dan Gurat Institute bersama mempromosikan Pameran di media sosial, lalu seorang influencer di TikTok membagikan video yang lalu menjadi viral.	Dinas Pendidikan Kota Denpasar: Dinas mempromosikan acara ini dan mengirimkan undangan ke sekolah-sekolah serta khalayak kunci lainnya, dan ini membawa banyak pengunjung.
Undangan langsung dari PKBI Bali, KISARA, dan Gurat Institute.	Kehadiran Secara keseluruhan, 369 orang mengunjungi pameran. 27% adalah VYA berusia 10–14 tahun, 22% berusia 15–18 tahun, dan 51% di atas 18 tahun. Semua pengunjung diberi opsi untuk mengisi survei. Mereka yang mengisi survei mengidentifikasi diri sebagai : <ul style="list-style-type: none"> • Pria: 64 • Wanita: 93 • Anak laki-laki: 36 • Anak perempuan: 89 • Nonbiner: 52

1. Pintu Masuk



2. Karya Seni berukuran Besar (Ogho-ogho)



3. Cerita Antar Generasi



4. Mural



5. Manekin



6/9. Pemutaran Video Interaktif secara penuh (Acara yang Dijadwalkkan)



7. Cerita melalui Foto (Photostory)



8. Pohon Harapan (Wishing Tree)



10. Workshop Photo Story (Acara yang Dijadwalkkan)





HASIL DAN PEMBELAJARAN KUNCI

+ ARTIS KOLABORATOR

Pameran berhasil membuka kesempatan yang bermakna untuk membangun kolaborasi lintas sektor. Menggunakan seni untuk berkomunikasi tentang topik-topik yang sulit sangatlah penting agar pesan dapat diterima. Pameran juga membuka peluang bagi para artis untuk menelusuri topik gender dan perundungan, yang belum pernah dilakukan selama ini. Artis juga terkejut melihat betapa banyak yang dapat mereka capai dengan cepat.

"...Ini adalah pertama kalinya Gurat Institute menerima tema isu sosial. Biasanya kita berurusan dengan seni rupa dan budaya, tapi saya senang ada hal seperti ini, karena sangat jarang, jadi biarpun ini anda buat sendiri, inilah gaya anda. Dengan mengajak kami untuk bekerja sama, saya optimis ini dapat terlaksana." — Kurator Gurat Institute

PENGUNJUNG

+ Pengunjung menemukan nilai dan aspek inovatif dari belajar tentang kesetaraan gender melalui karya seni.

Pengunjung dapat melakukan refleksi di tingkat pribadi karena karya seni membawa nilai emosional ke dalam diskusi. Melalui hubungan yang dibangun lewat cerita dan testimoni, juga karya seni yang interaktif, peserta turut terlibat dalam kegiatan refleksi sepanjang pameran.

"Bagi saya, mendengarkan cerita mereka dan menerjemahkannya menjadi sesuatu yang visual, saya belajar banyak dari mereka. Ini menarik. . Kalau bicara tentang kesetaraan gender, agak kurang, karena menerjemahkan hal itu abstrak dan sulit. Jadi mungkin kita bisa mulai dengan pertanyaan dasar dulu, apa itu ekuitas? Apa itu kesetaraan?" — Artis

- Pesan utama yang direfleksikan pengunjung adalah tentang perundungan, khususnya tentang citra tubuh, sementara refleksi tentang gender terbatas.

Memperoleh pengalaman yang dipandu itu perlu. Ketika tidak ada pemandu di sekitar, pengunjung kurang paham arti dari beberapa karya. Selain itu, fasilitator perlu membuat persiapan lebih agar dapat memberi informasi yang konsisten.

"Saya merasa seperti sedang menerima konseling, seolah-olah pameran ini membuat saya sadar bahwa 'ah, ternyata saya tidak sendiri.' Saya sadar bahwa saya sudah bertumbuh jauh, walaupun saya tidak dapat melupakan perundungan yang saya alami, tapi ternyata saya bisa bangkit. Lalu saya menemukan bahwa ada juga orang yang mengalami perundungan yang lebih buruk lagi. Di situ saya merasa berterima kasih." — Remaja pria pengunjung



KONSEP DESAIN

Pameran



HASIL DAN PEMBELAJARAN KUNCI

- + Pameran secara alami menjangkau kelompok pengunjung yang beragam, dengan latar belakang, pengalaman dan usia yang berbeda-beda. Ini juga disebabkan karena Pameran diadakan di tempat publik.
- + Memiliki tempat untuk dikunjungi secara fisik merupakan hal penting bagi VYA karena menjadi alternatif yang menarik dibandingkan “bosan di rumah”.
- + Pusat budaya/pameran adalah lokasi yang tepat. Segala pencahayaan, pengaturan, tata ruang dan fasilitas yang dibutuhkan tersedia. Tata ruang, visualisasi berbagai karya, dan alur pameran mampu memicu refleksi dan reaksi yang sangat beragam dan dapat dipahami dari pengunjung.
- + Ketiadaan biaya masuk dan pemilihan lokasi yang ramah dan mengundang dapat membantu meningkatkan aksesibilitas Pameran. Pengunjung senang mereka tidak dikenakan biaya masuk. Pameran dapat dihadiri oleh lebih banyak pengunjung, beberapa di antaranya mungkin tidak akan masuk bila harus membayar. Peserta mengatakan bahwa lokasi pameran tampak eksklusif, sehingga beberapa orang ragu untuk masuk ke gedung.
- + Hubungan antar generasi antara orang dewasa dan VYA (guru-murid, orangtua-anak) membangun kesadaran dan empati akan pengalaman VYA. Beberapa pengunjung dewasa datang ke pameran lebih dari satu kali, yang kedua kalinya bersama anak mereka. Berhubung sekolah juga diundang, guru dan murid seringkali hadir bersamaan. Beberapa guru mengatakan, “Oh, ketika saya masih muda, saya juga merasakan ini!” Seorang guru mengamati seorang murid mengecat manekin dengan warna ungu (menunjukkan perasaan tercekik), dan lalu menghubungi anak tersebut beberapa kali.

TEMPAT DAN JANGKAUAN KE KHALAYAK KUNCI

“Bagi saya, berhubung tidak ada yang perlu saya lakukan di rumah, saya ingin datang ke sini. Ternyata ini sangat menyenangkan, ada banyak hal yang dapat dipelajari dari sini. Misalnya tentang kesehatan jiwa, tentang membatasi bibir kita agar kita tidak mengejek orang lain. Juga belajar mengeluarkan emosi, dari manekin yang dicat, jadi apa yang ingin kita katakan dapat lebih dikeluarkan.”
—VYA perempuan

“Saya mengetahui ini dari salah satu relawan KISARA, awalnya saya tidak mengira ini adalah pameran lukisan, tapi setelah saya datang, ternyata pamerannya bahkan lebih bagus! Saya suka sekali! Juga gratis, saya kira saya akan diminta membayar.” —pengunjung perempuan berusia 17 tahun

“Lokasinya ...bagus sekali, tapi untuk orang-orang biasa, DNA [Dharma Negara Alaya] kelihatannya besar, jadi mereka berpikir bolehkah kita masuk? Kesannya tertutup, elit. Saya masih memiliki pendapat itu.” —pengunjung perempuan berusia 17 tahun

KONSEP DESAIN  **Pameran**



HASIL DAN PEMBELAJARAN KUNCI

+ Pameran dapat menjadi katalis untuk keterlibatan khalayak di prototipe lain karena pameran mampu menarik banyak orang dan melibatkan mereka dalam konten. Beberapa pengunjung melanjutkan dengan prototipe lain setelah diperkenalkan ke prototipe lain saat berada di Pameran. Contoh, satu pengunjung muda setelah pameran lalu bergabung dengan program Ruang Keluarga, sedangkan satu orang guru yang turut serta dalam workshop photo story juga berpartisipasi dalam pelatihan Sekolah Aman.

KOHESI PAKET INTERVENSI

*"Saya tertarik untuk berpartisipasi dalam Ruang Keluarga karena saya dengar tentang itu di Pameran."
—Pengunjung*





REKOMENDASI UNTUK UJI COBA

KONTEN

Bekerja sama dengan komunitas seni untuk penyelenggaraan Pameran agar pesan-pesan kunci dan data disajikan dalam bentuk artistik, yaitu media yang lebih dapat dicerna oleh khalayak. Idealnya ada kolaborator seni yang terlibat sejak awal adaptasi dan pengembangan sehingga dukungan dapat diperoleh sejak awal. Komunikasi dan membangun hubungan sangatlah penting untuk memastikan artis menafsirkan pesan-pesan kunci dengan jelas.

Uraian tentang karya seni dibuat lebih spesifik lagi untuk semakin memperkuat komponen gender. Hal ini terbukti menjadi aspek mendasar untuk keterlibatan karena para pengunjung sering mengatakan bahwa karya seni menjadi jauh lebih menarik bagi mereka ketika diberikan penjelasan.

Buat Pameran lebih interaktif lagi karena penunjung sungguh melibatkan diri dengan fitur-fitur yang interaktif.

TEMPAT DAN JANGKAUAN KE KHALAYAK KUNCI

LOKASI

Adakan Pameran di tempat publik yang terkenal sehingga pengunjung tahu lokasinya. Terkait dengan isu lokasi tampak terlalu eksklusif, pertimbangkan untuk menangani hal tersebut melalui materi promosi, atau pilih lokasi yang sudah pernah diakses pengunjung sehingga mereka akan merasa nyaman untuk masuk sendiri ke gedung.

WAKTU

Perpanjang waktu buka hingga malam (setidaknya hingga jam 7 malam) untuk para orangtua yang bekerja. Beberapa orang masih mencoba masuk saat pameran sudah tutup karena itulah satu-satunya waktu yang mereka miliki.

MOBILISASI

Buat strategi keterlibatan untuk mendorong masyarakat dewasa datang ke pameran. Melibatkan LSM atau organisasi masyarakat, atau bahkan kantor dinas seperti Dinas Pendidikan, yang merupakan metode sangat efektif di Denpasar, dapat membantu meningkatkan jumlah pengunjung, terutama di masyarakat yang memperhatikan hierarki.

KOHESI PAKET INTERVENSI

Keberhasilan Pameran—kemampuannya untuk menarik banyak orang dan memicu refleksi, diskusi, dan minat—dapat digunakan untuk meningkatkan pemanfaatan prototipe-prototipe lain. Pameran dapat dijadikan pembuka (setelah Forum Multi-Stakeholder) untuk mempromosikan program-program lain mengingat Pameran dapat membangunkan semangat dan rasa ingin tahu masyarakat.

FASILITASI DAN IMPLEMENTASI

Siapkan panduan dan informasi rujukan untuk saat ada pengunjung yang menunjukkan reaksi emosi yang kuat. Pameran memicu respon emosional yang mendalam dari beberapa pengunjung. Pemandu perlu diberi pengarahan bagaimana menangani dan membantu pengunjung.

Beri pemandu persiapan/pelatihan lebih tentang pesan-pesan kunci dan hubungan antara berbagai hal yang ditunjukkan dan ketidaksetaraan gender. Pastikan pemandu mampu memberi informasi, menjawab pertanyaan dan menyampaikan pesan-pesan penting selama Pameran.

KONSEP DESAIN **D**

Sekolah Aman

GAMBARAN UMUM

Apa itu Sekolah Aman?

Sekolah Aman adalah program seluruh sekolah (*whole-school*) untuk sekolah menengah yang merupakan program pendamping upaya pencegahan perundungan yang telah ada. Program ini membantu sekolah-sekolah menangani perundungan dengan cara yang mendukung kesetaraan gender melalui tiga komponen utama:

- Pelatihan guru dan staf sekolah
- Sistem pelaporan untuk remaja sangat muda (VYA)
- Sistem rujukan eksternal untuk kasus-kasus kompleks

Untuk siapa?

- Pelatihan ditujukan untuk guru dan staf sekolah (guru, kepala dan wakil kepala sekolah, guru bimbingan konseling / BK, dll.).
- Sistem pelaporan ditujukan untuk VYA.
- Sistem rujukan adalah untuk digunakan oleh guru dan staf atas nama VYA.

Apa tujuannya?

Perundungan berbasis gender adalah masalah yang merajalela dan dapat dikatakan hampir selalu terjadi di kalangan remaja sangat muda (VYA). Program pencegahan perundungan telah ada di Indonesia tapi program tidak menangani dampak buruk spesifik dari perundungan berbasis gender, dan orang dewasa tidak merasa mampu menangani atau mengatasinya tanpa mempertahankan norma gender yang merusak.

Konsep Sekolah Aman ini unik karena:

- Merupakan pendekatan seluruh sekolah, yaitu menjangkau orang dewasa yang bekerja di sekolah – tidak hanya para guru, tapi siapapun di sekolah yang berinteraksi dengan VYA—*dan* VYA sendiri.
- Melengkapi intervensi pencegahan perundungan yang telah ada dengan berfokus pada bagaimana menangani perundungan tanpa semakin mempertahankan norma gender.
- Pelatihan bersifat dinamis dan menarik, dengan konten baru dan relevan yang menarik minat peserta.
- Memberi VYA mekanisme untuk secara aman melaporkan insiden perundungan ke lingkungan orang dewasa yang telah siap menangani insiden serupa.
- Membangun hubungan yang belum ada sebelumnya antar sekolah dan sumber daya yang ada di masyarakat melalui sistem rujukan.

Low-fidelity



Medium-fidelity



High-fidelity



KONSEP DESAIN **D**

Sekolah Aman

EVOLUSI KONSEP

	LOW-FIDELITY	MEDIUM-FIDELITY	HIGH-FIDELITY				
Fasilitator	PKBI Bali	PKBI Bali	PKBI Bali Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Psikolog Sexual orientation, gender identity, gender expression, and sex characteristics (SOGIESC) Pakar di Masyarakat				
Komponen	<ol style="list-style-type: none"> Program pelatihan guru (daring 2 jam) Program penghargaan guru (konsep) 	Toolkit Sekolah Aman (konsep) <ol style="list-style-type: none"> Alat bantu penilaian Rekomendasi yang disesuaikan 	Toolkit Sekolah Aman <ol style="list-style-type: none"> Pelatihan (3 hari, tatap muka) Sistem pelaporan Sistem rujukan 				
Lokasi uji	Denpasar (virtual)	k	Pelatihan: kantor PKBI Bali Sistem pelaporan: Sekolah Sistem rujukan: Sekolah				
Khalayak	Guru	Kepala sekolah dan guru	<table border="0"> <tr> <td>Training</td> <td>Sistem rujukan</td> </tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> Kepala & Wakil Kepala sekolah Guru Guru BK Staf sekolah lainnya </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Dinas Perempuan dan Perlindungan Anak Kementerian Pemberdayaan Perempuan & Perlindungan Anak Fasilitas Kesehatan Primer </td> </tr> </table>	Training	Sistem rujukan	<ul style="list-style-type: none"> Kepala & Wakil Kepala sekolah Guru Guru BK Staf sekolah lainnya 	<ul style="list-style-type: none"> Dinas Perempuan dan Perlindungan Anak Kementerian Pemberdayaan Perempuan & Perlindungan Anak Fasilitas Kesehatan Primer
Training	Sistem rujukan						
<ul style="list-style-type: none"> Kepala & Wakil Kepala sekolah Guru Guru BK Staf sekolah lainnya 	<ul style="list-style-type: none"> Dinas Perempuan dan Perlindungan Anak Kementerian Pemberdayaan Perempuan & Perlindungan Anak Fasilitas Kesehatan Primer 						
Dosis/Durasi	Pelatihan: 2 jam	Membahas konsep selama 1–2 jam	Pelatihan: 3 hari Sistem pelaporan: 2 minggu Sistem rujukan: 2 minggu				
Mobilisasi	Dua sekolah swasta Satu sekolah negeri	Dua sekolah swasta Satu sekolah negeri	Dua sekolah swasta Satu sekolah negeri				
Kohesi dengan prototipe lain	n/a	n/a	Mengundang peserta ke Pameran Bekerja sama dengan sekolah mempromosikan dan mengundang orangtua ke Ruang Keluarga				



KONSEP DESAIN **D**

Sekolah Aman

KEPUTUSAN KUNCI YANG DIDASARKAN PADA CO-DESIGN + UJI SEBELUMNYA



KONTEN: PELATIHAN

Konten baru yang diadaptasi dari [Doorways III](#) berfokus pada cara mengatasi perundungan dan bukan hanya mencegah; juga memperkenalkan konsep norma gender dan perundungan berbasis gender.

KONTEN: SISTEM PELAPORAN

Sistem pelaporan digital menggunakan Google Form merupakan konsep baru yang muncul di putaran kedua co-design. Sistem dirancang untuk diluncurkan dan dikelola sekolah serta digunakan oleh murid.

KONTEN: SISTEM RUJUKAN

Sistem rujukan membuka jalan untuk merujuk murid dan keluarga ke jaringan layanan profesional ketika murid membutuhkan bantuan lebih dari yang mampu diberikan sekolah. Konsep ini muncul di putaran kedua co-design, dirancang untuk diluncurkan dan dikelola sekolah.



TEMPAT DAN JANGKAUAN KE KHALAYAK

Toolkit secara keseluruhan ditujukan untuk berbagai kelompok sasaran utama, tidak seperti di pengujian sebelumnya yang berfokus pada guru saja. Pelatihan ditujukan untuk semua staf sekolah, sistem pelaporan akan digunakan oleh VYA, sedangkan sistem rujukan mengaktifkan jaringan layanan profesional di luar sekolah bilamana dibutuhkan.

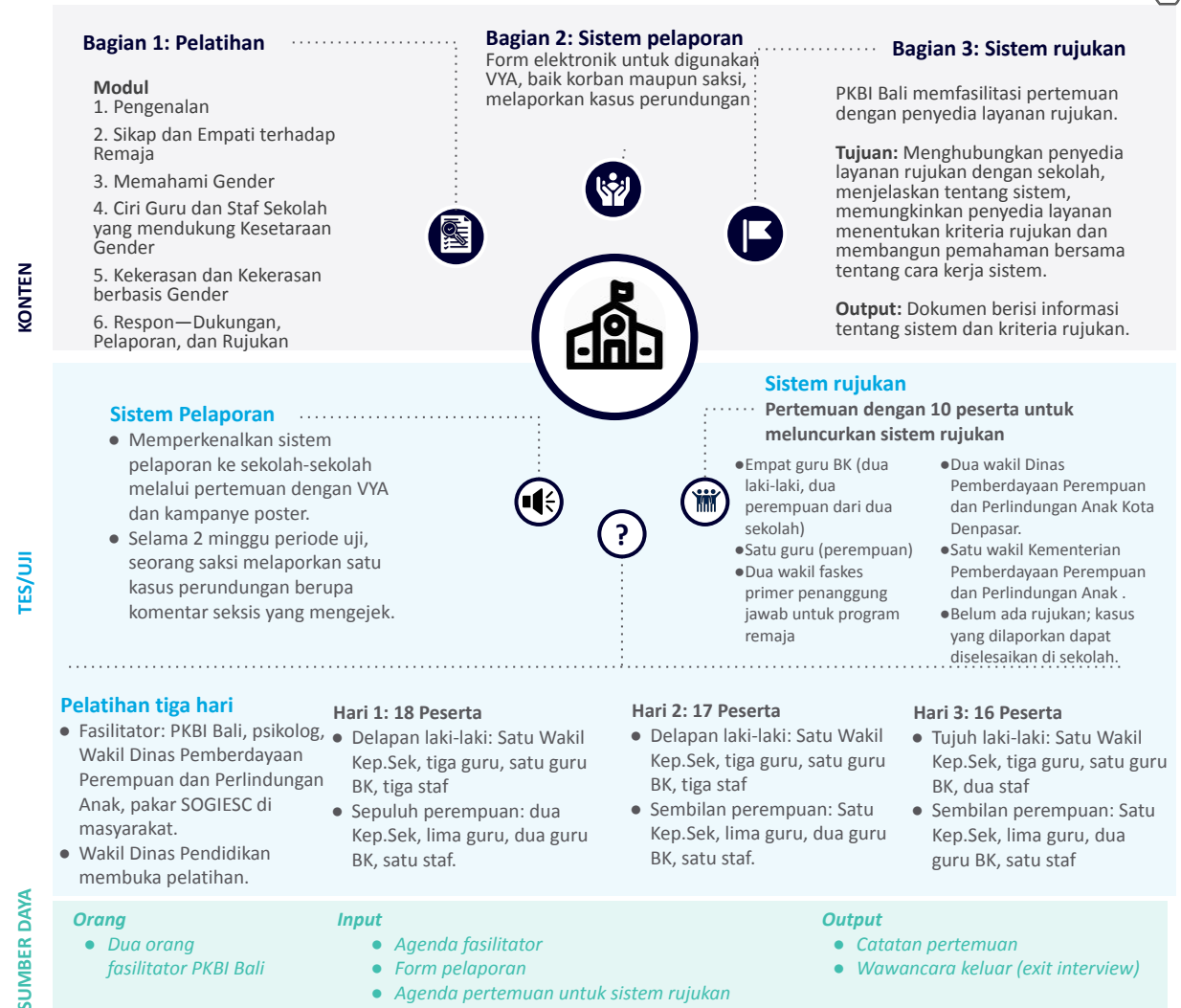


KOHESI PAKET INTERVENSI

Video Interaktif: Video Interaktif dimasukkan ke dalam program pelatihan.
Pameran: Sekolah-sekolah dan guru yang berpartisipasi dalam program Toolkit Sekolah Aman diundang ke Pameran untuk belajar lebih banyak.

Sekolah Aman mengambil pendekatan whole-school dengan tiga komponen: (1) pelatihan guru, kepala dan wakil kepala sekolah, serta staf; (2) sistem pelaporan untuk VYA; dan (3) sistem rujukan eksternal. Prototipe ini menjadi pendamping program pencegahan perundungan yang ada dan bertujuan melengkapi sekolah untuk dapat menangani perundungan dengan cara yang mendukung kesetaraan gender. Tiap komponen diuji di tiga sekolah (dua swasta, satu negeri).

[Klik di sini untuk melihat seluruh referensi](#)





HASIL DAN PEMBELAJARAN KUNCI

PELATIHAN SEKOLAH AMAN

- + Konten yang direncanakan (secara khusus membangun empati, gender, sistem pelaporan dan rujukan) beserta format adalah pendekatan yang cukup baru dan menyita perhatian peserta selama beberapa hari. Peserta menyukai format interaktif, dinamis berbasis diskusi yang diterapkan, yang sangat berbeda dari pelatihan yang hanya ceramah yang selama ini diselenggarakan di Denpasar. Ceramah tentang perundangan oleh instansi eksternal tidak diterima oleh peserta karena format dan konten yang tidak baru.
- + Walaupun peserta diminta hadir oleh kepala sekolah mereka, hampir semua peserta melihat nilai dari pelatihan ini karena topiknya relevan dan peserta sendiri termotivasi untuk memperbaiki sekolah mereka. Nilai yang dirasakan peserta meningkat pesat setelah mereka mengikuti pelatihan.
- + Walaupun SOGIESC tidak direncanakan sebagai bagian dari konten, topik ini muncul sebagai isu yang menarik dan peserta terlibat dalam diskusi yang bermakna. Ini mengejutkan mengingat iklim budaya seputar topik ini di Indonesia, mengindikasikan adanya keinginan untuk belajar lebih banyak.
- + Setelah pelatihan, seorang kepala sekolah swasta memberi akses kelas ke guru BK yang juga mengikuti pelatihan. Sebelumnya, konselor tidak memiliki akses ke ruang kelas, yang berarti adanya perubahan sikap dan perilaku.

"Sejujurnya, ekspektasi saya dipatahkan di sini. Saya mengira pelatihan ini akan berupa ceramah dan kita akan duduk, mendengarkan dan mengantuk. Akan tetapi, setelah mengikuti kegiatan ini, saya senang karena ada beragam kegiatan, saya rasa ini konsep yang baik. Saya suka kegiatan seperti ini." — Guru SMP, laki-laki

"[Peserta] awalnya diminta atau ditunjuk oleh sekolah, tapi setelah mengikuti kegiatan ini, peserta mengatakan bahwa mereka mau berpartisipasi lagi di hari kedua dan ketiga karena mereka ingin tahu lebih banyak, menambah wawasan baru, khususnya berkaitan dengan jenis kelamin dan gender. Jadi ini dapat dibagikan dan diterapkan di lingkungan sekitar, khususnya sekolah." — Fasilitator PKBI Bali

"Pelatihan ini sangat menarik dan interaktif, jadi saya tidak bosan. Ada banyak permainan dan semua fasilitator interaktif dan seru... Saya belum pernah menerima materi ini sebelumnya. Juga ada informasi tentang feminin dan maskulin [norma gender], ini sangat menarik, dan membuat saya merefleksikan perlakuan saya terhadap para murid selama ini, sayangnya waktu terbatas walaupun ada banyak hal yang ingin saya diskusikan." — Kepala sekolah, perempuan

SISTEM PELAPORAN DAN SISTEM RUJUKAN

- + Pertemuan yang difasilitasi PKBI Bali antara penyedia layanan rujukan dan sekolah merupakan hubungan yang pertama kali dibangun antara kedua instansi. Sebelumnya, sekolah tidak tahu bahwa layanan ini tersedia. Walaupun tidak ada rujukan yang dilakukan selama periode ini, membangun hubungan awal dengan layanan rujukan merupakan langkah penting dalam upaya menciptakan lingkungan sekolah yang aman.



KONSEP DESAIN **D**

Sekolah Aman

HASIL DAN PEMBELAJARAN KUNCI

TEMPAT DAN JANGKAUAN KE KHALAYAK KUNCI

PELATIHAN SEKOLAH AMAN

- + Pelatihan menjangkau dan menyita perhatian khalayak sasaran selama 3 hari periode pelatihan (94% tingkat retensi). Kepala Sekolah membagikan hasilnya ke guru dan staf lain, dan beberapa peserta termotivasi untuk mengundang orang lain. Kepala sekolah merupakan kunci untuk mobilisasi sekolah, tapi kehadiran mereka sulit dipastikan.
- + Walaupun pada awalnya ada kekhawatiran, tidak dirasa ada masalah tentang dinamika kuasa dalam kelompok atau antar peserta dan fasilitator. Keterlibatan fasilitator profesional eksternal (seperti psikolog, wakil dinas/instansi) dapat membantu memitigasi dinamika kekuasaan, dan adanya peserta dari kelompok usia serupa membantu menciptakan suasana yang lebih nyaman.

"Kepala sekolah yang lebih tua, dan sudah lebih lama memegang jabatan mungkin lebih sulit dimobilisasi. Satu kepala sekolah hanya hadir di sesi pembukaan karena memiliki kewajiban lain. Tim berkesimpulan bahwa walaupun ia menyatakan tertarik pada topik ini, ia mungkin kurang terlibat karena kurang memiliki motivasi untuk berubah di akhir perjalanan kariernya. Ini mencerminkan tantangan untuk mengundang kepala sekolah ikut pelatihan selama beberapa hari terutama mereka dari generasi yang lebih tua." — Fasilitator PKBI Bali

"Setelah menerima pelatihan, ternyata menurut peserta tidaklah cukup untuk hanya memiliki pengetahuan, jadi ada keinginan untuk membagikan pengetahuan dengan rekan kerja dan keluarga." — Fasilitator PKBI Bali

SISTEM PELAPORAN DAN RUJUKAN

- Guru-guru menyampaikan bahwa mereka membutuhkan waktu lebih lama untuk memperkenalkan sistem ke murid. Hasil dari sistem pelaporan dan rujukan terbatas karena periode uji selama 2 minggu jatuh bersamaan dengan hari libur. VYA pengguna sistem juga dengan sengaja tidak diikutsertakan dalam wawancara (exit interview) atas alasan kerahasiaan.
- + Ada setidaknya satu sekolah yang meneruskan sistem pelaporan live itu melampaui periode uji 2 minggu, yang berarti sistem dirasa bernilai dan dapat berkelanjutan.

KONSEP DESAIN **A B C D E** Sekolah Aman

KOHESI PAKET INTERVENSI

PELATIHAN SEKOLAH AMAN

- + Ada potensi untuk memberi paparan berulang sebagai bagian dari keseluruhan paket untuk membantu menekankan konsep dan memicu refleksi kritis dan diskusi. Peserta yang mengikuti Pelatihan Sekolah dan juga hadir di Pameran melihat adanya hubungan antar kedua prototipe, khususnya tentang bahwa saksi perundungan juga dapat menjadi pelaku.
- + Walaupun satu pelatihan dapat dihadiri oleh wakil dari beberapa sekolah, pelatihan juga berpotensi dilaksanakan di masing-masing sekolah dari waktu ke waktu agar semua staf di tiap sekolah memperoleh kesempatan mengikuti pelatihan.

"Ya, ini dapat diimplementasikan sebagai satu paket yang menjangkau khalayak di tingkat lembaga... Selain itu, Sekolah Aman juga dapat dihubungkan dengan Ruang Keluarga; sekolah-sekolah yang berpartisipasi dalam Sekolah Aman dapat merujuk orangtua di sekolah mereka untuk bergabung di Ruang Keluarga." — Fasilitator PKBI Bali

SISTEM PELAPORAN DAN RUJUKAN

- + Memberi pelatihan sebelum memperkenalkan sistem pelaporan dan rujukan mempermudah pengenalan sistem di sekolah. Memberi pelatihan terlebih dahulu seperti yang menciptakan advokat di kalangan guru dan staf.
- + Melatih guru dan staf secara lebih luas dan tidak hanya guru atau guru BK membantu membangun lingkungan yang lebih mendukung, dan tidak terlalu memberatkan guru dan staf dalam menangani kasus-kasus perundungan.



KONSEP DESAIN



Sekolah Aman

REKOMENDASI UNTUK UJI COBA

PELATIHAN: PANDUAN FASILITATOR

Pertimbangkan untuk menambah konten yang ada dengan beberapa studi kasus agar peserta dan fasilitator dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.

Modifikasi sesi tentang perundungan agar disampaikan dalam format yang bukan ceramah.

Tambahkan modul tidak wajib (opsional) tentang SOGIESC mengingat minat yang tinggi dari peserta.

Perluas konten yang ada menjadi pelatihan 5 hari dan bukan 3 hari. Ini memberi banyak waktu untuk diskusi dan fasilitator dapat menggali tingkat pemahaman peserta dengan lebih dalam.

Pertimbangkan untuk melakukan latihan **mindfulness di awal sesi pengembangan empati**. Latihan mindfulness dimulai oleh psikolog fasilitator berupa saat hening dengan mata tertutup dan bernapas dalam-dalam. Ini tidak termasuk dalam kurikulum, tapi peserta menyambut baik latihan ini. Versi asli dari latihan ini menggunakan musik Bali jadi perlu diadaptasi sesuai situasi; musik apapun yang menciptakan suasana santai dapat dipakai.

SISTEM PELAPORAN

Mencakup pilihan pelaporan non-elektronik (secara lisan atau lainnya) jadi VYA dapat menggunakan metode yang paling nyaman bagi mereka.

SISTEM RUJUKAN

Pastikan penyedia layanan rujukan adalah yang menetapkan kriteria rujukan.

TEMPAT

Pertimbangkan mengemas pelatihan sebagai sebuah retreat untuk membantu menghilangkan kesan awal peserta bahwa ini adalah pelatihan berbasis ceramah yang “membosankan”. Kegiatan retreat tidak harus menginap karena akan meningkatkan biaya, tapi dapat dikemas sebagai retreat sehari.

PELATIHAN: MENJANGKAU KHALAYAK SASARAN

Bila memungkinkan, batasi pelatihan ke **10–12 peserta**. Pertimbangkan untuk memprioritaskan peserta yang masih di tahap awal atau tengah karier dan bukan di tahap akhir, karena mereka akan lebih termotivasi untuk membuat perubahan yang diinginkan, dan dampak pelatihan juga secara teori akan bertahan lebih lama.

Upayakan agar ragam peserta cukup seimbang, jumlah laki-laki dan perempuan relatif sama dan peserta berasal dari berbagai posisi di sekolah.

Mobilisasi sekolah sasaran—termasuk guru, staf, dan murid serta keluarganya—untuk datang ke Pameran sebagai salah satu cara untuk menarik minat mereka terhadap topik dan memberi gambaran tentang kegiatan berikutnya. Idealnya, orang akan hadir di Pameran sebelum melaksanakan program Sekolah Aman.

PELATIHAN

Alur kegiatan sudah tepat dan berjalan baik bagi fasilitator. Variasi kegiatan baru membantu fasilitator membuat peserta terus terlibat aktif.

Mendatangkan beberapa fasilitator eksternal sangat bermanfaat, mengurangi beban pada satu fasilitator, dan memberi kredibilitas pada upaya yang dilakukan. Tapi, adalah penting bahwa fasilitator eksternal menggunakan metode yang menarik dan dinamis dan tidak hanya memberi ceramah tradisional. Peserta menyambut baik psikolog eksternal yang memfasilitasi beberapa kegiatan tertentu, tapi ceramah tradisional yang diberikan satu instansi lain tidak disambut baik, terutama karena gaya presentasi dan topik yang diberikan yang sudah cukup diketahui.

Fasilitator memerlukan pengarah dan waktu yang memadai untuk membuat persiapan dan berlatih fasilitasi. Tanpa ini, pesan-pesan kunci berisiko hilang dan terjadi kebingungan antar fasilitator. Beri tiap orang peran yang jelas.

Bila mungkin, libatkan fasilitator yang berpengalaman dengan isu SOGIESC atau gender untuk memimpin sesi yang berfokus pada gender. Peserta memiliki banyak pertanyaan, dan mengingat topik ini penting dan mungkin sensitif untuk dibahas dengan baik, upayakan untuk melibatkan para ahli jika memungkinkan.

SISTEM RUJUKAN

Adakan pertemuan antara sekolah dan penyedia layanan sebelum sistem pelaporan dan rujukan diimplementasikan. Penting bagi mitra yang terlibat dalam sistem untuk tahu mereka bekerja dengan siapa agar dukungan dapat diperoleh sejak awal.

KONTEN

TEMPAT DAN JANGKAUAN KE KHALAYAK KUNCI

KOHESI PAKET INTERVENSI

FASILITASI & IMPLEMENTASI

KONSEP DESAIN **E**

Forum Multi-Stakeholder

GAMBARAN UMUM

Apa itu Forum Multi-Stakeholder?

Suatu pendekatan untuk mengintegrasikan prototipe yang dibuat ke dalam program dan inisiatif setempat. Forum Multi-Stakeholder adalah sejenis komite pengarah beranggotakan para Kepala Desa di Denpasar yang bertujuan meningkatkan pengetahuan dan sikap tokoh masyarakat terkait kesetaraan gender, juga membuka jalan agar paket intervensi dan program kesetaraan gender menjadi prioritas dalam implementasi.

Untuk siapa?

Tokoh masyarakat

Apa tujuannya?

Lokakarya pengembangan ide dan pengujian awal mengungkapkan bahwa tokoh masyarakat perlu mengembangkan satu pemahaman yang sama tentang bagaimana ketidakadilan gender memengaruhi kesehatan dan kesejahteraan remaja sangat muda (VYA). Forum ini merupakan langkah awal yang sangat penting agar pemimpin masyarakat dan kementerian/lembaga pemerintah lain dapat menjadikan program transformatif gender sebagai prioritas. Mengingat ketidakadilan gender dapat muncul dalam berbagai cara dan tempat, maka kolaborasi lintas sektor juga perlu dibangun dalam upaya mengatasi masalah ini.

Low-fidelity



Medium-fidelity



High-fidelity





KONSEP DESAIN **E**

Forum Multi-Stakeholder

EVOLUSI KONSEP

	LOW-FIDELITY	MEDIUM-FIDELITY	HIGH-FIDELITY
Fasilitator	PKBI Bali	PKBI Bali	PKBI Bali
Komponen	Diskusi dengan Forum Desa Sehat	Lokakarya untuk memperkenalkan paket intervensi dan mengidentifikasi peluang kolaborasi	<ol style="list-style-type: none"> MOU Pertemuan untuk memperkenalkan paket intervensi dan memutarakan Video Interaktif
Lokasi uji	Virtual (Denpasar)	Tatap muka di Kantor PKBI Bali (Semarang)	Tatap muka di Kantor Desa (Denpasar)
Khalayak	Pimpinan Forum Desa Sehat Wakil Dinas Kesehatan Wakil Puskesmas (fasilitas Kesehatan primer) Wakil BKKBN dan Dinas Pemuda dan Olah Raga Semarang	Dinas Pendidikan Kepala Sekolah Dinas Kesehatan Kantor BKKBN Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak	Kepala Desa (di Bali, kepala desa merupakan sistem pemerintahan tingkat akar rumput dan diawasi oleh kepala pemerintah kabupaten.)
Mobilisasi	PKBI Bali	PKBI Bali	PKBI Bali
Kohesi dengan prototipe lain	Ditujukan untuk membuka jalan untuk implementasi.	Ditujukan untuk membuka jalan untuk integrasi dan implementasi. Catatan: Karena keterbatasan waktu, prototipe ini tidak diuji sebelum prototipe lainnya.	Ditujukan untuk membuka jalan untuk integrasi dan implementasi. Catatan: Karena keterbatasan waktu, prototipe ini tidak diuji sebelum prototipe lainnya.

Forum Multi-Stakeholder

A B C D E

KONSEP DESAIN



KONSEP DESAIN **E**

Forum Multi-Stakeholder

[Klik di sini untuk melihat seluruh referensi](#)



KEPUTUSAN KUNCI YANG DIDASARKAN PADA CO-DESIGN + UJI SEBELUMNYA



KONTEN DAN JANGKAUAN KE KHALAYAK

Pengujian sebelumnya mengungkapkan bahwa walaupun mengumpulkan banyak pemangku kepentingan merupakan sesuatu yang baru, hal ini kurang dapat ditindaklanjuti dibandingkan dengan pendekatan ke satu pemimpin yang dapat membuka pintu untuk implementasi di satu wilayah tertentu. Pengujian juga mengungkapkan bahwa perlu ada pemahaman yang sama tentang gender di kalangan tokoh masyarakat.



Untuk itu, sebuah MOU yang merinci pembagian tugas antara desa dan pelaksana dibahas dengan Kepala Desa yang lalu mengadakan pertemuan dengan kelompok Kepala Desa Pemecutan di mana paket intervensi diperkenalkan dan Video Interaktif diputar.



KOHESI PAKET INTERVENSI

Forum Multi-Stakeholder dikemas sebagai gerbang untuk implementasi di wilayah masyarakat. Kepala Desa utama juga mengikuti program Ruang Keluarga.

Catatan: Kendala jadwal dan juga karena CDT menganggap tidak tepat untuk meminta pimpinan masyarakat melaksanakan sesuatu yang hanya merupakan uji coba, forum ini dibentuk setelah prototipe lainnya diuji. Forum tidak digunakan untuk memobilisasi peserta untuk menguji intervensi lain yang ada dalam paket.

Prototipe ini diuji dengan nama Forum Aksara (ditulis Ak5ara). Aksara adalah singkatan dari “Aksi Bersama Remaja,” yaitu aksi yang dibuat dan dilaksanakan bersama remaja. Huruf “s” diganti menjadi angka “5” mewakili lima prototipe. Ak5ara juga memiliki arti sebagai simbol komunikasi antar individu.

1:1 Pertemuan Kepala Desa untuk membahas MOU

Peserta: Satu orang Kepala Desa (orang yang bertanggung jawab untuk dokumen jenis ini) dan satu staf kepala desa penanggung jawab bagian kesejahteraan masyarakat
Lokasi: Kantor Desa
Durasi: 1 jam

Pertemuan Kelompok Kepala Desa

Peserta: 29 laki-laki dan satu perempuan kepala desa (mewakili suaminya)
Lokasi: Desa Pemecutan
Durasi: 2 jam



KONTEN

TES/UJI



Pembukaan. Kepala Desa membuka pertemuan dan menjelaskan tujuan pertemuan kepada kepala desa lainnya.



Gambaran Paket secara umum. PKBI Bali menceritakan visi dari paket intervensi (dinamai Kit Aksara), menjelaskan tiap prototipe secara umum dan kelompok sasaran yang ingin dijangkau.



Video Interaktif. PKBI Bali memfasilitasi pemutaran video dan diskusi tentang Video Interaktif versi pemimpin masyarakat.

SUMBER DAYA

Orang

- Dua orang fasilitator PKBI Bali di tiap pertemuan

Input

- agenda pertemuan antara 2 instansi
- Agenda pertemuan kelompok
- MOU
- Video Interaktif dan panduan fasilitator



Forum Multi-Stakeholder



HASIL DAN PEMBELAJARAN KUNCI

KONTEN

- + **Reaksi kepala desa:** Secara keseluruhan kesan terhadap MOU baik (tidak ada komentar tentang konten, sebagian besar pernyataan dapat diterima). Kepala Desa merasa paket menarik dan bermanfaat bagi khalayak sasaran. Di pertemuan yang lebih luas, ia menyampaikan bahwa keluarganya mengikuti program Ruang Keluarga, dan ia merasa program itu bermanfaat bagi mereka.
- + **Video dirasa baru dan menarik.** Pendekatan untuk memilih sendiri akhir cerita adalah hal baru dan menimbulkan diskusi yang berbeda antar peserta.

"Saya rasa ini sudah cukup baik bagi saya..." —Kepala Desa

TEMPAT DAN JANGKAUAN KE KHALAYAK

- + **Kepala Desa bersedia memobilisasi remaja untuk inisiatif ini.** Pimpinan desa menyadari perlunya melibatkan pihak ketiga yang bekerja bersama remaja untuk meningkatkan keterlibatan remaja di tingkat masyarakat. Kepala desa memulai kegiatan kolaboratif untuk memobilisasi para remaja desa, dan mengatakan bahwa kehadiran pihak ketiga dari KISARA dapat mendorong remaja Pemecutan untuk terlibat dalam kegiatan yang positif.

"..harapannya adalah bila kita dapat masuk melalui anda (Tim PKBI Bali) sebagai orang-orang muda dan dapat membangun rasa percaya dengan anda, maka esok hari bila ada kegiatan, itu akan lebih mudah." —Kepala Desa

KOHESI PAKET INTERVENSI

- + **Ruang Keluarga menarik bagi para kepala desa karena mampu melibatkan berbagai komponen masyarakat.**
- + **Kepala Desa melihat hubungan antara Ruang Keluarga dengan program Sekolah Aman.** Mereka mengusulkan agar keluarga dimobilisasi untuk Ruang Keluarga melalui sekolah-sekolah yang turut serta dalam program Sekolah Aman.

"Salah satu manfaat nyata [dari paket] adalah Ruang Keluarga; akan lebih baik bila kegiatan dapat berkelanjutan atau menjangkau lebih banyak khalayak sehingga anggota masyarakat lain dapat bergabung di Ruang Keluarga dan memberi kontribusi ke kegiatan di bidang ini." — Kepala Desa yang turut serta dalam Ruang Keluarga

KONSEP DESAIN **E**

Forum Multi-Stakeholder



Forum Multi-Stakeholder

E

D

C

B

A

KONSEP DESAIN

REKOMENDASI UNTUK UJI COBA

KONTEN

Buat MOU dengan tingkat kecamatan karena desa mengikuti instruksi dari pimpinan di tingkat kecamatan.

TEMPAT DAN JANGKAUAN KE KHALAYAK

Integrasikan pertemuan/agenda Forum Multi-Stakeholder ke pertemuan yang telah ada baik untuk tingkat masyarakat maupun tingkat pemerintah.

Adakan serangkaian pertemuan—satu pertemuan saja tidak cukup untuk memastikan para tokoh masyarakat memiliki perspektif yang mendukung kesetaraan gender.

KOHESI PAKET INTERVENSI

Implementasikan Forum Multi-Stakeholder terlebih dahulu; forum ditujukan untuk membuka pintu bagi implementasi paket yang lebih luas. Langkah pertama dalam forum adalah penandatanganan MOU.

Undang para kepala desa untuk hadir di Ruang Keluarga. Awali sesi dengan penjelasan dari kepala desa tentang tujuan pertemuan.

Integrasikan Ruang Keluarga dengan Sekolah Aman dengan cara mengundang orangtua melalui sekolah agar kedua program dapat saling melengkapi.

“Ini seperti kunci untuk mengawali perjalanan bekerja sama dan memberi informasi tentang paket intervensi kepada tokoh masyarakat. Ini juga sangat membantu pelaksana untuk memahami di mana mereka butuh bantuan kepala desa untuk berkoordinasi dengan sekolah dan mengundang orangtua di masyarakat ... Paket ini perlu memperoleh dukungan kepala desa untuk mendapatkan kepercayaan dari masyarakat dan memobilisasi mereka.”
—Fasilitator PKBI Bali

04.

Paket Uji Coba

Halaman ini menjelaskan secara umum langkah berikut yang diperlukan untuk mengembangkan paket uji coba.

 [Klik di sini](#) untuk kembali ke Hal. 2: Daftar Isi



Paket uji coba

Kelima konsep yang melewati gate desain high-fidelity tersedia sebagai satu paket intervensi, lengkap dengan materi-materi, dan dapat diujicobakan serta diadaptasikan ke beragam konteks lain. Paket intervensi tersebut mencakup :

PANDUAN ADAPTABILITAS DAN IMPLEMENTASI

Memberi panduan tentang kebutuhan/kapasitas organisasi yang disarankan untuk melaksanakan paket secara keseluruhan, menghubungkan intervensi dengan sistem yang ada, dan mengadaptasikan ke konteks baru.

PANDUAN DAN ALAT BANTU IMPLEMENTASI

Memberi informasi waktu dan tempat, input dan sumber daya, kegiatan, ceklis perencanaan, panduan fasilitator, dan materi.

RENCANA EVALUASI

Memberi panduan untuk mengevaluasi program uji coba/percontohan mengikuti kerangka kerja RE-AIM. Paket tidak mencakup instrumen evaluasi, tapi memberi contoh-contoh instrumen yang dapat diadaptasi.

Penyusunan laporan 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.

Hubungi kami!

Breakthrough ACTION



@BreakthroughAR



@Breakthrough_AR



200 Massachusetts Ave NW.
Washington, DC 20002



info@breakthroughaction.org



USAID
FROM THE AMERICAN PEOPLE

Breakthrough
ACTION
FOR SOCIAL & BEHAVIOR CHANGE

Appendix

Hyperlink ke dokumen yang relevan

Desain Sprint & Uji di DRC

- [Laporan](#)

Penetapan Niat

- [Bagian 1](#)
- [Bagian 2](#)
- [Pernyataan Niat melalui pertanyaan Bagaimana Kita Dapat](#)

Penguatan Kapasitas

- [Bagian 1 \(virtual\)](#)
- [Bagian 2 \(tatap muka\)](#)

Lokakarya Co-design (Putaran 1)

- [Agenda Hari ke1: VYA](#)
- [Agenda Hari ke2: Dewasa](#)
- [Konsep dari lokakarya pengembangan idea](#)

Pengarahan Low-Fidelity

Medium-Fidelity

- [Lokakarya Adaptasi: Agenda, template dan pengarahan](#)
- [Rincian Hasil dari Uji Prototipe Low-Fidelity](#)

Laporan Uji Low dan Medium-Fidelity

Lokakarya Co-design (Putaran 2)

- [Agenda](#)

High-Fidelity

- [Rincian Hasil dari Uji Prototipe High-Fidelity](#)

Referensi



Forum Multi-Stakeholder

[Pitch deck](#)

[MOU](#)

[Meeting minutes](#)

[Exit interview](#)



Video Interaktif

[File video](#)

[Panduan fasilitator](#)

[Slide deck untuk pengenalan](#)

[Exit Interview](#)

[Alur cerita](#)

[Materi promosi](#)



Pameran

[Deskripsi display](#)

[Tur foto dan video](#)

[Materi promosi](#)

[Exit Interview](#)



Sekolah Aman

[Panduan fasilitator](#)

[Form pelaporan](#)

[Sistem rujukan](#)

[Exit interview](#)



Ruang Keluarga

[Materi promosi](#)

[Panduan fasilitator](#)

[Materi kegiatan](#)

[Exit interview](#)