

Penerapan pendekatan *human-centered design* untuk penguatan program kesetaraan gender remaja di Republik Demokratik Kongo dan Indonesia: Proses & pembelajaran

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



USAID
FROM THE AMERICAN PEOPLE

Breakthrough
ACTION
FOR SOCIAL & BEHAVIOR CHANGE



Latar Belakang

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

Dalam upaya mendorong pendekatan perubahan sosial dan perilaku (SBC) yang inovatif bagi kaum muda, Breakthrough ACTION menerapkan metode human-centered design (HCD) atau rancangan berbasis perspektif individual untuk mengembangkan intervensi kesetaraan gender dengan remaja sangat muda di tiga lokasi kohort dari studi multi-tahun GEAS yaitu di Kinshasa, Republik Demokratik Kongo (DRC), dan Denpasar dan Semarang, Indonesia. Metode HCD dipilih karena metode ini memungkinkan kaum muda terlibat secara bermakna dalam merancang program yang membentuk hidup mereka (Lihat Kotak 1).

KOTAK 1: APA ITU HCD?

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

Di Kinshasa, DRC, proses HCD digunakan untuk secara iteratif memperkuat program Growing Up GREAT!, sebuah program SRH transformasi gender multi-level bagi remaja sangat muda di dalam dan luar sekolah yang dilaksanakan oleh Save the Children. Proses HCD diterapkan untuk mengatasi berbagai tantangan melibatkan pengasuh dalam komponen keluarga dari Growing Up GREAT! yang muncul selama uji coba. Di Indonesia, proses HCD dibangun berlandaskan keberhasilan SETARA (Semangat Dunia Remaja), intervensi pendidikan seksualitas komprehensif yang dilaksanakan selama dua tahun di beberapa sekolah menengah pertama di Indonesia di bawah naungan proyek Explore4Action.⁵ Melalui proses HCD, program mencoba merancang beberapa intervensi pendamping lintas jenjang sosial-ekologi untuk menjangkau tidak hanya remaja sangat muda, tapi juga pengasuh mereka, guru, tokoh masyarakat, dan penyedia layanan kesehatan dalam upaya mendorong norma gender dan sosial yang lebih setara untuk kesehatan dan kesejahteraan remaja. Dokumen ini menjelaskan beberapa langkah kunci dalam proses HCD serta konsep dan prototipe intervensi perilaku yang dihasilkan yang berpotensi membentuk lingkungan yang setara dan mendukung remaja sangat muda di DRC dan Indonesia.

Proses

Proses HCD Breakthrough ACTION di DRC dan Indonesia memanfaatkan data yang telah ada dari GEAS dan tidak melaksanakan tahap “perumusan” yang umum dilakukan dalam bentuk penyelidikan kualitatif untuk memahami konteks dan memperoleh wawasan yang dapat mengungkapkan beberapa fakta baru. Proses HCD diawali dengan upaya melibatkan pemangku kepentingan kunci untuk membentuk pemahaman yang sama tentang tujuan dari tahap desain dan menyusun “pernyataan niat” bersama untuk memandu kegiatan di kedua lokasi. Mengacu pada temuan dari GEAS hingga saat ini, pernyataan niat yang disusun menentukan situasi saat ini dan menetapkan tujuan yang akan dicapai bersama. Di tiap negara, proyek kemudian membentuk Tim Desain Inti (CDT) untuk menyusun pernyataan niat yang sesuai untuk masing-masing negara. CDT adalah tim multidisiplin yang menggabungkan empat unsur desain – niat, desain, pengalaman dan keahlian – dengan beragam keterampilan dan pengalaman yang diperlukan untuk mendorong sebuah proses desain.

Berdasarkan temuan dari GEAS dan penelitian lain, CDT menyusun “tantangan desain” dalam bentuk pernyataan “Bagaimana kita dapat?” (lihat Tabel 1). Di DRC, pertanyaan berfokus pada komunikasi orangtua-anak yang dalam program Growing Up GREAT! ditemukan sebagai sebuah kesenjangan khusus. Di Indonesia, tantangan desain menelusuri berbagai peluang yang ada dalam model sosio-ekologi dengan berfokus pada norma gender dan kekerasan berbasis gender, serta dampak yang ditimbulkan pada kesehatan jiwa, kesehatan seksual dan reproduksi.

Table 1: Design Challenges

DRC	Indonesia
<ul style="list-style-type: none">• Bagaimana kita dapat membuat alat bantu yang mudah diakses untuk mendukung orangtua memberi pendidikan SRH dan kesetaraan gender dalam rumah tangga?• Bagaimana kita dapat mempersiapkan orangtua untuk mendekati dan mendukung anak-anak mereka menghadapi rasa ingin tahu mereka yang merupakan ciri dari masa pubertas?• Bagaimana kita dapat berbicara tentang seksualitas, pubertas, kesetaraan gender dan kesehatan dengan cara yang tidak terlalu mengintimidasi?• Bagaimana kita dapat menggunakan para pelaku kunci lain dan pemengaruh (influencer) untuk mendukung orangtua memberi edukasi tentang SRH kepada anak-anak mereka?	<ul style="list-style-type: none">• Bagaimana kita dapat membantu remaja sangat muda memperoleh akses ke informasi tentang gender?• Bagaimana kita dapat menciptakan peluang bagi anak laki-laki untuk saling mendukung satu sama lain?• Bagaimana kita dapat membantu remaja sangat muda dan orangtua agar nyaman membahas tentang pubertas, seksualitas, dan peran gender?• Bagaimana kita dapat mengubah ekspektasi sosial tentang bagaimana anak laki-laki dan perempuan harus bertindak?• Bagaimana kita dapat menghentikan perundungan dan/atau pelecehan berbasis gender?• Bagaimana kita dapat bekerja bersama para pemimpin agama untuk meningkatkan kesetaraan gender?• Bagaimana kita dapat memastikan masyarakat memberi dukungan dan peluang yang sama bagi anak laki-laki dan perempuan?• Bagaimana kita dapat meningkatkan dukungan kelembagaan untuk kesetaraan gender remaja sangat muda?

Proyek lalu menyelenggarakan lokakarya pengumpulan ide selama 2-3 hari di tiap negara bersama kelompok yang paling terdampak oleh isu gender ini. Lokakarya tersebut menyatukan beragam perspektif dari remaja, orangtua, juga anggota masyarakat yang berpengaruh lainnya lalu, berdasarkan tantangan desain, menghasilkan ide atau konsep bagaimana mendorong terciptanya lingkungan yang mendukung kesetaraan gender bagi remaja sangat muda. Dalam lokakarya pengumpulan ide di Indonesia, remaja sangat muda berulang kali menekankan dampak perundungan berbasis ciri dan norma gender terhadap kesehatan jiwa dan kesejahteraan mereka. Oleh karena itu, prototipe yang dapat memengaruhi situasi ini menjadi prioritas.

Setelah lokakarya, CDT mengevaluasi ide-ide yang dihasilkan dan menyusun sub-set konsep yang menjadi prioritas untuk tahap selanjutnya yaitu desain dan pengujian prototipe (lihat definisi di Kotak 2). Proses ini harus berlangsung sekonkrit mungkin melalui pengulangan berbagai solusi dan skenario yang mungkin untuk secara cepat mengetahui apa yang diinginkan (melalui uji low-fidelity), apa yang layak (melalui uji medium-fidelity) dan apa yang dapat diterapkan di skala yang lebih luas (melalui uji high-fidelity) (lihat penjelasan lebih lanjut tentang tahap-tahap pengujian di Kotak 3, dan gambaran umum proses di Gambar 1). Proses ini secara sengaja memasukkan beberapa titik konvergensi di mana kita berupaya memperluas ide yang ada dan mempertimbangkan semua peluang – juga titik divergensi – di mana kita belajar dari umpan balik yang diperoleh dan mempertajam fokus kita.

KOTAK 2: KONSEP DAN PROTOTIPE

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

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

KOTAK 3: TAHAP PENGUJIAN DALAM HCD

Pusat dari proses HCD adalah pembuatan prototipe secara cepat dan pengulangan, yang kami lakukan dalam tiga tahap:

Uji *low-fidelity*: Dalam uji *low-fidelity*, prototipe dasar dibuat untuk mengetahui keinginan pengguna serta memahami kebutuhan dan nilai-nilai pengguna. Prototipe *low-fidelity* adalah cara cepat untuk secara konkrit menguji sebuah ide dengan orang-orang yang akan menggunakannya. Prototipe dibuat dalam waktu kurang dari satu hari dengan pendekatan atau bahan sederhana.

Uji *medium-fidelity*: Setelah ditetapkan prototipe yang diinginkan, selanjutnya dilakukan uji *medium-fidelity* dengan prototipe yang telah disempurnakan lebih lanjut berdasarkan umpan balik yang diperoleh selama uji *low-fidelity*. Pada tahap ini, prototipe diuji terutama untuk **kelayakan**, yaitu apakah konsep ini berpotensi memberi dampak pada hasil antara (*intermediate outcome*), dapat diproduksi dan diterapkan secara efisien, dan dapat direplikasi di berbagai situasi. Prototipe sudah lebih disempurnakan tapi tetap cukup sederhana sehingga mudah diulang atau dihentikan.

Uji *high-fidelity*: Prototipe yang ditetapkan layak dilanjutkan ke tahap uji *high-fidelity* menggunakan prototipe yang sekali lagi telah disempurnakan lebih lanjut berdasarkan umpan balik yang diperoleh saat uji *medium-fidelity*. Pada tahap ini, pengujian terutama berfokus pada **skalabilitas** atau kemampuan untuk diterapkan secara luas yaitu praktikalitas, biaya, skalabilitas dan sustainabilitas atau keberlanjutan. Prototipe sudah lebih mewakili produk akhir, tapi masih cukup fleksibel untuk menampung umpan balik.

Uji *coba*: Setelah rangkaian pengujian, paket intervensi akhir disiapkan untuk uji coba. Uji coba memungkinkan penerapan konsep secara penuh dan dapat berlangsung selama berbulan-bulan. Uji coba menguji keseluruhan sistem atau paket intervensi dan mengumpulkan umpan balik tentang bagaimana intervensi berfungsi sebelum berinvestasi dalam implementasi skala besar.

CDT membuat prototipe *low-fidelity* cepat dari tiap konsep dan menguji semua prototipe dengan khalayak sasaran. Sebagai contoh, di Indonesia, prototipe diuji selama 6 hari dengan 72 remaja sangat muda, 87 orangtua, 33 guru/kepala sekolah, dua pemimpin agama dan tokoh masyarakat, serta sembilan perwakilan kota (lihat Tabel 2). Selama pengujian, CDT secara teratur berdiskusi dan menganalisis umpan balik serta pengamatan yang dihasilkan. Di akhir periode uji, CDT mengadakan sesi penutup untuk mengevaluasi temuan bagi tiap prototipe dan membuat rekomendasi tentang prototipe mana yang akan dilanjutkan.

Di Indonesia, CDT melanjutkan pengujian ke tahap *medium-fidelity* di Semarang, Jawa Tengah. Ini mencakup penyelenggaraan lokakarya adaptasi dengan beragam peserta (lihat Tabel 2) untuk menajamkan konsep, diikuti dengan pembuatan prototipe *medium-fidelity*, dan pengujian selama tiga hari. Di akhir pengujian, tim menganalisis hasil dan menyusun rekomendasi untuk bergerak ke tahap uji *high-fidelity*.

Gambar 1: Gambaran umum proses HCD

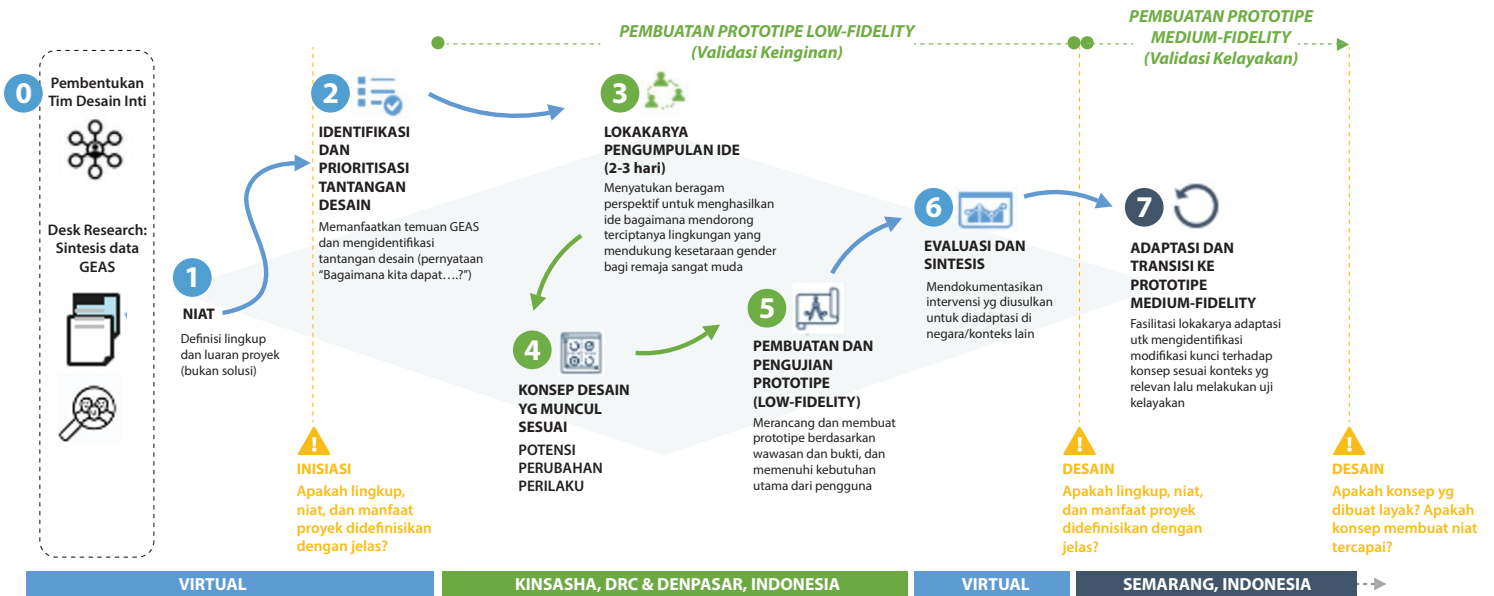


Table 2: Participants in idea generation and testing in Indonesia

	PESERTA UTAMA	PENGARUH			
	REMAJA SANGAT MUDA (10-14 tahun)	Orangtua remaja sangat muda	Guru dan Kepala Sekolah	Pemimpin agama dan tokoh masyarakat	Pakar di bidang terkait dan perwakilan kota
DASAR PEMIKIRAN	Memahami nilai yg dianut remaja sangat muda dan hambatan terhadap kesetaraan gender, identifikasi cara-cara kreatif untuk menjangkau mereka, memaksimalkan daya tarik dan relevansi intervensi yang dirancang dalam hidup remaja sehari-hari	Orangtua adalah salah satu sumber utama informasi dan dukungan bagi remaja sangat muda	Memahami hambatan dan peluang yang ada di lingkungan sekolah dan menelusuri sikap dan praktik guru	Petugas lini terdepan/gatekeeper yang dapat mengatur atau mengintegrasikan berbagai kegiatan lain yang berkaitan dengan gender	Memberikan pengetahuan dan keterampilan teknis tentang gender dan SRH
PENGUMPULAN IDE	12 anak perempuan & 13 anak laki-laki	10	6	6	12
PENGUJIAN (LOW-FI)	72 anak perempuan & laki-laki	87	33	2	9
LOKAKARYA ADAPTASI	16 anak perempuan & laki-laki	12	4	1	0
PENGUJIAN (MED-FI)	48 anak laki-laki, 56 anak perempuan	53	15	1	7

Hasil

Republik Demokratik Kongo (DRC)

Di DRC, tim membuat dan menguji enam prototipe: tiga permainan, dua panduan refleksi, dan satu pendekatan pemantauan/monitoring. Setelah evaluasi dan sintesis, tiap prototipe diberi peringkat berdasarkan potensi dampak yang dihasilkan dan antisipasi upaya yang diperlukan; hasil dituangkan dalam bentuk grafik dan empat prototipe dengan dampak terbesar dan upaya terkecil menjadi prioritas untuk pengujian lebih lanjut, yaitu:

TPermainan di Gereja

Ini adalah permainan tanya jawab yang dirancang untuk membuka percakapan dan menciptakan dialog antara orangtua dan remaja sangat muda tentang informasi yang bersifat pribadi seperti minat

dan ingatan, juga pubertas dan isu SRH lainnya. Sesuai masukan dari peserta lokakarya rancang bersama (co-design), permainan dirancang untuk dilakukan di gereja dan orangtua beserta remaja sangat muda bekerja berpasangan, bergantian menjawab pertanyaan lalu mendiskusikan jawabannya. Peserta mengatakan bahwa mereka menikmati permainan, karena memberi mereka kesempatan untuk belajar lebih banyak tentang satu sama lain, dan format permainan menarik bagi orangtua dan remaja. Akan tetapi, CDT menemukan bahwa remaja sangat muda umumnya malu untuk menyampaikan pandangan mereka, dan stereotip tentang peran gender masih tertanam dalam perilaku orangtua. CDT menyarankan untuk mengurangi jumlah keluarga yang bermain tiap kali, dan mencari cara-cara alternatif untuk mendorong remaja sangat muda lebih berperan serta dan mengatasi isu gender.

Permainan Kartu

Permainan kartu melibatkan satu kotak kartu standar dengan beberapa kartu tambahan untuk membuka percakapan seputar SRH dan kesetaraan gender. Orangtua dan remaja sangat muda bersama-sama bermain kartu pilihan mereka, dan ketika kartu pembuka percakapan muncul, berhenti sejenak untuk berdiskusi. Secara umum, format permainan ini diterima peserta dengan baik, dan memungkinkan percakapan yang kaya, akan tetapi, tanpa fasilitator yang memandu percakapan, peserta sering melewati petunjuk untuk berdiskusi dan melanjutkan permainan kartu. Saran dari CDT adalah agar peserta dipastikan mengetahui sepenuhnya tujuan dari kartu pembuka percakapan, dan bahwa ada fasilitator terlatih yang dapat mendukung percakapan dan mencegah misinformasi tentang topik-topik SRH. Saran lainnya adalah agar informasi diterjemahkan ke bahasa setempat, dibuat sesuai dengan umur, dan menarik secara visual.

Kalender Manaka

Prototipe ini adalah paket kalender satu minggu dengan 16 kartu kegiatan pendamping berisi usulan ide cara-cara orangtua dapat melibatkan anak-anak mereka dalam kegiatan di luar rumah tangga.

Kegiatan ini dirancang untuk membuka percakapan seputar isu SRH, kekerasan berbasis gender, dan kesetaraan gender. Format kalender ini mudah digunakan oleh peserta, tapi secara keseluruhan lebih kondusif untuk digunakan di akhir pekan karena jadwal hari kerja yang padat. Selain itu, kartu kegiatan yang dibuat sering kali terlalu panjang, dengan penjelasan berlebihan yang bagi peserta tidak praktis. CDT menyarankan agar kartu kegiatan dibuat lebih sederhana, tidak terlalu rumit dan periode waktu kalender diperpanjang agar peserta dapat terlibat dalam waktu mereka sendiri.

Permainan Papan (Board Game)

Prototipe board game menggunakan komponen dari board game lain yang dirancang untuk remaja sangat muda dalam program Growing Up GREAT!, dengan penambahan orangtua dan pengasuh ke dalam permainan untuk memulai percakapan tentang SRH dan gender. Peserta secara keseluruhan menghargai permainan dan ruang yang tercipta untuk berbicara, tapi dinamika keluarga sering membuat remaja sangat muda sulit untuk turut serta secara aktif. CDT menyarankan agar ada fasilitator sebagai penengah dinamika peserta sekaligus berfungsi untuk mencegah misinformasi. CDT juga menyarankan agar permainan diprioritaskan untuk akhir pekan dan bukan hari kerja.

Indonesia

Di Indonesia, peserta lokakarya rancang bersama (co-design) menghasilkan 27 konsep atau ide. CDT menggabungkan dan mempertajam konsep yang ada lalu memilih delapan konsep dengan potensi tertinggi untuk memberi dampak pada hasil antara (intermediate outcome). Pemilihan didasarkan pada sekelompok "persyaratan desain", atau ciri-ciri berbasis bukti yang harus dimiliki sebuah konsep. Setelah itu, CDT membuat prototipe low-fidelity dari delapan konsep, dan berdasarkan umpan balik yang diterima saat uji low-fidelity, enam dari delapan konsep dilanjutkan ke uji medium-fidelity di Semarang. Sebelum pengujian, beberapa aspek khusus dari tiap konsep desain disaring lebih lanjut dan disesuaikan dengan situasi di Semarang.

Berdasarkan evaluasi dan sintesis hasil dari uji medium-fidelity, satu konsep tidak dilanjutkan, dan lima konsep lainnya dilanjutkan ke uji high-fidelity. Kelima konsep tersebut adalah:

Kelas Keluarga

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

Video Interaktif

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

Pameran Kreatif

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

Toolkit Sekolah Aman

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

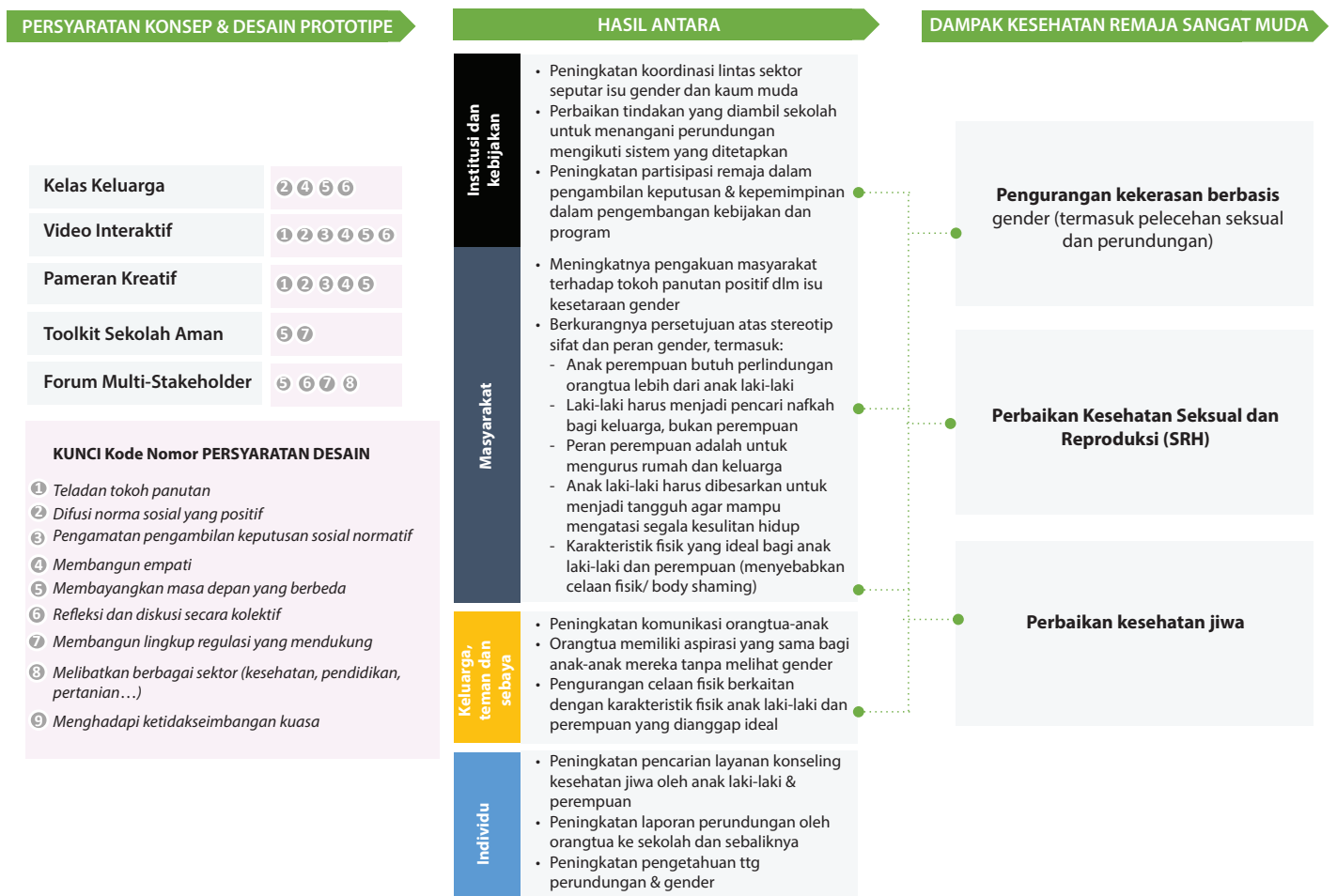
Forum Pemangku Kepentingan (Multi-Stakeholder)

Forum Multi-Stakeholder mengumpulkan pemimpin dari berbagai kementerian kunci termasuk Kementerian Kesehatan, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, BKKBN, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, serta Kepala Sekolah untuk memanfaatkan dan memperkuat infrastruktur program yang ada demi menciptakan lingkungan yang mendukung kesetaraan gender bagi remaja sangat muda. Semua kementerian ini melakukan kegiatan yang berkaitan dengan remaja, tapi mekanisme koordinasi seputar isu SRH remaja sangat muda, kekerasan berbasis gender, dan kesehatan jiwa belum ada. Prototipe yang dibuat terdiri dari lokakarya dengan fokus untuk membuka peluang kerja sama dan memperkuat program yang telah ada. Semua peserta mengakui bahwa isu perundungan perlu ditangani dan semua sepakat bahwa sekolah dan orangtua

memegang peran yang signifikan. Diskusi dalam forum cenderung didominasi oleh pembahasan tentang intervensi perundungan berbasis sekolah, jadi dalam uji high-fidelity, tim perlu mengidentifikasi forum komunitas yang tepat untuk menguji prototipe.

Kelima konsep di atas dituangkan dalam teori perubahan sebagai teori kerja yang mengilustrasikan bagaimana tiap konsep dapat meningkatkan pencapaian hasil antara dan dampak jangka panjang kesehatan (lihat Gambar 2).

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



Tantangan

Proses HCD dipengaruhi oleh beberapa tantangan. Di kedua negara, data signifikan yang telah ada dari GEAS diharapkan dapat menggantikan tahap “perumusan” yang umumnya dilakukan untuk HCD, sehingga tim dapat langsung masuk ke tahap merancang bersama dan pengujian. Akan tetapi, menghilangkan tahap “perumusan” dalam HCD untuk desain ini menyebabkan CDT kekurangan beberapa wawasan yang spesifik – contohnya di DRC, tambahan waktu untuk memperoleh wawasan tentang situasi dan dinamika dalam rumah tangga, khususnya bagaimana hal itu memengaruhi percakapan dan dialog antara orangtua dan remaja, sesungguhnya dapat bermanfaat dalam desain konsep. Selain itu, kendala keamanan dan mobilitas mempersingkat jadwal waktu kegiatan, dan tim harus fleksibel dalam membuat jadwal dan merencanakan pendekatan uji. Di Indonesia, tantangan berkaitan dengan sulitnya mengidentifikasi pernyataan “Bagaimana kita dapat ...?” yang cukup spesifik untuk mengatasi isu-isu di sepanjang model sosial ekologi tanpa berkembang terlalu luas. Mobilisasi peserta untuk pengujian segera setelah lokakarya rancang bersama juga sulit. Di DRC dan Indonesia, pertanyaan “Bagaimana kita dapat ...?” yang memandu kegiatan rancang bersama harus sangat disederhanakan untuk memastikan pemahaman remaja sangat muda, orangtua, dan pemangku kepentingan lain.

Pembelajaran

Terlepas dari tantangan yang dihadapi, CDT memperoleh banyak pembelajaran dari proses HCD. Para ahli setempat perlu dimanfaatkan untuk memperkuat tim desain. Kapasitas peserta setempat juga perlu dipercaya dan didorong, sementara semua materi perlu diterjemahkan ke bahasa setempat bila belum tersedia. Peserta perlu merasa nyaman dengan kelompok mereka dan keseluruhan proses; CDT tidak perlu ragu untuk mengubah anggota kelompok bila ada anggota yang tidak berpartisipasi, atau membawa contoh dari proyek lain untuk membantu peserta memahami metodologi HCD dengan lebih baik. Selain itu, masalah keamanan dan logistik juga perlu diperhitungkan, terutama dalam situasi COVID-19.

Saat bekerja dengan remaja sangat muda, penting untuk memastikan mereka merasa nyaman dan aman. CDT perlu meluangkan waktu untuk mengajukan pertanyaan dan mendorong remaja sangat muda untuk berpartisipasi sesuai laju mereka sendiri. Gunakan bahasa yang jelas, ringkas, juga permainan peran, gambar dan materi yang tidak diduga yang membuat mereka tertawa dan santai. Jangan ragu untuk meminta orang dewasa meninggalkan ruangan bila remaja sangat muda merasa tidak nyaman, dan membawa orang yang dipercaya sebagai fasilitator. Pada akhirnya, proses HCD berhasil dilaksanakan, dan jelas menunjukkan besarnya manfaat merancang intervensi bersama remaja sangat muda dan komunitas mereka sehingga sampai pada intervensi yang diinginkan, yang layak, dan dapat diterapkan secara luas.

Tindak Lanjut

Di Indonesia, lima konsep yang telah melalui tahap rancangan medium-fidelity akan dilanjutkan ke uji *high-fidelity* di awal tahun 2023 untuk menguji kemampuan melaksanakan intervensi tersebut dalam skala luas (skalabilitas). Skalabilitas akan terutama dinilai dari kemampuan kelima konsep ini berfungsi sebagai satu paket, selain juga menilai dukungan kelembagaan dan dukungan yang ada untuk paket konsep ini. Melalui pengulangan, tim juga akan mengintegrasikan beberapa konsep dan prototipe

penguatan komunikasi orangtua-anak dari DRC ke dalam prototipe Kelas Keluarga di Indonesia. Beberapa hal yang perlu menjadi pertimbangan utama dalam uji *high-fidelity* mencakup:

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

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

¹ Blum, R. W., Mmari, K., & Moreau, C. (2017). It Begins at 10: How Gender Expectations Shape Early Adolescence Around the World. *Journal of Adolescent Health*, 61(4), S3–S4. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2017.07.009>.

² Moreau, C. et al. (2021). Gender and Health in Very Young Adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 69(1), S3–S4

³ Igras, S. M., Macieira, M., Murphy, E., & Lundgren, R. (2014). Investing in very young adolescents' sexual and reproductive health. *Global Public Health*, 9(5), 555–569. <https://doi.org/10.1080/17441692.2014.908230>

⁴ World Health Organization. (2011). The sexual and reproductive health of young adolescents in developing countries: Reviewing the evidence, identifying research gaps, and moving the agenda. Report of a WHO technical consultation. Geneva. https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/70569/WHO_RHR_11.11_eng.pdf;jsessionid=EBC86DB1A58AB4A2B9BADDCEBEE3773F1?sequence=1

⁵ Gender Norms and Adolescent Development, Health and Wellbeing in Indonesia: Results from the Global Early Adolescent Study and the Youth Voices Research conducted in Indonesia between July 2018 and July 2019. September 2019. Available at: <https://static1.squarespace.com/static/54431bbee4b0ba652295db6e/t/5da62619aaca7850a9f93f9f/1571169836763/E4A-National-Report-single.pdf>