

## PENGUNAAN *DESIGN THINKING* MODEL PADA KASUS BULLYING DI LINGKUNGAN SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Reza Fauzan Risch<sup>1</sup>, Roma Lilik Andrian<sup>1</sup>, Ryan Maulana<sup>1</sup>, Shofiyah Rahmah<sup>1</sup>, Asep Taryana<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Magister Manajemen Bisnis, <sup>2</sup>Sekolah Bisnis, IPB University

Email corresponding author: kang.astar@apps.ipb.ac.id

### Abstrak

*Bullying* sering terdengar dalam pemberitaan media massa tertulis maupun visual, yang terjadi pada generasi muda Indonesia. Sejiwa (2008) mendefinisikan *bullying* atau perundungan adalah tindakan penggunaan kekuasaan untuk menyakiti seseorang atau sekelompok orang, baik secara verbal, fisik, maupun psikologis sehingga korban merasa tertekan, trauma, dan tak berdaya. Korban dari *bullying* berisiko mengalami berbagai masalah kesehatan, baik secara fisik maupun mental, seperti gangguan tidur, gelisah dan depresi yang mungkin terbawa hingga usia dewasa. Keluhan pada kesehatan fisik pun mungkin terjadi seperti sakit kepala, sakit perut dan ketegangan otot. Hal ini juga membawa rasa tidak aman saat berada di lingkungan sekolah, dan penurunan semangat belajar dan prestasi akademis. Dalam kasus yang cukup langka, anak-anak korban *bullying* mungkin akan menunjukkan sifat kekerasan. Seperti yang dialami seorang remaja di Bali, yang membunuh temannya sendiri karena dendam akibat pelaku kerap menjadi target *bullying* oleh korban bertahun-tahun. Penulisan artikel ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan *design thinking* dalam usaha pencegahan *bullying* di sekolah dengan metode analisis deskriptif menggunakan jenis *literature review* untuk memaksimalkan penggunaan data. Hasil yang diperoleh ialah penerapan *design thinking* dapat dijadikan salah satu metode bagi sekolah untuk mencegah terjadinya perundungan di sekolah dan sebagai pengembangan strategi membangun lingkungan yang jauh dari *bullying* dalam sekolah.

**Kata Kunci:** *Design Thinking, Bullying, Sekolah, Remaja, Kesehatan Mental*

### Abstract

*Bullying is often heard in written and visual mass media coverage, which occurs in Indonesia's younger generation. Sejiwa (2008) defines bullying as the act of using force to hurt a person or group of people, either verbally, physically or psychologically so that the victim feels pressured, traumatized and helpless. Victims of bullying are at risk of experiencing various health problems, both physically and mentally, such as sleep disturbances, anxiety and depression which may carry over into adulthood. Complaints on physical health may also occur such as headaches, stomachaches and tense muscles. It also brings about a sense of insecurity in the school environment, and a decrease in enthusiasm for learning and academic achievement. In quite rare cases, children who are victims of bullying may show violent traits. As experienced by a teenager in Bali, who killed his own friend out of revenge because the perpetrators have often been the target of bullying by victims for years. Writing this article aims to explain the use of design thinking in an effort to prevent bullying in schools with a descriptive analysis method using a type of literature review to maximize the use of data. The results obtained are the application of design thinking which can be used as a method for schools to prevent bullying at school and as a development strategy to build an environment away from bullying at school.*

**Keywords:** *Design Thinking, Bullying, School, Teenager, Mental Health*

## PENDAHULUAN

Menurut Rakhmawati (2015), kehidupan sosial manusia dari beberapa tingkatan dan fase. Ketika manusia lahir, dia sebagai individu tumbuh dan berkembang di lingkungan keluarga. Seseorang melakukan kontak dan interaksi dengan keluarga, orang tua sebagai yang utama setiap hari. Fase pertama, bayi diajarkan nilai-nilai yang dipercaya oleh orang tuanya. Unayah & Sabarisman (2015) menuturkan bayi tumbuh dewasa menjadi remaja dan sebagai individu mulai mengenal lingkungan diluar keluarga yang lebih luas.

Sosialisasi yang dialami individu mulai bertambah luas. Individu mulai berinteraksi dengan teman sebayanya. Hal ini membuat keterampilan sosial individu makin meningkat. Wardah, Hastuti & Krisnatuti (2019), menjabarkan metode sosialisasi yang diterapkan ayah dengan rata-rata paling tinggi adalah pemberian standar aturan terhadap sesuatu perilaku, sedangkan ibu dengan metode latihan kemandirian. Jika nilai-nilai yang ditanamkan oleh kedua orang tuanya diserap dengan baik, maka keterampilan sosial yang dimiliki oleh individu tersebut bisa menjadi lebih baik. Hal itu disebabkan karena manusia tumbuh dan berkembang dari fase ke fase tanpa meninggalkan apa yang telah ia pelajari dari fase sebelumnya. Sebaliknya, apabila sosialisasi nilai-nilai yang ditanamkan keluarga kurang terserap oleh anak, maka bisa jadi perkembangan perilaku dan psikososialnya terhambat. Akibatnya, remaja mulai menunjukkan gejala-gejala patologis seperti kenakalan dan perilaku-perilaku berisiko lainnya, salah satunya adalah *bullying*. Made & Ketut (2020) menjelaskan mereka melakukan penyimpangan demi memenuhi kebutuhan hidup

Gladden et al, (2014), membahas sekolah menjadi salah satu tempat perilaku *bullying* sering terjadi. *Bullying* di sekolah sering melibatkan lebih dari satu anak yang menggertak atau membantu dalam penindasan. Perilaku ini berbahaya karena bisa meningkatkan resiko terkena depresi, sedih, atau putus asa. Juvenon, Wang & Espinoza (2010), menganalisis korban *bullying* juga memiliki kecenderungan untuk memiliki perilaku kesehatan yang buruk

Penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking. Menurut Dalsgaard (2014), Design Thinking dalam beberapa tahun terakhir menjadi konsep berpikir dalam menemukan ide yang mulai digemari oleh banyak orang dan akan menjadi konsep yang sangat diperlukan. Menurut Lockwood (2009), Design Thinking sangat esensial dengan manusia sebagai pusat proses inovasi yang menekankan pada *observation, collaboration, fast learning, visualization of ideas, rapid concept prototyping* dan *business analysis*, yang sangat berpengaruh pada inovasi dan strategi bisnis.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Design Thinking* dapat dijadikan alat yang relevan dalam membangun inovasi. Hal tersebut diharapkan akan menjadi solusi dari permasalahan pada penelitian ini.

## TINJAUAN PUSTAKA

### *Design thinking*

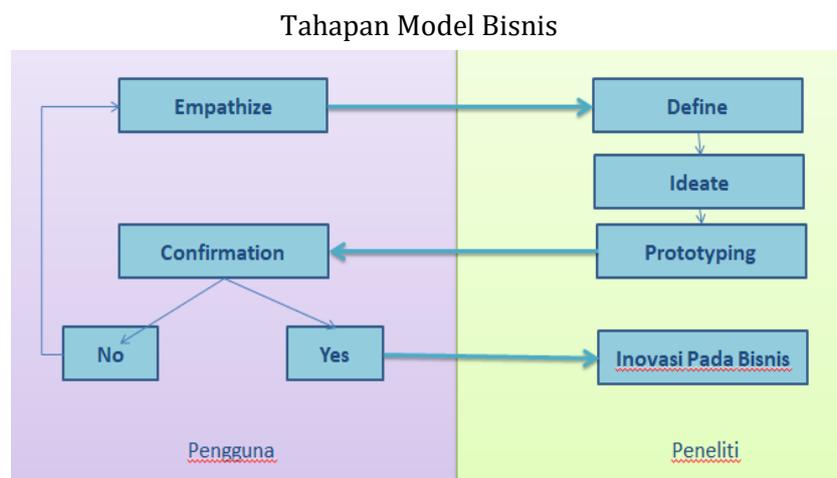
Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* sebagai alat analisis kebutuhan sekolah dalam menghasilkan upaya yang tepat untuk penanggulangan dan pencegahan kasus bullying. Design thinking memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah, dengan cara berpikir dan bekerja melalui serangkaian metode yang sederhana dan jelas. Metode ini membantu kita mengamati dan mengembangkan empati bagi pengguna, kemudian membantu kita memunculkan pertanyaan, hipotesis, dan menemukan relevansi. Design thinking mendefinisikan ulang masalah dengan pusat manusia, menghasilkan sejumlah ide dalam *brainstorming*, dan pengujian langsung menggunakan prototipe. *Design thinking* memiliki 5

tahapan utama yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada *empathize* ita harus memahami dan merasakan masalah yang akan harus diselesaikan, umumnya dilakukan dengan wawancara pengguna. *Define* menitik beratkan pada menentukan apa yang menjadi akar masalah dan apa saja yang dibutuhkan untuk penyelesaiannya. Tahap ketiga *Ideate* kita mulai mencari asumsi dan ide “*out of the box*” dengan *brainstorming*. Tahap *prototype* merupakan tahap pembuatan solusi yang ditemukan namun masih belum final. Tahap test adalah tahap diaplikasikannya solusi yang sudah di sempurnakan dari *prototype*, pada tahap ini diuji sampai solusi tersebut mendapatkan output yang dikehendaki, apabila masih kurang maka dapat kembali pada tahap sebelumnya kemudian dilakukan iterasi kembali.

### **Bullying**

*Bullying* adalah suatu perbuatan yang dilakukan secara sadar dengan tujuan menyakiti,merendahkan, dan melukai seseorang dan dilakukan berulang kali. Olweus (1997) mengatakan bahwa *bullying* adalah perilaku negatif yang mengakibatkan seseorang dalam keadaan tidak nyaman/terluka dan biasanya terjadi berulang ulang yang ditandai dengan adanya ketidakseimbangan kekuasaan antara pelaku dan korban. Perilaku *bullying* ini tidak lepas dari keinginan untuk berkuasa dan menjadi seseorang yang ditakuti di lingkungan sekolahnya. *Bullying* merupakan masalah bagi hampir setiap orang, keluarga, sekolah, bisnis dan masyarakat, hal ini juga terjadi pada berbagai usia, jenis kelamin, ras, agama atau status sosial ekonomi. Efek *bullying* dapat berlangsung seumur hidup seperti dampak pada ekonomi yang terkait, penurunan produktivitas, kehilangan waktu yang berharga. *Bullying* adalah perilaku yang sistematis, diarahkan oleh seseorang atau sekelompok orang kepada orang lain untuk menghina, merusak atau mengancam orang tersebut yang kemudian menciptakan risiko bagi kesehatan dan keselamatan.

### **METODE PENELITIAN**



Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran Inovasi pada objek penelitian. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang masalah-masalah manusia dan sosial, bukan mendeskripsikan bagian permukaan dari suatu realita. Penelitian dengan pendekatan kualitatif menekankan analisis proses dari proses berpikir secara induktif yang berkaitan dengan dinamika hubungan antar fenomena yang diamati dan senantiasa menggunakan logika ilmiah (Gunawan, 2015).

Data yang digunakan dalam penulisan artikel ini diperoleh dengan melakukan analisis dari sumber yang relevan yaitu dari buku, jurnal, website, dan lain-lain. Pembahasan dalam penulisan artikel ini menggunakan metode *Design Thinking* dengan melakukan analisa pada lima tahapan design thinking yaitu: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test* dengan Kasus Bullying di Lingkungan Sekolah Menengah Pertama

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun tahapan *Design Thinking* yang dikembangkan oleh Stanford University sebagai berikut : (1)*Empathize* (memahami perspektif dan perasaan customer, keluhan, keinginan customer), pada tahapan pertama, menurut penulis berdasarkan hasil analisis dan sumber yang kami didapat, kurangnya edukasi menjadi salah satu faktor bullying terjadi di lingkungan sekolah. Maka kita berusaha proaktif menanyakan kepada murid tentang masalah perundungan. (2)*Define* (masalah utama yang akan dipecahkan, dan definisikan menurut definisi customer). Pada tahap ke dua, penulis fokus terhadap masalah, yaitu bagaimana memberikan edukasi terkait bullying. Menentukan bagaimana edukasi dapat diberikan kepada remaja khususnya di sekolah tingkat pertama.(3) *Ideate* (mencari solusi berdasarkan pemecahan yang sudah kita definisikan). Dalam tahapan ini penulis fokus pada permasalahan dalam memberikan edukasi, sehingga munculah ide mengedukasi secara visual kepada seluruh remaja khususnya di sekolah tingkat pertama. Diharapkan dengan mengedukasi secara visual akan memberikan informasi kepada para pelaku maupun korban bullying bahwa perilaku tersebut tidak dibenarkan dan akan memberikan dampak negatif. Sekolah juga memberi wadah untuk para siswa agar dapat memberikan pengaduan perilaku perundungan melalui Kotak Pengaduan Perundungan (KPP) serta memfasilitasi agar para siswa dapat melakukan konseling mingguan dengan wali kelas agar dapat menyelesaikan permasalahan mereka. Selain itu, sekolah bekerjasama dengan organisasi eksternal atau komunitas yang bergerak dibidang anti perundungan pada remaja untuk mendukung dan mendampingi para siswa korban perundungan. (4) *Prototype* (membuat prototype atau representatif solusi yang konkrit dan yang bisa diindera). Pada tahap ini, penulis berpikir untuk dapat mengimplementasikan ide edukasi visual, dimana ide tersebut dapat diimplementasikan melalui spanduk, mading maupun grafiti pada tembok di lingkungan sekolah. Kotak pengaduan dibuat dan diletakkan pada ruang yang sudah disiapkan. konseling dapat dilakukan seminggu sekali atau dua minggu sekali, dan pihak sekolah dapat bekerja sama dengan komunitas anti perundungan seperti HoC, untuk mengadakan kegiatan yang bertajuk anti perundungan. (5) Prototipe *anti-bullying* berguna dalam menurunkan tingkat perundungan dan membawa kesadaran pada topik tersebut di sekolah menengah pertama. Meskipun program ini tidak akan dinikmati oleh seluruh siswa, namun prototipe ini bisa menyelamatkan siswa dari dampak negatif perundungan dengan membenamkan visual mereka dan menanamkan perilaku *anti-bullying* ke dalam pikiran bawah sadar siswa-siswa di sekolah menengah pertama.

## KESIMPULAN

Dilihat dari semua penjelasan ini dalam menggunakan metode design thinking pada penerapannya akan dilakukan dengan kelima tahapan yaitu *emphaty*, *define*, *ideation*, *prototype*, dan *test* dapat menyelesaikan permasalahan *bullying* melalui inovasi yang baru bagi sekolah tingkat menengah pertama. Penurunan jumlah kasus perundungan dapat menguntungkan sekolah dari segi ekonomi, yaitu meningkatkan pendapatan sekolah dengan peningkatan jumlah siswa yang mendaftar di sekolah setelah mengetahui sekolah tersebut aman dari perundungan. Hal ini penting bagi sekolah menengah pertama swasta yang seluruh pendapatan sekolah berasal dari murid-murid. Di sisi lain penggunaan metode design thinking dapat memberikan sebuah gambaran rencana ataupun solusi yang lebih mudah, fleksibel, terstruktur dan yang terpenting dapat memberikan jawaban atas berbagai peristiwa perundungan yang marak terjadi di sekolah. Penelitian di masa depan dibutuhkan untuk mengekang perilaku agresif dari pelaku *bullying*. Sikap guru, konselor, terhadap perilaku perundungan dapat dipelajari untuk mengetahui dampak kehadiran orang dewasa terhadap perilaku *bullying* di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dalsgaard, P., 2014. Pragmatism and Design Thinking. *International Journal of design*, 8(1).
- Gauthier, A. A. 2018. *The Bonhomie Project: An Anti-Bullying Program for Middle School Students. Honors Senior Capstone Projects*. 34.
- Gladden, R.M., Vivolo-Kantor, A.M., Hamburger, M.E. and Lumpkin, C.D. 2014. *Bullying surveillance among youths: Uniform definitions for public health and recommended data elements, 1.0*.
- Gunawan, I. 2015. *Metode penelitian kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hicks, J., Jennings, L., Jennings, S., Berry, S., & Green, D. A. 2018. Middle school bullying: Student reported perceptions and prevalence. *Journal of Child and Adolescent Counseling* 4(3), 195-208.
- Juvonen, J., Wang, Y., & Espinoza, G. 2011. Bullying experiences and compromised academic performance across middle school grades. *The Journal of Early Adolescence* 31(1), 152-173.3
- Lockwood, T. 2009. *Design thinking; integrating innovation, customer experience, and brand value*. New York: Allworth press.
- Made, S. N., & Ketut, S. N. 2020. Penyimpangan Perilaku Remaja di Perkotaan. *Kulturistik: Jurnal Bahasa dan Budaya* 4(2), 51-59.
- Noel, L. A., & Liub, T. L. 2017. Using design thinking to create a new education paradigm for elementary level children for higher student engagement and success. *Design and Technology Education* 22(1), n1.
- Olweus, D. 1997. Bully/victim problems in school: Facts and intervention. *European Journal of Psychology of Education*, 12(4), 495-510.
- Rakhmawati, I. 2015. Peran keluarga dalam pengasuhan anak. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 6(1), 1-18.
- Sejiwa, T. 2008. *Bullying: Panduan bagi orang tua dan guru mengatasi kekerasan di sekolah dan lingkungan*. Jakarta: Grasindo.
- Unayah, N., & Sabarisman, M. 2015. Fenomena kenakalan remaja dan kriminalitas. *Sosio Informa: Kajian Permasalahan Sosial dan Usaha Kesejahteraan Sosial*, 1(2).
- Wardah, F., Hastuti, D., & Krisnatuti, D. (2019). Pengaruh Metode Sosialisasi Orangtua Dan Kontrol Diri Terhadap Karakter Sopan Santun Remaja. *Jurnal Pendidikan Karakter* 10(2).