

SESI TANTANGAN (*Challenge Sessions*)

Tools for Policy Impact: A Handbook for Researchers

Daniel Start dan Ingie Hovland

Pendahuluan

Sudah diketahui bahwa kelompok-kelompok atau individu-individu berpikir dengan cara mengenali dan bereaksi terhadap pola-pola, dan sebagian besar reaksi tersebut muncul sebagai akibat pengalaman-pengalaman di masa lampau yang terbangun secara logis dan linear. Dengan kata lain, asumsi dasarnya adalah masa depan berkorelasi dengan masa lalu. Meskipun pemikiran seperti ini diperlukan dalam situasi tertentu, individu ataupun kelompok sering terkungkung oleh cara berpikir tersebut diatas, dan tidak mencoba untuk berpikir diluar cara tersebut. Bila berhadapan dengan tantangan baru atau tantangan berbeda, bagaimana seseorang terkondisi untuk berpikir menunjukkan mereka mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri.

Kebutuhan untuk mengaplikasikan pengertian ini dengan cara sederhana dan sistematis telah mendorong dikembangkannya instrumen Sesi Tantangan, yaitu: sebuah kerangka kerja penyelesaian masalah yang terstruktur, yang dimaksudkan untuk menciptakan suatu perubahan dalam cara sebuah kelompok atau seseorang berpikir dan menyelesaikan persoalan. Pendekatan ini ditemukan oleh seorang pegawai paten berkebangsaan Rusia Genrich Altshuller, yang melakukan studi atas 200.000 paten untuk melihat prinsip-prinsip dasar dan pola-pola produk yang paling inovatif di dunia. Ia menemukan bahwa paten yang paling berhasil terutama menyelesaikan "masalah inventif", yang didefinisikan sebagai paten yang terdiri dari persyaratan atau tantangan yang bertentangan. Gagasan ini diambil dan dikembangkan oleh de Bono, yang membuat gagasan ini menjadi sangat terkenal melalui teknik-teknik berpikir lateralnya.

Penjelasan Rinci Proses

Dasar Sesi Tantangan adalah menciptakan sejumlah pernyataan-pernyataan yang menantang, didefinisikan sebagai pernyataan provokatif yang disengaja mengenai situasi tertentu. Pernyataan-pertanyaan ini biasanya dibuat dengan mengambil kearifan yang sudah diterima – hal-hal tentang situasi yang sudah kita terima tanpa mempertanyakannya lagi - dan memperlakukan kearifan yang sudah diterima itu sebagai sesuatu yang tidak benar. Pertama-tama, untuk ini diperlukan penundaan atas penilaian terhadap sesuatu, dan penggunaan pernyataan menantang yang spesifik yang tidak kritis ini akan menggerakkan suatu gagasan tentang penyelesaian persoalan "pembalikan" logika akan membuat seseorang atau suatu kelompok menjauh dari cara berpikir konvensional, dan akan memberikan titik awal cara berpikir yang orisinal dan kreatif.

Sebagai contoh, kita dapat membuat pernyataan bahwa organisasi modern seharusnya tidak mempunyai perpustakaan secara fisik. Dalam banyak situasi, hal ini bukan sebuah gagasan yang baik. Namun, ini mendorong seseorang untuk memikirkan sebuah organisasi yang koleksi bukunya terdistribusi di rak-rak buku. Artinya, staff harus berjalan di kantornya, sehingga secara mereka punya kesempatan untuk berbicara dengan staff lainnya dalam perjalanannya menuju tempat buku tersebut. Ini akan berkontribusi pada penguatan interaksi informal yang sebenarnya adalah jantung dari pengetahuan dan belajar (*knowledge and learning*) dalam sebuah organisasi. Dengan contoh khusus ini, ada isu potensial, yaitu: keamanan, *stock maintenance* yang juga perlu dijawab bila pernyataan tantangan akan menjadi suatu kenyataan. Proses Sesi tantangan adalah sbb:

- Mengidentifikasi persoalan: Idealnya adalah problem yang didefinisikan dengan baik, atau isu yang dihadapi tim atau organisasi
- *Brainstorm* sejumlah pernyataan tantangan: Ini dapat dikerjakan dalam kelompok besar atau dalam pecah kelompok

- Gunakan pernyataan tantangan untuk menggerakkan gagasan-gagasan baru: jawablah pertanyaan berikut ini:
 - Apa konsekuensi-konsekuensi pernyataan tersebut?
 - Apa manfaat yang mungkin diperoleh?
 - Apa keadaan-keadaan khusus yang dibutuhkan untuk mencari solusi yang masuk akal?
 - Prinsip-prinsip apa yang diperlukan untuk mendukung dan membuatnya berjalan?
 - Bagaimana cara bekerjanya bila dilakukan sebagai suatu proses *step-by step*?
 - Apa yang akan terjadi bila serentetan kejadian diubah?
- Prioritaskan gagasan yang terbaik. Gunakan *pilot test* di lingkungan yang sebenarnya.
- Bentangkan tantangan seluas mungkin.