

**BUKU PANDUAN TEKNIS
INOVASI EDUKASI REMAJA TANGGUH BERBASIS
KOMUNITAS (E-RANTANG BASKOM)**



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS SOSIAL
UNIT PELAKSANA TEKNIS
PELAYANAN SOSIAL BINA REMAJA BLITAR
Jl. Jenderal A. Yani No. 30 Telp. (0342) 801220
Email : psbrblitar@gmail.com
BLITAR (66137)**

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah sebagai tanda syukur, kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena berkat limpahan RahmatNya Inovasi ini dapat tersusun dengan baik dan sukses, Aamiin.

Buku Panduan Tekhnis ini sebagai acuan terhadap pelaksanaan “Inovasi Edukasi Remaja Tangguh Berbasis Komunitas (E-Rantang Baskom)” yang nantinya diharapkan dapat memberikan nilai manfaat bagi terlaksananya praktek inovasi di masyarakat khususnya bagi Remaja yang ada di wilayah Provinsi Jawa Timur. Selain itu, praktek inovasi ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan sosial yang terjadi sehingga tidak terjadi berulang atau menyebar luas.

Selanjutnya, Buku Panduan ini akan disempurnakan seiring dengan pengembangan pelaksanaan inovasi sehingga inovasi ini selalu bersifat up-to date sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Oleh karenanya, kritik, masukan dan saran dari semua pihak diharapkan juga bisa menambah penyempurnaan inovasi ini serta dapat memberikan kemudahan pada semua pihak.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Blitar, 05 Juli 2022
Kepala Unit Pelaksana Teknis
Pelayanan Sosial Bina Remaja Blitar


Rini Widijati Antarlina, SH, M.Si
NIP. 19641126 1986032 013

DAFTAR ISI

Halaman Cover	1
Kata Pengantar	2
Daftar Isi	3
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	4
1.2 Tujuan Pelaksanaan Inovasi	5
1.3 Manfaat Inovasi	5
BAB II TEKNIS PANDUAN INOVASI	
2.1 Konsepsi Inovasi	8
2.1 Dasar Hukum Operasional	8
2.3 Sumber Daya Yang Dibutuhkan	9
2.4 Tata Cara Pelaksanaan Inovasi	10
2.5 Rancang Bangun dan Timeline Terbentuknya Inovasi	13
BAB III PENUTUP	
3.1 Simpulan	17
3.2 Saran-Saran	17

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

World Health Organization (WHO) mendefinisikan remaja (*adolescence*) sebagai suatu periode kehidupan yang berada pada rentang usia 10-19 tahun. Pada masa tersebut terjadi perubahan biologis dan psikis secara cepat. Remaja menjadi sangat sensitif, suasana hati (*mood*) dan tingkat kepercayaan diri mereka dapat berubah dalam waktu yang singkat. Selain tantangan dalam diri yang dirasakan oleh remaja, ternyata remaja juga berhadapan dengan harapan dari lingkungan yang juga cukup membuat mereka tidak nyaman.

Pada masa remaja, individu diharapkan tidak lagi bergantung pada orang lain/orang tua namun sudah dapat secara mandiri membuat keputusan-keputusan dalam kehidupannya. *Dalam menghadapi tantangan tersebut, setiap remaja pasti memiliki kapasitas, kemampuan dan cara yang berbeda untuk memutuskan suatu permasalahan tertentu. Lingkungan keluarga, sekolah, dan pertemanan memiliki kontribusi yang besar terhadap kemampuan remaja dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Masalah dapat terjadi ketika remaja tidak memiliki pengetahuan dan kapasitas yang cukup atau mumpuni dalam menjalani perubahan yang terjadi dalam setiap kehidupan. Begitu pula permasalahan akan semakin sulit ketika lingkungan keluarga kurang atau tidak memiliki kemampuan dalam mendampingi dan memantau perkembangan anaknya. Hal ini yang menjadi sebab musabab remaja menggunakan pengertian menurut pemikirannya sendiri yang kemudian membuat keputusan tanpa pertimbangan. Akibatnya, remaja dapat terjerumus pada jalan yang salah dan menjadi korban dari sesuatu hal yang negatif seperti narkoba, bergabung dengan Punk, mengikuti ajakan teman sebaya, dan lain sebagainya.*

Menurut data KemenPPPA, jumlah kekerasan terhadap anak pada 2019 sebanyak 11.057 kasus terdiri dari kekerasan fisik 3.401 kasus, kekerasan psikis 2.527 kasus, seksual 6.454, eksploitasi 106 kasus, tindak pidana perdagangan orang (TPPO) 111 kasus, penelantaran 850 kasus, dan kasus kekerasan lainnya 1.065 kasus. Kemudian pada 2020, jumlah kekerasan terhadap anak meningkat menjadi 11.278 kasus, di antaranya kekerasan fisik 2.900 kasus, psikis 2.737 kasus, kekerasan seksual 6.980 kasus, eksploitasi 133 kasus, TPPO 213 kasus, penelantaran 864 kasus, dan kasus kekerasan lainnya sebanyak 1.121. Terbaru pada 2021 data Januari-September, jumlah kekerasan pada anak sebanyak 9.428 kasus. Terdiri dari kekerasan fisik 2.274 kasus,

psikis 2.332, seksual 5.628 kasus, eksploitasi anak 165 kasus, TPPO 256 kasus, penelantaran 652 kasus, dan kasus kekerasan lainnya sebanyak 1.270 kasus.

Kompleksitas permasalahan remaja di atas menjadi alasan pentingnya edukasi atau pemberian pengetahuan bagi penerima manfaat agar dapat berfungsi secara sosial dan mampu memenuhi kebutuhan-kebutuhannya. Dalam hal ini, edukasi terhadap penerima manfaat dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan memberikan konseling. Konseling yaitu proses interaksi antara konselor dan konseli sebagai kegiatan membantu konseli menemukan pemecahan masalah (Yuliani, 2018). Pada kenyataan yang sering terjadi, remaja lebih memilih sharing atau curhat kepada teman sebayanya, daripada ke orang tua maupun guru Bimbingan Konseling yang ada di sekolah. Hal ini disebabkan karena remaja memiliki anggapan bahwasanya orang tua tidak dapat mengerti kemauan anak, seolah orang tua menekan keinginannya terhadap anak, dan hanya teman sebaya atau sepermainan yang dapat memahami kondisi remaja pada saat itu.

Remaja dan teman sebayanya memang memiliki kesamaan usia dan mungkin kondisi permasalahan yang juga hampir sama, namun belum memiliki kapasitas untuk saling membantu, membimbing, dan mengambil keputusan secara professional sebagai penyelesaian masalah. Oleh karena itu, konseling perlu dilakukan secara professional oleh ahlinya atau yang telah memiliki kapasitas sebagai konselor. Adanya konseling dengan ahli, remaja bisa mendapatkan :

1. Tempat yang nyaman untuk bercerita dan berdiskusi tentang masalah personal, serta sebagai pendengar setia;
2. Seseorang yang dapat dipercaya untuk menjaga kerahasiaan masalah maupun identitas penerima manfaat;
3. Seorang professional yang dapat memahami jalan pikiran remaja, memberikan pendampingan, dan problem solving terbaik;
4. Kesempatan untuk mengeluarkan seluruh keluhan hati dan pikiran.

Edukasi terhadap remaja tidak hanya untuk remaja dengan masalah kepribadian atau perilaku, namun juga untuk remaja yang bingung, kewalahan, atau belum siap menjalani masa remajanya. Konseling bagi remaja pada umumnya juga tidak kalah penting dari konseling terhadap remaja yang menyangkut permasalahan. Hal ini dikarenakan konseling dapat membantu remaja dalam memahami diri sendiri, lingkungannya, teman sebayanya, dan potensi yang dimiliki.

Hal tersebut menjadi faktor urgencitas mengapa banyak platform media online yang gencar memberikan sosialisasi melalui *talk-show*, *webinar*, *podcast*, atau layanan konseling secara online bagi remaja secara gratis maupun berbayar. Selain itu harus ada pihak (advocat) yang membantu Remaja untuk dapat mengakses system sumber yang dimanfaatkan guna memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan permasalahan mereka, serta memberdayakan Remaja agar dapat memiliki kekuatan. Melakukan kampanye sosial untuk mendorong Remaja agar mampu menjadi Agent of Change bagi dirinya sendiri maupun orang lian.

Faktor diatas yang juga mendorong UPT PSBR Blitar untuk menciptakan inovasi publik sebagai jawaban dari tantangan yang dialami remaja dewasa ini. Tidak hanya memberikan layanan konseling tetapi juga memberikan edukasi tentang berbagai permasalahan sosial yang terjadi sehingga penerima manfaat dapat mengetahui solusi yang dapat dilakukan dan dampak yang dapat dihindari serta diperbaiki. Adapun inovasi yang dilakukan yaitu Edukasi Remaja Tangguh Berbasis Komunitas yang kemudian disingkat E-RANTANG BASKOM.

1.2 Tujuan Melakukan Inovasi

1.2.1. Tujuan Umum

Inovasi ini bertujuan untuk menciptakan remaja yang dapat berfungsi secara sosial, yang artinya remaja mampu memenuhi kebutuhannya, menjalankan tugas dan perannya sesuai dengan status sosialnya di amasyarakat, serta mampu mengatasi permasalahan yang dialami secara bijak.

1.2.2. Tujuan Khusus

- a. Memberikan edukasi tentang permasalahan sosial yang terjadi pada remaja dewasa ini.
- b. Memberikan stimulus pada remaja untuk membangkitkan motivasi dirinya agar mampu mengambil inisiatif atau tindakan positif demi meraih suatu tujuan.
- c. Menghubungkan remaja dengan sistem sumber yang dapat diakses untuk memenuhi kebutuhan dan problem solving mereka.

1.3 Manfaat

Inovasi E-Rantang Baskom diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- 1.3.1. Dapat meningkatkan pemahaman masyarakat utamanya Remaja tentang berbagai permasalahan sosial yang terjadi seperti penelantaran (sosial, ekonomi, dan mental), pencurian, tindak kriminal (kekerasan fisik, kekerasan verbal, kekerasan

seksual, bahaya narkoba, bullying, seks bebas yang dapat beresiko terkena penyakit menular seksual/PMS, HIV/AIDS, pernikahan dini, penyalahgunaan media sosial, pelanggaran lalu lintas, putus sekolah yang dapat menyebabkan kemiskinan dan degradasi mental).

- 1.3.2. Dapat meningkatkan motivasi masyarakat utamanya Remaja dalam mengambil inisiatif atau tindakan positif untuk meraih tujuan terbaik dalam hidup.
- 1.3.3. Dapat memberikan kemudahan masyarakat utamanya Remaja dalam mengakses sistem sumber yang dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan dan problem solving mereka.

BAB II

TEKNIS PANDUAN INOVASI

2.1 Konsep Inovasi E-Rantang Baskom

Drucker (1990:1 dan 11) berpendapat bahwa ”inovasi adalah sebagai perubahan yang menciptakan dimensi baru kinerja”. Dalam konteks lain inovasi adalah pengenalan cara-cara baru atau kombinasi baru dari cara-cara lama dalam mentransformasikan input menjadi output sehingga menghasilkan perubahan besar dalam perbandingan antara nilai guna dan harga yang ditawarkan kepada konsumen dan atau pengguna (Fontana, 2009: 22).

Inovasi **Edukasi Remaja Tangguh Berbasis Komunitas** yang kemudian disingkat menjadi **E-Rantang Baskom** adalah inovasi dari UPT PSBR Blitar sebagai sebuah langkah dalam membantu menjawab tantangan yang sedang dihadapi remaja yang biasa disebut dengan Generasi Z (1995-2010) maupun Generasi Alpha (2011-2025) seperti Penelantaran (ekonomi, sosial dan mental), Pencurian dan tindak criminal lainnya, Kekerasan (verbal, fisik dan seksual), Bahaya Narkoba, Bullying, Seks Bebas yang kemudian dapat berisiko terkena Penyakit Menular Seksual (PMS) dan HIV/AIDS, Pernikahan Dini, Penyalahgunaan Media Sosial, Pelanggaran Lalu Lintas, Putus Sekolah yang kemudian dapat bermuara pada timbulnya kemiskinan dan degradasi mental yang semua ini akan menjadi sebuah lingkaran setan.

Maka UPT PSBR Blitar hadir di tengah-tengah masyarakat untuk memberikan edukasi tentang isu-isu yang sedang berkembang tersebut. Selain edukasi berupa social campaign (kampanye sosial), E-Rantang Baskom juga akan memberikan konseling pada para remaja yang memiliki masalah dalam kehidupannya, memberikan solusi dan Advokasi, menjadi Broker untuk menghubungkan para Remaja dengan sistem sumber yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang mereka hadapi. E-Rantang Baskom bergerak, datang, dan hadir di tengah masyarakat khususnya dalam hal ini Remaja untuk memberikan ruang bagi Remaja dalam berkreasi dan berinovasi serta memberikan kesempatan untuk para Remaja menjadi Tangguh. Tidak hanya kuat secara fisik namun juga baik secara sosial, mental dan spiritual.

2.2 Dasar Hukum Operasional

Adapun dasar hukum yang menjadi landasan pijakan dari Inovasi tersebut adalah :

- a. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2009 tentang Kesejahteraan Sosial;
- b. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2019 tentang Pekerja Sosial;

- c. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak;
- d. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak;
- e. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
- f. World Health Organization (WHO) yang mendefinisikan tentang Remaja;
- g. Data Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak;

2.3 Sumber Daya yang Dibutuhkan

Dalam perspektif yang luas, inovasi muncul dalam kehidupan organisasi dengan spektrum yang luas. Organisasi harus memiliki kapasitas untuk melakukan inovasi. Kemampuan untuk berinovasi ini ditentukan oleh beberapa faktor, sebagaimana dikemukakan Trimo (1986:19), yaitu: 1). Faktor yang paling kritis adalah sumber-sumber dana; 2). Faktor yang kedua ialah kesiapan kapasitas para anggota dalam organisasi tadi; dan 3). Karakteristik-karakteristik organisasi yang bersangkutan; seperti pendistribusian wewenang dalam pengambilan keputusan serta kekuatan (regidity) cara-cara beroperasinya organisasi yang bersangkutan.

Secara kongkrit terkait dengan sumber daya yang dibutuhkan untuk mendukung terlaksananya Inovasi E-Rantang Baskom sebagai berikut :

2.3.1. Sumber Daya Manusia

Sumber daya Manusia yang terlibat dalam pelaksanaan Inovasi E-Rantang Baskom antara lain :

- a. Kepala UPT PSBR Blitar sebagai Pelindung
- b. Pengawas/Pejabat Struktural sebagai Penanggung Jawab, Ketua, dan Sekretaris
- c. Pejabat Fungsional dan Staf sebagai pelaksana teknis
- d. Sistem Sumber yang dapat diakses untuk memenuhi kebutuhan masyarakat utamanya Remaja

2.3.2. Sumber Daya Teknologi dan Informasi

Sumber Daya Teknologi dan Informasi adalah ketersediaan sarana dan prasarana inovasi meliputi instrumen teknologi dan informasi yang dibutuhkan, antara lain :

- a. Komputer/Laptop/Printer
- b. Internet
- c. Media Edukatif seperti alat permainan/outbound sebagai penunjang
- d. HP/Android yang dibutuhkan

2.3.3. Sumber Daya Keuangan

Inovasi E-Rantang Baskom dilaksanakan di Provinsi Jawa Timur khususnya Kabupaten dan Kota Blitar dengan sumber pendanaan yang berasal dari Dokumen Pelaksanaan Anggaran (DPA) Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Sosial Bina Remaja (UPT PSBR) Blitar sesuai dengan alokasi yang telah ditentukan.

2.4. Tata Cara Pelaksanaan Inovasi

Terdapat beberapa bentuk inovasi E-Rantang Baskom yang dilaksanakan dengan metode dan strategi sebagai berikut :

a. Bentuk Inovasi

1. Social Campaign (Kampanye Sosial)

Notoatmodjo mengatakan bahwa edukasi adalah suatu upaya yang telah direncanakan seseorang agar dapat memberi pengaruh lebih baik kepada orang lain. Dalam hal ini E... RANTANG BASKOM hadir memberikan pengaruh baik kepada Remaja dengan melakukan Social Campaign berupa Video Layanan Masyarakat yang diunggah di media sosial seperti *Instagram*, *Facebook*, *Youtube*, *TikTok*. Melakukan sosialisasi ke masyarakat secara langsung di daerah dengan memanfaatkan jaringan yang ada atau stake holder setempat mulai dari tingkat RT, RW. Kelurahan, Kecamatan, Bupati/Walikota, Balai Latihan Kerja (BLK) dan Dinas-dinas yang ada.

Membuat *Podcast* atau *Live Streaming* membahas tentang isu-isu yang sedang dihadapi oleh Remaja yang berkolaborasi dengan Remaja sebagai unsur utama yang hadir, Pekerja Sosial di berbagai *setting* (Anak, Narkoba, Kesehatan, Koreksional), serta pihak lain yang dapat dijadikan sistem sumber untuk mendukung kegiatan E... RANTANG BASKOM seperti Puskesmas (tenaga kesehatan), Psikolog, *Content Creator*, Badan Narkotika Nasional (BNN), Kepolisian (Satlantas, PPA), Kodim, Dinas Pendidikan dan lain sebagainya.

Gerakan Remaja Sehat Jasmani (Gramasi) dengan melakukan kegiatan senam pagi setiap hari Jumat Pukul 07.00-08.00 WIB. Hal ini untuk meningkatkan motivasi Remaja untuk melakukan olahraga dari pada *rebahan* di pagi hari. Sehingga akan berdampak pada meningkatnya kualitas Kesehatan Remaja.

2. Konseling

Robinson (M. Surya dan Rochman N., 1986:25) dalam Syamsu Yusuf (2009:43) konseling adalah semua bentuk hubungan antara dua orang, dimana yang seorang, yaitu klien dibantu untuk lebih mampu menyesuaikan diri secara efektif terhadap dirinya sendiri dan lingkungannya. Suasana hubungan konseling ini meliputi penggunaan wawancara untuk memperoleh dan memberikan berbagai informasi, melatih atau mengajar, meningkatkan kematangan, memberikan bantuan melalui pengambilan keputusan dan usaha-usaha penyembuhan (terapi).

Bentuk utama dari inovasi ini adalah dengan memberikan konseling baik terhadap individu maupun kelompok remaja yang mengalami permasalahan. Pemberian konseling dalam hal ini yaitu proses belajar dengan membantu individu maupun kelompok dalam memahami masalah yang sedang dihadapi, membimbing dan mendorong penerima manfaat untuk mengambil keputusan dari alternatif-alternatif penyelesaian masalah secara bertanggung jawab, serta mengarahkan penerima manfaat dalam memahami potensi dirinya.

Terdapat 3 tahapan konseling yaitu membangun relasi, menggali masalah secara mendalam, dan menggali solusi alternatif pemecahan masalah. Konseling memiliki ragam model layanan yaitu **secara langsung dengan face to face** atau luring (luar jaringan) dan **layanan dalam dunia cyber** yaitu salah satu strategi konseling yang bersifat virtual melalui bantuan koneksi internet

3. Advokasi

Advokasi digambarkan sebagai mempromosikan akses Remaja ke layanan, hak, manfaat, dan hak yang mereka miliki diklaim sebagai sesuatu yang sah. Johnson (1995) dan Teare dan McPheeters (1970) mengidentifikasi peran advokat sebagai orang yang membantu klien dalam hal ini Remaja untuk mendapatkan layanan dalam situasi dimana mereka dapat menolak atau membantu memperluas layanan dalam kebutuhan tertentu.

Selain itu advokasi digambarkan sebagai sebuah upaya Pemberdayaan yang biasanya disajikan dalam konteks mendorong Remaja baik secara individu atau kelompok untuk mengambil kendali nasib mereka. Menurut, Moxley dan Freddolino (1994) Pemberdayaan ini dianggap sebagai sarana untuk meningkatkan kesejahteraan manusia, melalui proses pengembangan keterampilan dan dukungan yang mengarah pada pemberdayaan. Berarti bahwa

advokat tidak mendominasi atau menetapkan agenda untuk Remaja karena kebutuhan klien adalah fokus eksklusif. Pengacara berkolaborasi dengan klien, dan bersama-sama, mereka melanjutkan ke arah yang disepakati. Pemberdayaan berarti tidak hanya memungkinkan untuk melakukan suatu kegiatan, tetapi juga memotivasi Remaja dan keterampilan mengajar yang diperlukan untuk berinteraksi dengan lingkungan Remaja ini.

E-Rantang Baskom hadir untuk mengaitkan para Remaja dengan sistem sumber yang dapat membantu dalam memenuhi kebutuhan dan menangani masalah yang Remaja hadapi. Serta proses *empowering* bagaimana membantu Remaja untuk dapat menjadi Remaja yang Tangguh dan menjadi bagian dari Sistem Perubahan atau *Agent of Change*. Tidak hanya bagi dirinya sendiri namun bagi orang lain.

b. Metode

Metode yang digunakan dalam inovasi E-Rantang Baskom adalah *Social Group Work* (Praktik Pekerjaan Sosial dengan Kelompok) dan *Social Case Work* (Praktik Pekerjaan Sosial dengan Individu).

c. Strategi

1. Kolaborasi

Kolaborasi adalah suatu bentuk kerja sama untuk menyalurkan gagasan atau ide untuk menyelesaikan suatu permasalahan demi tujuan bersama. Strategi ini digunakan untuk melibatkan kerja sama dari berbagai pihak seperti, Pekerja Sosial di berbagai setting, Dinas Sosial, Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Dinas Kesehatan, Dinas Pendidikan, Satpol PP, Psikolog, Badan Narkotika Nasional, Kodim 0808, Kepolisian, Organisasi Keagamaan, *Content Creator* dan Motivator untuk berpartisipasi secara aktif dalam memberikan perubahan terhadap remaja yang mengalami permasalahan sosial. Teknik dalam strategi kolaborasi ini yaitu dengan membangun kepercayaan melalui partisipasi aktif dari remaja bermasalah sosial dengan tim inovasi dan sistem sumber yang terlibat dalam permasalahan remaja.

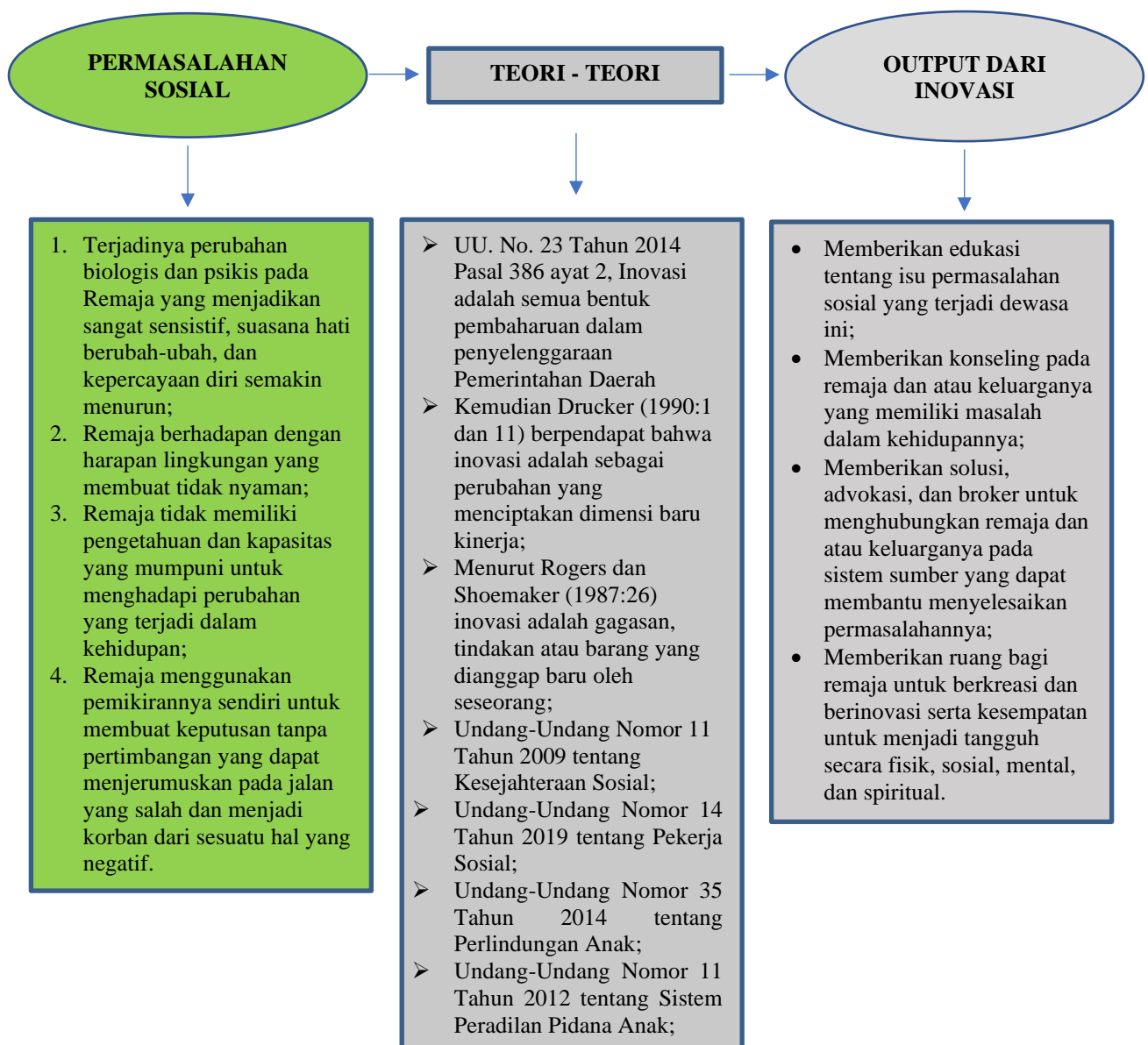
2. Kampanye

Kampanye merupakan strategi pemberian informasi kepada remaja dan masyarakat tentang upaya pengembalian dan peningkatan keberfungsian sosial manusia sesuai dengan peran dan status sosialnya dalam masyarakat. Teknik yang digunakan dalam strategi kampanye yaitu persuasi dan edukasi. Teknik

persuasi dilakukan melalui *lobbying* kepada Dinas Sosial, Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Dinas Kesehatan, Dinas Pendidikan, Satpol PP, Psikolog, Badan Narkotika Nasional, Kodim 0808, Kepolisian, Organisasi Keagamaan, *Content Creator* dan Motivator agar berkenan memberi dukungan terhadap inovasi E-Rantang Baskom. Sedangkan teknik edukasi diberikan langsung baik luring maupun daring kepada remaja dan masyarakat terkait tujuan dan manfaat dari inovasi E-Rantang Baskom sehingga dapat dijangkau oleh siapapun dan dimanapun

2.5. Rancang Bangun dan Timeline Terbentuknya Inovasi

a. Rancang Bangun Inovasi



Penjelasan :

- Inovasi E-Rantang Baskom berawal dari suatu permasalahan yang muncul di masyarakat utamanya dalam lingkungan Remaja yaitu terjadinya perubahan biologis dan psikis pada Remaja yang menjadikan sangat sensitif, suasana hati berubah-ubah, dan kepercayaan diri semakin menurun; Remaja berhadapan dengan harapan lingkungan yang membuat tidak nyaman; Remaja tidak memiliki pengetahuan dan kapasitas yang mumpuni untuk menghadapi perubahan yang terjadi dalam kehidupan; Remaja menggunakan pemikirannya sendiri untuk membuat keputusan tanpa pertimbangan yang dapat menjerumuskan pada jalan yang salah dan menjadi korban dari sesuatu hal yang negatif.
- Perlu adanya suatu terobosan pembaharuan layanan kesejahteraan sosial di lingkungan masyarakat khususnya Remaja yang ada di Provinsi Jawa Timur. Terdapat beberapa teori yang mendukung dalam rangka mengoptimalkan capaian tujuan layanan kesejahteraan sosial diantaranya :
 - 1) UU. No. 23 Tahun 2014 Pasal 386 ayat 2, Inovasi adalah semua bentuk pembaharuan dalam penyelenggaraan Pemerintahan Daerah;
 - 2) Teori Drucker (1990:1 dan 11) berpendapat bahwa inovasi adalah sebagai perubahan yang menciptakan dimensi baru kinerja;
 - 3) Teori Rogers dan Shoemaker (1987:26) inovasi adalah gagasan, tindakan atau barang yang dianggap baru oleh seseorang;
 - 4) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2009 tentang Kesejahteraan Sosial;
 - 5) Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2019 tentang Pekerja Sosial;
 - 6) Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak;
 - 7) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak.
- Pada praktiknya, inovasi E-Rantang Baskom diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan sehingga keberfungsian sosial penerimanya dapat kembali baik dan atau meningkat. Adapun output dari adanya inovasi E-Rantang Baskom pada masyarakat khususnya Remaja yang ada di Provinsi Jawa Timur yaitu memberikan edukasi tentang isu permasalahan sosial yang terjadi dewasa ini; memberikan konseling pada remaja dan atau keluarganya yang memiliki masalah dalam kehidupannya; memberikan solusi, advokasi, dan broker untuk menghubungkan remaja dan atau keluarganya pada sistem

sumber yang dapat membantu menyelesaikan permasalahannya; dan Memberikan ruang bagi remaja untuk berkreasi dan berinovasi serta kesempatan untuk menjadi tangguh secara fisik, sosial, mental, dan spiritual.

b. Timeline Terbentuknya Inovasi

No	Nama Kegiatan	Tahun 2022							
		Bulan Ke-							
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober
1.	Inisiasi Inovasi (Rapat pembentukan dan perancangan inovasi)								
2.	Perancangan Administrasi Inovasi (SK dan Pedoman Teknis)								
3.	Persiapan Penerapan Inovasi								
4.	Uji Coba Inovasi								
5.	Penerapan Inovasi								

Penjelasan

- Timeline ini dibuat sejak Bulan Juni Tahun 2022 yang merupakan hasil dari Monitoring dan Evaluasi Kegiatan Pendampingan dan Respon Kasus/Pengaduan permasalahan sosial yang masuk ke UPT PSBR Blitar. Oleh karena itu, perlu adanya terobosan atau inovasi yang dapat membantu mengatasi permasalahan sosial yang marak terjadi khususnya pada Remaja yang ada di Provinsi Jawa Timur. Sehingga UPT PSBR Blitar menginisiasi inovasi yang bernama Edukasi

Remaja Tangguh Berbasis Komunitas (E-Rantang Baskom) yang dapat mawadahi dan membantu mengatasi keluhan masyarakat khususnya permasalahan sosial yang berkaitan dengan Remaja. Dalam proses perancangan, terdapat beberapa hal yang perlu direvisi dan diperbaiki agar inovasi yang diterapkan dapat memberikan manfaat yang maksimal. Dan pada penerapannya, inovasi E-Rantang Baskom juga terus melakukan evaluasi setiap kali selesai melaksanakan kegiatan untuk terus dilakukan penjadwalan perbaikan yang lebih tanggap, inovatif, dan responsif.

BAB III PENUTUP

3.1 Simpulan

Buku Panduan Teknis ini sebagai acuan terhadap pelaksanaan “Inovasi E-Rantang Baskom” yang nantinya diharapkan dapat memberikan nilai manfaat bagi terlaksananya praktek inovasi di masyarakat khususnya bagi Remaja yang ada di Provinsi Jawa Timur. Selain itu, adanya Buku Panduan Teknis inovasi ini diharapkan dapat memberikan informasi yang jelas dan mudah dipahami untuk meningkatkan pelayanan kesejahteraan sosial bagi Pemerlu Pelayanan Kesejahteraan Sosial (PPKS) dan semakin banyak orang tertolong dari permasalahan yang dihadapi.

Diperlukan usaha yang inovatif untuk mewujudkan tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam inovasi E-Rantang Baskom. Dalam hal ini diperlukan kerjasama dan kolaborasi semua pihak yang dapat terlibat aktif dalam pelaksanaan inovasi diantaranya akademisi, pemerintahan, media massa, wirausaha, organisasi, dan motivator. Hal ini bertujuan agar output yang tersampaikan dapat diterima, berwujud nyata, mendapat hasil atau manfaat yang maksimal, dan menjadikan Remaja yang ada di Provinsi Jawa Timur memiliki pengetahuan dan kapasitas yang mumpuni untuk menjalani kehidupannya.

3.2 Saran-Saran

Perlu adanya saran dan masukan untuk penyempurnaan Buku Panduan Teknis inovasi E-Rantang Baskom yang membangun sebagai berikut :

- a. Melakukan penyempurnaan Buku Panduan Teknis Pelaksanaan Inovasi setiap periode dengan mengadaptasi pada perubahan dan pengembangan inovasi;
- b. Melaksanakan Klinik Coaching dan Mentoring dalam bentuk Bimbingan Teknis dan Asistensi yang dilaksanakan oleh Badan Riset dan Inovasi Daerah (BRIDA) Provinsi Jawa Timur;
- c. Melaksanakan Monitoring dan Evaluasi bersama Tim setelah pelaksanaan atau penerapan inovasi untuk memperbaiki dan atau memperbaharui metode atau strategi yang kurang maksimal.

Blitar, 05 Juli 2022
Kepala Unit Pelaksana Teknis
Pelayanan Sosial Bina Remaja Blitar


Rini Widiyati Antarlina, SH, M.Si
NIP. 19641126 1986032 013