

ROLE STORMING

OLEH RUDY C TARUMINGKENG



Rudy C Tarumingkeng: Role Storming - Konsep, Teori, dan Aplikasi

Oleh:

Prof Ir Rudy C Tarumingkeng, PhD
Guru Besar Manajemen, NUP: 9903252922

© RUDYCT e-PRESS

<https://rudycct.com/ab/Buku-Artikel-rudycct-23-24.htm>

Bogor, Indonesia

29 Sept 2025

ROLE STORMING: KONSEP, TEORI, DAN APLIKASI

Pendahuluan

Dalam dunia manajemen, kreativitas, dan inovasi, berbagai teknik telah dikembangkan untuk merangsang munculnya ide-ide baru. Salah satu metode yang relatif unik dan efektif adalah **Role Storming**. Berbeda dengan *brainstorming* tradisional yang mengandalkan kontribusi spontan dari individu, *role storming* menekankan pada kemampuan peserta untuk **berpikir dari perspektif peran lain**—baik orang nyata, tokoh imajiner, maupun karakter arketipal.

Metode ini berangkat dari keyakinan bahwa keterbatasan dalam berpikir sering muncul karena individu terikat pada identitas pribadi, pengalaman, dan kerangka kerja yang sudah ada. Dengan melangkah keluar dari “diri sendiri” dan masuk ke dalam peran lain, peserta dapat melepaskan hambatan psikologis, melampaui bias pribadi, dan menghasilkan solusi kreatif yang mungkin tidak terpikirkan sebelumnya.

Artikel panjang ini akan membahas konsep *role storming* dari perspektif sejarah, teori, mekanisme, serta penerapannya di berbagai bidang.

Bab I: Latar Belakang dan Definisi Role Storming

1.1 Sejarah Singkat

Role storming diperkenalkan oleh **Rick Griggs** pada tahun 1980-an sebagai variasi dari *brainstorming*. Ia menyadari bahwa banyak peserta

dalam sesi brainstorming merasa takut dihakimi atau ragu mengungkapkan ide "gila" karena khawatir akan reputasi mereka. Untuk mengatasi hal ini, Griggs mengusulkan agar peserta "memainkan peran" saat memberikan ide.

1.2 Definisi Formal

Role storming dapat didefinisikan sebagai:

"Sebuah teknik kreatif untuk menghasilkan ide dengan meminta peserta berperan sebagai tokoh atau pihak tertentu, sehingga mereka dapat mengekspresikan ide tanpa terikat oleh identitas pribadi mereka."

Contoh sederhana: jika kita membahas inovasi produk baru, seorang peserta mungkin diminta "berperan sebagai Steve Jobs," atau "sebagai pelanggan remaja," atau bahkan "sebagai alien yang baru pertama kali mengenal manusia."

1.3 Perbedaan dengan Brainstorming

Brainstorming: peserta berbicara atas nama diri sendiri.

Role Storming: peserta berbicara atas nama tokoh/peran tertentu.

Bab II: Landasan Psikologis Role Storming

2.1 Teori Peran (Role Theory)

Dalam psikologi sosial, *role theory* menjelaskan bahwa perilaku individu sangat dipengaruhi oleh peran sosial yang ia mainkan. Dengan "berganti peran," seseorang dapat mengakses perspektif baru.

2.2 Psikologi Kreativitas

Role storming mendorong **divergen thinking**, yaitu berpikir keluar dari pola linear. Dengan melepas identitas pribadi, hambatan seperti rasa takut salah atau takut terlihat bodoh dapat diminimalisasi.

2.3 Fenomena "Deindividuasi"

Dalam kondisi tertentu, individu merasa bebas ketika identitasnya digantikan oleh identitas kolektif atau peran lain. Hal ini serupa dengan mekanisme *role playing* dalam teater atau simulasi bisnis.

Bab III: Tujuan dan Manfaat Role Storming

3.1 Tujuan

Menghasilkan ide-ide baru dengan perspektif yang lebih luas.

Mengurangi hambatan psikologis dan sosial.

Mendorong partisipasi aktif dari semua anggota.

Menstimulasi pemikiran lintas-disiplin.

3.2 Manfaat Praktis

Dalam bisnis: menemukan strategi pemasaran kreatif.

Dalam pendidikan: melatih empati siswa melalui perspektif lain.

Dalam pemerintahan: memahami kebijakan dari perspektif warga.

Dalam riset: menantang asumsi yang sudah mapan.

Bab IV: Proses Pelaksanaan Role Storming

4.1 Tahap Persiapan

Tentukan masalah utama.

Misalnya: "Bagaimana meningkatkan penggunaan transportasi publik di kota besar?"

Pilih peran yang relevan.

Contoh: warga commuter, pejabat pemerintah, pengemudi ojol, atau aktivis lingkungan.

Atur suasana inklusif.

Moderator harus menekankan bahwa semua ide diterima tanpa penilaian awal.

4.2 Tahap Eksekusi

Setiap peserta **memasuki peran** tertentu.

Mereka menyampaikan ide seolah-olah tokoh tersebut sedang berbicara.

Moderator mencatat semua ide tanpa kritik.

4.3 Tahap Evaluasi

Klasifikasi ide: realistis, visioner, eksperimental.

Diskusi lanjutan untuk mengidentifikasi solusi terbaik.

Bab V: Studi Kasus Penerapan Role Storming

5.1 Kasus Bisnis: Perusahaan Teknologi

Sebuah startup e-commerce ingin meningkatkan pengalaman pelanggan. Dalam sesi *role storming*:

Seorang peserta berperan sebagai **Mark Zuckerberg** → menekankan integrasi media sosial.

Seorang lain berperan sebagai **ibu rumah tangga** → menuntut kesederhanaan dalam fitur.

Seorang lain berperan sebagai **remaja Gen Z** → meminta gamifikasi.

Hasil: lahirlah ide membuat fitur “belanja sambil live streaming” yang kemudian menjadi populer di platform Asia.

5.2 Kasus Pendidikan

Dalam kelas manajemen, mahasiswa diminta berperan sebagai:

CEO perusahaan multinasional.

Aktivis LSM.

Politisi lokal.

Mereka mendiskusikan proyek pembangunan pabrik. Hasilnya, mahasiswa belajar melihat isu dari banyak sudut pandang.

5.3 Kasus Pemerintahan

Pemerintah kota melakukan *role storming* untuk mengatasi banjir:

Peran "warga miskin di bantaran sungai."

Peran "investor properti."

Peran "ahli lingkungan."

Hasil: muncul ide program relokasi berbasis insentif yang lebih inklusif.

Bab VI: Kelebihan dan Keterbatasan

6.1 Kelebihan

Meningkatkan keberanian berpendapat.

Menghadirkan sudut pandang baru.

Mendorong inovasi lintas disiplin.

6.2 Keterbatasan

Bisa melenceng terlalu jauh dari realitas.

Mebutuhkan moderator yang terampil.

Risiko tidak semua peserta serius dalam memainkan peran.

Bab VII: Variasi dan Pengembangan Metode

Reverse Role Storming

Peserta diminta memainkan peran musuh/kompetitor.

Historical Role Storming

Menggunakan tokoh sejarah (misalnya Soekarno, Einstein).

Fictional Role Storming

Menggunakan karakter fiksi (misalnya Harry Potter atau Iron Man).

Customer Role Storming

Fokus pada perspektif pelanggan dengan berbagai persona.

Bab VIII: Implikasi untuk Manajemen dan Organisasi

8.1 Dalam Manajemen Inovasi

Role storming dapat membantu organisasi berpikir disruptif dan menemukan keunggulan kompetitif.

8.2 Dalam Manajemen SDM

Dapat digunakan untuk **pelatihan empati karyawan** atau menyelesaikan konflik antar tim.

8.3 Dalam Strategi Bisnis

Memberi peluang untuk memahami kompetitor dan memprediksi langkah mereka.

Bab IX: Refleksi Filosofis

Role storming sejatinya adalah latihan "melihat dunia melalui mata orang lain." Secara filosofis, ini sejalan dengan etika dialogis Martin Buber atau

konsep empati dalam psikologi. Ia mengajarkan bahwa kreativitas lahir ketika manusia berani keluar dari zona nyaman dirinya.

Bab X: Kesimpulan

Role storming adalah metode kreatif yang unik, relevan, dan fleksibel. Dengan pendekatan ini, organisasi, pemerintah, maupun lembaga pendidikan dapat memperluas horizon berpikir, mengatasi hambatan komunikasi, dan menghasilkan solusi yang lebih inovatif.

Tabel Ringkas

Aspek	Brainstorming	Role Storming
Identitas	Diri sendiri	Tokoh/peran lain
Hambatan Tinggi (takut salah)		Rendah (bebas berekspresi)
Fokus	Ide umum	Ide spesifik dari perspektif unik
Aplikasi	Umum	Kompleks, multidimensi

Glosarium

Role Storming: Teknik ideasi dengan berpura-pura sebagai peran tertentu.

Divergent Thinking: Pola pikir kreatif yang melahirkan banyak alternatif ide.

Deindividuasi: Kehilangan identitas pribadi dalam kelompok/peran lain.

Persona: Representasi imajiner dari pengguna atau tokoh tertentu.

Reverse Role Storming: Variasi dengan memainkan peran lawan/kompetitor.

Daftar Pustaka

Griggs, R. (1985). *Role Storming: A New Way to Brainstorm*. Creative Leadership Press.

Osborn, A. (1953). *Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Thinking*. Scribner.

Paulus, P. B., & Nijstad, B. A. (2003). *Group Creativity: Innovation through Collaboration*. Oxford University Press.

Michalko, M. (2006). *Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques*. Ten Speed Press.

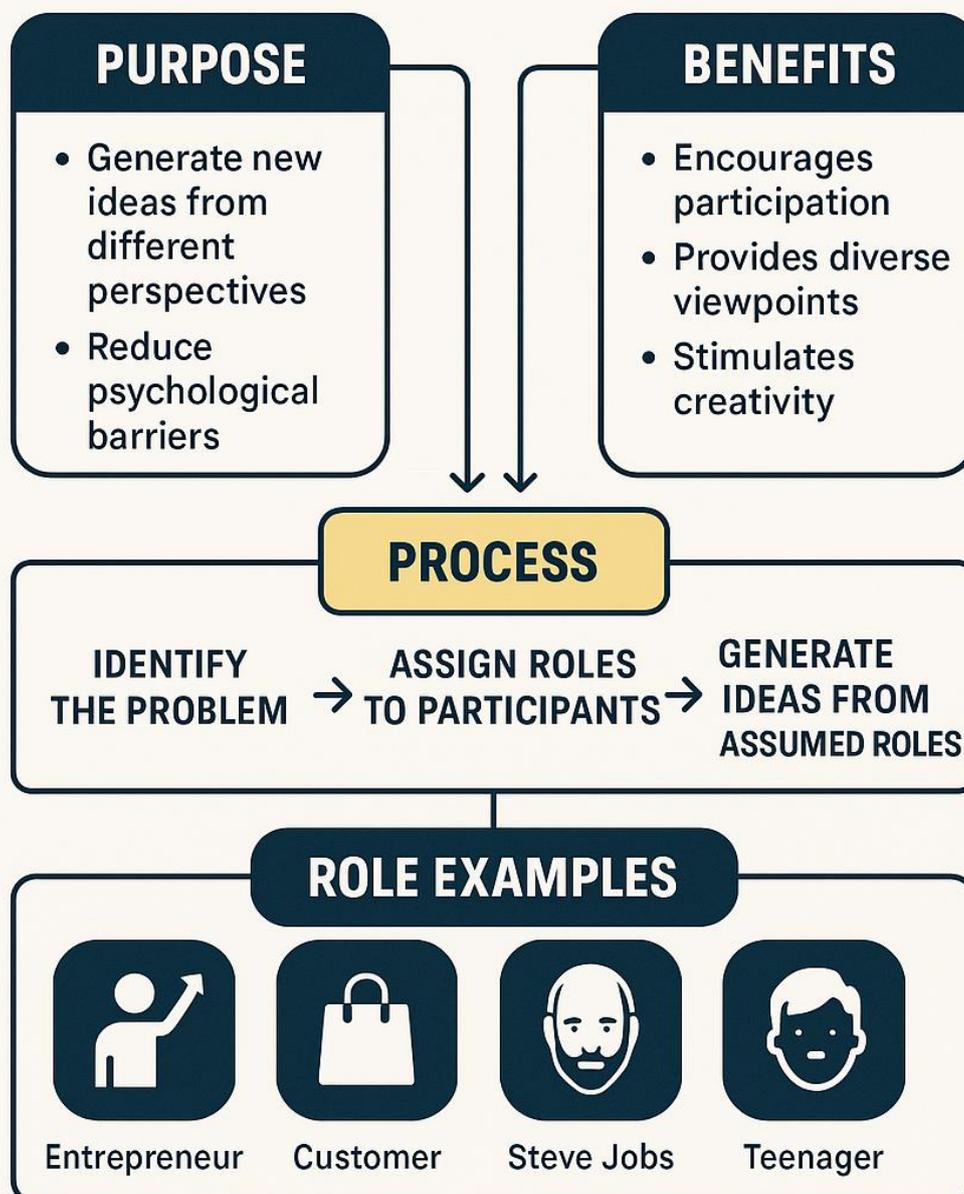
Buber, M. (1970). *I and Thou*. Scribner.

Torrance, E. P. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking*. Scholastic Testing Service.

Kelley, T., & Littman, J. (2001). *The Art of Innovation*. Doubleday.

ROLE STORMING

A creative technique where ideas are generated by having participants assume specific roles



Diskusi Tambahan:

Memperdalam Pemahaman tentang Role Storming

1. Mengapa Role Storming Relevan di Era Disrupsi?

Era digital saat ini ditandai oleh ketidakpastian, kompleksitas, dan perubahan cepat (VUCA/BANI). Dalam situasi ini, organisasi membutuhkan pendekatan kreatif yang **tidak hanya logis**, tetapi juga **empatik**. *Role storming* menawarkan ruang aman bagi individu untuk mencoba perspektif yang tidak biasa, sehingga solusi yang lahir bisa lebih **human-centered**.

Contoh:

Startup *edutech* di Indonesia yang ingin menjangkau pasar desa. Melalui *role storming*:

Seorang mahasiswa berperan sebagai "guru di pelosok Papua."

Peserta lain berperan sebagai "orang tua petani di Jawa Tengah."

Ada juga yang berperan sebagai "pembuat kebijakan di Kementerian Pendidikan."

Dari sudut pandang berbeda ini, lahirlah ide aplikasi pendidikan offline-first dengan fitur bahasa lokal.

2. Potensi Integrasi dengan Metode Lain

Design Thinking: *Role storming* bisa menjadi bagian dari tahap *ideate*, ketika tim mencari solusi kreatif.

Scenario Planning: dapat dipakai untuk mengantisipasi masa depan dengan memainkan peran "aktor kunci" dalam sebuah skenario.

Game-Based Learning: peran dapat digabung dengan simulasi digital atau *serious games*.

3. Tantangan Implementasi

Keterlibatan Peserta – tidak semua orang nyaman berpura-pura sebagai tokoh lain.

Risiko Karikaturisasi – ada kemungkinan peran digambarkan terlalu berlebihan, sehingga hasilnya tidak realistis.

Keterbatasan Waktu – jika tidak dimoderasi dengan baik, diskusi bisa melebar ke arah yang kurang produktif.

4. Kritik Akademik

Beberapa akademisi berargumen bahwa *role storming* tidak selalu lebih baik dari *brainstorming*. Efektivitasnya sangat tergantung pada:

Kualitas peran yang dipilih.

Kedalaman empati peserta.

Keterampilan fasilitator.

Namun, penelitian menunjukkan bahwa *role storming* seringkali menghasilkan **variasi ide lebih luas** dibanding *brainstorming murni*, meskipun tidak semua ide praktis.

5. Implikasi untuk Pendidikan dan Pelatihan

Untuk mahasiswa manajemen: melatih mereka berpikir sebagai “CEO,” “investor,” atau “pelanggan,” sehingga mereka memahami kompleksitas nyata.

Untuk pelatihan guru: mereka bisa berperan sebagai “murid Gen Z” agar lebih memahami pola pikir generasi baru.

Untuk kepemimpinan organisasi: membantu pemimpin merasakan perspektif bawahan, pelanggan, atau mitra bisnis.

6. Peluang Pengembangan Digital

Dengan berkembangnya **AI dan Virtual Reality**, *role storming* bisa ditingkatkan menjadi **immersive role storming**:

Menggunakan avatar digital untuk memainkan peran.

Memfaatkan *chatbot AI* yang bisa mensimulasikan tokoh tertentu.

VR/AR untuk menciptakan simulasi nyata, misalnya “berperan sebagai pasien di rumah sakit” atau “warga di daerah rawan banjir.”

7. Refleksi Filosofis dan Etis

Role storming mengajarkan bahwa kebenaran dan solusi tidak pernah tunggal. Melihat dari perspektif berbeda membantu manusia mengurangi egosentrisme dan meningkatkan empati. Namun, ada pertanyaan etis:

Apakah adil jika seseorang “mengklaim” memahami pengalaman orang lain hanya dengan berpura-pura?

Bagaimana memastikan hasil *role storming* benar-benar mewakili kelompok yang diperankan, bukan hanya stereotip?

Diskusi etis ini penting agar *role storming* tidak jatuh menjadi sekadar permainan, melainkan sarana reflektif yang menghargai keberagaman.

8. Kesimpulan Diskusi

Role storming adalah metode kreatif yang tidak hanya menghasilkan ide, tetapi juga membangun empati.

Relevansinya makin besar di era kompleks, terutama ketika organisasi perlu memahami **multi-stakeholder environment**.

Tantangan tetap ada, namun integrasi dengan teknologi (AI, VR, AR) bisa memperkaya praktik ini.

Secara filosofis, *role storming* menekankan pentingnya **melihat dunia dari perspektif orang lain**—sebuah keterampilan yang semakin langka di tengah polarisasi sosial.