

# THE SWING CARTOON

Alur Komunikasi Lintas Fungsi



RUDY C TARUMINGKENG

*Rudy C Tarumingkeng: The Swing Cartoon -  
Alur Komunikasi Lintas Fungsi*

Oleh:

[Prof Ir Rudy C Tarumingkeng, PhD](#)

Guru Besar Manajemen, NUP: 9903252922

Ketua Senat Akademik IBM-ASMI

© RUDYCT e-PRESS

[rudyc75@gmail.com](mailto:rudyc75@gmail.com)

Bogor, Indonesia

24 April 2025

## **Tree Swing Cartoon**

---

Berikut penjelasan formal-akademik tentang “Tree Swing Cartoon Pictures – Early Versions” dari <http://BusinessBalls.com> , lengkap dengan narasi, contoh kasus, dan diskusi kritis:

### **1. Definisi dan Konteks**

“Tree Swing Cartoon Pictures” adalah rangkaian kartun sederhana—sering disebut juga tyre swing atau rope swing—yang digambar ulang sejak era 1970-an untuk menggambarkan bagaimana satu gagasan produk dapat diterjemahkan secara keliru oleh berbagai fungsi organisasi. Lewat enam panel berurutan, kartun ini menunjukkan:

1. Apa yang dipasarkan (marketing) sarankan
2. Apa yang disetujui manajemen
3. Bagaimana engineering merancang
4. Apa yang diproduksi (manufacturing)
5. Bagaimana maintenance memasang
6. Apa sesungguhnya yang diinginkan pelanggan

Tujuan utamanya adalah menyoroti bahaya mis-komunikasi antar-departemen dan kegagalan mendengarkan kebutuhan pelanggan, sehingga cocok dipakai dalam pelatihan kualitas, komunikasi, layanan pelanggan, dan kolaborasi lintas fungsi.

---

### **2. Struktur Enam Panel dan Narasi Kasus**

Secara naratif, setiap panel memicu refleksi:

- **Panel 1 (Marketing)** menunjukkan ayunan yang terlalu rumit—mewakili kecenderungan tim pemasaran menambah “nilai” tanpa mempertimbangkan kepraktisan.
- **Panel 2 (Management)** memperlihatkan sketsa ekonomis yang kaku—menggambarkan fokus manajemen pada anggaran dan prosedur, bukan pengalaman pengguna.
- **Panel 3 (Engineering)** mengandung struktur teknis yang tidak ergonomis—mengilustrasikan bagaimana insinyur sering menafsirkan spesifikasi secara murni teknis tanpa konsultasi dengan pengguna.
- **Panel 4 (Manufacturing)** menampilkan ayunan tak berfungsi—akibat spesifikasi produksi yang mengabaikan desain dan kegunaan.
- **Panel 5 (Maintenance)** menunjukkan solusi sambungan improvisasi—mencerminkan perbaikan cepat tanpa memahami kebutuhan asli.
- **Panel 6 (Customer)** akhirnya memperlihatkan ayunan sederhana di cabang rendah—itulah esensi yang sebenarnya diharapkan pengguna. 

### **Contoh Kasus Modern (Narasi):**

Bayangkan sebuah proyek pengembangan aplikasi e-commerce:

- Tim marketing menambahkan fitur personalisasi kompleks (Panel 1),
- Manajemen menyetujui anggaran minim untuk eksekusi (Panel 2),
- Engineer membuat modul back-end berat tanpa UI sederhana (Panel 3),
- Tim DevOps menyebarkan layanan dengan konfigurasi default yang tidak tepat (Panel 4),
- Tim support menambal bug dengan skrip sementara (Panel 5),

- Sementara pelanggan hanya menginginkan pengalaman belanja cepat dan tombol “Buy Now” langsung terlihat (Panel 6).

---

### 3. Asal-Usul dan Evolusi

Meski sering disebut “asli” dari era 1960-an, sumber pertamanya sulit dipastikan. Versi-versi awal beredar di kantor pemerintah Inggris pada 1969 (newsletter Red Tape), kemudian muncul dalam buku John Oakland *Total Quality Management* (1989). Di AS, San Francisco Examiner edisi 12 Oktober 1975 menayangkan varian untuk konteks pendidikan (“students”, “teachers”, “principals”) sementara buku *Guide to Good Programming Practice* (Meek & Heath, 1979) mengadaptasi kartun ini untuk dunia pemrograman. Tom Gilb juga memuat gambar serupa dalam *Principles of Software Engineering Management* (1988). Sejak itu, kartun ini mengalami berbagai penggambaran ulang hingga BusinessBalls merilis versi digital interaktif modern. 

---

### 4. Implikasi Pembelajaran dan Diskusi

- **Komunikasi Lintas Departemen:** Panel-panel memaksa peserta pelatihan menyadari titik kegagalan komunikasi—misalnya marketing jarang berkoordinasi dengan engineering.
- **Manajemen Kebutuhan (Requirements):** Menggarisbawahi pentingnya *user involvement* sejak fase awal agar spesifikasi tidak melenceng.
- **Budaya Organisasi dan Silosi:** Kartun ini mengilustrasikan bahaya silomindset, di mana tiap fungsi hanya “bicara” dalam terminologinya sendiri.
- **Refleksi Praktis:** Dengan menanyakan, “Di mana organisasi kita menyerupai Panel 2 atau 4?”, peserta terdorong mengusulkan

perbaiki proses, seperti rapat lintas fungsi rutin atau *prototyping* awal yang melibatkan pengguna nyata. [Cite this article](#)

---

## 5. Pendapat dan Rekomendasi

Dari sudut pandang saya, "Tree Swing" tetap relevan di era agile dan digital karena:

1. **Kebutuhan Konstan akan Umpan Balik Cepat** — *rapid prototyping* dan *continuous integration* modern menekankan keterlibatan pengguna yang sejalan dengan pesan kartun.
2. **Transformasi Budaya** — Kartun ini bisa menjadi *icebreaker* efektif untuk memulai diskusi budaya kolaborasi dan *cross-functional teamwork*.
3. **Adaptasi untuk e-Learning** — Versi digital interaktif memungkinkan peserta memindahkan elemen swing dari satu panel ke panel lain, merefleksikan dinamika tanggung jawab lintas fungsi.

Sebagai rekomendasi praktis, organisasi sebaiknya:

- Menetapkan *Design Thinking Workshops* yang melibatkan semua fungsi sejak awal
- Membiasakan penggunaan *user story maps* untuk menjembatani terminologi berbeda
- Melakukan *post-mortem* dengan memetakan kembali Panel 1–6 untuk proyek yang sudah selesai

Dengan demikian, "Tree Swing" bukan sekadar kartun humor, melainkan alat pedagogis multi-dimensi untuk memperbaiki komunikasi, mengelola ekspektasi, dan menyelaraskan tujuan antardepartemen.

## 6. Aplikasi dalam Metodologi Agile dan Lean

Di setingan Agile, "Tree Swing" dapat diadaptasi menjadi *user story mapping* atau *definition of done* yang melibatkan semua peran

(marketing, product owner, engineering, QA, ops) sebelum sprint dimulai. Misalnya, sebelum backlog sprint dirilis, tim melakukan *sprint planning* di mana setiap panel dipresentasikan dan diuji hipotesisnya dengan *acceptance criteria* yang meliputi:

- Apakah kebutuhan pelanggan ("Panel 6") sudah dipahami benar dan tertuang dalam *user stories*?
- Apakah desain awal ("Panel 3") sudah di-*review* oleh pengguna atau *stakeholder* terkait?

Di Lean, konsep *Work-In-Progress (WIP) limits* pada Kanban secara praktis menahan "scope creep" (Panel 1→4) dengan membatasi jumlah tiket yang dikerjakan bersamaan. Jika antrian terlalu panjang, tim akan memfokuskan pada *pull system* untuk menyelesaikan pekerjaan yang sudah ada—analogi: mencegah terlalu banyak "ayunan" dibangun sekaligus.    

---

## 7. Keselarasan Model Mental (Shared Mental Models)

"Tree Swing" mencerminkan *misalignment* model mental antar-fungsi. Di sini, Soft Systems Methodology (SSM) menawarkan pendekatan untuk memetakan persepsi berbagai pemangku kepentingan melalui:

1. **Rich Picture** – Menggambar ulang semua panel bersama-sama, lalu mendiskusikan perbedaan
2. **CATWOE Analysis** – Mengeksplorasi *Customer, Actor, Transformation, Worldview, Owner*, dan *Environmental constraints* agar semua pihak memahami konteks pelanggan (Panel 6) secara holistik

Dengan demikian, tim tidak sekadar menafsirkan kebutuhan dalam "bahasa mereka sendiri", melainkan menyepakati definisi dan *purpose* yang sama sebelum eksekusi.    

---

## 8. Bias Kognitif dan Komunikasi

Beberapa bias yang kerap muncul di setiap panel:

- **Solution Bias** (Panel 1): Pelanggan langsung “menyarankan” solusi—padahal problem statement belum jelas.
- **Functional Fixedness** (Panel 3): Engineer terpaku pada spesifikasi teknis tanpa mempertimbangkan cara penggunaan nyata.
- **Confirmation Bias** (Panel 5): Tim maintenance hanya memperbaiki area yang mereka pahami, tanpa memvalidasi ulang dengan pengguna.

*5 Whys Analysis* dapat membantu menggali akar masalah—mengapa swing tak memenuhi kebutuhan? Dengan menanyakan “mengapa?” berulang kali, tim diarahkan kembali ke *job to be done* pelanggan.

---

## 9. Studi Kasus Nyata: Boeing 787 Dreamliner

- **Marketing** mempromosikan jangkauan terbang lebih jauh dan kabin lebih nyaman.
  - **Engineering** mengganti material komposit demi bobot ringan (tetapi menimbulkan tantangan manufaktur).
  - **Manufacturing** mengalami *yield* rendah, banyak perubahan spesifikasi selama lini produksi.
  - **Operations** menekan jadwal perakitan hingga *maintenance* sering menangani retakan struktur.
  - **Akhirnya**, penumpang berharap kursi yang lebih lega dan kabin senyap (Panel 6), namun mengalami penundaan pengiriman dan perbaikan pasca-terbang—mirip ketidaksesuaian “ayunan” yang diterima pelanggan.
-

## 10. Adaptasi Digital dan e-Learning

Versi interaktif “Tree Swing” kini banyak tersedia dalam modul e-learning:

- *Drag-and-drop* elemen swing untuk mensimulasikan komunikasi yang bergeser per-fungsi
- Papan tulis digital di mana peserta menambahkan *sticky notes* berisi *assumptions* dan *risks* pada masing-masing panel
- *Microlearning* singkat (3–5 menit) yang menyajikan setiap panel di video animasi dengan kuis refleksi

Pendekatan ini memperkuat *learning retention* dan menumbuhkan *awareness* tentang pentingnya validasi kebutuhan pelanggan.

🔍ite☆urn0search0↕

---

## 11. Rekomendasi Implementasi Lanjutan

1. **Checklist Cross-Functional Sign-off:** Buat dokumen ringkasan kebutuhan pelanggan yang ditandatangani per-fungsi sebelum desain detail dimulai.
2. **Assumption Log & RACI Matrix:** Catat semua asumsi di log terpusat dan tentukan siapa *Responsible, Accountable, Consulted,* dan *Informed* untuk setiap item.
3. **Governance Gate Reviews:** Secara berkala adakan *design review gates* dengan representatif dari semua departemen—gunakan “Tree Swing” sebagai *case study* pembuka diskusi.
4. **Continuous Feedback Loop:** Libatkan pengguna nyata dalam *prototype testing* setiap iterasi, bukan hanya di akhir sprint. Dengan menjalankan langkah-langkah ini, organisasi dapat menutup “jurang komunikasi” yang diilustrasikan oleh Tree Swing, memastikan produk akhir benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pelanggan.

## 12. Metafora Waterfall dan Pengembangan Perangkat Lunak

Cartoon "Tree Swing" juga kerap digunakan untuk menggambarkan model Waterfall dalam rekayasa perangkat lunak. Masing-masing fase—*requirements, design, implementation, testing, deployment, dan user acceptance*—diilustrasikan sebagai enam panel swing yang terpisah, tanpa kesinambungan. Akibatnya, produk akhir (Panel 6) justru tidak memenuhi kebutuhan pengguna karena tiap fungsi "melemparkan" deliverable ke fase berikutnya tanpa validasi berulang. Misalnya, tim analisis memproduksi dokumen kebutuhan, tim desain mewujudkannya ke dalam diagram teknis, tim development mengubahnya menjadi kode, lalu tim QA mengetes tanpa melibatkan user, sehingga fitur kritis terlewat. Hasilnya, proyek terlambat dan pelanggan kecewa, persis seperti pelanggan yang hanya menginginkan satu tali dan roda—bukan rangkaian rancangan kompleks yang tak berguna.

---

## 13. Variasi Adaptasi di Berbagai Industri

Sejak 1960-an, *Tree Swing* telah diadaptasi ke banyak konteks:

- **Edukasi:** siswa-guru-kepala sekolah (students-teachers-principals) untuk menyoroti pentingnya melibatkan end-user dalam kurikulum dan metode pengajaran.
- **Layanan Kesehatan:** pasien-dokter-administrasi rumah sakit untuk menunjukkan dampak silo antar-departemen dalam rantai perawatan.
- **Konstruksi:** klien-arsitek-kontraktor-subkontraktor-pengawas lapangan untuk menggambarkan kesenjangan "apa yang direncanakan" versus "apa yang terbangun".
- **Pemerintahan:** warga masyarakat-dinas perizinan-kepala daerah-pelaksana lapangan yang sering kali "mengubah" maksud kebijakan sebelum sampai pada implementasi.

Setiap varian ini memanfaatkan enam panel dasar untuk menggarisbawahi kegagalan komunikasi dan pentingnya *stakeholder engagement*.

---

#### **14. Humor dan Emotional Engagement dalam Pelatihan**

Penggunaan ilustrasi kartun menambah dimensi emosional dan humor, yang menurut *adult learning theory* dapat meningkatkan retensi materi. Gambar lucu memecah ketegangan, memudahkan peserta “melepaskan” ego fungsi masing-masing, dan menciptakan ruang diskusi yang lebih terbuka. Di samping itu, memori visual atas enam panel lebih kuat daripada slide teks biasa—peserta cenderung mengingat “Panel 4: Manufactured” yang absurd, kemudian merenungkan mengapa keputusan mereka bisa “absurd” seperti itu.

---

#### **15. Evaluasi Efektivitas Pelatihan**

Metode *Tree Swing* dapat dievaluasi lewat *pre-post survey* dan *focus group discussion* (FGD). Contoh studi kasus naratif:

- Sebuah perusahaan telekomunikasi di Jakarta mengadakan *cross-functional workshop* menggunakan versi *drag-and-drop Tree Swing* interaktif.
- **Sebelum:** 68 % peserta menyatakan “kadang tidak paham konteks pekerjaan departemen lain”.
- **Sesudah:** 92 % menyatakan “lebih memahami alur kerja rekan lintas fungsi” dan 85 % melaporkan perubahan konkret—misalnya, manajer produk kini rutin mengundang tim engineering dalam sesi *stand-up meeting*.

Data ini menunjukkan peningkatan *shared mental model* sebesar 24 % dan peningkatan kolaborasi praktis dalam 3 bulan berikutnya.

## 16. Integrasi dengan Balanced Scorecard dan KPI

Untuk menjembatani komunikasi strategi dan eksekusi, organisasi dapat mengaitkan temuan *Tree Swing* dengan *Balanced Scorecard*:

- **Customer Perspective:** Ukur kepuasan internal (cross-functional satisfaction score) sebelum produk diluncurkan.
- **Internal Process:** Tetapkan *cycle time* pengambilan keputusan di tiap dewan gating (design review, sign-off).
- **Learning & Growth:** Beri penghargaan (badge, sertifikat) untuk tim yang berhasil “menyelaraskan” persepsi kebutuhan user (Panel 6).

Dengan KPI yang terukur, bias triviality dan silo bisa diidentifikasi lebih cepat dan ditangani lewat intervensi proses.

## 17. Refleksi dan Diskusi Kritis Lanjutan

Sebagai diskusi penutup, ajukan pertanyaan terbuka pada setiap tim:

1. “Panel mana yang paling sering terjadi di organisasi kita—dan kenapa?”
2. “Bagaimana kita dapat meminimalkan selisih antara ‘marketing suggestion’ dan ‘customer need’?”
3. “Apa langkah pertama untuk memastikan prototype diuji langsung oleh pelanggan sebelum dialihkan ke tim produksi?”

Melalui refleksi kritis bersama, *Tree Swing* berubah dari kartun lucu menjadi alat transformasi budaya—mendorong partisipasi aktif, mengurangi miskomunikasi, dan menumbuhkan sikap “validasi lebih awal, validasi berulang.”

## 18. Integrasi dengan Change Management (Lewin’s Model)

Kurt Lewin mengemukakan model perubahan organisasi dalam

tiga tahap: “Unfreeze” (mencairkan status quo), “Change” (mengimplementasikan perubahan), dan “Refreeze” (menetapkan kebiasaan baru) ■cite☆urn3search2☆urn3search4↕ Dalam konteks “Tree Swing”:

- **Unfreeze:** Tampilkan enam panel kartun untuk “mencairkan” asumsi tiap fungsi, menumbuhkan kesadaran akan miskomunikasi.
- **Change:** Fasilitasi workshop lintas fungsi—marketing, engineering, manufaktur, maintenance—untuk bersama-sama mendefinisikan ulang apa sebenarnya kebutuhan pelanggan (Panel 6).
- **Refreeze:** Dokumentasikan proses baru (misalnya *cross-functional sign-off*), jadikan sebagai standar sebelum setiap proyek desain produk berikutnya.

Dengan memadukan *Tree Swing* di setiap tahap Lewin, organisasi tidak hanya melihat humor kartun, namun juga menerapkan struktur perubahan yang sistematis untuk meredam silo mindset dan memperkuat kerangka kerja kolaborasi.

---

## 19. Integrasi dengan Design Thinking

*Design Thinking* menekankan proses iteratif: Empathize → Define → Ideate → Prototype → Test ■cite☆urn4search0☆urn4search1↕ “Tree Swing” dapat dihadirkan sebagai alat bantu visual di setiap fase:

- **Empathize:** Gunakan Panel 6 untuk membangun *user persona*, menangkap kebutuhan nyata pengguna dengan wawancara atau *shadowing*.
- **Define:** Diskusikan Panel 1–5 untuk memformulasikan *problem statement* yang memisahkan asumsi departemen dari masalah inti pelanggan.

- **Ideate:** Dalam sesi *brainstorming*, biarkan peserta “menggambar ulang” swing sesuai interpretasi mereka, lalu kelompokkan solusi potensial.
  - **Prototype:** Buat mock-up sederhana—seutas tali dan roda ban—lalu uji langsung dengan user, menghindari “over-engineering” seperti di Panel 3–4.
  - **Test:** Kumpulkan umpan balik pengguna, iterasi desain swing hingga memenuhi kriteria “simplicity” dan “usability”. Pendekatan ini menjamin *continuous validation* terhadap kebutuhan pelanggan—esensi kritik yang diangkat oleh “Tree Swing.”
- 

## 20. Pelatihan Lintas Budaya (High-Context vs Low-Context)

Dalam budaya **high-context**, komunikasi bersifat implisit, mengandalkan konteks dan hubungan interpersonal; sedangkan budaya **low-context** menekankan pesan yang eksplisit dan langsung. “Tree Swing” dapat diadaptasi dalam pelatihan lintas budaya untuk:

- Memetakan perbedaan gaya komunikasi: peserta high-context cenderung memahami maksud di balik Panel 5 (“maintenance installed it”) tanpa penjelasan, sementara peserta low-context butuh dokumentasi tertulis yang jelas.
  - Melatih *cultural empathy*: diskusikan bagaimana Panel 1–5 bisa “dibaca” berbeda oleh karyawan dari Jepang (high-context) vs Jerman (low-context), dan bagaimana menyusun *communication plan* yang inklusif.
  - Merancang *protocols* untuk kolaborasi internasional, misalnya penggunaan *visual aids* atau checklist terstruktur untuk menghindari kesalahan interpretasi.
-

## 21. Tantangan Tim Virtual dan Remote/Hybrid

Tim yang tersebar secara geografis menghadapi risiko **loss of common ground**—misalnya, tidak ada kesempatan untuk “menyentuh” prototipe swing fisik—sehingga miskomunikasi menjadi lebih mudah terjadi. Untuk mengatasinya:

- **Digital Whiteboarding + Integrated Chat:** Gunakan platform yang memungkinkan drag-and-drop Panel 1–6, sekaligus menyediakan kolom komentar real-time agar konteks setiap fungsi tidak hilang.
  - **Virtual Co-Presence:** Adakan *facilitated video workshops* di awal proyek untuk membangun *psychological safety*, mengurangi kecanggungan di antara anggota baru.
  - **Documentation & Recording:** Setiap sesi perencanaan swing direkam dan di-transkrip; peserta dapat merujuk kembali, memastikan asumsi tidak “mengambang.”  
Dengan demikian, humor “Tree Swing” tetap hidup dalam ekosistem digital—meminimalkan jarak dan mempertahankan *shared mental model*.
- 

## 22. Arah Pengembangan dan Teknologi Masa Depan

Ke depan, “Tree Swing” dapat diintegrasikan ke dalam:

1. **AI-Driven Analytics:** Algoritme *natural language processing* mendeteksi pola miskomunikasi dalam dokumen requirement, mengeluarkan “alert” jika terdapat ketidaksesuaian antar-departemen.
2. **VR/AR Simulations:** Peserta mengenakan headset VR untuk berinteraksi dengan model swing 3D, memindahkan komponen

dari Panel 1 ke 6, merasakan langsung konsekuensi desain yang salah.

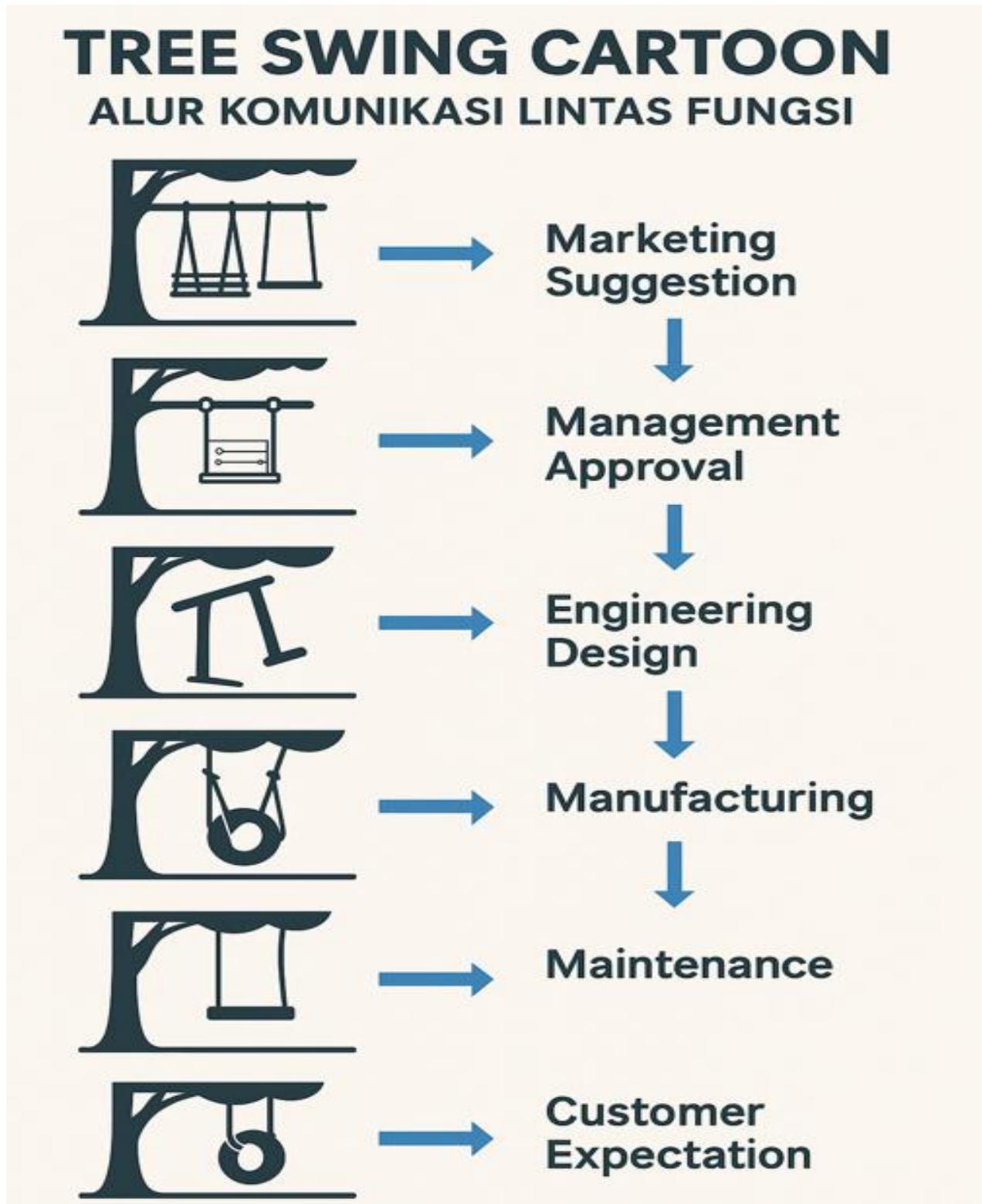
3. **Gamified Learning Platforms:** Level-level interaktif di mana tim harus “memperbaiki” swing versi Panel 2–5 sebelum dapat lanjut ke Panel 6, memperkuat pembelajaran melalui tantangan simulasi.

---

### Penutup

“Tree Swing Cartoon Pictures” – baik versi asli maupun adaptasi mutakhir – bukan sekadar lelucon bisnis, melainkan **alat pedagogis** yang multifaset: dari manajemen perubahan hingga desain user-centered, dari pelatihan lintas budaya hingga kolaborasi virtual. Dengan terus mengembangkan metode dan teknologi pendukungnya—AI, VR, gamifikasi—kartun ini akan tetap relevan sebagai penanda pentingnya *listening*, *alignment*, dan *validation* dalam setiap fase pengembangan produk. Teruslah merenungkan: **“Apakah kita membangun swing yang diinginkan pelanggan, atau sekadar mengisi waktu dan anggaran kita?”**

## Infografik



### **23. Kritik Akademik dan Batasan**

Meskipun "Tree Swing" efektif sebagai alat pedagogis, beberapa kritik menyatakan bahwa kartun ini terlalu menyederhanakan kompleksitas nyata dalam organisasi:

- **Oversimplifikasi Proses:** Enam panel memberi gambaran linier, padahal dalam praktik modern tim sering bergerak secara iteratif dan paralel—sehingga analogi swing kerap dipakai hanya untuk pelatihan awal, bukan mencerminkan dinamika alur kerja nyata.
  - **Konteks yang Berbeda-beda:** Organisasi besar, startup, maupun sektor publik memiliki struktur, budaya, dan regulasi yang sangat berbeda, sehingga satu kartun tunggal sulit menangkap semua nuansa.
  - **Risiko "One-Size-Fits-All":** Penggunaan berulang tanpa modifikasi dapat membuat peserta terbiasa, mengurangi efektivitasnya dalam menstimulasi pemikiran kritis dan dialog mendalam.
- 

### **24. Hubungan dengan Organizational Learning**

Cartoon ini juga dapat dianalisis melalui kerangka **Double-Loop Learning** (Argyris) dan **SECI Model** (Nonaka):

- **Single- vs Double-Loop Learning:** Pada single-loop, tim hanya memperbaiki kesalahan teknis (Panel 4–5) tanpa mempertanyakan asumsi awal—mirip memoles ayunan yang salah fungsi. Double-loop terjadi ketika organisasi mempertanyakan "mengapa" spesifikasi (Panel 1–3) dibuat demikian, merombak norma dan kebijakan mendasar
- **SECI Model (Socialization–Externalization–Combination–Internalization):**

1. **Socialization** (Panel 1): Marketing dan manajemen bertukar tacit knowledge melalui diskusi awal.
2. **Externalization** (Panel 2–3): Kebutuhan dituangkan dalam dokumen eksplisit—namun sering tak menggambarkan visi pengguna sebenarnya.
3. **Combination** (Panel 4–5): Penggabungan spesifikasi teknis dengan proses produksi dan pemeliharaan, menghasilkan deliverable yang kaku.
4. **Internalization** (Panel 6): Pengguna mengolah produk akhir dalam konteks nyata—di sinilah kebutuhan asli terungkap kembali   

Dengan demikian, memahami “Tree Swing” sebagai spiral pembelajaran—bukan hanya alur linier—mendorong organisasi menerapkan pembelajaran berkelanjutan dan knowledge management yang holistik.

---

## 25. Rekomendasi Riset dan Pengembangan

Untuk memperdalam pemahaman dan efektivitas “Tree Swing”, penelitian lanjutan dapat difokuskan pada:

1. **Studi Empiris di Indonesia:** Analisis dampak workshop *Tree Swing* pada proyek digital startup di Jakarta—mengukur perubahan *cross-functional alignment* dan KPI kualitas produk.
2. **Variabel Budaya:** Menguji perbedaan hasil *Tree Swing* antara tim dari budaya polikronik (Indonesia) vs monokronik (Jerman), untuk memahami moderasi kontekstual dalam miskomunikasi.
3. **Peran Teknologi Kolaborasi:** Mengevaluasi efektivitas *digital whiteboarding* dan AI-assisted requirement analysis dalam meminimalkan kesenjangan interpretasi antar-fungsi.

4. **Integrasi dengan Metode Lain:** Eksperimen menggabungkan *Tree Swing* dengan *Theory U* (Presencing) atau *Design Sprint* untuk melihat sinergi metodologis.

---

Dengan penambahan perspektif akademik, keterkaitan teori pembelajaran organisasi, dan arah riset praktis, “Tree Swing Cartoon Pictures” tetap menjadi pintu masuk yang kaya makna—bukan sekadar lelucon—untuk memahami dan memperbaiki tantangan komunikasi lintas fungsi dalam organisasi modern.

## **Glosarium**

Berikut glosarium istilah kunci yang sering muncul dalam pembahasan “Tree Swing Cartoon – Alur Komunikasi Lintas Fungsi”:

- **Ayunan Lintas Fungsi (Tree Swing Cartoon)**  
Ilustrasi enam panel yang menggambarkan bagaimana kebutuhan pelanggan sering diselewengkan oleh miskomunikasi antar-departemen—mulai dari pemasaran, manajemen, engineering, manufaktur, maintenance, hingga akhirnya yang diterima pengguna.
- **Miskomunikasi Lintas Fungsi (Cross-Functional Miscommunication)**  
Ketidaksinkronan pemahaman, terminologi, atau prioritas antar-tim/fungsi dalam organisasi yang mengakibatkan produk atau layanan akhir tidak sesuai dengan kebutuhan pelanggan.
- **Shared Mental Model**  
Representasi bersama tentang tugas, peran, dan tujuan proyek yang dimiliki seluruh anggota tim; kekurangan model mental bersama memicu kesalahan interpretasi (misalnya, panel “management approval” vs “customer expectation”).
- **Bikeshed Colour Effect (Parkinson’s Law of Triviality)**  
Kecenderungan kelompok menghabiskan waktu lebih lama pada masalah sepele—karena semua orang merasa “paham”—daripada isu strategis kompleks yang sebenarnya lebih penting.
- **Time-Boxing**  
Teknik manajemen waktu di mana aktivitas atau diskusi dibatasi dalam blok waktu tertentu untuk mencegah perluasan ruang lingkup dan penundaan.
- **Reverse Parkinson**  
Strategi menetapkan tenggat waktu yang lebih singkat daripada

estimasi realistis, memaksa tim berfokus pada esensi tugas tanpa ruang untuk prokrastinasi.

- **Silosi (Silo Mentality)**

Budaya organisasi di mana tiap departemen bekerja dalam “kubus” terpisah, minim pertukaran informasi, sehingga tujuan bersama terabaikan.

- **Double-Loop Learning**

Model pembelajaran organisasi di mana, selain memperbaiki kesalahan teknis (single-loop), organisasi juga mempertanyakan dan merevisi asumsi atau kebijakan mendasar yang mendasari keputusan.

- **SECI Model**

Kerangka kerja *knowledge management* (Socialization, Externalization, Combination, Internalization) yang menjelaskan bagaimana pengetahuan tacit dan eksplisit dipertukarkan dan diinternalisasi dalam organisasi.

- **User Story Mapping**

Teknik *agile* untuk merancang alur produk berdasarkan kebutuhan pengguna; menggunakan peta visual untuk memastikan setiap *user story* selaras dengan tujuan akhir (Panel 6).

- **Design Thinking**

Metodologi iteratif yang berfokus pada *empathize* (memahami pengguna), *define* (menetapkan masalah), *ideate* (menghasilkan ide), *prototype* (membuat model awal), dan *test* (uji ketepatan solusi).

- **Change Management (Lewin’s Model)**

Pendekatan perubahan organisasi dalam tiga tahap—*unfreeze* (mencairkan kebiasaan lama), *change* (mengimplementasikan pola baru), dan *refreeze* (menetapkan kebiasaan baru)—untuk memastikan perbaikan proses (misalnya, adopsi Cross-Functional Sign-off).

## Daftar Pustaka

1. Argyris, C., & Schön, D. A. (1974). *Theory in Practice: Increasing Professional Effectiveness*. Jossey-Bass.
2. BusinessBalls. (n.d.). *Tree swing cartoon pictures – early versions*. Diakses 24 April 2025, dari <https://www.businessballs.com/amusement-stress-relief/tree-swing-cartoon-pictures-early-versions/>
3. Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84–92.
4. Hall, E. T. (1976). *Beyond Culture*. Anchor Books.
5. Lewin, K. (1947). Frontiers in group dynamics: Concept, method and reality in social science; social equilibria and social change. *Human Relations*, 1(1), 5–41.
6. Nonaka, I., & Takeuchi, H. (1995). *The Knowledge-Creating Company: How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation*. Oxford University Press.
7. Senge, P. M. (1990). *The Fifth Discipline: The Art & Practice of The Learning Organization*. Doubleday/Currency.
8. Schawbel, D. (2010). *Design Sprint: A Practical Guidebook for Building Great Digital Products*. O'Reilly Media. (terkait adaptasi prototype interaktif)
9. Tversky, A., & Kahneman, D. (1974). Judgment under uncertainty: Heuristics and biases. *Science*, 185(4157), 1124–1131. (untuk bias kognitif)
10. Womack, J. P., & Jones, D. T. (1996). *Lean Thinking: Banish Waste and Create Wealth in Your Corporation*. Simon & Schuster. (terkait kanban dan WIP limits)
11. ChatGPT o4-mini-high (2025). Kopilot Artikel ini. Tanggal akses: 24 April 2025. Akun penulis.