

## **BAB IV**

### **STRATEGI KREATIF**

#### **4.1 Strategi Komunikasi**

Rencana komunikasi dalam desain visual aplikasi Aman Bersama sangat dibutuhkan untuk menyampaikan pesan-pesan kepada pengguna yang bisa diterima dengan jelas dan baik. Bahasa menggunakan bahasa yang formal, sensitif, informatif, dan memberdayakan. Bahasa yang sensitif bisa dengan cara penggunaan warna yang tepat, tipografi yang jelas dan visual yang tidak menakutkan. Pesan yang ingin disampaikan menggunakan strategi komunikasi informatif, strategi komunikasi persuasif, dan strategi komunikasi *reminder*.

Pada strategi komunikasi informatif, peneliti membuat konten visual yang menarik dan unik tetapi mudah dipahami. Hal ini bertujuan untuk memberikan informasi edukasi kepada masyarakat agar lebih peduli pada diri sendiri dan orang lain melalui aplikasi. Pada strategi komunikasi persuasif, memberikan ajakan kepada target audiens untuk mengenalkan aplikasi Aman Bersama melalui poster dan lanyard. Pada strategi komunikasi *reminder* bertujuan mengingatkan dan memberdayakan individu dalam menjaga keamanan diri mereka secara fisik dan psikologis melalui pin, disinfektan, dan parfum.

Pengguna aplikasi Aman Bersama melibatkan strategi komunikasi melalui fitur-fitur interaktif yang dapat berfungsi berkomunikasi dengan lembaga-lembaga pihak berwajib maupun ahli psikologi. Aplikasi ini akan menyediakan informasi lengkap mengenai pengertian, tanda-tanda, dampak dan cara penanganan.

#### **4.2 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning**

Implementasi analisis segmentasi, targeting dan positioning (STP) untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan cukup baik. Berikut dibawah ini uraian-uraiannya:

- a. Segmentasi

- Geografis: berdasarkan lokasi aplikasi fokus di wilayah jabodetabek terdiri dari Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi. Wilayah tersebut cukup tinggi yang mempunyai factor kepadatan penduduk, anonimitas di ruang publik dan penggunaan teknologi.
- Demografis: pengguna berpotensi memakai aplikasi yang terbagi menjadi dua yaitu untuk usia remaja dan dewasa muda. Jenis kelamin pria dan wanita. Warga negara Indonesia.
- Psikografis: Dari sisi pelaku, minat pada konten pornografi atau aktivitas daring yang berisiko, serta gaya hidup yang terisolasi atau kurangnya empati. Sementara, dari sisi korban minat dan gaya hidup yang melibatkan interaksi sosial yang intens, seperti penggunaan media sosial atau aplikasi kencan, dapat meningkatkan risiko paparan terhadap pelaku potensial. Gaya hidup yang melibatkan konsumsi alkohol atau obat-obatan juga dapat meningkatkan kerentanan. Namun faktor-faktor tersebut tidak bisa ditentukan dari korban atau pelaku, tetapi menjadi wawasan tentang potensi risiko dan pola perilaku.

b. Targeting

- Menargetkan pengguna yang berpotensi mengalami kekerasan seksual maupun calon korban selanjutnya.
- Umur pengguna usia 12-25 tahun pada generasi z dan generasi alpha

c. Positioning

- Aplikasi Aman Bersama mengupayakan dalam kemudahan pengguna melakukan pelaporan pencegahan kekerasan seksual, menekankan pentingnya persetujuan, Batasan pribadi, dan hak-hak individu.
- Sumber informasi dan dukungan yang aman, terpercaya dan mudah diakses. Menggunakan bahasa yang formal, mudah dipahami dan relevan dengan gaya komunikasi mereka.

- Tampilan visual yang menarik dan modern akan membuat aplikasi lebih mudah diterima.

### 4.3 Analisis SWOT

Peneliti menganalisis SWOT yang terdiri kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*) dan ancaman (*Threats*). Pada gambar pemetaan akan berisikan S, SO, ST, W, WO, WT, T. Berikut dibawah hasil analisa pada perancangan aplikasi “Aman Bersama”.



Gambar 4.1 Pemetaan Analisis SWOT

Berdasarkan hasil analisis, bisa disimpulkan bahwa perancangan aplikasi dapat di akses 24/7 dengan fitur layanan yang bervariasi sesuai kebutuhan melalui smartphone berbasis ios dan android serta mendapat pengawasan keamanan aplikasi mengenai kelebihan dari aplikasi ini. Aplikasi “Aman Bersama” dapat berkolaborasi dengan institusi pendidikan dan kelompok advokasi supaya dapat memberikan perlindungan kepada korban dan diadili.

#### 4.4 Analisa Model 5W+1H

a. Apa (*What*)

Menentukan fitur utama dalam perancangan *user interface* aplikasi “Aman Bersama” terdiri tombol darurat cepat, pelaporan, konseling psikologi, dan artikel. Fitur tersebut bertujuan untuk pencegahan berbagai macam kekerasan seksual,

b. Siapa (*Who*)

Penelitian ini menentukan siapa target utama pengguna aplikasi “Aman Bersama” yang diidentifikasi pada kelompok anak muda dengan usia 12-25 tahun, gender laki-laki dan perempuan.

c. Kapan (*When*)

Menentukan kapan pengguna memakai aplikasi dengan penyesuaian waktu kejadian korban secara *real time* maupun tidak. Tidak *real time* jika korban belum bisa melaporkan bukti kejadian secara cepat.

d. Mengapa (*Why*)

Keterbatasan alat akses pencegahan secara digital terhadap korban dengan rentang usia 12-25 tahun terkait kekerasan seksual. Pada pengalaman kejadian korban cenderung memiliki perubahan perilaku hingga gangguan kesehatan mental maka perlu adanya konseling psikologi atau psikiater. Di dalam aplikasi perlu adanya literasi agar Masyarakat peduli pada diri sendiri dan orang lain.

e. Dimana (*Where*)

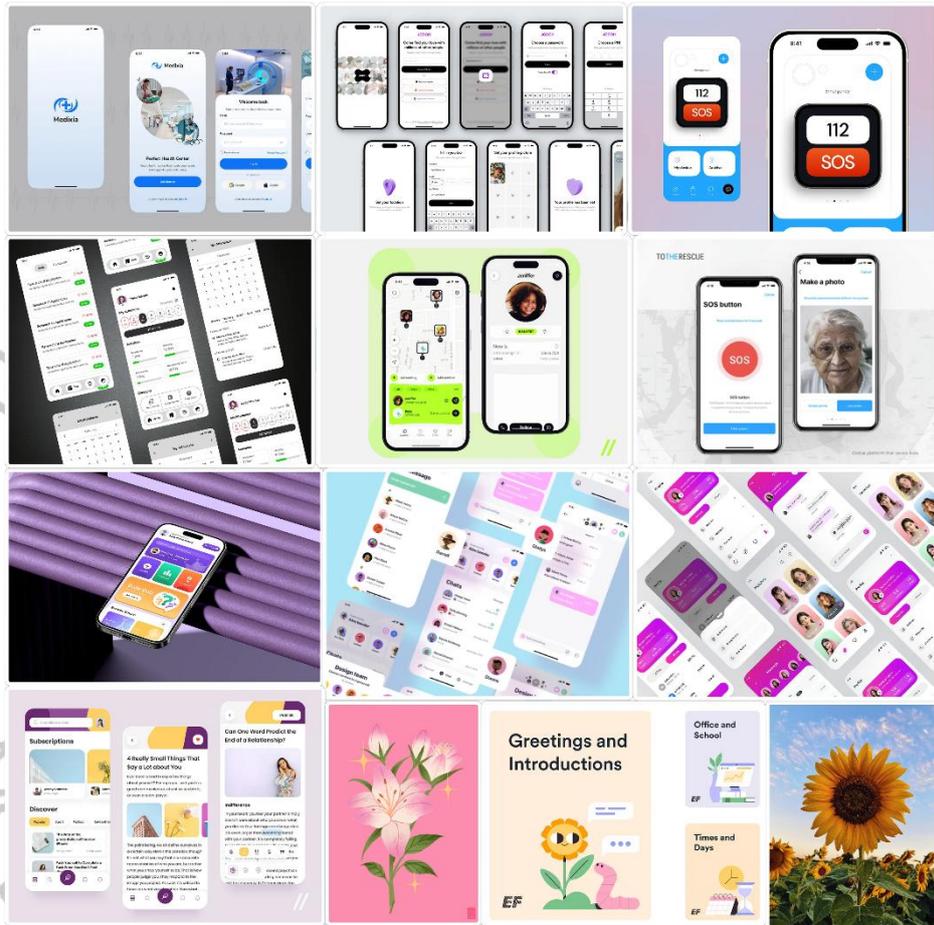
Menentukan lokasi yang bisa diakses di beberapa wilayah, misal wilayah Jabodetabek disebabkan wilayah paling banyak kasus kejadian kekerasan.

f. Bagaimana (*How*)

Strategi pencegahan yang tepat dapat membantu korban melindungi diri dari pelaku dan menghentikan perilaku pelaku yang terus-menerus melakukan aksi.

## 4.5 Proses Tahapan Perancangan Media Interaktif/UI/UX App Design

### 4.5.1 Moodboard



Gambar 4.2 Moodboard Perancangan Visual Aplikasi Aman Bersama

Penyusunan moodboard oleh peneliti digunakan dalam referensi perancangan aplikasi “Aman Bersama” merespresenstasikan kata kunci sederhana tenang, dan hangat. Penambahan ilustrasi dengan aksen warna yang menenangkan dan ceria akan mendukung perancangan ini terlihat estetis dan pandangan yang cerah.

### 4.5.2 Konsep Perancangan

Konsep perancangan visual menggunakan metode UCD. Metode UCD terdiri dari memahami konteks penggunaan, tentukan persyaratan pengguna, solusi desain, dan mengevaluasi kembali persyaratan. Pada aplikasi “Aman Bersama” merupakan aplikasi pencegahan kekerasan seksual. Aplikasi ini diperuntukkan pengguna berusia 12-25 tahun. Perancangan visual aplikasi tersebut dibuat dengan gaya desain modern, pemilihan warna yang kontras, tulisan dan gaya bahasa yang jelas agar pengguna dapat memahami dan terjaga keamanannya. Aplikasi “Aman Bersama” juga menambahkan fitur yang memudahkan pengguna dalam melaporkan kejadian dengan cepat yaitu *real time* dengan cara mengetuk bagian belakang smartphone secara otomatis merekam dan juga dengan cara memencet tombol seperti biasa. Adapun peneliti membuat kunci (key) sebagai berikut :

A. Kata Kunci (Keyword)

- Sederhana (Minimalist)
- Tenang (Calm)
- Hangat (Warm)

B. Kunci Verbal (Key Verbal)

- Tagline : “#BersamaKitaAman, BersamaKitaNyaman”
- Headline : “Aman Bersama: Pantau, Lindungi, Hubungi”
- Subheadline : “Fitur Lengkap untuk Keamanan Pribadi dan Orang Terdekat”

C. Kunci Pesan (Key Message)

- Menyediakan fitur darurat dengan berbagai-macam cara dan edukatif.

D. Kunci Janji (Key Promises)

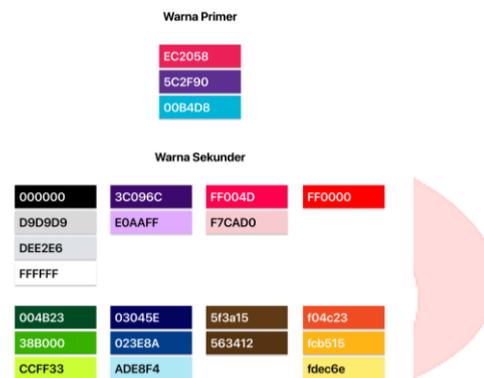
- Menyediakan fitur layanan dan edukatif bermacam-macam dengan pengalaman korban yang berbeda-beda.

E. Kunci Visual (Key Visual)

- Bunga matahari melambangkan harapan, kekuatan, dan penyembuhan. Bunga ini juga merepresentasikan keberanian dan ketahanan para korban dalam melawan kekerasan, memperjuangkan keadilan, serta mencari dukungan.

#### 4.5.3 Color Pallete

Pada perancangan *user interface* (UI) aplikasi “Aman Bersama”, peneliti mengambil *color pallete* ini terbagi menjadi dua, yaitu warna primer dan warna sekunder. Warna merah muda gelap, biru sedang, dan ungu sedang dipakai sebagai warna utama untuk peningkatan daya ingat manusia agar lebih cepat dikenali. Warna hitam, abu-abu, putih, ungu gelap, ungu muda, merah muda sedang, merah muda terang, merah, hijau tua, hijau sedang, hijau muda, biru tua, biru muda, coklat, oranye tua, oranye sedang, dan oranye muda digunakan sebagai warna untuk ilustrasi dan tulisan. Berikut dibawah warna yang digunakan pada aplikasi:



Gambar 4.3 Color Pallete Perancangan Visual Aplikasi Aman Bersama

#### 4.5.4 Font

Font berfungsi dalam perancangan visual aplikasi “Aman Bersama” ada dua tipe font. Pertama tipe font Chakra Petch sebagai headline. Kedua tipe font Roboto sebagai subheadline dan *body copy*. Font Roboto merupakan font Sans serif dengan gaya desain yang netral, mudah dibaca dan ramah pengguna pada berbagai ukuran dan perangkat, Roboto sangat popularitas dari statusnya sebagai font utama di ekosistem Android.

|                           |                                       |
|---------------------------|---------------------------------------|
| Roboto (thin)             | Chakra Petch (Light)                  |
| Roboto (ExtraLight)       | Chakra Petch (Regular)                |
| Roboto (Light)            | Chakra Petch (Medium)                 |
| Roboto (Regular)          | Chakra Petch (SemiBold)               |
| <b>Roboto (Medium)</b>    | <b>Chakra Petch (Bold)</b>            |
| <b>Roboto (SemiBold)</b>  | <i>Chakra Petch (light Italic)</i>    |
| <b>Roboto (Bold)</b>      | <i>Chakra Petch (Italic)</i>          |
| <b>Roboto (ExtraBold)</b> | <i>Chakra Petch (Medium Italic)</i>   |
| <b>Roboto (Black)</b>     | <i>Chakra Petch (SemiBold Italic)</i> |
|                           | <b>Chakra Petch (Bold Italic)</b>     |
| 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9       | 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9                   |
| # & % @ ! ? *             | # & % @ ! ? *                         |

Gambar 4.4 Font Perancangan Visual Aplikasi Aman Bersama

#### 4.5.5 Persona

**Bernad**

Umur: 21 tahun  
Lokasi: Surabaya  
Edukasi: S1, Film  
Pekerjaan: Mahasiswa  
Status: Single

**Personality**

- Energik
- Ceria
- Mudah bergaul
- Rendah hati
- Kreatif
- Produktif

**Bio**

Bernad merupakan mahasiswa swasta di salah satu universitas ternama, dia adalah seorang penulis lagu serta penyanyi yang aktif sejak 2018 sampai sekarang. Dia juga sangat aktif bermain sosial media dan sering mendapat interaksi sosial di dunia maya seperti saat live streaming maupun dunia realita.

**Goals**

- Menemukan tempat untuk melaporkan kekerasan seksual dengan cepat.
- Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang kekerasan seksual
- Bergantung pada aplikasi ponsel untuk lapor
- Mendapat informasi mengenai kekerasan seksual
- Menciptakan lingkungan yang aman dan suportif
- Meningkatkan efektivitas penegakan hukum terhadap pelaku

**Needs**

- Media untuk melaporkan
- Pada generasi Z yang sangat melek teknologi, terutama internet dan media sosial menjadi bagian tak terpisahkan dari hidup mereka, membutuhkan aplikasi yang dapat dilaporkan.
- Tempat meluapkan perasaan dan isi pikiran mereka yang dapat dipercaya untuk menyembuhkan.
- Menginginkan akses pelaporan lebih mudah untuk kejadian yang tak terduga

**Pain Points**

- Kesulitan untuk melaporkan dengan cepat
- Kesulitan untuk berbicara hal yang sensitif
- Kesulitan menghapus jejak digital karena sudah tersebar
- Merasakan dampak dengan melakukan sensor diri dan disalahkan atas apa yang mereka alami
- Memiliki trauma mendalam hingga sulit disembuhkan selama bertahun-tahun

**Interest**

- Media sosial
- Tech-savvy
- Modis
- Kecantikan
- Flower lovers
- Musik

Gambar 4.5 Bernad Menjadi Korban Pelecehan Sebagai Persona

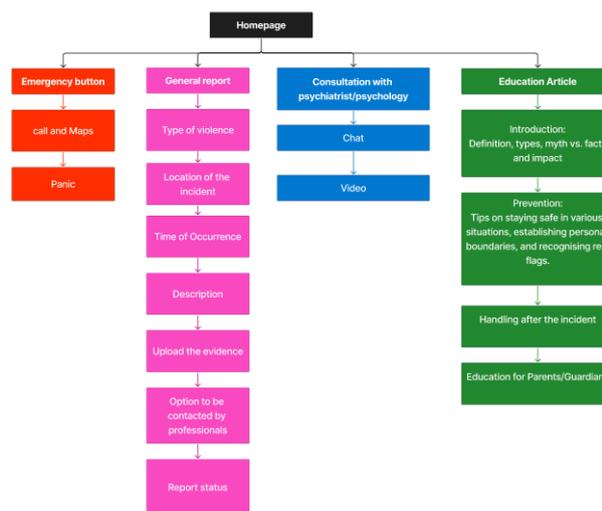
Persona dirancang untuk kebutuhan pada perancangan visual aplikasi “Aman Bersama” salah satunya adalah Bernad. Bernad adalah seorang mahasiswa jurusan film pada salah satu universitas ternama. Bernad tidak hanya melakukan aktivitas kuliah saja, tetapi dia hobi menulis untuk membuat lagu sejak 2018 sampai tahun ini sehingga ia menjadi seorang penyanyi. Bernad saat ini berusia 21 tahun, ia masih

sering bernyanyi dipanggong dengan para pecinta musik dia. Ia dikenal orang yang ceria, energik, mudah bergaul, rendah hati, kreatif, dan produktif.

Bernad juga sangat aktif di platform media sosial, seperti TikTok dan Instagram, dan akun miliknya termasuk memiliki jumlah pengikut yang besar. Ia senang membagikan aktivitas sehari-harinya dan prestasi yang sudah diraihinya. Bernad juga suka menunjukkan perasaannya melalui lagu maupun cover lagu. Namun di suatu saat Bernad sedang melakukan *live streaming* ngobrol bersama pengikutnya, ia sempat mendapatkan komentar yang tidak senonoh oleh netizen, tetapi ia abaikan. Ketika Bernad mengabaikannya, netizen justru pada setuju dan heboh ikut-ikutan melakukan perkataan tidak senonoh, beberapa netizen juga ada yang tidak setuju dengan perlakuan komentar yang tidak sopan terhadap Bernad. Bernad menjadi muak terhadap hebohnya komentar netizen. Pada akhirnya Bernad angkat bicara di media sosial mengenai kejadian yang dialami.

Bernad berpikir bahwa perlu juga melaporkan kejadian tersebut ke pihak bewajib dengan cepat dan berharap bisa menemukan solusi bagaimana cara mengatasi keterlambatan pelaporan dan dapat bercerita kepada konsultasi kesehatan mental.

#### 4.5.6 Sitemap

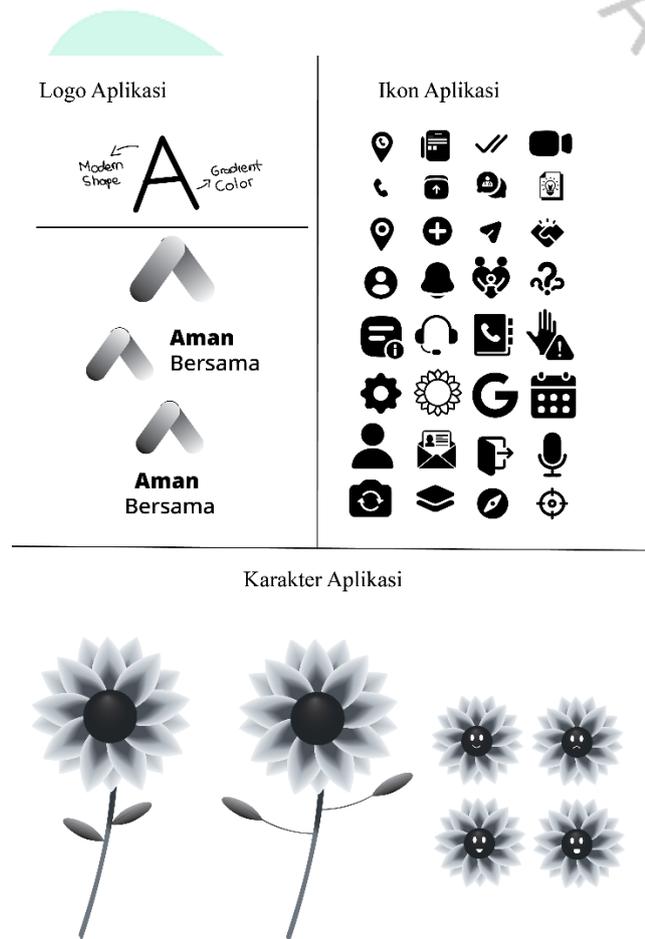


Gambar 4.6 Sitemap Perancangan Visual Aplikasi Aman Bersama

#### 4.5.7 Nama Aplikasi

Nama merek “Aman Bersama” memiliki arti yang positif dan inklusif, menekankan pada rasa aman dan kebersamaan. Makna logo tersebut ialah kata “Aman” menunjukkan mendorong keadaan tanpa bahaya atau ancaman, sedangkan “Bersama” menekankan bahwa keadaan aman ini hanya bisa tercapai melalui partisipasi dan tanggung jawab kolektif. Memberikan nama seperti ini membuat masyarakat juga lebih menjadi pengingat dan waspada terhadap perilaku yang menyimpang kepada orang lain dan diri sendiri. Logo pada aplikasi tersebut akan dibuat dengan gaya desain yang modern karena mengikuti tren pada saat ini.

#### 4.5.8 Sketsa

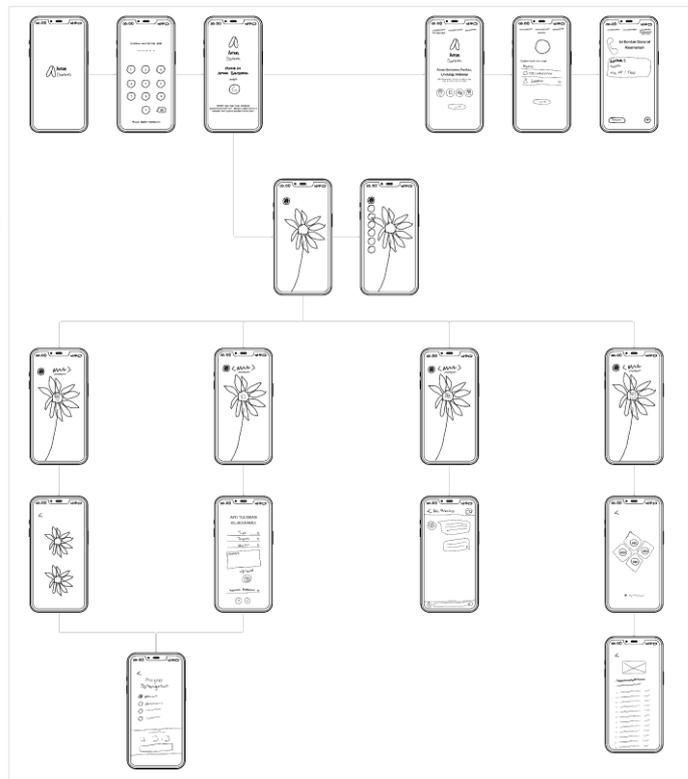


Gambar 4.7 Sketsa Perancangan Visual Aplikasi Aman Bersama



Perancangan visual aplikasi “Aman Bersama” dengan ukuran perangkat iPhone 13 sebagai contohnya, menerapkan sistem grid 8pt serta 4 kolom dengan *gutter* 16pt dan margin 20pt, sehingga susunan terlihat lebih rapih dan konsisten.

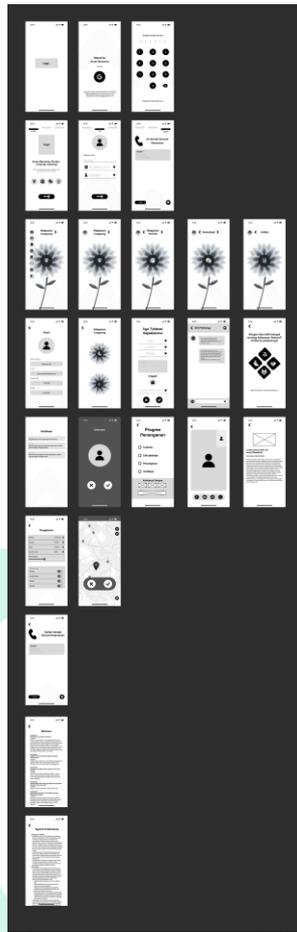
#### 4.5.11 Low Fidelity



Gambar 4.10 Low Fidelity Perancangan Visual Aplikasi Aman Bersama

Fidelitas rendah merupakan gambaran desain antarmuka secara kasar tidak diukur rapi. Low Fidelity hanya membantu peneliti membayangkan konten perancangan visual aplikasi “Aman Bersama” dengan terbuka serta cukup luas.

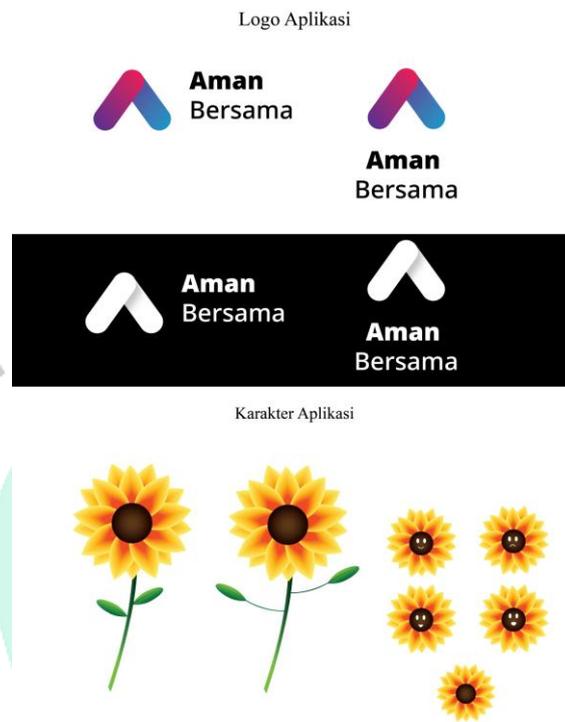
#### 4.5.12 Wireframe



Gambar 4.11 Wireframe Perancangan Visual Aplikasi Aman Bersama

Wireframe merupakan representasi visual sederhana dari struktur dan tata letak sebuah halaman aplikasi mobile salah satunya. Wireframe berfungsi sebagai "kerangka" atau "blueprint" yang menunjukkan di mana elemen-elemen akan ditempatkan tanpa fokus pada detail visual seperti warna, font, atau gambar. Pada aplikasi "Aman Bersama" menggunakan ukuran frame iPhone 13 & 14 atau 390×844px. Sistem aplikasi ini diawali dengan tampilan *splash screen*, lalu diarahkan untuk *login* dan *signup* melalui akun Google, jika pengguna belum memiliki akun maka harus mengisi data seperti tanggal lahir dan gender, jika sudah maka akan langsung menampilkan pada halaman menu utama. Aplikasi ini juga menggunakan fitur keamanan seperti dengan memasuki security code anda jadi aman dari bahaya pelaku.

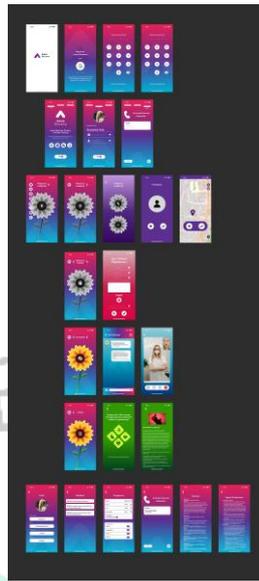
#### 4.5.13 Ilustrasi



Gambar 4.12 Ilustrasi Perancangan Visual Aplikasi Aman Bersama

Dalam perancangan visual aplikasi “Aman Bersama”, peneliti menerapkan ilustrasi yang menjadi ikonik pada merek aplikasi untuk meningkatkan daya ingat masyarakat terhadap daya tarik visual serta dapat menyampaikan pesan kepada pengguna. Peneliti menggunakan visual bunga matahari, berdasarkan situs web, bunga matahari mengartikan mengajarkan kita untuk selalu memandangi sisi positif dari setiap keadaan dan tetap optimis meskipun dalam masa sulit (Mahakurnia, 2024). Bunga matahari melambangkan karakteristik feminin, mencerminkan aspek-aspek positif dari sifat perempuan, yang sejalan dengan filosofi bunga matahari itu sendiri, yakni setia dan kuat (Ratnawati, 2023). Selain itu memberi warna pada logo “Aman Bersama”.

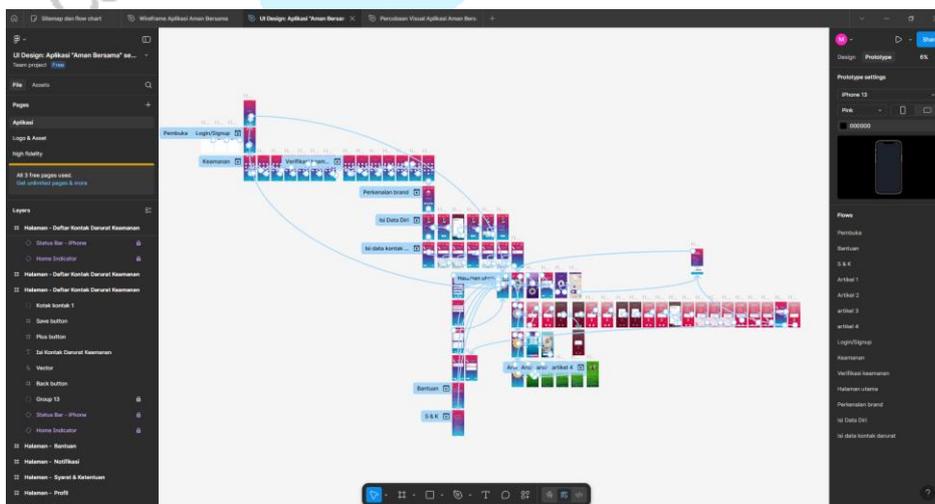
#### 4.5.14 High Fidelity



Gambar 4. 13 High Fidelity Perancangan Visual Aplikasi Aman Bersama

Setelah melalui tahap wireframe dan ilustrasi, peneliti sudah memasuki hampir tahap penyelesaian terakhir, yaitu tahap high fidelity. High fidelity pada aplikasi merujuk pada tingkat detail dan akurasi visual serta fungsional dalam desain dan prototipe aplikasi. Peneliti selalu mengecek kembali lagi kualitas gambar visual sudah memenuhi standar pengguna atau belum, seperti tata letak, ukuran tulisan, desain dan ilustrasi yang tepat. Jika proses high fidelity sudah tetap dan sesuai, peneliti melanjutkan proses tahap prototipe pada desain visual aplikasi.

#### 4.6 Desain Prototipe



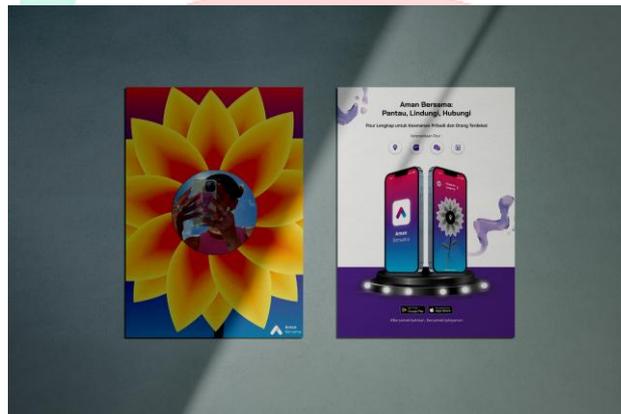
Gambar 4. 14 Prototipe Aplikasi Aman Bersama

Setelah menjalani proses high fidelity, peneliti memasuki tahap akhir, yaitu membuat rancangan alur prototipe. Proses ini adalah saat visualisasi yang telah dirancang akan disusun setiap *layer* desain dapat berfungsi dengan teratur. Langkah ini membutuhkan waktu yang cukup lama dan harus dilakukan dengan sangat hati-hati. karena setiap detail sangat krusial agar perancangan aplikasi “Aman Bersama” ini dapat beroperasi dengan baik dan semestinya.

#### 4.7 Media Pendukung

Media pendukung yang dimanfaatkan oleh peneliti dalam proyek skripsi ini meliputi berbagai media cetak dan media kemasan, sebagai berikut:

##### 4.7.1 Poster



Gambar 4. 15 Mockup Poster Iklan

Poster pada perancangan ini berfungsi untuk iklan yang mengajak masyarakat untuk mengunduh aplikasi dan mencoba kesenangan anak muda yang suka mirror selfie.

##### 4.7.2 Lanyard



Gambar 4. 16 Mockup Lanyard Aman Bersama

Lanyard berfungsi untuk menggantungkan *smartphone*, apalagi anak di zaman sekarang yang sudah bergantung dengan memegang *smartphone*.

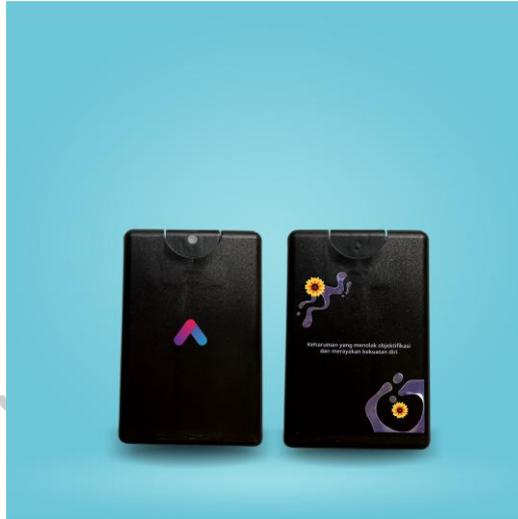
#### 4.7.3 Pin



Gambar 4. 17 Mockup Pin Aman Bersama

Pin berfungsi untuk menusukkan di baju atau tas sebagai pengingat kepada pelaku yang mencoba melakukan tindakan melenceng.

#### 4.7.4 Parfum



*Gambar 4. 18 Mockup Parfum Aman Bersama*

Parfum berfungsi untuk melambangkan keharuman, kebersihan dan personal. Parfum seringkali digunakan sebagai alasan untuk menyalahkan korban, seolah-olah penampilan atau aroma tubuh memicu tindakan pelaku.

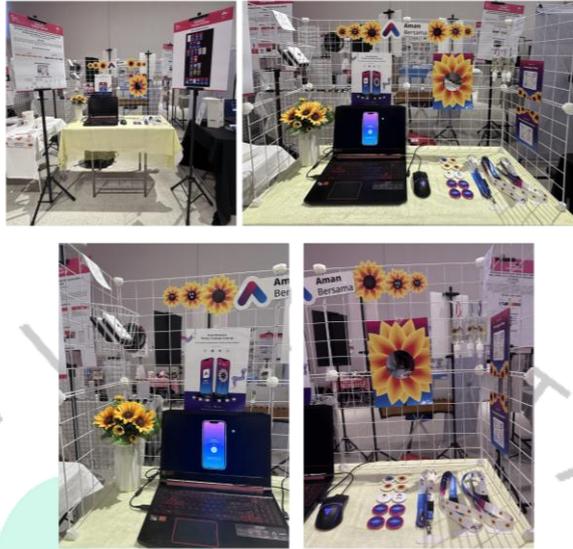
#### 4.7.5 Disinfektan



*Gambar 4. 19 Mockup Disinfektan Aman Bersama*

Disinfektan berfungsi untuk melambangkan sterilisasi dari ancaman tak kasat mata yang bisa digunakan secara simbolis untuk menunjukkan masyarakat perlu membersihkan dari budaya patriarki, victim blaming dan normalisasi kekerasan seksual.

#### 4.7.6 Stan



*Gambar 4. 20 Desain Stan*

Desain stan pameran berfungsi untuk mempromosikan produk digital mobile serta bertujuan meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap penanganan kekerasan seksual melalui aplikasi, stan bertujuan untuk memberikan pengalaman interaktif kepada pengunjung dan mengumpulkan umpan balik langsung dari pengguna potensial.