



# 6.49%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 18 JUL 2025, 1:59 PM

## Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

**IDENTICAL** 0.31%    **CHANGED TEXT** 6.17%    **QUOTES** 1.37%

## Report #27549327

9 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kekerasan seksual adalah isu yang terjadi di seluruh dunia dan sudah menjadi perhatian utama selama beberapa dekade terakhir. Tidak hanya terjadi di dunia nyata, masalah ini juga muncul di ranah maya karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Kekerasan seksual berbasis online dan offline telah menjadi ancaman nyata yang mempengaruhi kesejahteraan fisik, mental, dan sosial korban, serta memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap masyarakat secara keseluruhan. 11 Konteks offline, kekerasan seksual telah lama diakui sebagai pelanggaran hak asasi manusia yang serius. World Health Organization (WHO) mendefinisikan kekerasan seksual sebagai "setiap perbuatan seksual, usaha untuk mendapatkan perbuatan seksual, ucapan atau pujian seksual yang tidak diinginkan, atau tindakan memperdagangkan atau mengarahkan seseorang ke hal seksual dengan cara memaksa, dilakukan oleh siapa saja tanpa memandang hubungan antara pelaku dan korban, dalam kondisi apa pun, termasuk tetapi tidak terbatas pada di rumah atau tempat kerja (Etienne G. Krug, 2002). Penelitian internasional mengindikasikan sekitar satu dari tiga wanita di dunia pernah mengalami kekerasan fisik dan/ atau seksual dari pasangan dekat atau kekerasan seksual yang tidak melibatkan pasangan (World Health Organization, 2021). Kemajuan teknologi dan meluasnya penggunaan internet telah menciptakan dimensi baru dalam kekerasan seksual. Kekerasan seksual berbasis online, atau yang sering

disebut sebagai kekerasan berbasis gender online (KBGO) adalah tindakan kekerasan yang dilakukan melalui media online dan berdasarkan jenis kelamin seseorang, meliputi berbagai bentuk pelecehan dan eksploitasi seksual yang dilakukan melalui teknologi digital. Ini dapat mencakup cyberstalking , revenge porn , sextortion , dan bentuk-bentuk pelecehan online lainnya. Studi yang digarap oleh Plan International pada tahun 2020 menunjukkan bahwa sekitar 58% Wanita diusia 14-25 tahun di 22 negara, termasuk Indonesia, telah mengalami pelecehan seksual online (Deutsche Welle , 2020) , Di Asia Tenggara, 1 dari 3 responden survei melaporkan pernah mengalami kekerasan online (Headquarters, UN Women office publishing: UN Women, 2020). Di Indonesia, permasalahan kekerasan seksual baik online maupun offline juga menjadi isu yang kritis. 6 Dari data SAFEnet Indonesia jumlah kekerasan berbasis gender online (KBGO) sebanyak 480 kasus pada tahun 2024, naik 4 kali lipat dibandingkan tahun sebelumnya dengan jumlah 118 kasus (KEMENTERIAN PEMBERDAYAAN PEREMPUAN, 2024).

Menurut data laporan SAFEnet tahun 2023, kalangan kaum muda usia 12-25 tahun menjadi pelapor paling banyak hampir 23 persen (LBH APIK, 2023). Perlu dicatat bahwa kaum muda mengalami kasus KGBO terbanyak. Kompleksitas masalah kekerasan seksual, baik online maupun offline , memerlukan pendekatan menyeluruh yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan. Diperlukan pemahaman mendalam tentang akar penyebab, manifestasi, dan dampak dari kedua bentuk kekerasan ini untuk dapat merumuskan strategi pencegahan dan penanganan yang efektif. Selain itu, penting untuk menyelidiki bagaimana kedua bentuk kekerasan ini saling berkaitan dan bagaimana dinamika kekuasaan dan ketidaksetaraan gender berkontribusi terhadap prevalensi kekerasan seksual di kedua ranah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih lanjut fenomena kekerasan seksual berbasis online dan offline , dengan fokus pada konteks kreativitas. Melalui analisis mendalam terhadap pelaporan kekerasan seksual belum efektif, sampai saat ini untuk melaporkan kejadian kekerasan seksual hanya melalui situs web. Berdasarkan penelitian

tentang inovasi pencegahan kekerasan seksual sebelumnya, ada beberapa yang sudah dibuat seperti Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pencegahan Kekerasan Seksual Anak Berbasis Multimedia, Rancang Bangun Aplikasi Pelaporan Anti Kekerasan Seksual (AKAS) Berbasis Android, dan Perancangan Aplikasi Mobile “ProtectU” untuk Pelaporan Kekerasan Seksual di Lingkungan Universitas Berbasis Android Studio. Dari penelitian sebelumnya yang ditemukan ada beberapa kekurangan seperti fitur solusi pencegahan yang digunakan kurang efisiensi. Selanjutnya peneliti akan menambahkan penyediaan beberapa fitur yang langsung dilapor secara cepat waktunya dan juga fitur laporan dengan waktu yang lama, serta didesain dengan visual user friendly . Untuk itu, maka memberi solusi inovatif merancang visual user experience/user interface aplikasi bernama “Aman Bersama” sebagai media pencegahan kekerasan seksual untuk usia 12 – 25 tahun.

### 1.2 Identifikasi Masalah Berdasarkan konteks, terdapat isu rumit yang memerlukan pengertian yang mendalam agar dapat ditangani dengan efisien, berikut diantaranya:

1. Keterbatasan akses informasi dan bantuan banyak korban atau calon korban kesulitan mendapatkan informasi, bantuan, dan perlindungan yang cepat dan tepat saat menghadapi ancaman kekerasan seksual.
2. Minimnya desain yang kurang user friendly
3. Minimnya teknologi pendukung keselamatan belum tersedia teknologi yang komprehensif untuk membantu mencegah, melaporkan, dan menangani kasus kekerasan seksual secara efektif.

### 1.3 Rumusan Masalah Berdasarkan pembahasan isu sebelumnya, ada beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan masalah tersebut, yang bisa menjadi acuan untuk menyelesaikan isu tersebut, yaitu:

1. Bagaimana menginformasikan pesan dan informasi edukasi tentang kekerasan seksual pada anak berusia 12-25 tahun?
2. Bagaimana merancang dan memvisualisasikan aplikasi pencegahan kekerasan seksual?
3. Bagaimana membuat perencanaan strategi media yang tepat dan efektif?

### 1.4 Batasan Masalah Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan dalam menangani kasus kekerasan seksual baik secara daring maupun luring, yaitu:

- 1.

Informasi-informasi tentang edukasi kekerasan seksual 2. Merancang dan memvisualisasikan aplikasi pencegahan kekerasan seksual 3. Strategi perencanaan media yang tepat dan efektif 1.5 Tujuan Penelitian Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan mengenai bagaimana mengenali, menyusun, serta menentukan batasan dari masalah yang dibahas, yaitu :

1. Dalam menginformasikan pesan dan informasi edukasi tentang kekerasan seksual pada anak berusia 12-25 tahun menggunakan strategi komunikasi informatif, strategi komunikasi persuasif, dan strategi komunikasi reminder .
2. Dalam merancang dan memvisualisasikan aplikasi pencegahan kekerasan seksual menggunakan Design Thinking: Empathise, Define, Ideate, Prototype dan Test dan metode User-Centered Design . Serta membuat keyword, key verbal, key message, key promises dan key visual.
3. Membuat perencanaan strategi media yang tepat dan efektif menggunakan media primer dan media tambahan. Media primer yaitu aplikasi dan media tambahan berupa poster, lanyard, pin, disinfektan dan parfum.

1.6 Manfaat Penelitian

- 1.6.1 Manfaat Teoritis Penelitian ini memberikan gambaran baru tentang cara kekerasan seksual secara online dan offline berinteraksi serta saling memengaruhi, sehingga memperdalam pemahaman teoritis mengenai dinamika kekerasan seksual di masa kini yang semakin digital.
- 1.6.2 Manfaat Praktis Hasil penelitian ini bisa digunakan untuk memberikan saran agar kebijakan dan aturan terkait kekerasan seksual bisa diperbaiki, terutama dalam situasi online yang mungkin masih kurang teratur.
- 1.6.3 Bagi Universitas Pembangunan Jaya Universitas dapat merancang program edukasi yang lebih efektif untuk mahasiswa, staf, dan fakultas tentang kekerasan seksual, termasuk aspek-aspek keselamatan online .
- 1.6.4 Bagi Peneliti Peneliti dapat mengembangkan atau menyempurnakan metodologi penelitian untuk menangani kompleksitas studi kekerasan seksual online dan offline .
- 1.6.5 Bagi Masyarakat Penelitian dapat menyediakan informasi yang diperlukan untuk mengembangkan program edukasi yang efektif, membantu masyarakat melindungi diri dan orang-orang di sekitarnya dari kekerasan seksual.

2 1.7 Sistematika Penulisan Sistem penulisan tugas

akhir ini dirancang agar gampang memperoleh informasi pada bab I, II, III, IV, V yang membahas mengenai hal-hal berikut: BAB I PENDAHULUAN Pada bagian pendahuluan berisi tentang penyusunan penulisan penelitian yang meliputi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan untuk mengetahui masalah dan bagaimana solusi terkait kekerasan seksual dapat disolusikan dengan media utama aplikasi. BAB II TINJAUAN UMUM Dalam bagian tinjauan umum berisi informasi literatur yang diambil dari berbagai sumber jurnal dan buku digunakan untuk menambah pemahaman teori terkait perancangan desain aplikasi dan kekerasan seksual. BAB III METODOLOGI DESAIN Pada bagian metodologi desain berisi sistematika perancangan, metode pencarian data, analisis data, kesimpulan hasil analisis, pemecahan masalah sebagai tujuan menghasilkan solusi desain yang fungsional, inovatif, dan memenuhi kebutuhan pengguna atau klien. BAB IV STRATEGI KREATIF Pada bagian strategi kreatif berisi proses perancangan aplikasi pencegahan kekerasan seksual bernama “Aman Bersama” dari tahap strategi, analisa, konsep, dan penerapan desain dipaparkan secara detail. BAB V PENUTUP Pada bagian akhir berisi ringkasan penelitian dari isu-isu yang ada dan rekomendasi sebagai pedoman untuk kendala jangka panjang. BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Tinjauan Pustaka Data Jurnal Untuk mencegah kekerasan seksual merupakan sebuah ide inovatif dalam merancang desain UI / UX aplikasi, yang mengintegrasikan desain prinsip-prinsip, psikologi pengguna dan pengetahuan sosial untuk menciptakan platform digital yang menciptakan edukasi perlindungan dukungan bagi korban dan calon korban kekerasan seksual di Indonesia. Semua ini berpandangan pada kompleksitas masalah sosial sensitif harus pendekatan metode yang komprehensif, empati dan aman. Penelitian terdahulu pada Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Komunikasi yang berjudul “Implementasi Metode Design Thingking Pada Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pencegahan Kekerasan Seksual Anak Berbasis Multimedia oleh Tara Naura Siregar (Siregar, 2024). Penelitian ini menggunakan

metode studi kualitatif. Penelitian tersebut membahas tentang Aplikasi “Aku Mandiri” sebagai game edukasi pencegahan kekerasan seksual anak membantu pemahaman anak-anak tentang pendidikan seks dalam pencegahan kekerasan seksual. Peneliti berharap mampu mengembangkan materi pada aplikasi ini berkelanjutan yang tingkatan pendidikannya lebih luas tidak hanya pada sekolah dasar saja. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, membuat perancangan aplikasi “Aku Mandiri” sebagai game edukasi pencegahan kekerasan seksual anak, pada penelitian selanjutnya akan membuat perancangan UI / UX aplikasi “Aman Bersama” sebagai alat pencegahan atau penanganan kekerasan seksual pada usia dewasa atau 12-25 tahun. Penelitian terdahulu pada Jurnal Informatika dan Sistem Informasi yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pelaporan Anti Kekerasan Seksual (AKAS) Berbasis Android oleh Nuryati Sudjud dan Mohamad Ali Akbar (Sudjud, 2022). Penelitian ini menggunakan metode model prototype. Penelitian tersebut membahas tentang membantu dan mempermudah pengguna dalam melakukan pelaporan terkait kekerasan seksual berbasis android dengan perangkat smartphone. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, membuat aplikasi berbasis android yang dapat berguna membantu pengguna korban untuk melaporkan berbagai bentuk kekerasan yang terjadi pada dirinya atau orang lain, pada penelitian selanjutnya akan membuat aplikasi berbasis ios dan android dengan perangkat smartphone, kegunaan aplikasi ini sama dengan penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu pada Jurnal Informatik yang berjudul “Perancangan Aplikasi Mobile “ProtectU untuk Pelaporan Kekerasan Seksual di Lingkungan Universitas Berbasis Android Studio” oleh Retno Dwi Cahyani, Mohammad Ravyatya Attaturk Maklin, Syaila Ananta Karenina, Salma Ashiila Rabbani, Aruni Intan Haifa Sumawidjaya, dan Radinal Setyadinsa (Cahyani, Karenina, & Sumawidjaya, 2024). Penelitian ini menggunakan metode flowchart . Penelitian tersebut membahas tentang aplikasi ProtectU mengajak para mahasiswa untuk lebih peka dan peduli terhadap adanya perilaku kekerasan seksual yang berlangsung di area universitas. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, membuat aplikasi mobile untuk Pelaporan

Kekerasan Seksual di lingkup Universitas, pada penelitian selanjutnya akan membuat aplikasi untuk di Jabodetabek. Data Buku Peneliti mengambil materi tentang proses desain User Interface / User Experience . Berdasarkan dari sumber buku “Panduan Aplikasi Digital UI/UX oleh (Yudhanto, 2024). Dalam buku ini menjelaskan bagaimana tahapan-tahapan dalam proses desain UI / UX . Teori ini digunakan sebagai arahan yang benar pembuatan interaksi pengguna, desain responsif, animasi dan transisi, serta uji tes. Tidak hanya itu, ada beberapa bagian dalam merancang khususnya Interaksi Pengguna ( User Interaction ) . Pertama, prinsip penting dalam desain interaksi pengguna : 1. Keterjangkauan ( Affordance ) 2. Umpan Balik yang Jelas 3. Konsistensi 4. Keterbacaan dan Keterpahaman 5. Keluwesan dan Skalabilitas 6. Mengurangi Beban Kognitif 7. Kesesuaian Tugas Kedua, desain responsif dalam UI / UX bertujuan memberikan pengalaman pengguna yang konsisten dan optimal, terlepas dari perangkat yang digunakan. Berikut beberapa prinsip dan Teknik yang digunakan dalam desain responsif: 1. Tata Letak Fleksibel 2. Pengaturan Tampilan 3. Pengaturan Navigasi 4. Pengaturan Konten 5. Pengujian dan Pemantauan Ketiga, membuat beberapa animasi dan transisi yang menarik dan perlu dipertimbangkan dalam UI / UX : 1. Pertimbangkan Tujuan dan Konteks 2. Simplicity is Key 3. Timing yang tepat 4. Efek Fisika yang Realistis 5. Konsistensi dalam Desain 6. Responsif terhadap Interaksi Pengguna 7. Pergeseran Konteks Terakhir, proses Uji penggunaan dan perbaikan interaksi sebagai memahami cara mereka berinteraksi, mengidentifikasi masalah yang muncul dan melakukan perbaikan dalam desain UI / UX : 1. Mempersiapkan Rencana Uji Penggunaan 2. Merekrut Peserta Uji 3. Melaksanakan Uji Penggunaan 4. Mengumpulkan data 5. Menganalisis Data dan Mengidentifikasi Masalah 6. Merancang Solusi Perbaikan 7. Mengimplementasikan Perbaikan 8. Mengulangi Uji dan Perbaikan 9. Mengukur Hasil 10. Continuous Improvement Data Wawancara Data wawancara bertujuan memperkuat penjelasan mengenai kekerasan seksual. Rencana penelitian akan mewawancarai kepada satu klasifikasi dan memberi

kuesioner kepada dua klasifikasi mengenai kekerasan seksual kepada pelajar/ mahasiswa, orang tua, dan ahli/dosen psikologi sebagai pengetahuan tambahan pengalaman subjektif. Teknik wawancara yang digunakan offline. Berikut kriteria wawancara : Pelajar/Mahasiswa : Usia 12-25 tahun, beberapa orang mengaku memiliki pengalaman buruk kekerasan verbal Orang tua : Memiliki anak usia 12-25 tahun Ahli/Dosen psikologi : Dosen prodi psikologi UPJ / Ketua satgas UPJ 2.2 Tinjauan Teori 2.2.1 Teori i Utama 2.2.1.1 Teori antarmuka pengguna ( UI ) dan pengalaman pengguna ( UX ) Berdasarkan (Enterprise, 2024) dalam buku “Pengantar Desain UI/UX , menjelaskan User Interface ( UI ) merupakan representasi visual dari produk digital, jembatan yang menghubungkan pengguna dan fungsi dari sebuah produk digital. Seorang desainer antarmuka pengguna bertugas untuk mengatur penampilan & suasana akhir produk, misalnya menetapkan desain dengan ciri khasnya dan menyesuaikannya dengan segmen pasar yang dituju. Menurut Aziza et al (2024) dalam UI ada beberapa elemen, seperti tipografi, warna, grid tata letak yang nanti dijelaskan setelah teori ini, namun ada elemen belum dibahas seperti: 1. Ikon ( icon ) Ikon merupakan penggunaan desain user interface dengan tujuan memberikan elemen visual yang mudah dipahami dan efektif dalam menyampaikan informasi dan saat menggunakan ikon menyesuaikan konten spesifik. 2. Tombol ( Botton ) Tombol merupakan komponen yang dibuat dengan tujuan menjaga konsistensi desain. Terdapat beberapa jenis tombol yang digunakan dalam desain website , seperti tombol default, outline, hover, dan disable. User Experience (UX) merupakan bagaimana pengalaman pengguna aplikasi mengoperasikan produk digital dengan begitu mudahnya dan tujuan UX yaitu untuk memungkinkan kelompok pengguna sebanyak mungkin memahami dan menggunakan suatu produk digital seperti memanfaatkan UI , menu, pola navigasi, dan komunikasi antara mesin dan pengguna. Seorang desainer UX menentukan cara kerjanya dari tampilan dan desain tersebut. Menurut (Malik, 2023) dalam bukunya menjelaskan lean UX adalah metodologi yang menenkankan pada pembelajaran cepat, validasi dengan

pengguna dan iterasi. Bagaimana mengaplikasikan metodologi lean UX dari beberapa tahapan yang digunakan dalam proses desain produk digital, Berikut beberapa cakupannya: 1. Identifikasi masalah pengguna Tahapan melibatkan evaluasi masalah pengguna. Para tim pengembang produk akan mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh pengguna, baik itu masalah yang berkaitan dengan produk atau bisnis. Identifikasi masalah ini dapat dilakukan dengan berbagai metode, seperti wawancara dengan pengguna, analisis data, atau observasi. Solusi desain tidak sesuai sehingga tidak efektif dan efisien, jika tidak ada identifikasi masalah yang jelas.

2. User research Tahapan melibatkan user research yang cepat dan sederhana dengan metode seperti wawancara, observasi dan survey untuk mengumpulkan informasi tentang masalah pengguna dan mengevaluasi solusi desain yang sesuai. 3. Sketching dan storyboarding Tahapan merancang dan mengevaluasi solusi desain dengan metode seperti sketching , storyboarding , dan user flow untuk merancang alur interaksi dan pengujian pengguna.

4. Pembuatan prototipe Tahapan melibatkan membuat prototipe sederhana dan melakukan pengujian pengguna dengan cepat untuk mengevaluasi solusi desain. 5. Iterasi dan perbaikan Tahapan melibatkan penerapan dari hasil dari user research, validasi dengan pengguna, dan iterasi dalam proses pengembangan produk untuk meningkatkan solusi desain yang sesuai dengan masalah pengguna dan dapat diterima oleh pengguna. 6. Implementasi Tahapan melibatkan implementasi solusi desain yang sudah diperbaiki dan divalidasi dengan pengguna serta melakukan pengujian dan evaluasi dari solusi yang diimplementasikan. Peneliti akan membuat aplikasi ini yang mencakup pada ikon dan tombol yang minimalis, sebelum itu perlu ada gambaran user interface agar lebih jelas. Lalu tanyakan kepada beberapa orang mengenai sketsa yang sudah digambar.

### 2.2.1.2 Teori Desain Komponen dan Prinsip Prinsip rancangan grafis menurut (Poulin, 2012) dalam buku “ The Language of Graphic Design : An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles , adalah kerangka dasar untuk memanfaatkan elemen-elemen dengan cara yang paling sesuai dan efisien untuk

menciptakan komunikasi visual yang signifikan dan mudah dipahami. Desainer hanya berpikir bahasa visual secara universal. Berikut beberapa cakupan elemen desain yang diambil meliputi :

1. Titik ( Point ) Titik merupakan elemen geometris yang memiliki dimensi nol dan lokasi yang dapat ditentukan oleh serangkaian koordinat yang teratur. Titik juga elemen paling sederhana dan utama dalam penandaan grafis dan banyak fungsinya dengan ukuran titik kecil atau besar.
2. Garis ( Line ) Garis merupakan tanda yang tipis dan berkesinambungan, seperti yang dibuat oleh pena, pensil atau kuas yang diaplikasikan pada permukaan. Fungsi garis seperti menyatukan, mengatur, membagi, mengarahkan, membangun bentuk lurus atau lengkung, dan memindahkan elemen grafis lainnya. Garis bisa menjadi sifat aktual atau tersirat.
3. Bentuk ( Shape ) Bentuk merupakan karakter 2 dimensi, memiliki fungsi sebagai elemen fiktif di dalam atau di atas tanah. Setiap bentuk memiliki ciri khas yang menampilkan berbagai impresi. Bentuk yang melengkung tanpa sudut-sudut tajam menciptakan suasana yang akrab dan bersahabat. Sebaliknya, bentuk yang bersudut dan tajam bisa menimbulkan kesan yang dingin dan mengancam.
4. Kesatuan ( Unity ) Kesatuan adalah prinsip yang memastikan bahwa semua elemen dalam desain berfungsi sebagai satu kesatuan yang harmonis. Ini dicapai melalui konsistensi dalam gaya, warna, dan bentuk, sehingga menciptakan hubungan yang kuat antara bagian-bagian desain.
5. Kontras ( Contrast ) Kontras digunakan untuk menonjolkan perbedaan antara elemen- elemen dalam desain. Ini bisa berupa perbedaan warna, ukuran, bentuk, atau tekstur yang menciptakan ketegangan visual dan meningkatkan keterbacaan.
6. Keseimbangan ( Balance ) Keseimbangan mengacu pada distribusi visual dari elemen-elemen dalam desain. Ada dua jenis keseimbangan: simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris memberikan stabilitas, sedangkan keseimbangan asimetris menawarkan dinamika dan ketertarikan visual. Peneliti akan menggunakan teori ini seperti elemen titik sebagai notifikasi, garis sebagai pembatas informasi, bentuk sebagai visual yang mempunyai kesesuaian pesan, dan prinsip kesatuan, kontras, keseimbangan sebagai alur keterbacaan yang jelas.

Tata Letak pada User Interface Tata Letak ( layout ) menurut (Cholil, 2024) dalam buku “Berkembang dengan Desain Digital: Memahami UI, UX dan Figma Secara Komprehensif , adalah cara menyusun elemen-elemen di dalam sebuah halaman atau antarmuka. Tata letak ini menentukan lokasi dan cara mengatur berbagai komponen seperti teks, gambar, tombol, serta elemen visual lainnya agar tampilan terlihat terstruktur dan mudah dibaca. Tujuan utama dari tata letak adalah membuat antarmuka yang rapi, mudah dipahami, dan efisien bagi pengguna, sehingga mereka dapat dengan cepat menemukan informasi yang diperlukan dan berpindah dari satu bagian ke bagian lain dengan lancar. Fungsi tata letak adalah membantu menciptakan tampilan yang teratur dan menyenangkan, sehingga pengalaman pengguna menjadi lebih mudah dimengerti dan nyaman. Ada berbagai contoh jenis tata letak ( layout ) dalam UI : 1. Alphabet-Inspired Layout Ini terinspirasi berasal dari bentuk huruf.

1 Elemen-elemen visualnya disusun dan ditempatkan dengan cara yang mencontoh bentuk huruf, seperti melingkar, berputar, atau menciptakan pola yang menarik dengan cara yang menyerupai bentuk huruf. 2. Axial Layout adalah layout yang fokus pada garis Tengah atau sumbu sentral. 1 Desainnya simetris dan menggunakan penjajaran yang kuat, biasanya dengan elemen-elemen yang ditempatkan sejajar atau berputar di sekitar sumbu. 1 3. Big Type Layout Ini bertujuan untuk membuat kata-kata yang besar dan mencolok menjadi fokus utama. Umumnya, elemen-elemen lain diletakkan dengan sederhana agar teks tersebut dapat menjadi bintang utama dan menarik perhatian audiens. 4. Circus Layout adalah layout yang terlihat menarik dan energik seperti sebuah sirkus. 1 Seringkali terdapat perpaduan warna-warna cerah, elemen yang bergerak, dan ilustrasi yang mengasyikkan. 5. Copy Heavy Layout ini lebih memfokuskan pada tulisan dan isi yang melimpah. Desainnya memperhatikan pengaturan dan keselarasan yang baik untuk memastikan teks mudah dibaca dengan nyaman. 6. Frame Layout adalah susunan yang umumnya menempatkan komponen- komponen dalam bingkai atau frame yang menarik. Bingkainya bisa berupa garis, bentuk geometris, atau bahkan elemen desain yang khas. Susunan ini akan memberikan tampilan yang menawan dan teratur. 1 15 7.

Mondrian Layout adalah tata letak yang terinspirasi oleh seniman Piet Mondrian. 1 Tata letak ini biasanya memiliki grid besar dengan blok-blok warna geometris yang saling terkait. Tata letak yang ditampilkan tampak modern dan terorganisir. 8. Multi Panel Layout Ini ideal untuk tampilan yang menampilkan berbagai informasi. Umumnya, halaman dipecah menjadi beberapa panel dengan konten yang terpisah tetapi tetap saling berhubungan. Ini memudahkan pengguna untuk menyerap banyak informasi dengan cara yang lebih terstruktur dan mudah dimengerti. 9. Picture Window Layout Ini adalah tata letak yang sering diaplikasikan untuk tampilan visual yang luas dan menarik. Unsur gambar atau foto diletakkan di bagian utama halaman agar menjadi fokus perhatian utama bagi pengguna. 10. Rebus Layout Ini memanfaatkan elemen visual yang serupa dengan rebus. 1 Contohnya, gabungan gambar, ikon, dan tulisan yang menciptakan pesan atau arti yang lebih dalam dan menarik. 11. Silhouette Layout Biasanya menaruh fokus pada bentuk-bentuk atau siluet yang keren. Elemen-elemen visual utamanya berupa kontur atau gambar dengan siluet yang khas, sehingga layout ini bisa menciptakan tampilan yang unik dan menarik. 12. Type Specimen Layout Berfokus pada rancangan huruf dan tipografi. Umumnya menampilkan berbagai jenis huruf yang dipresentasikan dengan cara yang menarik dan kreatif. Tata letak ini memperhatikan keindahan serta ciri khas dari setiap jenis huruf.

2.2.1.4 Teori Tipografi menurut (Sihombing, 2015) dalam buku “Tipografi dalam Desain Grafis”, adalah sebagai seorang perancang grafis harus menanggapi setiap kebutuhan komunikasi visual melalui aspek dan disiplin yang terdapat dalam tipografi. Dalam memilih jumlah tipe huruf yang akan diterapkan dalam sebuah desain grafis, sebaiknya dipertimbangkan sesuai dengan kebutuhan rancangan. Penggunaan jenis huruf yang berlebihan akan mengganggu estetika desain dan mengaburkan ciri khas rancangan. Minimalkan jumlah tipe huruf yang akan digunakan dengan cara memanfaatkan keluarga huruf yang ada. Contoh jenis huruf umumnya dipakai sebagai alat pemasaran sebuah desain huruf yang baru. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mencermati sebuah type specimen yaitu pertama

legibility dengan meninjau komponen-komponen pokok dalam anatomi huruf seperti ascender , descender , stroke , stem , dan x-height dalam setiap individu huruf. Kedua readability dengan menguji tracking , leading , dan variasi ukuran dan berat huruf. Selain itu, menurut (Suhendri, 2024) dalam buku “Desain UI/UX Menggunakan Figma tipografi mempunyai peran : a. Keterbacaan: memastikan teks mudah dibaca pada berbagai perangkat dan ukuran. b. Hierarki Visual: Membuat hierarki visual dengan variasi gaya, ukuran, dan tebal huruf membantu pengguna memproses informasi dengan lebih efisien. c. Konsistensi: Menggunakan satu atau dua jenis huruf secara bersamaan sepanjang aplikasi untuk menjaga keseragaman dan profesionalisme

### 2.2.1.5 Teori Warna

Warna menurut (Terry Lee Stone & Morioka, 2008) dalam buku “Color Design Workbook: A Real World Guide to Using Color in Graphic Design , adalah seperangkat aturan yang bisa dipakai untuk membentuk perpaduan warna yang selaras. Ada hal yang dikemukakan oleh (Marsekal T. I. & A., 2022) mengacu pada pewarnaan yang ditentukan untuk perancangan kampanyenya berjudul “Stop Pelecehan Seksual di Tempat Kerja Perkantoran menggunakan warna merah muda ( pink ) dan ungu yang merepresentasikan feminisme, merah yang mewakili gairah, kekuatan, serta kemarahan, dan warna biru yang menunjukkan kestabilan, produktifitas, dan kesedihan, mempertimbangkan pengguna dengan gangguan penglihatan. Berdasarkan situs web Universitas Ma Chung, makna warna hitam melambangkan kecanggihan serta keberanian, putih melambangkan kebebasan, orange melambangkan kehangatan dan semangat, kuning melambangkan optimism, keceriaan, dan rasa bahagia yang mampu membantu penalaran manusia berjalan logis dan analitis, coklat melambangkan nyaman, dan aman, hijau melambangkan aura kepribadian yang mencintai kedamaian dan berperan sebagai penengah dalam perbedaan (Admin DKV Universitas Ma Chung, 2022). Warna gradasi sempat menjadi tren di tahun 2023, modern dan dinamis pada desain, serta dapat diterapkan dalam berbagai konteks seperti logo, poster, dan desain web (Admin DKV Universitas Ma Chung, 2023). Berdasarkan situs web DesignRush, memadukan gradasi dan bayangan

untuk menciptakan kedalaman dan kecerahan yang halus pada objek di layar, penggunaan gradasi terus meningkat selama beberapa tahun (Guia, 2025). Warna membantu mengarahkan perhatian pengguna pada elemen-elemen penting dalam aplikasi, meningkatkan identitas merek atau perusahaan melalui penggunaan warna yang konsisten, memberikan petunjuk visual tentang fungsi dan status elemen dalam aplikasi, mempengaruhi suasana hati dan respon emosional pengguna, membantu pengguna dengan cepat mengidentifikasi dan memahami konten.

### 2.2.1.6 Teori User-Centered Design

User-centered design (UCD) merupakan proses perancangan yang dilakukan berulang kali di mana para desainer memperhatikan pengguna serta kebutuhan mereka pada setiap fase proses desain. Dalam UCD, tim desain melibatkan pengguna sepanjang fase perancangan melalui berbagai penelitian dan metode desain, sehingga dapat menghasilkan produk yang sangat user-friendly dan dapat diakses oleh mereka. Para desainer menggunakan kombinasi metode dan alat penelitian (misalnya, kuesioner dan wawancara) serta metode generatif (seperti, diskusi kelompok) untuk membangun pemahaman tentang kebutuhan pengguna. Secara umum, setiap siklus dari metode UCD terdiri dari empat langkah yang berbeda. Pertama, sebagai perancang yang bekerja dalam tim, kami berusaha memahami konteks di mana pengguna dapat memanfaatkan sistem. Selanjutnya, kami mengidentifikasi dan menguraikan kebutuhan pengguna. Tahap desain mengikuti, di mana tim perancang mengembangkan solusi. Tim kemudian melanjutkan ke tahap evaluasi. Di sini, Anda menilai hasil evaluasi berdasarkan konteks dan kebutuhan pengguna, untuk mengevaluasi seberapa baik desain berfungsi (Interaction Design Foundation - IxDF, 2016).

### 2.2.2 Teori Pendukung

#### 2.2.2.1 Desain Minimalist

Desain UI yang efektif menekankan penyampaian informasi krusial dengan cara yang jelas dan mudah dimengerti. Ini mencakup penghapusan elemen yang tidak penting, menyederhanakan jalur navigasi, serta mengutamakan konten yang paling berhubungan bagi pengguna (Creativeans, 2025).

#### 2.2.2.2 Teori Kekerasan Mengutip dari website Halodoc yang meninjau tentang kekerasan seksual oleh dr. Rizal Fadli.

13 Kekerasan seksual dapat terjadi di semua

komunitas dan korbannya tidak terbatas pada jenis kelamin maupun usia. Sementara itu, yang termasuk dalam tindakan kekerasan seksual adalah semua bentuk kontak seksual yang tidak diinginkan. Hal itu meliputi ucapan dan perilaku yang berbau seksual, yang tidak sejalan dengan kehendak seseorang dan tanpa izinya. **7** Menurut kategorinya, kekerasan dapat dibagi menjadi kekerasan seksual yang bisa terjadi secara lisan, nonfisik, fisik, daring atau melalui teknologi informasi dan komunikasi. **10** Faktor risiko perilaku kekerasan seksual seperti faktor individu, faktor hubungan, faktor masyarakat, dan faktor lingkungan kemasyarakatan. Tanda-tanda kekerasan seksual yang mungkin dialami oleh korban, yaitu: 1. Menghadapi mimpi buruk serta gangguan tidur. 2. Menjadi sangat introvert dan diam. 3. Mengalami perubahan sikap, seperti menyendiri dan merasa canggung. 4. Emosinya berubah-ubah dan sukar dikendalikan. 5. Mengucapkan kata-kata kasar atau istilah yang tidak sopan. 6. Tiba-tiba merasakan rasa takut saat berhadapan dengan orang yang tidak dikenal. 7. Mengisyaratkan gejala-gejala pemberontakan. 8. Mengalami penurunan selera makan. 9. Mempunyai pemikiran untuk mengakhiri hidup. Adapun dampak-dampak setelah mendapatkan perilaku Kekerasan seksual, Akan tetapi korban perempuan mudah terkena dampak negatif pada kesehatan seksual dan reproduksi, seperti: 1. Kehamilan. 2. Aborsi yang berisiko tinggi. **16** 3. Tingkat risiko infeksi menular seksual yang lebih tinggi, termasuk HIV. 4. Kesehatan seksual dan reproduksi 5. Kesehatan jiwa 6. Tingkah laku 7. Dampak tragis dari kematian

### 2.2.2.3 Teori Peran Media Edukasi Seksual

Pada tahun terbit 2021, Wahyu Raharjo melakukan penelitian tentang peran media dan edukasi seksual dalam bukunya berjudul "Psikologi Seksual". Penelitian beliau mengutip dari studi milik Permatasari tahun 2013 mengungkapkan kedekatan remaja SMP dengan telepon genggam melalui SMS (pesan singkat) mengenai mendapatkan informasi kesehatan reproduksi sudah menjadi banyak hal positif dalam sehari-hari (Rahardjo, 2021, p. 177).

### 2.2.2.4 Teori Dinamika Kesejahteraan Psikologis

Satu studi yang berfokus pada dinamika kesejahteraan psikologis perempuan dewasa awal yang mengalami kekerasan

emosional dalam hubungan pacaran. Penelitian ini menemukan bahwa pengalaman kekerasan emosional sangat mempengaruhi kesejahteraan psikologis mereka, membuat mereka sulit untuk keluar dari hubungan tersebut. Melalui pendekatan fenomenologis digunakan untuk mendalami pengalaman subjektif korban, memberikan wawasan tentang bagaimana mereka menghadapi situasi tersebut dan dampaknya terhadap kesejahteraan mental mereka (Taufik A.

R. Y., 2024 ). 2.2.2.5 Teori Edukasi Penanganan Kekerasan Seksual

Menurut dari buku berjudul “Melawan Kekerasan Seksual di Lingkunga

n Pendidikan” (Sulistiyowati I. & N., 2020) . Apa yang harus dilakukan

jika mengalami kekerasan seksual? Dibawah merupakan penjelasan tentang

cara penanganan jika mengalami kekerasan seksual yaitu: 1. Jangan

menyalahkan diri sendiri atas kekerasan seksual yang dialami, tetapi

yakinkan diri bahwa pelakunya yang bersalah. 2.

SegeraPmengontakPdandPmemintaPbantuanPdariPorangPyangPterde katPdandPdapatPdipercaya. 3.

Ceritakan peristiwa yang sebenarnya kepada orang tua/keluarga atau orang

terdekat lainnya yang dapat dipercaya. 4. Minta bantuan/pendampingan

dari orang tua/keluarga atau pendamping lainnya untuk pergi ke kantor

polisi terdekat untuk membuat laporan) dan rumah sakit (untuk

pemeriksaan medis). Setelah laporan dari kepolisian, kamu akan menerima

surat pengantar dari polisi untuk melakukan visum et repertum (disingkat

VeR, yaitu dokumen tertulis yang disusun oleh dokter atas permintaan

penyidik mengenai hasil pemeriksaan terhadap tubuh manusia). 5. Jika

diperlukan, mintalah bantuan dari Lembaga Bantuan Hukum (LBH) untuk

membantu kamu dalam penyelesaian atau proses hukum yang akan dilalui.

6. Melaksanakan konseling psikologis untuk memperkuat dan memulihkan

kondisi mental korban. 7. Jika kamu menghadapi ancaman, intimidasi, atau

kekerasan dari pelaku atau pihak-pihak yang berhubungan dengan insiden

tersebut, jangan ragu untuk meminta bantuan perlindungan dari kepolisian

atau melalui Lembaga Perlindungan Saksi dan Korban (LPSK). 2.3 Ringkasan

Kesimpulan Teori Dari beberapa teori-teori yang diambil bisa dapat

disimpulkan pada teori utama menjelaskan sebuah materi tentang UI / UX

, desain elemen, prinsip, tata letak, tipografi, warna, User-Centered Design . Lalu ada teori pendukung yang mencakup kekerasan, peran media edukasi seksual, dinamika kesejahteraan psikologis, dan penanganan kekerasan seksual. Maka dari itu teori utama sebagai bahan pembuatan aplikasi dan teori pendukung sebagai bahan pemahaman mendalam pada isu sosial kekerasan seksual yang akan menjadi bahan konsep tema itu sendiri. Selain teori utama dan pendukung, penelitian juga memadukan tinjauan pustaka yang terdiri dari data jurnal, buku, dan wawancara sebagai acuan untuk perancangan visual aplikasi.

## 2.4 Alur Berpikir BAB III

### METODOLOGI DESAIN 3.1 Sistematika Perancangan

Penulis atau peneliti memilih sistematika perancangan menggunakan design thinking . Pada tahun 1969 Herbert A. Simon pertama kali memperkenalkan konsep design thinking , lalu David Kelley dan Tim Brown dari IDEO mempopulerkannya. Dalam buku “Design Thinking For Dummies®” Design Thinking merupakan metode yang berorientasi pada manusia untuk inovasi yang bertujuan menciptakan gagasan-gagasan kreatif dan model bisnis yang efisien dengan menitikberatkan pada kebutuhan manusia (Müller-Roterberg, 2020). Metode design thinking memiliki beberapa tahapan dari ciptaan Hasso Plattner di Institut Desain di Universitas Stanford (d.school at Stanford University, 2018). Ada lima tahapan yang dapat menjadi landasan membuat sebuah produk, terdiri :

1. Empati ( Empathize ) Merupakan fondasi dari desain yang terfokus pada manusia. Permasalahan yang ingin anda atasi hampir selalu bukan hanya permasalahan anda sendiri, melainkan juga tantangan yang dihadapi oleh pengguna tertentu. Bagaimana cara dengan berempati yaitu :
  - a. Amati bagaimana pengguna berinteraksi dengan lingkungan mereka.
  - b. Libatkan pengguna secara langsung-berinteraksi dan mewawancarai mereka.
  - c. Libatkan diri anda dalam pengalaman pengguna anda.Tahapan ini, peneliti menetapkan konteks dan isu latar belakang akar permasalahan yang bisa menjadi pembuatan karya yang solutif dan inovatif karya berupa rancangan visual aplikasi “Aman Bersama” didorong oleh tingginya jumlah kasus kekerasan seksual dari berbagai bentuk

di Indonesia. Kasus tersebut menjadi landasan dalam pembuatan aplikasi. Peneliti melakukan pengamatan dan wawancara serta kuesioner dengan ahli psikologi dan orang tua terkait pelaku dan pandangan korban atau calon korban mengenai bila ada kehadiran aplikasi online sebagai media pencegahan kekerasan seksual.

2. Definisi ( Define ) Merupakan ketika anda menjelaskan hasil empati anda menjadi kebutuhan dan wawasan serta jangkauan tantangan yang signifikan. Bagaimana cara mendefinisikan yaitu mengungkapkan isu yang ingin anda selesaikan. Untuk benar-benar menciptakan sesuatu yang baru, anda perlu merumuskan kembali tantangan anda berdasarkan pengetahuan baru yang didapat dari aktivitas empati. Tahapan ini, peneliti akan mendapatkan penjelasan dari hasil literatur, kuesioner, wawancara dan observasi. Lalu menghasilkan kesimpulan berdasarkan permasalahan yang diangkat menjadi bagian pembuatan karya bentuk aplikasi “Aman Bersama”.

3. Ideasi ( Ideate ) Merupakan menciptakan alternatif desain yang inovatif. Tujuan dari ideasi adalah untuk menyelidiki ruang pemecahan yang luas–baik dalam jumlah yang beragam maupun variasi ide yang luas. Dari kumpulan ide yang sangat melimpah ini, anda dapat menciptakan prototipe untuk diuji dengan pengguna. Bagaimana cara memperoleh ide yaitu anda membuat ide untuk bertransisi dari mengidentifikasi masalah menjadi mengeksplorasi solusi untuk pengguna anda. Tahapan ini, peneliti sudah memperoleh gambaran awal dan memberikan solusi dan ide untuk dasar identifikasi permasalahan yang sudah dilakukan dan selanjutnya akan melakukan prototipe untuk memberikan gambaran-gambaran alur sistem aplikasi.

4. Prototipe ( Prototype ) Merupakan metode untuk menguji performa, namun juga memenuhi berbagai tujuan lainnya.

1 Bagaimana cara membuat prototipe yaitu :

- a. Memperoleh empati : Pembuatan prototipe memperdalam pemahaman anda tentang pengguna dan ruang desain.
- b. Eksplorasi : Mengembangkan beberapa konsep untuk diuji secara paralel.
- c. Pengujian : Buat prototipe untuk menguji dan menyempurnakan solusi.
- d. Inspirasi : Menginspirasi orang lain dengan menampilkan visi anda.

Tahapan ini, peneliti melakukan penggambaran visual pada sistem aplikasi digital

untuk diuji. Proses ini mulai membuat elemen-elemen dasar untuk fitur, karakter dan interaksi pengguna. Setelah divisualisasikan akan di uji coba, lalu mendapatkan umpan balik agar dapat bisa diperbaiki pada desain user interface . 5. Uji Coba ( Test ) Merupakan peluang bagi anda untuk mengakumulasi saran, menyempurnakan solusi, dan terus mendalami pemahaman tentang pengguna anda. Bagaimana cara mengujinya yaitu :

- a. Pelajari lebih lanjut tentang pengguna anda : Pengujian adalah kesempatan lain untuk membangun empati melalui pengamatan dan keterlibatan - sering kali menghasilkan wawasan yang tak terduga.
- b. Sempurnakan prototipe dan solusi anda : Pengujian menginformasikan iterasi berikutnya dari prototipe . Terkadang hal ini berarti kembali ke papan gambar.
- c. Uji dan sempurnakan sudut pandang anda : Pengujian dapat mengungkapkan bahwa, tidak hanya anda mendapatkan solusi yang salah, tetapi anda juga membingkai masalah dengan tidak benar. Tahapan ini, peneliti melakukan pengujian pada sistem prototipe visual aplikasi “Aman Bersama” kepada pengguna sebagai tujuan mendapatkan umpan balik serta a mengevaluasi seberapa efektif aplikasi tersebut. Dengan tindakan peninjauan umpan balik yang diperoleh, peneliti menjadi terbuka wawasan dari berbagai aspek untuk melakukan perbaikan pada aplikasi.

### 3.2 Metode Pencarian Data Penelitian menggunakan pencarian serta pengumpulan data melalui metode kualitatif. Mengutip dari trauss dan Corbin tahun 1997

“penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan temuan yang tidak bisa diperoleh dengan menggunakan prosedur statistik atau dengan cara kuantifikasi yang lain” (Prof. Deni Darmawan, 2021). Dalam a nalisis fenomenologi, metode kualitatif sangat diutamakan dalam berbagai bidang kajian dan perkembangan masa mendatang. Dengan demikian, untuk penelitian membutuhkan tiga teknik dalam pengumpulan informasi data yang dapat diuraikan sebagai berikut :

#### 3.2.1 Wawancara Pengumpulan data dengan metode kualitatif pada wawancara menggunakan teknik semi-terstruktur,serta teknik kuesioner secara terbuka. Peneliti menentukan siapa yang akan diberikan pertanyaan mengenai poin-poin permasalahan kekerasan seksual yaitu

: a. Pelajar/Mahasiswa ❑ Seberapa tahukah mereka di usia 12-25 tahun tentang kekerasan seksual dan pengalaman pribadi. ❑ Wawasan tindakan pencegahan ketika mereka mengalami kejadian kekerasan seksual. ❑ Pandangan mereka pentingnya membuat aplikasi sebagai media pencegahan serta fitur bagaimana yang efektif. b. Orang tua ❑ Pengertian wawasan kekerasan seksual oleh orang tua terhadap anak-anak. ❑ Sejak kapan orang tua harus terbuka pada anak-anak tentang kekerasan seksual dan keamanan pribadi. ❑ Pandangan orang tua mengenai pentingnya pengembangan aplikasi sebagai sarana pencegahan serta fitur-fitur yang efisien. c. Ahli/Dosen psikolog (Wawancara) ❑ Definisi kekerasan seksual dari sudut pandang ahli psikolog. ❑ Cara psikolog menangani pencegahan kepada korban sudah terkena dampak psikologis ❑ Tanggapan pengadaannya jika dibuatkan aplikasi digital untuk kebutuhan kasus kekerasan seksual.

### 3.2.2 Studi Literatur

Pada teknik studi literatur, peneliti akan mencari data-data pesaing aplikasi mobile terkait penanganan dan pencegahan untuk memberikan pendapat terhadap desain dan konten yang tersedia, aplikasi yang ditemukan adalah MANTRA of Hope.

### 3.2.3 Observasi Teknik observasi,

peneliti melakukan pemantauan kasus-kasus kekerasan seksual di ruang digital platform Instagram dan situs web atau disebut observasi non-partisipasi. Berdasarkan sumber situs web Kompas.com observasi non-partisipasi adalah metode pengumpulan data atau informasi, di mana peneliti tidak berinteraksi secara langsung dan berfungsi semata-mata sebagai pengamat yang netral, kelebihan observasi non-partisipasi termasuk perilaku individu muncul sesuai faktor yang sudah ditentukan, pengamat lebih fokus tanpa perlu berbicara, dan dapat memperoleh data secara langsung. Kelemahannya, pengamat tidak dapat melihat perilaku pribadi dan individu bisa terpengaruh oleh situasi lain. Tujuannya memahami suatu fenomena atau tingkah laku dalam pola, proses, atau interaksi dalam konteks tertentu.

### 3.3 Analisis Data

#### 3.3.1 Analisa Wawancara

a. Pelajar/Mahasiswa Dalam wawancara pelajar atau mahasiswa, peneliti memperoleh cukup banyak respon dari berbagai usia yang bertujuan untuk mengetahui

seberapa luaskah wawasan tentang kekerasan itu dan pendapat tentang seberapa pentingkah jika diadakan aplikasi. b. Orang tua Wawancara terhadap orang tua, peneliti memperoleh respon yang cukup sebagai pengetahuan seberapa pedulikah tentang kekerasan seksual terhadap anak-anak dan tidak beda jauh dengan pertanyaan terakhir bahwa setujukah aplikasi diadakan yang bermanfaat bagi anak-anak. c. Ahli/Dosen psikolog Dari hasil wawancara dosen psikologi di Universitas Pembangunan Jaya dengan narasumber ibu Maria Jane Tienoviani Simanjuntak secara langsung di ruang dosen psikologi mengenai pengetahuan lebih Kekerasan seksual dari sudut pandang psikologi dan bagaimana tanggapan terhadap aplikasi pencegahan tersebut.

### 3.3.2 Analisa Pesaing / Studi Literatur Data yang menjadi bahan pesaing sebagai pengerjaan projek ini merupakan sebuah aplikasi bernama MANTRA of Hope. Berdasarkan dari situs web, MANTRA of Hope adalah sebuah aplikasi pencegahan yang mengangkat pelecehan seksual termasuk juga jenis kekerasan seksual . MANTRA of Hope merupakan aplikasi pertama keamanan pencegahan pelecehan seksual di Indonesia yang sudah bisa diunduh berbasis android. Pengembangan aplikasi ini berkolaborasi dengan Kompas, Dentsu, dan Tenstud sebagai menciptakan lingkungan yang aman bagi diri sendiri, khususnya pribadi yang rentan terhadap kekerasan dan pelecehan seksual (ARLINTA, 2024). Cara kerja aplikasi ini menawarkan dengan: 1. Merekam bukti suara pelaku, sebelum itu kita harus mengucapkan mantra yang sudah disetel dari berbagai pilihan isyarat penolakan, 2. Lalu rekaman dengan metadata yang tidak dapat diedit (seperti tanggal, waktu, dan lokasi kejadian) dikirim ke korban dan nomor darurat, 3. Data yang dienkrpsi, sesuai dengan hukum di Indonesia, akan meningkatkan kemampuan korban untuk melawan di pengadilan. Menurut pendapat peneliti aplikasi ini juga minim ketersediaan pelaporan hanya fokus pada beberapa jenis tidak secara menyeluruh, durasi waktu rekaman hanya satu menit, dan hanya bisa diunduh berbasis android.

### 3.3.3 Analisa Komparasi Aplikasi Peneliti akan menganalisis sebuah aplikasi bernama “MANTRA of Hope” dari berbagai sisi mulai dar

i buka aplikasi hingga ke profil saya. Analisis ini digunakan untuk menilai tidak ada yang salah maupun tidak benar. 3.3.4 Analisa kasus-kasus / Observasi Peneliti melakukan pengumpulan data-data contoh kasus yang sudah terjadi dan beredar di berita, lalu menuliskan kronologi bisa terbentuknya kekerasan seksual. Berikut dibawah penemuan yang diperoleh, mencakup:

- ☒ Kasus pelecehan seksual Diduga di sekolah dasar swasta berinisial BM di Depok, seorang guru berumur 59 tahun melecehkan 14 siswa duduk dikelas enam dari sejak bulan agustus tahun 2024 sampai maret tahun 2025, korban yang berani mengaku hanya sebelas orang. Guru Besar Universitas Gajah Mada, dilaporkan mahasiswa sarjana pertama hingga sarjana ketiga sedang bimbingan skripsi kepada dosen bernama Edy Meiyanto di kampus maupun luar kampus, namun beliau melakukan kekerasan verbal dengan berdiskusi. Dosen itu akhirnya diberhentikan dari posisinya sebagai ketua Cancer Chemoprevention Research Center Fakultas Farmasi dan kepala Laboratorium Biokimia Pascasarjana.
- ☒ Kasus pemerkosaan Seorang dokter bernama Priguna Anugerah Pratama sebagai peserta Program Pendidikan Dokter Spesialis (PPDS) Universitas Padjadjaran di RS Hasan Sadikin Bandung telah melakukan pemerkosaan kepada 2 wanita usia 21 tahun dan 31 tahun yang sudah diselidiki oleh kepolisian daerah Jawa Barat dengan modus yang sama. Peristiwa yang menimpa pada FH terjadi ketika ayahnya mengalami kondisi kritis dan dokter PAP menawarkan tindakan tranfusi darah atau donor darah tanpa ditemani keluarga, aksi pelaku melakukan uji alergi dengan menyuntikkan cairan anestesi, saat itu dalam kondisi tidak sadarkan diri usai disuntik cairan bius melalui selang infus, setelah itu pelaku membawa korban ke lantai tujuh untuk pencabulan. 6 Korban sadarkan diri pukul 04.00 WIB dan merasakan perih di bagian tubuh saat buang air kecil. Dikabarkan ayahnya tidak tertolong dan sudah meninggal dunia usai anaknya telah menjadi korban kekerasan. Observasi selanjutnya, peneliti melakukan juga pengamatan terhadap lingkungan di area dalam kereta stasiun Depok Baru. Peneliti ingin mengetahui tingkah laku orang pada saat menggenggam

smartphone . Setelah diamati orang-orang tersebut banyak menggunakan smartphone dengan selalu menggenggam di tangannya. 3.4Kesimpulan Hasil Analisis Berdasarkan hasil-hasil analisis penelitian yang sudah ditemukan melalui tahapan wawancara, mencari data pesaing, perbandingan situs layanan produk digital yang relevan berkaitan dengan kekerasan seksual hingga tahap akhir yaitu observasi. Dari segi analisa wawancara sebagian besar orang dewasa muda mengetahui tentang bagaimana kekerasan seksual itu, terkecuali tidak dengan anak -anak karena masih belum bisa memahami jelas bentuk- bentuk kekerasan seksual. Tanggapan dengan penanganan secara digital pada generasi saat ini banyak anak muda setuju dengan pengadaan aplikasi dan ada beberapa anak muda mengetahui tentang saran bagaimana untuk menyediakan fitur pencegahan secara cepat seperti fitur chat, call center emergency, panic button, GPS secara real time, video, Orang tua juga menyarankan membuat desain aplikasi dengan sederhana dan fitur yang aman serta dukungan psikologis. Namun dari sudut pandang psikologi biasanya pelaporan dilakukan secara tatap muka jadi masih bimbang terhadap bagaimana sistem pelaporan melalui aplikasi. Dari segi analisa pesaing situs digital mobile yang relevan untuk sebagai preferensi penyediaan fitur, peneliti mengamati ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari produk digital pelayanan. Dari segi observasi peneliti hanya mengambil beberapa kasus yang masih dianggap dugaan hingga kasus sedang panas diperbincangkan. Bahwa menunjukkan masih banyak kejadian-kejadian kekerasan seksual dari tahun ke tahun hingga masa yang akan mendatang. Ciri-ciri pelaku itu ternyata tidak dibatasi dengan status tertentu, tetapi jabatan yang sudah cukup tinggi berpendidikan bisa menjadi orang yang tidak bermoral. Peneliti pada pengamatan dalam kereta menunjukkan sebagian besar orang tidak ada alat pendukung untuk keselamatan diri sendiri dengan gadget agar tidak terpisah jika ada terjadi pencurian. 3.5Pemecahan Masalah Maka dari hasil analisis, ada beberapa orang menganggap sangat penting membuat aplikasi pencegahan kekerasan seksual guna sebagai alat secara efektif

dan cepat dalam pelaporan. Peneliti akan membuat perancangan visual aplikasi bernama “Aman Bersama” sebagai alat pencegahan kekerasan seksual terhadap usia 12-25 tahun. Ada beberapa hal yang bisa dibuatkan fitur-fitur seperti tombol darurat, artikel edukasi, konseling psikologi serta desain aplikasi yang sederhana dan menarik sehingga mudah dipahami diberbagai pengguna serta media pendukung yang relevan sebagai kampanye dari tema yang diangkat. 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.

3 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 diwilayah 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. 5 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. 2 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”.

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 d

an 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 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 mengevaluasikan kembali persyaratan. Pada aplikasi “Aman Bersama” merupakan aplikasi pencegaha

n 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 edukasi 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 Pallette

Pada perancangan user interface (UI) aplikasi “Aman Bersama”, peneliti mengambil color pallette 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:

#### 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. 4.5.5 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 dipanggung 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 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 hany

a 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

Sketsa hitam putih yang sudah dibuat untuk implementasi pada aplikasi oleh peneliti yaitu terdiri pembuatan logo, ikon dan karakter. Pembuatan sketsa membantu peneliti mengetahui gambaran yang ikonik agar mudah diingat.

#### 4.5.9 Flowchart

Flowchart pada aplikasi “Aman Bersama” dimulai dari splash screen, lalu ke halaman masuk pendaftaran terdiri i perkenalan, daftar profil, dan keamanan kontak darurat. Setelah pendaftaran langsung ke halaman menu utama.

#### 4.5.10 Grid App

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

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

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 390x844px. 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

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 mengajarkan kita untuk selalu memandang 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

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.

#### 4.1 Desain Prototipe

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.

#### 4.2 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

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

Lanyard berfungsi untuk menggantungkan smartphone, apalagi anak di zaman sekarang yang sudah bergantung

dengan menggegam smartphone. 4.7.3 Pin Pin berfungsi untuk menusukkan di baju atau tas sebagai pengingat kepada pelaku yang mencoba melakukan tindakan melenceng. 4.7.4 Parfum Parfum berfungsi untuk melambangkan keharuman, kebersihan dan personal. Parfum seringkali digunakan digunakan sebagai alasan untuk menyalahkan korban, seolah-olah penampilan atau aroma tubuh memicu tindakan pelaku. 4.7.5 Disinfektan 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 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. BAB V PENUTUP 5.1 Kesimpulan Pada desain visual aplikasi mobile “Aman Bersama” ini melibatkan proses tahapan-tahapan yang terstruktur yang dimulai dari mencari data- data akar permasalahan untuk dibawa pada tugas akhir. 4 Pengumpulan data menggunakan metode kualitatif, yaitu wawancara, kuesioner, studi literatur, dan observasi. Lalu, dianalisis dari data temuan dan akan mencari solusi selanjutnya. Solusi dari peneliti yaitu membuat perancangan aplikasi mobile pencegahan atau penanganan kekerasan seksual secara daring ( online ) yang bermerek “Aman Bersama”. Aplikasi tersebut bertujuan untuk memudahkan pelaporan pada korban dari berbagai bentuk kekerasan seksual. Dalam melakukan perancangan aplikasi “Aman Bersama”, peneliti menggunakan metode User-Centered Design dan Design Thinking sebagai acuan dalam alur perancangan yang membawa dampak baik di masyarakat. Setelah merancanganya, Aman Bersama telah menyatukan informasi yang terkumpul dengan prinsip-prinsip desain yang relevan, menghasilkan sebuah antarmuka yang menarik, berfungsi, dan responsif untuk memenuhi kebutuhan serta harapan pengguna dalam penanganan laporan kekerasan seksual di Jabodetabek. 5.2 Saran Berdasarkan Pstudi Pdan Pperancangan P aplikasi P Aman PBersama" Pyang Pte

REPORT #27549327

lahPdilaksanakan,PterdapatPbeberapaPrekomendasiPyangPdapatPdipertimban  
ngkanPuntukPpenelitianPselanjutnya: 1. Setiap tahun, tampilan dan gaya  
visual mengalami transformasi dan menyesuaikan diri dengan kebutuhan  
pengguna, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengikuti gaya visual yang  
relevan dengan umpan balik pengguna. 2. Aplikasi Aman Bersama dapat  
menjangkau pengguna yang lebih luas. 3. Aplikasi Aman Bersama dapat  
segera dikembangkan oleh tim desain UI / UX dan software developer  
bersama pihak yang berkepentingan.



REPORT #27549327

## Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	<b>3.71%</b> <a href="https://dibimbing.id">dibimbing.id</a>	● ●
	<a href="https://dibimbing.id/blog/detail/prinsip-pengertian-dan-jenis-layout-design">https://dibimbing.id/blog/detail/prinsip-pengertian-dan-jenis-layout-design</a>	
INTERNET SOURCE		
2.	<b>0.8%</b> <a href="https://repository.upnvj.ac.id">repository.upnvj.ac.id</a>	●
	<a href="https://repository.upnvj.ac.id/4111/2/BAB%201.pdf">https://repository.upnvj.ac.id/4111/2/BAB%201.pdf</a>	
INTERNET SOURCE		
3.	<b>0.38%</b> <a href="https://feducation.id">feducation.id</a>	●
	<a href="https://feducation.id/membedah-prinsip-prinsip-dasar-dalam-desain-grafis-mo...">https://feducation.id/membedah-prinsip-prinsip-dasar-dalam-desain-grafis-mo...</a>	
INTERNET SOURCE		
4.	<b>0.34%</b> <a href="https://www.nawadwipa.id">www.nawadwipa.id</a>	●
	<a href="https://www.nawadwipa.id/7-prinsip-desain-grafis-dan-contohnya">https://www.nawadwipa.id/7-prinsip-desain-grafis-dan-contohnya</a>	
INTERNET SOURCE		
5.	<b>0.34%</b> <a href="https://p2dpt.uma.ac.id">p2dpt.uma.ac.id</a>	●
	<a href="https://p2dpt.uma.ac.id/2024/08/21/dasar-dasar-desain-grafis-prinsip-yang-har...">https://p2dpt.uma.ac.id/2024/08/21/dasar-dasar-desain-grafis-prinsip-yang-har...</a>	
INTERNET SOURCE		
6.	<b>0.31%</b> <a href="https://journal.stihbiak.ac.id">journal.stihbiak.ac.id</a>	●
	<a href="https://journal.stihbiak.ac.id/index.php/legalempowerment/article/download/2...">https://journal.stihbiak.ac.id/index.php/legalempowerment/article/download/2...</a>	
INTERNET SOURCE		
7.	<b>0.24%</b> <a href="https://eprints.unmas.ac.id">eprints.unmas.ac.id</a>	●
	<a href="https://eprints.unmas.ac.id/7742/1/R.1946.FH_BAB%201.pdf">https://eprints.unmas.ac.id/7742/1/R.1946.FH_BAB%201.pdf</a>	
INTERNET SOURCE		
8.	<b>0.23%</b> <a href="https://www.kompas.com">www.kompas.com</a>	●
	<a href="https://www.kompas.com/skola/read/2023/10/26/023000469/prinsip-prinsip-de...">https://www.kompas.com/skola/read/2023/10/26/023000469/prinsip-prinsip-de...</a>	
INTERNET SOURCE		
9.	<b>0.22%</b> <a href="http://scholar.unand.ac.id">scholar.unand.ac.id</a>	●
	<a href="http://scholar.unand.ac.id/60763/2/BAB%201.pdf">http://scholar.unand.ac.id/60763/2/BAB%201.pdf</a>	



REPORT #27549327

INTERNET SOURCE		
10.	0.19% jurnal.globalhealthsciencegroup.com <a href="https://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP/article/download...">https://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP/article/download...</a>	●
INTERNET SOURCE		
11.	0.16% scholar.unand.ac.id <a href="http://scholar.unand.ac.id/485138/6/BAB%201%20%28PENDAHULUAN%29.pdf">http://scholar.unand.ac.id/485138/6/BAB%201%20%28PENDAHULUAN%29.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
12.	0.15% www.liputan6.com <a href="https://www.liputan6.com/feeds/read/5806139/apa-yang-dimaksud-poster-pen...">https://www.liputan6.com/feeds/read/5806139/apa-yang-dimaksud-poster-pen...</a>	●
INTERNET SOURCE		
13.	0.15% ykp.or.id <a href="https://ykp.or.id/datainfo/materi/359">https://ykp.or.id/datainfo/materi/359</a>	●
INTERNET SOURCE		
14.	0.14% binus.ac.id <a href="https://binus.ac.id/2024/10/prinsip-dasar-desain-calon-mahasiswa-jurusan-desa..">https://binus.ac.id/2024/10/prinsip-dasar-desain-calon-mahasiswa-jurusan-desa..</a>	●
INTERNET SOURCE		
15.	0.11% progimedia.com <a href="https://progimedia.com/news/detail/ada-4-jenis-layout-dalam-desain-grafis-yan..">https://progimedia.com/news/detail/ada-4-jenis-layout-dalam-desain-grafis-yan..</a>	●
INTERNET SOURCE		
16.	0.1% ykp.or.id <a href="https://ykp.or.id/datainfo/materi/379">https://ykp.or.id/datainfo/materi/379</a>	●
INTERNET SOURCE		
17.	0.08% kc.umn.ac.id <a href="https://kc.umn.ac.id/19845/4/BAB_II.pdf">https://kc.umn.ac.id/19845/4/BAB_II.pdf</a>	●

● QUOTES

INTERNET SOURCE		
1.	0.51% riyanthisanturi.com <a href="https://riyanthisanturi.com/design-thinking-stage-4-prototype/">https://riyanthisanturi.com/design-thinking-stage-4-prototype/</a>	
INTERNET SOURCE		
2.	0.22% repository.uinsaizu.ac.id <a href="https://repository.uinsaizu.ac.id/9145/1/FENI%20INDAH%20NURLITA_ANALISIS%..">https://repository.uinsaizu.ac.id/9145/1/FENI%20INDAH%20NURLITA_ANALISIS%..</a>	



REPORT #27549327

INTERNET SOURCE

3. **0.2%** [eprints.upj.ac.id](https://eprints.upj.ac.id)

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1283/6/16.%20BAB%20IV.pdf>

INTERNET SOURCE

4. **0.15%** [jptam.org](https://jptam.org)

<https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/12177/9377/22372>

INTERNET SOURCE

5. **0.14%** [journal.arikesi.or.id](https://journal.arikesi.or.id)

<https://journal.arikesi.or.id/index.php/Obsesrvasi/article/download/498/608/264..>

INTERNET SOURCE

6. **0.13%** [www.metrotvnews.com](https://www.metrotvnews.com)

<https://www.metrotvnews.com/play/koGCdGao-dokter-residen-anastesi-pemer...>