

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 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 Thinking 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.

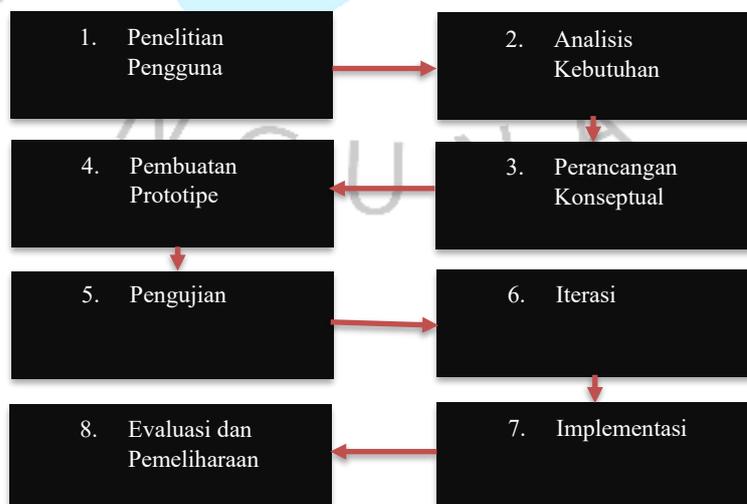
Penelitian terdahulu pada Jurnal Informatik yang berjudul “Perancangan Aplikasi Mobile “ProtectU” untuk Pelaporan Kekerasan Seksual di Lingkungan Universitas Berbasis Android Studio” oleh Retno Dwi Cahyani, Mohammad Ravyta Attaturk Maklin, Syaila Ananta Karenina, Salma Ashiila Rabbani, Aruni Intan Haifa 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.

2.1.2 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.

Bagan 2.1 Langkah-Langkah Desain UI/UX



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*

2.1.3 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

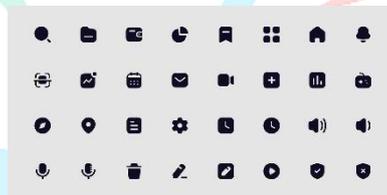
2.2.1 Teori Utama

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.



Gambar 2.1 Ikon

(Sumber : <https://medium.com/tlabcircle/mengenal-ikon-dalam-desain-572e17359cef>)

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.



Gambar 2.2 Tombol

(Sumber : <https://medium.com/design-bootcamp/basic-button-styles-and-when-to-use-them-bec864158cfd>)

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.



Gambar 2.3 Penerapan Titik Indikator Sensor di Smartphone

(Sumber : <https://voi.id/teknologi/303396/waspada-titik-hijau-di-layar-android-anda-bisa-menandakan-potensi-pemantauan>)

2. Garis (*Line*)

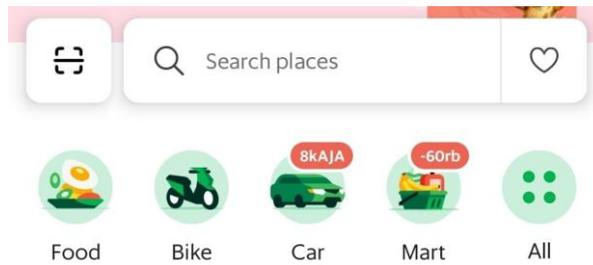
Garis merupakan tanda yang tipis dan berkesinambungan, seperti yang dibuat oleh pena, pensil atau kuas yang diaplikasikan pada permukaan. Fungsi garis seperti menyatukan, mengatur, membagi, mengarahkan, membangun bentuk lurus atau lengkung, dan memindahkan elemen grafis lainnya. Garis bisa menjadi sifat aktual atau tersirat.



Gambar 2.4 Penerapan Garis Pembatas pada Nama Penjumlahan
(Sumber : Aplikasi TikTok)

3. Bentuk (*Shape*)

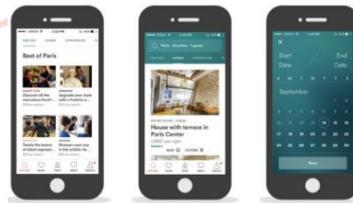
Bentuk merupakan karakter 2 dimensi, memiliki fungsi sebagai elemen fiktif di dalam atau di atas tanah. Setiap bentuk memiliki ciri khas yang menampilkan berbagai impresi. Bentuk yang melengkung tanpa sudut-sudut tajam menciptakan suasana yang akrab dan bersahabat. Sebaliknya, bentuk yang bersudut dan tajam bisa menimbulkan kesan yang dingin dan mengancam.



Gambar 2.5 Penerapan Bentuk dalam Tampilan Awal Grab
(Sumber : Aplikasi Grab)

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.



Gambar 2.6 Prinsip Kesatuan pada Aplikasi Airbnb
(Sumber : <https://www.designrush.com/best-designs/logo/trends/unity-principle-of-design>)

5. Kontras (*Contrast*)

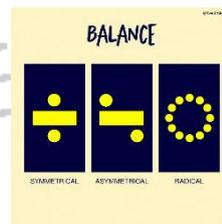
Kontras digunakan untuk menonjolkan perbedaan antara elemen-elemen dalam desain. Ini bisa berupa perbedaan warna, ukuran, bentuk, atau tekstur yang menciptakan ketegangan visual dan meningkatkan keterbacaan.



Gambar 2.7 Kontras
(Sumber : <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis/>)

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.



Gambar 2.8 Prinsip Keseimbangan
(Sumber : medium @TwoXStudio)

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.

2.2.1.3 Teori 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. Elemen-elemen visualnya disusun dan ditempatkan dengan cara yang mencontek 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. Desainnya simetris dan menggunakan penjajaran yang kuat, biasanya dengan elemen-elemen yang ditempatkan sejajar atau berputar di sekitar sumbu.

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. 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.

7. *Mondrian Layout*

adalah tata letak yang terinspirasi oleh seniman Piet Mondrian. 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. 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

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.



Gambar 2.9 Gambar Tipografi pada Tracking dan Leading

(Sumber : <https://design.tutsplus.com/id/articles/typography-in-60-seconds-what-is-kerning-tracking-and-leading--cms-29857>)

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

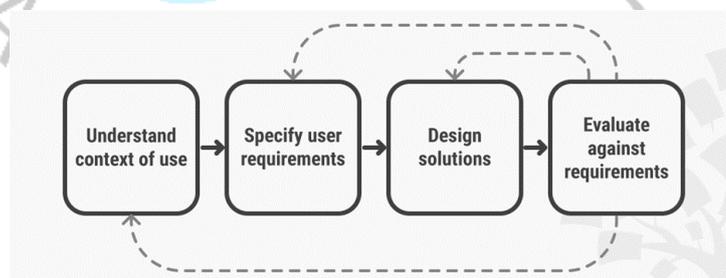
● Warna menurut (Terry Lee Stone & Morioka, 2008) dalam buku “Color Design Workbook: A Real World Guide to Using Color in Graphic Design”, adalah seperangkat aturan yang bisa dipakai untuk membentuk perpaduan warna yang selaras. Ada hal yang dikemukakan oleh (Marsekal T. I. & A., 2022) mengacu pada pewarnaan 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.



Gambar 2.10 Proses *User-Centered Design* (UCD)

(Sumber : <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>)

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 *Minimanlist*

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. 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 izinnnya. Menurut kategorinya, kekerasan dapat dibagi menjadi kekerasan seksual yang bisa terjadi secara lisan, nonfisik, fisik, daring atau melalui teknologi informasi dan komunikasi. 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.
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 Lingkungan Pendidikan” (Sulistyowati 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. Segera mengontak dan meminta bantuan dari orang yang terdekat dan dapat dipercaya.
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.

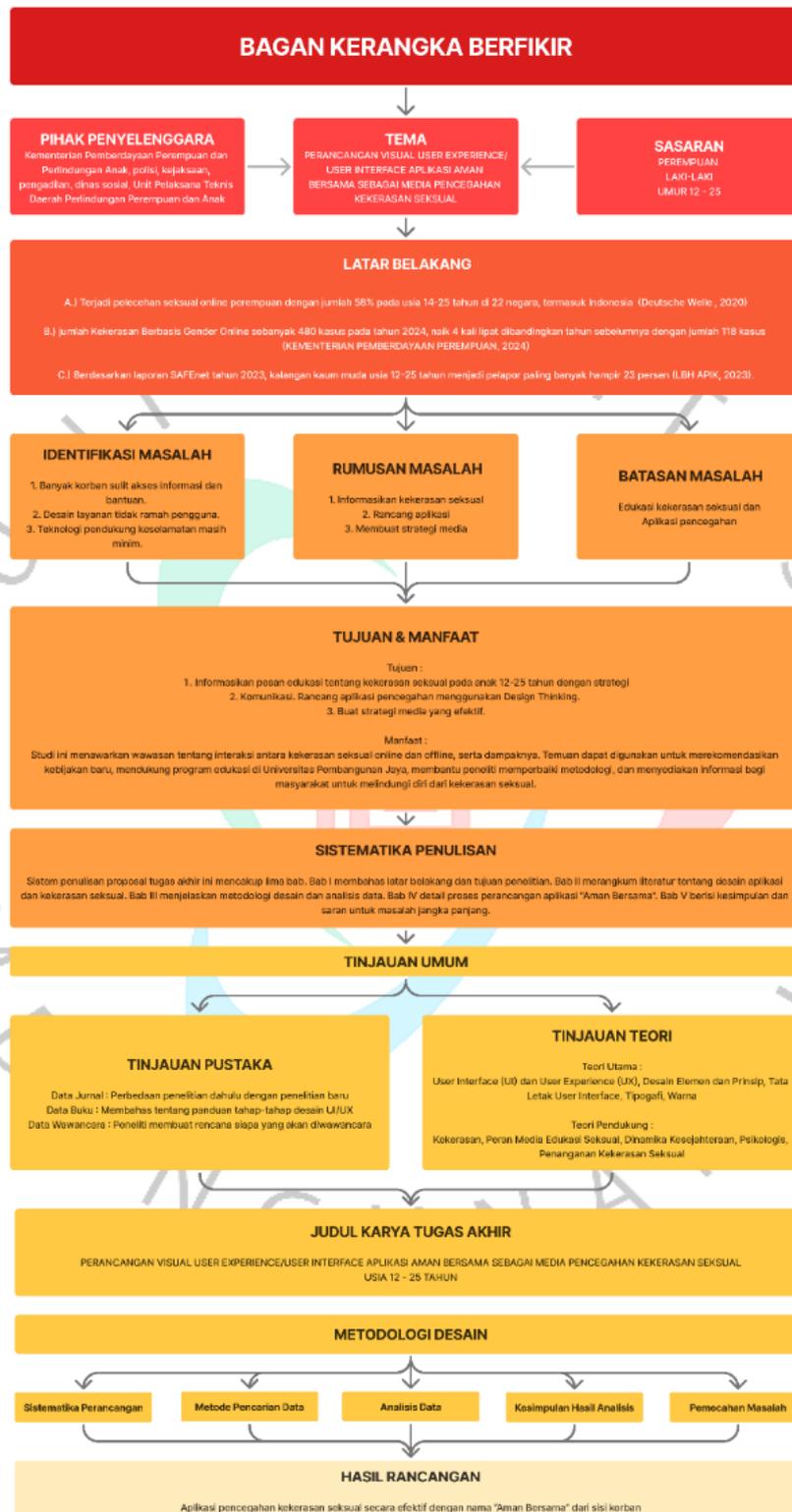
7. Jika kamu menghadapi ancaman, intimidasi, atau kekerasan dari pelaku atau pihak-pihak yang berhubungan dengan insiden tersebut, jangan ragu untuk meminta bantuan perlindungan dari kepolisian atau melalui Lembaga Perlindungan Saksi dan Korban (LPSK).

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 desain minimalis, 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



Gambar 2.11 Kerangka Berpikir