

PERANCANGAN ELECTRIC BRASS KNUCKLE PADA TAS WANITA

Kevin Xavier Ramadhan¹, Asep Sufyan Muhakik², Diena Yudiarti³
Product Design, School of Creative Industry, Telkom University, Bandung – Indonesia

kevinxavierr@student.telkomuniversity.ac.id, krackers@telkomuniversity.ac.id,
dienayudiartis@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Pelecehan seksual pada dasarnya merupakan kenyataan yang ada dalam masyarakat dewasa ini bahwa tindak kekerasan terhadap perempuan banyak dan seringkali terjadi di mana-mana, demikian juga dengan kekerasan/pelecehan seksual terlebih perkosaan. Kekerasan terhadap perempuan adalah merupakan suatu tindakan yang sangat tidak manusiawi, padahal perempuan berhak untuk menikmati dan memperoleh perlindungan hak asasi manusia dan kebebasan asasi di segala bidang. Kekerasan/pelecehan seksual yang terjadi pada seorang perempuan dikarenakan sistem tata nilai yang mendudukkan perempuan sebagai makhluk yang lemah dan lebih rendah dibandingkan laki-laki; perempuan masih ditempatkan dalam posisi subordinasi dan marginalisasi yang harus dikuasai, dieksploitasi dan diperbudak laki-laki dan juga karena perempuan masih dipandang sebagai second class citizens. Beragam persoalan sensitif menimpa kehidupan kaum perempuan, antaranya kejahatan kekerasan seksual dan pelecehan seksual. Begitu banyak kejahatan kekerasan yang terjadi dan menimpa kaum perempuan, baik dalam soal pembunuhan, perkosaan, penganiayaan selain apa yang sudah disebutkan di atas. Perempuan sangat rentan menjadi korban kejahatan di bidang kesusilaan. Dalam beraktivitas sehari-hari wanita selalu membawa tas untuk membantunya membawa barang-barang pribadi. Perancangan yang dilakukan kali ini adalah alat pertahanan diri untuk wanita. Alat ini memiliki konsep aman dan mudah digunakan. Konsep dari perancangan alat pertahanan diri ini adalah menggabungkan sistem stun gun dengan brass knuckle. Dua alat ini merupakan senjata tangan yang legal dan efektif untuk melumpuhkan musuh.

Keyword : Pelecehan seksual, alat pertahanan diri, Stun gun, Brass Knuckle

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini kasus pelecehan seksual kian marak terjadi, khususnya di Indonesia. Korbannya pun tidak pandang bulu, dari anak di bawah umur hingga lansia. Pelecehan seksual juga tidak memandang gender. Pelecehan seksual sudah menjadi wabah dalam kehidupan bermasyarakat, persoalan ini seakan belum menemukan jawabannya. Pelecehan seksual bukan suatu hal yang baru bagi telinga masyarakat Indonesia. Tindakan ini adalah salah satu kejahatan besar seperti kejahatan besar lainnya yang mempengaruhi dan berdampak pada kerusakan tatanan sosial bangsa Indonesia. Lingkungan yang salah dan kurangnya edukasi tentang seks pada masyarakat membuat persoalan ini menjadi salah satu hal yang serius dan sering terjadi di Indonesia. Pelecehan seksual dipahami secara Islam bahwa suatu nilai-nilai budaya dan latar belakang sosial yang menyimpang dari segi kemanusiaan. Menjalani aktivitas dengan aman dan

nyaman tentu menjadi pilihan utama banyak orang. Namun bagaimana jika lingkungan tempat beraktivitas malah menjadi ruang yang rawan kejahatan. Oleh karena itu membangun kesadaran masyarakat tentang bahaya pelecehan seksual merupakan langkah awal yang sangat penting untuk mencegah persoalan tersebut.

Dengan tingginya angka kasus pelecehan seksual di Indonesia, menunjukkan bahwa pelaku tidak pernah jera dengan hukum yang berlaku hingga akibat yang akan dialami oleh korban sehingga menimbulkan rasa takut dan resah pada masyarakat. Akibat dari hal ini di Indonesia secara hukum tidak mendapatkan perhatian selayaknya, hal ini disebabkan karena hukum pidana (KUHP) menempatkan tingkat pelecehan seksual sama dengan kejahatan konvensional lainnya, yaitu berakhir sampai dengan ganjaran atau hukuman yang di terima pelaku. Kondisi ini terjadi oleh karena KUHP masih mewarisi nilai-nilai pembalasan di KUHP.

Tindakan perkosaan adalah tindakan yang melanggar nilai-nilai kemanusiaan dan norma sosial. Tindakan perkosaan tersebut menyebabkan kerugian pada orang lain yaitu orang yang telah diperkosa tersebut. Dampaknya tidak hanya pada psikologis korban, melainkan ganjaran yang diterima korban stigma negatif pada masyarakat. Seperti yang tercantum dalam KUHP Ancaman hukuman dalam pasal 285 ini ialah pria yang memaksa wanita, dimana wanita tersebut bukan istrinya dan pria tersebut telah bersetubuh dengan dia dengan ancaman atau perkosaan. Maka, masyarakat harus berhati-hati dan lebih waspada terhadap tindak pidana perkosaan dan kasus pemerkosaan menjadi masalah yang harus segera dibenahi di Indonesia agar tidak merusak citra dan moral bangsa Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berharap dapat merancang suatu produk yang dapat mencegah atau mengantisipasi tindakan pelecehan seksual, khususnya di Indonesia. Dengan dilakukannya perancangan ini, penulis berharap produk yang dirancang menjadi solusi dari persoalan pelecehan seksual

yang belum tuntas untuk saat ini, sehingga masyarakat dapat beraktivitas dengan nyaman dan tenang. Selain itu penulis juga berharap di masa depan, pelaku pelecehan seksual sadar dengan tindakannya dan berkurang jumlahnya, sehingga tidak ada lagi ketakutan dalam hidup bermasyarakat.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Angka pelecehan seksual di Indonesia cukup tinggi
2. Kurangnya pemahaman masyarakat tentang pelecehan seksual
3. Takutnya korban pelecehan seksual untuk melaporkan pelecehan seksual
4. Stigma sosial yang melekat pada korban pelecehan seksual

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mengurangi angka pelecehan seksual yang tinggi di Indonesia dengan keilmuan desain produk?
2. Bagaimana perancangan produk yang tepat dan efektif untuk mengatasi permasalahan pelecehan seksual?

1.4 Batasan Masalah

1. Perancangan yang dilakukan adalah produk tas jinjing
2. Target pengguna adalah wanita umur 21 – 45 tahun.
- 3.. Produk yang di rancang digunakan di tempat umum dan angkutan umum

2.1 4. Produk yang di rancang menggunakan sistem pertahanan diri untuk mencegah terjadinya pelecehan seksual Landasan Teoritik

2.1.1 Teori Pelecehan seksual

Collier (1992) mengatakan secara etiologi, pelecehan seksual dapat di artikan sebagai segala bentuk

tindakan / perilaku yang mengarah kepada seksual dan dilakukan sepihak secara sengaja atau tidak di harapkan oleh korban yang menjadi sasaran.

Dalam tatanan bahasa Inggris, pelecehan seksual disebut dengan *sexual harrasement*. Dan didalam kamus Bahasa Indonesia, pelecehan berasal dari kata “leceh” yang maknanya adalah suatu penghinaan atau peremehan. Jika di hubungkan dengan kata seksual, maka tindakan pelecehan berkaitan dengan perilaku yang berkaitan dengan jenis kelamin atau profil biologis seseorang. Karena kata pelecehan itu di artikan dengan perilaku seksual yang tidak sesuai dengan nilai dan menyalahi standar sosial. Maka persoalan tentang pelecehan seksual ini dapat ditinjau dari perspektif budaya ,yang nantinya dapat menentukan tolak ukur standar pada norma sosial. Tindakan pelecehan seksual mengandung reaksi serta sanksi ialah bahwasanya seks itu boleh diartikan sebagai sarana pemuas nafsu dan

lawan seks tersebut boleh dimaknakan sebagai obyek pemuas nafsu seksual tersebut.

Guntoro Utamadi & Paramitha Utamadhi (2001) mengatakan pelecehan seksual merupakan jenis tindakan seksual yang tidak diundang dan tidak dikehendaki oleh korbannya sehingga menimbulkan perasaan tidak suka. Tindakan pelecehan seksual juga dapat berupa komentar verbal, kontak fisik yang sifatnya seksual dan dilakukan dengan sengaja oleh pelaku atau tidak diharapkan oleh korbannya. Contoh lain bentuk tindakan seksual itu dapat berupa meniuli perempuan di jalanan atau *cat*

calling, mengatakan lelucon kotor sehingga merendahkan derajat seseorang, dan juga pemerkosaan yang dilakukan satu orang atau lebih.

2.1.2 Bentuk-Bentuk Pelecehan Seksual

Menurut Collier (1992), bentuk-bentuk tindakan yang dapat menjadi pelecehan seksual adalah sebagai berikut :

- a. Menggunakan siulan untuk mengganggu dan mendekati lawan jenis
- b. Mengatakan lelucon kotor kepada seseorang sehingga merendahkan derajatnya.
- c. Memperlihatkan foto atau gambar porno secara sengaja pada orang yang tidak menyukainya .
- d. Memberikan komentar yang tidak senonoh kepada penampilan dan bentuk fisik seseorang
- e. Melakukan kontak fisik seperti, : menyentuh, menepuk, mencium dan memeluk seseorang secara sepihak.
- f. Memperlihatkan dan memamerkan tubuh atau alat kelamin kepada seseorang sehingga dapat menjadi penghinaan kepadanya.

2.1.3 Pengertian Perkosaan

Kilpatrick, Thornhill dan Palmer (2008) mendefinisikan perkosaan dapat diartikan sebagai penggunaan kekuatan dan ancaman untuk mendapatkan layanan seksual / pemuas nafsu seksual (penetrasi penis terhadap vagina) dari seseorang tanpa kemauan orang tersebut. Definisi ini juga digunakan pada hukum yang ada di Indonesia. Tercantum pada Pasal 285 KUHP disebutkan bahwa: barangsiapa dengan kekerasan atau ancaman kekerasan memaksa seorang wanita bersetubuh dengan dia di luar perkawinan, diancam karena melakukan perkosaan dengan pidana penjara paling lama dua belas tahun. Namun , kini definisi perkosaan sudah melalui pengembangan luas, Menurut Polaschek, Ward & Hudson dalam McCabe (2005) definisi perkosaan kini tidak hanya penetrasi penis terhadap vagina. Melainkan kini sudah berkembang

menjadi penetrasi pada anus dan vagina oleh penis, jari atau benda lain dan juga penetrasi penis pada oral, serta memaksakan orang lain melakukannya juga termasuk perkosaan.

Menurut Komnas Perempuan, yang dimaksud perkosaan adalah serangan yang diarahkan kepada bagian seksual seseorang dengan menggunakan organ seksual (penis) ke vagina, ke anus, dan ke mulut, atau juga menggunakan benda-benda lain. Tindakan tersebut dilakukan dengan kekerasan, ancaman, dan juga pemaksaan sehingga mengakibatkan rasa takut, di bawah paksaan, rasa tertekan secara psikologis pada korban yang tidak mampu melawan dan memberikan persetujuan.

2.1.4 Jenis-jenis perkosaan

Berikut ini adalah jenis jenis perkosaan berdasarkan motifnya, yaitu adalah:

- a. Perkosaan sadistis, yaitu saat pelaku perkosaan mendapatkan

kesenangan atau kepuasan seksual terhadap korbannya bukan karena seks yang dilakukan, melainkan rasa puas karena rasa takut pada korban atas serangan yang pelaku lakukan.

- b. Perkosaan karena kemarahan, yaitu motif perkosaan saat pelaku melontarkan serangan bukan karena untuk memenuhi kebutuhan seksualnya, melainkan Perkosaan dilakukan untuk menyatakan dan melampiaskan rasa marah dan frustrasi. Korban dianggap sebagai obyek pemecahan atas perasaan geram dan kekecewaan pelaku terhadap hidupnya. Motif ini adalah motif yang paling sering dilakukan pelaku perkosaan.

- c. *Seductive Rape*, yaitu saat terjadinya kondisi – kondisi yang merangsang kedua belah pihak, namun menurut pihak kedua (korban) keintiman personal di batasi sampai tidak melakukan hubungan badan. Sedangkan pihak pertama (pelaku) berkeyakinan bersenggama atau berhubungan badan harus dilakukan dan menggunakan paksaan.
- d. *Victim Precipitated Rape*, yaitu saat pelaku menempatkan korbannya sebagai pencetus atau dikenal dengan istilah *playing victim*.
- e. *Exploitation Rape*. yaitu perkosaan yang terjadi saat pelaku mendapatkan kesempatan untuk bersenggama atau berhubungan badan dengan mengambil keuntungan pada korban yang bergantung secara ekonomis pada pelaku.

2.1.5 Pengertian Psikologi Behaviorisme

Menurut pandangan behaviorisme, perilaku yang tampak saja yang dapat diukur, dilukiskan, dan diramalkan. Alasannya adalah jika psikologi dianggap sebagai suatu ilmu, maka datanya harus dapat diamati dan diukur. Subyek kajian behaviorisme adalah perilaku manusia. Khususnya perilaku yang observabel atau yang berpotensi untuk dapat diamati dengan berbagai cara baik pada aktivitas manusia dan hewan. Terdapat 3 prinsip utama dalam aliran behaviorisme, yaitu:

1. Respon terkondisi adalah elemen utama pembangun perilaku, Perilaku muncul sebagai respon dari kondisi yang mengelilingi manusia dan hewan.
2. karena perilaku adalah konsekuensi dari pengaruh lingkungan, maka sesungguhnya perilaku terbentuk sebagai proses belajar. Lingkungan memberin contoh dan

2.1.6 Pendekatan Utama Behaviorisme

Berikut ini adalah jenis-jenis pendekatan utama behaviorisme ,yaitu :

1. *Classical conditioning*, yang juga disebut sebagai teori contiguity. Pendekatan ini menekankan pengkondisian tertentu untuk mendapat respon yang diinginkan atau membentuk asosiasi terhadap suatu stimulus atau kondisi tertentu dengan tindakan untuk meresponnya.
2. *Operant Conditioning*, Berdasarkan percobaan-percobaan pada tikus dan burung dara, Skinner berkesimpulan bahwa perilaku atau respons yang diikuti oleh penguat positif cenderung akan diulangi, sedangkan respons yang diikuti oleh hukuman atau tidak diikuti oleh penguat cenderung melemah dan kemudian menghilang. Atau biasa dikenal

dengan pendekatan *reward and punishment*.

3. *Social Learning*, Teori pembelajaran sosial memperluas behaviorisme. Baik behaviorisme dan teori belajar sosial setuju bahwa pengalaman merupakan penyebab penting dari pembentukan perilaku. Selain itu, menyatakan bahwa umpan balik penting dalam meningkatkan pembelajaran. Ada 4 proses dalam teori ini,yaitu : perhatian, pengingatan, produksi perilaku dan motivasi.

2.1.7 Penyebab Perilaku Menyimpang

Perilaku menyimpang tidak terjadi dengan sendirinya. Berikut ini adalah faktor-faktor yang menjadi penyebab perilaku menyimpang pada masyarakat, yaitu adalah:

1. Faktor Sosialisasi, yaitu perilaku menyimpang terjadi dikarenakan tidak sesuainya suatu pesan atau nilai yang mengandung norma dan hukum tentang suatu tindakan kebaikan maupun keburukan pada individu oleh agen sosialisasi atau individu lain. Hal ini menyebabkan individu yang menerima pesan tersebut tidak dapat mengetahui baik dan buruknya suatu tindakan sehingga ia tidak merasa bahwa hal tersebut menyimpang.

2. Faktor Anomie, Secara umum istilah Anomie didefinisikan sebagai suatu keadaan saat masyarakat kehilangan arah dan pegangan norma.

Sehingga, pada akhirnya yang tercipta bukanlah kesepakatan sosial melainkan konflik sosial. Hal ini menyebabkan tidak sesuainya ekspektasi masyarakat dan kenyataan sosial yang ada.

3. Faktor *Differential Social*, atau disebut juga perbedaan asosiasi terhadap suatu kejahatan. Intensitas dan frekuensi Interaksi seseorang pada orang yang berperilaku menyimpang dapat memungkinkan orang tersebut untuk mengikuti perilaku menyimpang yang ia lihat dan dapat dari lingkungannya.

4. Faktor *Labelling*, disebabkan karena adanya stigma atau sebutan pada individu yang melakukan tindakan yang dianggap menyimpang, hal ini berdampak pada dorongan atau motivasi individu tersebut untuk berperilaku menyimpang.

2.1.8 Definisi Pertahanan Diri

Pertahan diri adalah penggunaan kekuatan yang masuk akal untuk melindungi diri sendiri atau anggota keluarga dari bahaya fisik dari serangan, jika pembela diri memiliki intuisi untuk percaya bahwa dia berada dalam bahaya. Pembelaan diri adalah pembelaan oleh orang yang dituduh melakukan penyerangan, baterai atau pembunuhan. Kekuatan yang digunakan dalam pertahanan diri mungkin cukup untuk perlindungan dari bahaya yang nyata (bukan hanya ancaman verbal kosong) atau untuk menghentikan bahaya dari serangan, tetapi tidak bisa menjadi daya untuk melanjutkan serangan atau menggunakan kekuatan yang berlebihan. Pada dasarnya, pembelaan diri yang tepat dinilai berdasarkan semua keadaan. Kekuatan yang masuk akal juga dapat digunakan untuk melindungi diri dari pencurian atau perusakan. Pertahanan diri tidak dapat mencakup pembunuhan atau kerusakan tubuh yang besar untuk

mempertahankan harta benda, kecuali bahaya pribadi juga terlibat, seperti halnya dalam kebanyakan perampokan, perampokan atau vandalisme.

2.1.9 Definisi Stun Gun

Sebuah senjata yang menggunakan sistem kejut listrik. Alat ini dapat memberikan sengatan listrik yang bertujuan untuk sementara mengganggu fungsi otot dan / atau menimbulkan rasa sakit tanpa menyebabkan cedera yang signifikan. Jenis jenis dari alat ini, yaitu: Pistol setrum, pentungan, atau ikat pinggang, dan ikat pinggang. Pengguna alat ini dapat mengatur sengatan listrik melalui kontak langsung. Stun gun sebenarnya adalah senjata kontak langsung yang bekerja terutama melalui rasa sakit dengan mempengaruhi sistem saraf sensorik. Ini juga dapat menyebabkan gangguan otot, tetapi itu biasanya memerlukan kontak langsung 3-5 detik.

2.1.10 Definisi Knuckle

Knuckle atau yang biasa disebut Keling merupakan senjata yang dapat digunakan dengan cara memasangkannya secara melingkar ke empat jari terdepan dari tangan. Merupakan senjata yang digunakan untuk pertarungan fisik jarak dekat. Knuckle biasanya terbuat dari logam. Tingkat kerusakan yang disebabkan senjata ini tergantung dengan jenis logam dan massa yang digunakan. Fungsi Pegangan untuk kepalan tangan yang terdapat di senjata ini agar mencegah kerusakan pada buku jari pengguna saat sedang menggunakannya. Hukum kepemilikan senjata ini di setiap negara berbeda beda, namun di Indonesia senjata ini legal di gunakan.

3.1 Tujuan Perancangan

3.1.1 Tujuan umum

1. Dapat mengurangi angka pelecehan seksual di Indonesia
2. Dapat mengedukasi masyarakat lebih jauh

akan bahayanya tindakan pelecehan seksual

3. Dapat menjadikan peran Desain produk dapat mengambil andil lebih jauh lagi dalam masyarakat

3.1.2 Tujuan khusus

Merancang produk yang dapat mengantisipasi tindakan pelecehan seksual yang dilakukan pada transportasi umum dan tempat umum dan yang nantinya dapat mengurangi angka pelecehan seksual di Indonesia.

3.2 Manfaat Perancangan

3.2.1 Manfaat bagi keilmuan

Dengan berkembangnya zaman, berkembang pula teknologi dan ilmu pengetahuan. Khususnya studi tentang seni dan desain. Para desainer dituntut untuk membuat sebuah ide, inovasi, gagasan dan terobosan dalam membuat sebuah produk yang bermanfaat dan dapat membantu memecahkan masalah dalam kehidupan bermasyarakat. Manfaat yang terdapat pada perancangan.

ini, yaitu pelecehan seksual. Hal ini membuka kacamata saya sebagai *problem solver* untuk menjadi pribadi yang tidak apatis dan bermanfaat dalam masyarakat. Hari ini kita melihat Indonesia yang tidak baik baik saja, tentu peran desain produk sangat di harapkan untuk membantu menjawab permasalahan ini. Dengan produk ini saya berharap bisa membantu menyelesaikan kegelisahan pada masyarakat saat ini mengenai pelecehan seksual serta memberikan referensi dan inspirasi bagi para desainer lainnya agar terus dapat berinovasi kedepannya. Dan tulisan ini nantinya akan menjadi literatur untuk mempermudah para desainer yang bergerak dibidang yang sama dan akan terus turun menurun ke generasi selanjutnya.

3.2.2 Manfaat bagi pihak terkait

Pihak yang turut membantu menyelesaikan perancangan ini adalah Lembaga Perlindungan Anak (LPA). Dari kunjungan saya dan kelompok ke LPA, tentunya merupakan

pengalaman dan pembelajaran yang baru bagi kami. Saya dan kelompok dapat mendengarkan langsung keluh kesah dan kegelisahan masyarakat yang di sampaikan kepada LPA yang di sajikan dalam bentuk data dan narasumber yang berkonsultasi langsung kepada LPA. Dari yang kami dapat dari kunjungan tersebut tentu memudahkan kami dalam mencari referensi dan data serta dapat melakukan diskusi kepada LPA membahas upaya yang sudah dilakukan dan mengevaluasinya.

3.2.3 Manfaat bagi masyarakat

Kami berharap rancangan yang kami buat dapat menyelesaikan permasalahan pelecehan seksual dan dapat mengurangi angka terjadinya pelecehan seksual di Indonesia. Kami juga berharap perancangan ini dapat mengedukasi masyarakat tentang tindak pelecehan seksual dan menyadarkan masyarakat agar selalu berhati hati dan waspada terhadap tindakan pelecehan seksual. Sehingga masyarakat dapat beraktivitas dengan aman

tanpa rasa takut dan cemas saat melakukan aktivitas pada kehidupan sehari-hari.

4.1 Kajian Aspek Estetika

Dalam perancangan ini saya melakukan pendekatan dengan aspek estetika. Estetika sangat berkaitan dengan perasaan manusia, khususnya perasaan yang indah atau perasaan positif. Perasaan paling dominan pada sebagian besar orang adalah pandangannya. Keindahan dipantulkan dari desain yang dirancang dan bertindak sebagai magnet bagi mata calon pengguna. Fenomena ini sangat valid ketika produk yang dibandingkan memiliki fungsi dan kemudahan penggunaan yang sama. Produk yang terlihat lebih baik akan memenangkan pengguna dengan cepat. Desain yang menyenangkan secara estetika memunculkan sikap positif pada pengguna. Itu membuat mereka lebih peduli tentang produk. Pendekatan ini memengaruhi cara pengguna berpikir dan merasakan. Ini mempengaruhi seberapa besar kesenangan yang pengguna rasakan dari produk. Desain

yang estetis memengaruhi sikap jangka panjang pengguna tentang produk dan bahkan orang. Produk yang dirancang harus secara estetis menyenangkan secara konsisten di seluruh perjalanan produk dan pengguna.

4.2 Kajian Aspek Visual

Metode pendekatan melalui aspek visual merupakan pendekatan yang berhubungan dengan wujud karya seni rupa. Wujud karya seni rupa dapat direspon oleh indera manusia. Seni rupa adalah wujud hasil karya manusia yang dapat dinikmati melalui indra penglihatan (visual). Aspek visual adalah aspek pertama yang berhubungan dengan manusia ketika ia harus berinteraksi dengan sebuah produk pakai, baik dalam waktu yang sekejap sekalipun ataupun dalam waktu yang lama. Dalam pendekatan ini komunikasi antarmuka (*interface*) oleh pengguna dan produk sangatlah

di perhatikan. Jika di lihat dari target pengguna produk yaitu Wanita, Mereka cenderung memilih menggunakan produk yang bersifat feminis. Pemilihan warna, materil, hingga dimensi sangat menentukan semiotika pengguna dalam menggunakan produk.

4.3 Unsur Unsur Keindahan

Dalam membuat perancangan produk yang estetis di perlukan beberapa kriteria. Estetika visual memiliki elemen-elemen kunci: Warna, Bentuk, Pola, Garis, Tekstur, Bobot visual, Keseimbangan, Skala dan Gerakan. Menggunakan elemen ini dengan baik akan membantu kita mencapai estetika visual yang baik. Berikut ini adalah penggunaan element-element estetika dalam perancangan yang dilakukan.

5.1 Kesimpulan

Dari Paparan atau penjelasan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa sesuai dengan penulisan “Perancangan Electric Brass Knuckle pada Tas Wanita” penulis menyimpulkan bahwa

Pelecehan seksual merupakan tindakan penyimpangan yang bertolak belakang dengan agama dan norma sosial. Pelecehan seksual merupakan masalah yang serius di Indonesia, dapat di lihat dari jumlah angka pelecehan seksual yang tinggi di Indonesia. Dengan dilakukannya perancangan ini, masyarakat khususnya perempuan dapat beraktivitas di tempat umum dengan nyaman dan aman. Teknologi yang diterapkan pada perancangan kali ini adalah *electric brass knucle* re-desain dan penambahan teknologi pada brass knucle yang gunanya sebagai alat pertahanan diri. Dengan adanya perancangan ini diharapkan peran desain produk dapat mengambil andil lebih jauh lagi dalam menjawab permasalahan yang ada di masyarakat dan dapat mengurangi angka pelecehan seksual di Indonesia.

5.2 Saran

Menyadari bahwa penulis masih jauh dari kata sempurna, kedepannya penulis akan lebih fokus dan details dalam menjelaskan tentang makalah di atas dengan sumber - sumber yang lebih banyak yang tentunya dapat dipertanggung jawabkan.

Untuk pengembangan lebih lanjut maka penulis menerima saran yang sangat bermanfaat dan dapat membantu untuk masa yang akan datang, yaitu :

5.2.1 Perlunya penambahan literatur dan organisasi-organisasi yang melindungi perempuan guna menjadi narasumber dan keperluan data yang akurat.

5.2.2 Perlunya pengembangan teknologi lebih dan sdm yang ahli untuk membantu proses

pengembangan produk lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

1. Department of Defense United State of America, 2015. Annual Report on Sexual Harassment and Violence at the Military Service Academies. USA: department of Defense USA
2. Dharma, Willieano Satya. 2008. Pelecehan Seksual Pada Wanita Di Tempat Kerja. Universitas Gunadarma.
3. Kementerian Tenaga Kerja dan Transmigrasi, 2011. Pedoman Pencegahan Pelecehan Seksual di Tempat Kerja. Jakarta: Kementerian Tenaga Kerja dan Transmigrasi.

4. Kinasih, Sri Endah. 2007. Perlindungan dan Penegakan HAM terhadap Pelecehan Seksual. Surabaya: Universitas Airlangga. Di Kabupaten Ciamis". Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung Vol II No-1:34
5. Komnas Perempuan Grup, 2014. 15 Bentuk Kekerasan Seksual, komnas perempuan. Jakarta
6. UNESCO, UNAIDS, UNFPA, UNICEF, WHO. 2009. International Technical Guidance on Sexuality Education. Vol. II. Paris: UNESCO.
7. Buyung, Edwin. 2017 "Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan
8. D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. Bandung Creative Movement (BCM) Journal.

9. Sadika, Fajar. 2017
Analysis of Product
Deaign
Development
Process (Study
Case Ministry of
Trade Republic of
Indonesia Strategic
Plan). BCM 2017
Proceedings
10. Terbit Setya
Pambudi, Dandi
Yunidar, Asep
Sufyan M.A, 2015,
Indonesian
Community
Understanding on
Sustainable Design
Concept Critical
Analysis Regarding
Sustainable
Development in
Indonesia.
Proceeding Bandung
Creative Movement
11. Muchlis S.Sn.,
M.Ds, Sheila
Andita Putri,
S.Ds., M.Ds
Utilizing of
Nylon Material as
Personak
Luggage
Protector for
Biker. Proceeding
of the 4th BCM.
2017,
12. Yudiarti, D.,
Lantu, D.C.
2017.
Implementation
Creative
Thinking for
Undergraduate
Student: A Case
Study of First
Year Student in
Business
School.
Advanced
Science Letters,
23 (8), 7254-
7257.
13. Atamtajani, Asep
Sufyan Muhakik.
"Filigree Jewelry
Product
Differentiation (Case
Study Filigree Kota
Gede Yogyakarta)."
Bandung Creative
Movement (BCM)
Journal 4.2 (2018).
14. Atamtajani, Asep
Sufyan Muhakik,
Eki Juni
Hartono, and
Prafca Daniel

Sadiva. (2018).

"Creativity of
Kelom Geulis
Artisans of
Tasikmalaya."
Bandung
Creative
Movement
(BCM) Journal
3.1 (2016).

15. MA, Asep

Sufyan.
"Tinjauan Proses
Pembuatan
Perhiasan dari
Desain ke
Produksi (Studi
Rancangan
Aplikasi Logo
STISI Telkom
pada Liontin)."
Jurnal Seni Rupa
& Desain Mei-
Agustus 2013
5.2013 (2013).

16. Sufyan, Asep. "The
Design Of Kelom
Kasep (Differentiation
Strategy In Exploring
The Form Design Of
Kelom Geulis as
Hallmark Of
Tasikmalaya)."
Balong International
Journal of Design 1.1

17. Herlambang, Y. (2014). Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia, Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik), 2(1), 61-71.
18. Herlambang, Y., Sriwarno, A. B., & DRSAS, M. I. (2015). Penerapan Micromotion Study Dalam Analisis Produktivitas Desain Peralatan Kerja Cetak Saring. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik), 2(2), 26-34.
19. Herlambang, Y. (2015). Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik), 2(1), 61-71.
20. Yani, A. B. R., Syarif, E. B., & Herlambang, Y. (2017). Abr, Tali Jam Tangan Yang Mudah Dilepas Pasang. eProceedings of Art & Design, 4(3).
21. Herlambang, Y. (2018). Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia. Bandung Creative Movement (BCM) Journal, 4(2).
22. M Nurhidayat, Y Herlambang. (2018). Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman

Cirebon. Bandung
Creative Movement
(BCM) Journal Vol 4,
No 2.

23. Muttaqien Teuku

Zulkarnain. (2015).
Rekonstruksi Visual
Golok Walahir oleh
Pak Awa Sebagai
Upaya Pelestarian
Identitas Budaya
Masyarakat Desa
Sindangkerta
Kabupaten
Tasikmalaya. ISBI.

24. Sufyan, Asep, and Ari

Suciati.
"PERANCANGAN
SARANA
PENDUKUNG
LESEHAN
AKTIVITAS
RUMAH TANGGA."
Idealog: Ide dan
Dialog Desain
Indonesia 2.2 (2017):
178-192

25. Pambudi, Terbit Setya. 2013. Penerapan Konsep Komunitas Berkelanjutan Pada Masyarakat Kampung Kota. Studi Kasus Komunitas Masyarakat Kampung Margorukun RW.X Surabaya. Tesis. Institut Teknologi Bandung. Bandung
26. Sheila Andita Putri, arif rahman fauzi, vena melinda putri, 2018, Application of Branding Canvas Method in Mechanical Modified Hoe. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 197; 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)
27. Atamtajani, A. S. M., and D. Yudiarti. "Micro pave setting for the triple moon goddess jewelry set designs." Journal of Physics: Conference Series. Vol. 1517. 2020.
28. Atamtajani, A. S. M., and S. A. Putri. "Exploring jewelry design for adult women by developing the pineapple skin." Understanding Digital Industry: Proceedings of the Conference on Managing Digital Industry, Technology and Entrepreneurship (CoMDITE 2019), July 10-11, 2019, Bandung, Indonesia. Routledge, 2020.
29. Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, and Sheila Andita Putri. "Supplying 2C (Critical and Creative Thinking) Basic

Concept as an Effort
to Build the Ventures
of Vocational School
Students in Product
Design." 1st
Borobudur
International

Symposium on
Humanities,
Economics and Social
Sciences (BIS-HESS
2019). Atlantis Press,
2020.

