

**PERANCANGAN APLIKASI UNTUK KORBAN PELECEHAN SEKSUAL  
DI INDONESIA**  
*DESIGNING APPLICATION FOR VICTIMS OF SEXUAL HARRASMENT  
IN INDONESIA*

**Yallizani Nur Annisa Rahma<sup>1</sup>, Rizki Yantami Arumsari<sup>2</sup>, Fauzi Arif Adhika<sup>3</sup>**

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

[1ichayllzn@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:1ichayllzn@student.telkomuniversity.ac.id), [2rizkiyantami@telkomuniversity.ac.id](mailto:2rizkiyantami@telkomuniversity.ac.id),

[3fauziadhika@telkomuniversity.ac.id](mailto:3fauziadhika@telkomuniversity.ac.id)

---

**Abstrak**

Setiap tahun jumlah kasus pelecehan seksual nasional kian meninggi, perihal tersebut diakibatkan sebab sebagian aspek seperti ketimpangan relasi kuasa, pemakluman oleh masyarakat, kuatnya budaya patriarki, penegakkan hukum yang lemah. Selain itu, faktor pemicu lainnya adalah perilaku, norma sosial dan korban pelecehan seksual kerap disalahkan karena pakaiannya. Hal ini mengakibatkan korban terkadang enggan untuk melapor kepada pihak berwajib atas kasus pelecehan seksual tersebut. Berdasarkan data provinsi catatan tahunan komnas perempuan tahun 2019, tahun lalu DKI Jakarta menduduki posisi pertama sebagai angka kasus pelecehan seksual tertinggi di Indonesia. Selain perempuan banyak juga korban laki – laki yang mengalami pelecehan seksual. Namun korban pelecehan masih sulit untuk melapor karena takut atau trauma. Tujuan penelitian ini adalah merancang aplikasi untuk membantu korban mengatasi masalah yang dialaminya. Metode pengumpulan data pada perancangan ini adalah studi pustaka, observasi, wawancara, dan juga kuesioner. Analisis data menggunakan matriks perbandingan yang dijadikan acuan sebagai konsep perancangan. Dengan adanya perancangan aplikasi ini diharapkan dapat membantu korban untuk lebih berani melapor kepada pihak berwajib.

Kata kunci : Aplikasi, Desain Grafis, Pelecehan Seksual

---

**Abstract**

*Every year the number of sexual harassment cases in Indonesia is increasing, this is due to several factors such as the inequality of power relations, the proclamation by the community, the strong patriarchy culture, the enforcement of weak laws. In addition, other trigger factors are behaviors, social norms and victims of sexual harassment are often blamed for their attire. This resulted in victims*

*sometimes reluctant to report to the authorities for the sexual harassment. Based on the provincial data of the annual records of women in 2019, the last year DKI Jakarta occupied the first position as the highest number of sexual abuse cases in Indonesia. In addition women are also victims of sexually abused men. But victims of harassment are still difficult to report for fear or trauma. Sexual harassment case can be helped with media such as applications. The method of collecting data on this design is the study of libraries, observations, interviews, and also questionnaires. Data analysis uses a matrix comparison that is used as a reference design concept. With the design of the application is expected to help the victim to boldly report to the authorities.*

*Keywords: Application, Graphic Design, Sexual Harrasment*

---

## **1. Pendahuluan**

### **1.1 Latar Belakang**

Tiap periodenya jumlah kasus pelecehan seksual dalam negeri semakin meningkat, kian meninggi, perihal tersebut diakibatkan sebab sebagian aspek seperti ketimpangan relasi kuasa, pemakluman oleh masyarakat, kuatnya budaya patriarki, penegakkan hukum yang lemah (Riana dan Persada, 2019, nasional.tempco, 30 Agustus 2019). Selain itu, faktor pemicu lainnya merupakan sikap serta norma kemasyarakatan. Perihal tersebut melingkupi kekerasan diperoleh dengan cara kebiasaan, sikap kekerasan diduga sesuatu yang umum serta bisa diperoleh dengan cara kemasyarakatan, minimnya reaksi daripada pemirsa yang melihat aksi kekerasan. kemudian pengalaman kekerasan ialah sempat melihat dan menjadi korban saat kanak-kanak. Sedangkan aspek yang lain ialah korban pelecehan seksual sering disalahkan sebab bajunya, pemikiran yang salah tersebut justru memojokkan korban pelecehan seksual. Hal ini mengakibatkan korban terkadang enggan untuk melapor kepada pihak berwajib atas kasus pelecehan seksual tersebut (Ravel, 2017, kompas.com, 5 September 2019).

Bersumber pada memo akhir periode komnas perempuan tahun 2017 dan 2019, sepanjang 12 tahun (2001- 2012), sekurang- kurangnya terdapat 35 wanita menjadi korban kekerasan seksual tiap waktu. Dalam tahun 2012, paling tidak sudah terdaftar 4.336 kasus permasalahan kekerasan seksual, dimana 2.920 kasus permasalahan antara lain terjalin di ranah khalayak, beserta kebanyakan wujudnya merupakan pemerkosaan serta prostitusi dengan jumlah 1.620 korban. Pada 3 jam paling tidak terdapat 2 wanita menghadapi kekerasan seksual. Umur korban yang terdaftar sesama 13- 18 tahun serta 25- 40 tahun. Sebaliknya komisioner komnas perempuan mengatakan kalau di tahun 2019 terdapat eskalasi 14% permasalahan pelecehan kepada wanita ialah beberapa 406. 178 permasalahan.

Berdasarkan data provinsi catatan tahunan komnas perempuan tahun 2019, tahun lalu DKI Jakarta menduduki posisi pertama sebagai angka kasus pelecehan seksual tertinggi di Indonesia dengan jumlah 1.999 kasus. Tahun ini DKI Jakarta mengalami peningkatan angka kasus pelecehan seksual menjadi 2.318 kasus. Tingginya angka kasus pelecehan seksual didapat berdasarkan kuantitas tercakupnya badan pengada layanan serta keyakinan korban guna melapor di provinsi tersebut.

Selain perempuan banyak juga korban laki – laki yang mengalami pelecehan seksual. Berdasarkan data laporan tahunan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak tahun 2017, prevalensi kekerasan seksual dalam anak muda golongan baya 18- 24 yang hadapi kekerasan seksual saat sebelum dewasa 18 tahun nyaris serupa sesama pria serta wanita ialah dekat 6%. Maksudnya 1 daripada 15 individu dewasa 18- 24 hadapi kekerasan seksual saat sebelum baya 18 tahun bagus guna golongan pria ataupun golongan wanita. Kebalikannya guna golongan baya 13- 17 tahun, kebiasaan kekerasan seksual yang dirasakan pada 12 bulan terakhir nampak lebih besar terjalin dalam pria dibanding wanita. Kebiasaan kekerasan seksual dalam pria terdaftar sebesar 8, 3 persen ataupun 2 kali bekuk daripada kebiasaan kekerasan seksual dalam wanita yang terdaftar sebesar 4, 1 persen.

Lembaga serta pihak berwajib memberikan fasilitas untuk pengaduan melalui bertemu secara langsung cocok beserta akad yang sudah terbuat sebab kedua koyak aspek, melalui telepon, serta juga surat elektronik. Kasus yang masuk kemudian didokumentasikan dan dianalisis, lalu dirujuk kepada lembaga mitra komnas perempuan yang menyediakan layanan pendampingan sesuai dengan kebutuhan korban. Namun korban pelecehan masih sulit untuk melapor karena takut atau trauma.

Siti Mazuma, Direktur LBH APIK (Lembaga Bantuan Hukum Asosiasi Perempuan Indonesia untuk Keadilan) berkata kalau sistem hukum nasional belum membela dalam korban. Bila wanita telah jadi korban kekerasan seksual, cara hukum tidak bekerja secara optimal dengan membela korban yang mengalami kejadian, melainkan lingkungan sekitar yang terlibat saling berargumen atau menyudutkan kesalahan korban pelecehan seksual. (Permata Adinda, 2020, asumsi.co, 19 Februari 2020).

Menurut Robert O Blake sebagai duta besar Amerika Serikat untuk Indonesia, kasus pelecehan seksual ini dapat terbantu dengan media seperti aplikasi. Hal ini dikarenakan aplikasi dapat membantu perempuan dan anak – anak Indonesia ketika sedang mengalami kondisi bahaya, selain itu bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat dan mengutamakan keamanan serta pemberdayaan melalui sumber informasi dari dalam aplikasi (2016, hukumonline.com, 22 April 2016).

Berdasarkan data dari Google Consumer Barometer yang melakukan survey tentang populasi pengguna gawai di Indonesia, pada tahun 2019 masyarakat Indonesia sudah memiliki gawai sekitar 355 juta pasang gawai dan Indonesia menempati urutan ke-24 sebagai pengguna gawai terbanyak di dunia. Sebanyak 91% masyarakat Indonesia menggunakan smart phone untuk mengakses internet, dominan warga mengurangi nilai guna durasi 8 jam 36 menit per harinya. (2019, websindo.com, 2019).

Melihat beberapa permasalahan di atas, perlu adanya perancangan aplikasi yang dapat membantu

korban pelecehan seksual di Indonesia.

## 1.2 Tujuan Perancangan

1. Mendeskripsikan perancangan aplikasi untuk mengatasi masalah pelecehan seksual.
2. Membantu korban pelecehan seksual dalam keadaan darurat untuk melapor atau mencegah terjadinya kasus pelecehan seksual.

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Aplikasi

Bagi Jogiyanto (2004 : 4) aplikasi ialah aplikasi, menaruh sesuatu informasi kedalam sesuatu alat ataupun alat yang bisa dipakai guna mempraktikkan ataupun mengimplementasikan perihal ataupun kasus yang terdapat alhasil berganti jadi sesuatu wujud yang terkini tanpa melenyapkan nilai – nilai dasar daripada informasi itu. Dengan cara biasa aplikasi mobile merupakan suatu rencana aplikasi yang berjalan dalam fitur *mobile* misalnya ponsel pintar ataupun tablet PC yang didesain guna mendukung kegiatan konsumen alhasil bisa memudahkan serta tingkatkan elastisitas pengguna (Ar Razi, Mutiaz, dan Setiawan, 2018).

### 2.2 User Interface

*User interface* ialah komunikasi antarmuka primer berdasarkan penggunaannya. *User interface* sebisa mungkin harus dirancang dengan baik agar memudahkan pengguna dan dapat dipahami maksud yang ingin disampaikan. Penampilan yang sederhana namun menarik akan menjadi nilai tersendiri bagi suatu aplikasi (Schlatter, 2013).

### 2.3 User Experience

*User experience* ialah tindakan, aksi laris, keahlian konsumen dikala memakai sesuatu sistem, komoditas, ataupun pelayanan (Jesse James Garret, 2002). Semua pandangan yang berkaitan beserta pengalaman seseorang konsumen pada saat menggunakan suatu produk, kisaran metode kemudahan kerjanya guna untuk dimengerti, bagaimana saat memakai produk, serta bagaimana konsumen menggapai tujuannya melalui produk. (Ar Razi, Mutiaz, dan Setiawan, 2018 : 78).

### 2.4 User Centered System Design

UCSD ialah filosofi penyusunan dimana pengguna bagaikan pusat daripada cara peningkatan sistem serta kehendak, area sistem didasarkan daripada keahlian pengguna (Ritter, 2014).

## 2.5 Desain Komunikasi Visual

Bagi Adi Kusrianto pada (2009: 12) konsep desain komunikasi visual merupakan sesuatu pembelajaran yang bermaksud menekuni rancangan komunikasi dan pernyataan inovatif lewat bermacam alat guna mengantarkan catatan serta buah pikiran dengan cara visual beserta mengatur bagian – bagian grafis yang berbentuk wujud serta lukisan, aturan graf, dan aransemen corak dan *layout* (aturan posisi ataupun perwajahan).

## 2.6 Tipografi

Tipografi ialah representasi visual dari suatu wujud komunikasi lisan serta properti visual yang efisien dan pokok. Dalam perancangan visual, pemilihan huruf yang tepat akan mendapatkan reaksi kepuasan dari sasaran khalayak. Agar sasaran khalayak dapat menikmati serta nyaman ketika berkomunikasi pada karya sebuah desain pada suatu media (Sihombing, 2001 : 58).

## 3. Data dan Analisis Data

### 3.1 Data Pemberi Proyek

Komisi Nasional Anti Kekerasan terhadap Perempuan adalah lembaga negara yang independen untuk penegakan hak asasi manusia perempuan Indonesia. Komnas Perempuan dibentuk melalui keputusan presiden No. 181 Tahun 1998, pada tanggal 9 Oktober 1998, yang diperkuat dengan Peraturan Presiden No. 65 Tahun 2005.

Komnas Perempuan lahir dari tuntutan masyarakat sipil, terutama kaum perempuan, kepada pemerintah untuk mewujudkan tanggung jawab negara dalam menanggapi dan menangani persoalan kekerasan terhadap perempuan. Tuntutan tersebut berakar pada tragedi kekerasan seksual yang dialami oleh perempuan etnis Tionghoa dalam kerusuhan Mei 1998 di berbagai kota besar di Indonesia.

### Data Khalayak Sasaran

#### 1. Segmenting

##### a. Demografis

Jenis kelamin : Perempuan dan laki – laki (diutamakan perempuan).

Usia : 13 – 45 Tahun

Pekerjaan : Pelajar, mahasiswa, pegawai

##### b. Geografis

Negara : Indonesia

Iklim : Tropis

##### c. Psikografis

Gaya Hidup : Suka bepergian, menyendiri.

Pendapat : Dapat membantu pencegahan terjadinya pelecehan seksual.

##### d. Perilaku

Status pemakai: Pemakai potensial

Manfaat : Mengurangi terjadinya pelecehan seksual

Kesetiaan : Tertarik dan penggunaan berulang kali untuk keperluan mendesak

2. Targeting  
Aplikasi dirancang dengan target perempuan maupun laki – laki yang sedang bepergian sendiri dan terancam sedang dalam kondisi berbahaya.
3. Positioning  
Aplikasi dirancang berdasarkan keadaan mendesak atau dalam bahaya maupun melaporkan kejadian kepada pihak berwajib.

### 3.2 Hasil dan Pembahasan

Pelecehan seksual sudah marak terjadi hingga saat ini. Korban sering kali trauma dengan kasus yang menimpanya sehingga korban memilih untuk diam daripada melapor kepada pihak berwajib, tidak sedikit pula korban yang telah melapor kepada pihak berwajib atas kasus tersebut namun pemerintah hingga kini masih kebingungan tentang kasus pelecehan seksual. Perancangan aplikasi ini berguna untuk membantu korban menyelesaikan masalahnya tanpa takut untuk bercerita kepada pihak yang berwajib. Dengan sejumlah fitur yang dapat membantu korban pelecehan seksual agar bisa menyelesaikan masalah yang mereka hadapi. Aplikasi yang baik harus memikirkan penggunanya, maka diperlukan user testing untuk melakukan percobaan terhadap aplikasi yang akan dirancang.

## 4. Metode, Hasil dan Media Perancangan

### 4.1 Konsep Pesan

Berdasarkan data dan analisis pada bab sebelumnya, pesan yang ingin disampaikan dalam aplikasi ini adalah untuk membantu korban berani melapor kepada pihak berwajib maupun bercerita tentang pengalaman yang telah dialami korban. Terdapat beberapa fitur didalamnya seperti one call emergency, panik alarm, dan berbagi cerita dengan pengguna lainnya. Aplikasi ini dinamakan “Speak Up!”, berdasarkan tujuan perancangannya yaitu untuk membantu korban berani melapor kepada pihak berwajib. Tagline yang digunakan adalah “Wherever you go, always beside you”, maksudnya adalah dimana pun pengguna tersebut berada baik di tempat publik maupun sepi, aplikasi ini dapat membantu pengguna agar merasa aman dan nyaman.

### 4.2 Konsep Kreatif

Pada perancangan aplikasi ini, penulis menggunakan pendekatan rasional karena aplikasi ini merujuk kepada fungsi yang diberikan untuk pengguna yaitu sebagai media penyampaian pesan atau informasi kepada pihak berwajib maupun pengguna aplikasi tersebut. Aplikasi ini akan mengedepankan user friendly guna membangun kesetiaan kepada penggunanya. Untuk User Interface pada aplikasi ini menggunakan visualisasi yang sesuai dengan konsep yang ingin disampaikan. Warna

yang digunakan pada perancangan aplikasi ini yaitu ungu, biru, dan putih yang memberikan makna keamanan, feminim, dan juga bersih. Ilustrasi flat design akan digunakan pada perancangan aplikasi ini berguna untuk menampilkan kesan modern, simpel, dan menarik. Font yang akan digunakan yaitu sans serif memberi makna fungsional dan modern.

### 4.3 Konsep Visual

#### 1. Layout






*Layout* yang digunakan adalah *linear layout*, berdasarkan teori dalam perancangan aplikasi biasanya menggunakan *linear layout*. Hal ini dapat meningkatkan hierarki (alur baca) dan menentukan jarak antara elemen lainnya.



Gambar 1 : *Linear Layout*  
(Sumber : Markey.id)

#### 2. Warna

Warna yang digunakan pada aplikasi dominan biru dan ungu. Pemilihan warna berdasarkan teori psikologis warna yang menjelaskan bahwa warna biru memiliki makna aman dan warna ungu bermakna feminim sedangkan untuk warna putih dimaknai bersih. Berdasarkan manfaat dirancangnya aplikasi ini yaitu agar pengguna aplikasi merasa aman dan target perancangan aplikasi ini dinggulkan untuk wanita.

				
#203E70	#5580BF	#663C64	#9B5F98	#FFFFFF
R : 32 G : 62 B : 112	R : 85 G : 128 B : 191	R : 102 G : 60 B : 100	R : 155 G : 95 B : 152	R : 255 G : 255 B : 255

Gambar 2 : Warna Aplikasi  
(Sumber : Data Pribadi)

### 3. Font

Font yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi adalah font *Poppins*. Karakter yang dimiliki font tersebut adalah *clean* dan *fun*.

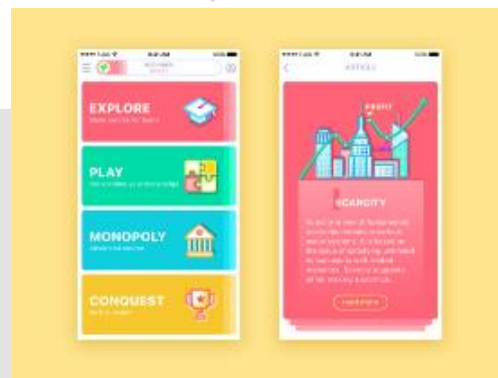
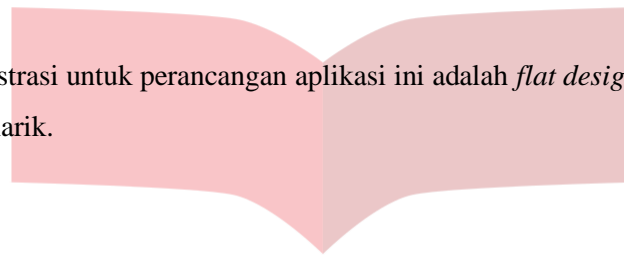
**The Quick Brown Fox Jumps Over The Lazy Dog**  
 The Quick Brown Fox Jumps Over The Lazy Dog  
 The Quick Brown Fox Jumps Over The Lazy Dog

Gambar 3 : Font *Poppins*

(Sumber : Data Pribadi)

### 4. Ilustrasi

Penggunaan ilustrasi untuk perancangan aplikasi ini adalah *flat design* agar memberikan kesan simpel dan menarik.



Gambar 4 : Flat Design

(Sumber : Medium.com)

## 4.4 Konsep Media

Berdasarkan tujuan perancangan yaitu mengurangi terjadinya kasus pelecehan seksual di Indonesia dan membantu korban untuk melapor maka dibutuhkan media yang mendukung. Konsep media bertujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak terkait aplikasi *Speak Up!* ini. Beberapa fitur yang disediakan pada aplikasi ini adalah fitur melapor kepada pihak berwajib, fitur ini disediakan untuk memudahkan pengguna atau korban melaporkan kasus pelecehan seksual yang telah dialaminya. Kemudian ada fitur panik alarm disediakan apabila korban atau pengguna dalam keadaan darurat maka fitur ini akan mengeluarkan suara yang sangat keras untuk mengalihkan perhatian orang – orang disekitar. Selanjutnya ada juga fitur berbagi cerita dengan pengguna lainnya, fitur ini menjadi tempat saling berbagi informasi para pengguna aplikasi ini tentang kasus yang pernah dialami sehingga pengguna bisa tetap waspada. Berikut merupakan strategi media yang akan dirancang oleh penulis :



### 1. Logo Aplikasi

Untuk memberikan identitas pada aplikasi dibutuhkan perancangan logo agar khalayak mudah mengenali aplikasi Speak Up! tersebut.

### 2. Media Sosial

Media sosial bertujuan untuk memberikan informasi membentuk opini masyarakat agar peduli terhadap aplikasi yang dirancang, sehingga masyarakat tertarik untuk menggunakan aplikasi tersebut. Media yang akan digunakan yaitu Instagram Sponsored dan poster digital yang akan diunggah di beberapa media sosial seperti facebook atau twitter, khalayak akan lebih mudah untuk menjangkau informasi terkait aplikasi.

### 3. Aplikasi

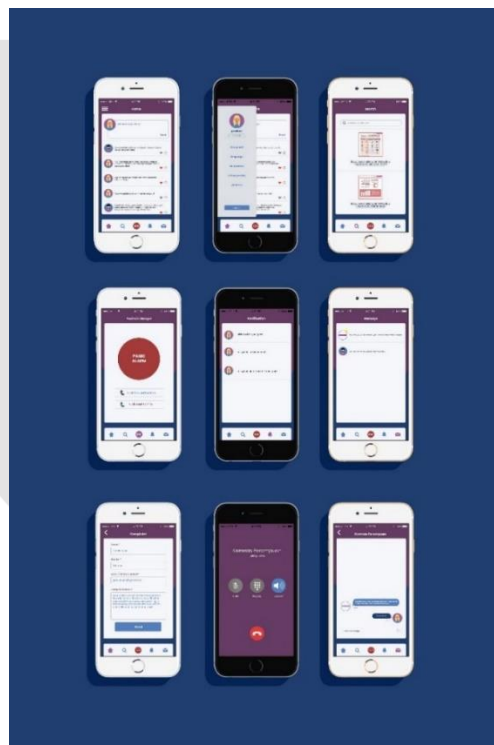
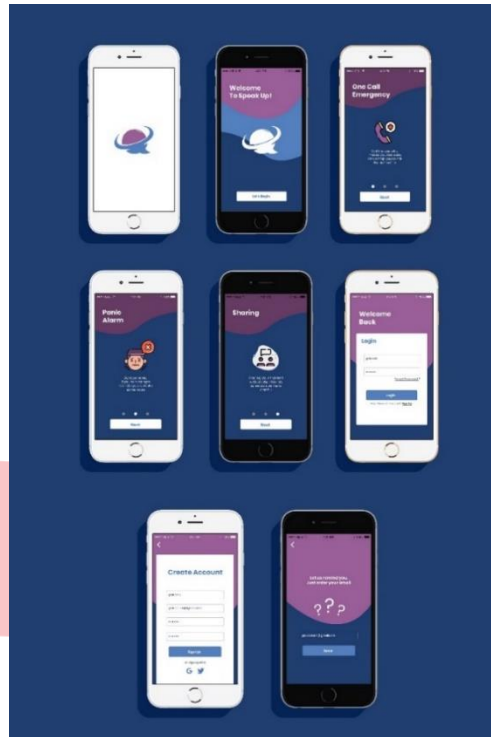
Aplikasi merupakan media utama dalam perancangan ini. Pada aplikasi akan disediakan fitur yang mendukung seperti fitur melapor kepada pihak berwajib, fitur panik alarm, dan juga fitur tempat berbagi cerita untuk pengguna lainnya.

## 4.5 Hasil Perancangan

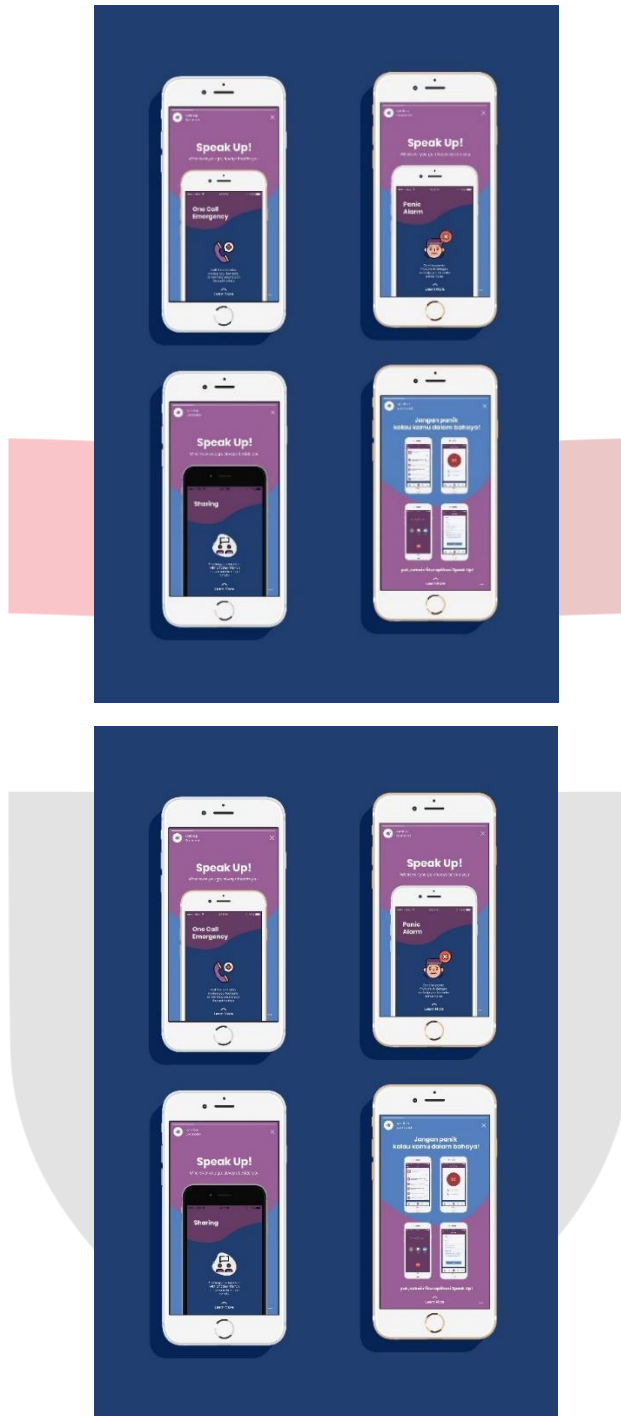
### 1. Logo



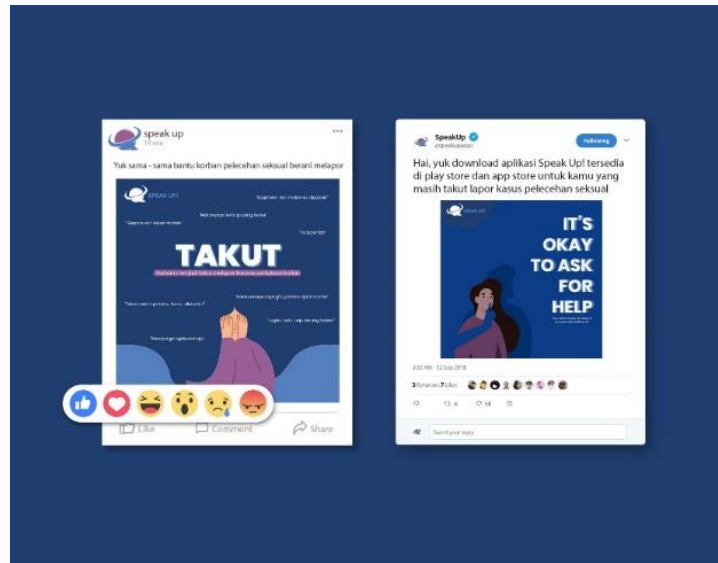
## 2. Aplikasi



### 3. Instagram Sponsored



#### 4. Poster Digital



#### 5. Penutup

##### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan dan perancangan Tugas Akhir yang telah dilakukan penulis, terdapat kesimpulan terkait objek penelitian, diantaranya :

1. Perancangan aplikasi diharapkan mampu membantu korban melaporkan kasus pelecehan seksual yang terjadi di Indonesia sehingga korban tidak perlu takut lagi untuk melapor atau bercerita. Perancangan aplikasi diharapkan juga memudahkan lembaga pihak berwajib menangani kasus – kasus pelecehan seksual yang terjadi di Indonesia.
2. Perancangan aplikasi ini diharapkan dapat membantu mengurangi angka kejahatan seksual yang dapat menambah awareness masyarakat akan pentingnya mengantisipasi dan melindungi diri dari kejahatan seksual.

##### 5.2 Saran

Untuk menyempurnakan perancangan Tugas Akhir, penulis memberikan saran yang dapat dijadikan pertimbangan:

1. Diharapkan pihak Komisi Nasional Perempuan Indonesia lebih berupaya semaksimal mungkin untuk menangani kasus pelecehan seksual yang terjadi di Indonesia. Sehingga korban kasus pelecehan seksual tidak perlu takut lagi untuk melaporkan kasus – kasus yang terjadi kepada pihak berwajib.
2. Diharapkan bagi institusi pendidikan terkait hasil perancangan laporan ini dapat dijadikan bahan atau materi pembelajaran kalangan mahasiswa pendidikan sarjana maupun profesi untuk mengurangi terjadinya kasus pelecehan seksual di Indonesia.

3. Diharapkan bagi penelitian selanjutnya agar dapat melakukan penelitian maupun perancangan lebih lanjut mengenai kasus pelecehan seksual sehingga dapat merancang aplikasi dengan hasil yang maksimal.

## **Daftar Pustaka**

### **Sumber Buku**

- [1] Anggraini S, Lia, dan Nathalia, Kirana. 2018. Desain Komunikasi Visual. Bandung : Penerbit Nuansa.
- [2] Chaffey, D. (2011). E-Business and E-Commerce Management : Strategy, Implementation, and Practice (5th ). Pearson Education.
- [3] Garret, J. James. 2002. The Elements of User Experience.
- [4] Jogiyanto H.M. 2004. Analisis dan Desain Sistem Informasi, Edisi Kedua, Yogyakarta,.
- [5] Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: ANDI.
- [6] Lee Valentino, Heather Schneider & Robbie Schell. 2004. Mobile Applications: Architecture, Design, and Development. Pearson Education.
- [7] Osterwalder, Alexander dan Yves Pigneur. 2012. Business Model Generation. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- [8] Schlatter. (2013). Visual Usability.
- [9] Soewardikoen, D. Widiatmoko. 2013. Metodologi Penelitian Visual, CV Dinamika Komunika, Bandung.
- [10] Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Penerbit Alfabeta.

### **Sumber Jurnal**

- [1] Komisi Nasional Perempuan. 2019. Catatan Tahunan 2019 Komnas Perempuan.
- [2] Ar Razi, Aria dan Mutiaz, Intan Rizky dan Setiawan, Pindi (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Terececer (2018).