

PERANCANGAN PROTOTIPE DESAIN APLIKASI BERBASIS ANDROID UNTUK KORBAN TINDAKAN ASUSILA DI JAWA TIMUR

Akmad Arif Wicaksono Sandi

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
arifwicaksonosandi@gmail.com

Muhamad Ro'is Abidin, S.P.d., M.Pd.

Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
roisabidin@unesa.ac.id

Abstrak

Pembahasan tentang seksualitas bagi sebagian besar masyarakat Indonesia adalah hal yang tabu. Tak terkecuali di Jawa Timur yang kultur agamanya masih sangat kuat. Hal ini seolah menutupi besarnya permasalahan yang berkaitan tentang seksualitas di provinsi ini. Salah satunya adalah masalah tindakan asusila yang merujuk pada kekerasan seksual. Pada permasalahan ini korban tindakan asusila cenderung tidak mendapatkan penanganan yang baik karena susah akses terhadap bantuan yang mereka butuhkan. Dari permasalahan ini peneliti merancang sebuah prototipe desain aplikasi berbasis android untuk membantu akses korban kepada kebutuhan mereka. Menggunakan metode yang diadaptasi dari metode penelitian dan pengembangan *level 4* milik Prof. Dr. Sugiyono. Diawali dengan studi literatur dan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan angket. Lalu dilanjutkan perancangan desain aplikasi berdasarkan hasil penelitian tersebut. Dimulai dari perancangan aset (nama, logo, ilustrasi dan ikon) lalu alur jalannya aplikasi dan didukung dengan media promosi untuk pengenalan aplikasi. Hasil dari perancangan tersebut kemudian di validasi kepada ahli materi dan ahli media. Rancangan diubah sedemikian rupa sesuai dengan saran dari validator. Rancangan yang telah diubah mengikuti saran validator menjadi hasil akhir perancangan. Hasil akhir perancangan berupa sebuah prototipe aplikasi berbasis android yang mempermudah akses korban melalui 3 fitur utama aplikasi. Fitur-fitur ini yaitu fitur bantuan psikologi, bantuan hukum, dan artikel. Menggunakan ukuran layar 16:9 dengan total 176 desain halaman yang dikerjakan dan dapat diprototipekan dengan *software* Adobe XD. Ditampilkan dalam *user interface* dan *user experience* yang sederhana menggunakan gaya desain *Material Design 2*.

Kata Kunci: Tindakan Asusila, Kekerasan Seksual, *User Interface*, *User Experience*.

Abstract

Discussion about sexuality for most Indonesian people is taboo. No exception in East Java, whose religious culture is still very strong. This seems to cover up the magnitude of issues relating to sexuality in this province. One of them is the problem of immoral actions that refer to sexual violence. In this problem victims of immoral acts tend not to get good treatment because of the difficulty of access to the assistance they need. From this problem the researchers designed a prototype of an Android-based application design to help victims access to their needs. Using a method adapted from Prof. Dr. Sugiyono Level 4 research and development methods. It starts with literature study and data collection through interviews, observations, and questionnaires. Then proceed with the design of the application design based on the results of these studies. Starting from the design of assets (name, logo, illustrations and icons) then the flow of the application and is supported by promotional media for application promotion. The results of the design are then validated to material experts and media experts. The design was changed in such a way as recommended by the validator. The design that has been changed following the validator's suggestion becomes the final design result. The final design is in the form of an Android-based prototype application that facilitates victim access through 3 main features of the application. These features are psychological assistance, legal assistance, and articles. Using a screen size of 16: 9 with a total of 176 page designs that are worked on and can be protected with Adobe XD software. Displayed in a simple user interface and user experience using the Material Design 2 design style.

Keywords: Immoral Actions, Sexual Violence, *User Interface*, *User Experience*.

PENDAHULUAN

Pembahasan tentang seksualitas untuk saat ini masih menjadi sesuatu yang tabu bagi sebagian besar masyarakat Indonesia, tidak terkecuali di Jawa Timur. Hal ini membuat seolah-olah menutupi betapa banyaknya permasalahan yang berkaitan tentang seksualitas di provinsi ini. Mulai masalah tentang transgender hingga masalah tindakan asusila.

Tindakan asusila sendiri bukan merupakan fenomena baru di negeri ini. Menurut Widyanto (2014) tindakan asusila adalah perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Tindakan asusila erat kaitannya dengan kekerasan seksual yang didalamnya meliputi pelecehan seksual, pemerkosaan dan yang lainnya. Untuk skala di Indonesia sendiri mengenai jumlah kasus tindakan asusila menurut data dari CATAHU (catatan akhir tahun) 2018 Komnas Perempuan mencatat pada tahun 2017 terdapat 2384 kasus kekerasan seksual di ranah privat/personal. Rincian kasus, *incest* (pelaku memiliki hubungan keluarga) sebanyak 1210 kasus, perkosaan sebanyak 619 kasus, dan eksploitasi seksual sebanyak 555 kasus. Di ranah publik/komunitas terdapat 2670 kasus dengan rincian, 911 kasus pencabulan, 708 kasus pelecehan seksual, dan 669 kasus pemerkosaan.

Persoalan dari banyak kasus ini salah satunya adalah mengenai penanganan korban tindakan asusila. Korban tindakan asusila cenderung kurang tertangani dengan baik. Banyak dari korban yang memilih diam atas apa yang telah mereka alami. Alasan korban untuk tidak melakukan tindakan yang bersifat membela diri adalah malu, merasa tidak ada yang dapat dilakukan, tidak tahu apa yang harus dilakukan dan takut kesalahan-kesalahan ditimpahkan kepada mereka (Namora, 2013). Perilaku seperti itu memperburuk kejiwaan korban. Korban rentan mengalami depresi dan trauma yang lebih parah.

Sebagai contoh kasus, dikutip dari Kompas.com AY usia 15 tahun asal Kediri, kerap mencoba bunuh diri. Hal itu ia lakukan setelah mengalami tindakan asusila oleh seorang pengusaha Sony Sandra (60). Ia dijebak oleh temannya yang sebenarnya seorang mucikari. Mucikari ini yang mempertemukan AY dengan Sony.

Tidak sampai disitu, meskipun korban memberanikan diri untuk bicara dan menuntut hak-haknya melalui jalur hukum, tidak lantas membuat hak hukumnya terpenuhi begitu saja. Pada taraf ini korban rentan pula mengalami berbagai persoalan hukum yang tidak mudah. Mulai dari pengusutan kasus yang tidak kunjung usai, kecenderungan menganggap kasus tindakan asusila sebagai kasus yang ringan, pemeriksaan petugas yang diskriminatif, kriminalisasi korban tindakan asusila, hingga kasus yang berlarut-larut. Dilansir dari Website ui.ac.id, Prof. Topo

Santoso, Ph.D., mengungkapkan “ketika perlindungan hukum sulit didapatkan, pelaku pelecehan seksual akan terus mengulangi perbuatannya. Bunyi pasal dalam undang-undang seringkali terbatas, tidak lengkap, dan tidak jelas. Hakim dalam hal ini hendaknya menjadi otonom, dengan memberikan penafsiran dari perspektif yang mampu memenuhi kebutuhan masyarakat akan perlindungan hukum.”

Sebagai contoh kasus tentang penanganan hukum korban dapat dilihat dari kasus berikut. Dikutip dari Detik.com seorang siswi SMP di kabupaten Blitar ia diperkosa oleh salah satu gurunya. Ia telah membawa kasus ini ke kepolisian. Penanganan kasus ini cenderung berlarut-larut. Hingga tiga bulan penanganan tidak kunjung ada perkembangan dan terkesan terlupakan. Akhirnya keluarga korban melaporkan kejadian ini ke LBH Surabaya kantor perwakilan Malang.

Dari contoh kasus dan pernyataan ahli diatas dapat dilihat bahwa kebutuhan dari korban tindakan asusila berada pada 2 hal. Pertama yaitu kebutuhan untuk bantuan pemulihan kejiwaan (psikologi) karena kecenderungan korban yang memilih diam dan takut sehingga rentan mengalami depresi. Kebutuhan selanjutnya adalah bantuan hukum karena dalam menuntut hak-haknya korban juga rentan mendapatkan kesulitan akibat ketidakjelasan hukum yang ada.

Di era *smartphone* saat ini, dimana hampir semua orang menggunakan *smartphone*, berbagai hal dapat diakses dengan mudah. Mulai dari sekadar mendengarkan musik, menonton video, membaca berita hingga membeli suatu barang dapat dilakukan melalui aplikasi di *smartphone*. Kemudahan ini yang bisa dimanfaatkan pula untuk membantu korban tindakan asusila. Dengan adanya aplikasi yang dirancang khusus untuk mereka, dapat memudahkan mereka mengakses bantuan yang dibutuhkan. Kemudahan akses ini diharapkan tidak ada lagi korban yang diam dan takut dengan apa yang telah dialami dan berani memperjuangkan hak-hak mereka sebagai korban.

Tujuan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan tujuan masalah dapat disusun sebagai berikut :

1. Untuk menjelaskan konsep perancangan prototipe desain aplikasi berbasis android untuk korban tindakan asusila di Jawa Timur
2. Untuk menjelaskan proses perancangan prototipe desain aplikasi berbasis android untuk korban tindakan asusila di Jawa Timur
3. Untuk menghasilkan bentuk perancangan prototipe desain aplikasi berbasis android untuk korban tindakan asusila di Jawa Timur.

Tindakan Asusila

Menurut Widyanto (2014) tindakan asusila adalah perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Tindakan asusila juga erat kaitannya dengan seksualitas. Lebih mengarah ke bentuk-bentuk kekerasan seksual. Mengambil hak-hak seksualitas dan kehormatan korban atas tindakan tersebut. Menurut KBBI, asusila adalah tingkah laku yang tidak baik. Dalam persoalan ini asusila dikaitkan dengan tingkah laku yang tidak baik yang mengarah ke seksualitas.

Tindakan asusila erat kaitannya dengan kekerasan seksual. Menurut data dari Komnas Perempuan sejak tahun 1998 hingga 2013 ditemukan 15 bentuk kekerasan seksual, yaitu:

1. Perkosaan
2. Intimidasi Seksual Termasuk Ancaman atau Percobaan Perkosaan
3. Pelecehan Seksual
4. Eksploitasi Seksual
5. Perdagangan Perempuan untuk Tujuan Seksual
6. Prostitusi Paksa
7. Perbudakan Seksual
8. Pemaksaan Perkawinan, Termasuk Cerai Gantung
9. Pemaksaan Kehamilan
10. Pemaksaan Aborsi
11. Pemaksaan Kontrasepsi dan Sterilisasi
12. Penyiksaan Seksual
13. Penghukuman Tidak Manusiawi dan Bernuansa Seksual
14. Praktik Tradisi Bernuansa Seksual yang Membahayakan atau Mendiskriminasi Perempuan
15. Kontrol Seksual, Termasuk Lewat Aturan Diskriminatif Beralasan Moralitas dan Agama.

Sistem Operasi Android

Sistem Operasi (*operating system* atau OS) merupakan program yang berfungsi untuk menjalankan *Hardware* pada *system computer* dan menyediakan layanan umum dalam aplikasi *software* agar dapat bekerja dengan baik serta merupakan jenis *software* paling penting dalam *system computer* (Oktaviani dan Fanny, 2009:1). Seluruh operasi dari sistem diatur oleh OS. Mulai dari penggunaan memori, penyimpanan data, pemrosesan data, dan pengoperasian sumber daya lainnya diatur oleh OS. Tanpa adanya OS pengguna atau *user* tidak dapat mengoperasikan komputer mereka. Beberapa contoh OS yang sering dijumpai adalah Android, iOS, Mac OS X, Microsoft Windows, Linux, dan Symbian.

Android sendiri merupakan salah satu jenis OS buatan Google yang dikembangkan oleh OHA (Open Handset Alliance) yang merupakan kerja sama antara Google, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, NVIDIA serta 47 perusahaan lainnya. Tujuan dari dikembangkannya OS ini oleh berbagai perusahaan untuk membuat standar terbuka untuk *mobile device*. OS yang terbuka akan memudahkan siapa saja untuk mengembangkan aplikasi berbasis sistem operasi ini.

Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai aktivitas seperti menelfon, chatting, bermain game, browsing hingga mendengarkan music secara *mobile* melalui perangkat genggam mereka. Secara garis besar Azzola (2014:1) mengategorikan tampilan berbasis android menjadi dua, yaitu *top-level view* dan *detail/level view*. *Top level View* merupakan "*landing*" *page* pada aplikasi yang pertama kali dilihat oleh pengguna ketika membuka aplikasi. Sedangkan *detail view* adalah tampilan halaman yang memungkinkan pengguna untuk bisa mengakses, mengedit, memodifikasi maupun mengubah data secara langsung.

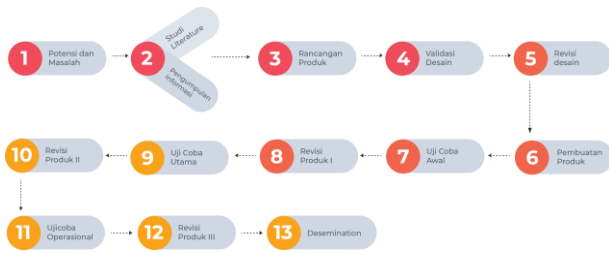
METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada umumnya menggunakan metode penelitian dari Sugiyono. Begitu juga pada penelitian ini metode penelitian yang akan digunakan untuk merancang aplikasi mengadaptasi dari metode penelitian dan pengembangan (*research & development*) milik Sugiyono. Menurut Sugiyono (2016:30, 32-33) menjelaskan tentang penelitian dan pengembangan yaitu merupakan metode dalam penelitian ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan, atau secara singkat Sugiyono menyimpulkan menjadi 4P yang berarti 4 kegiatan yaitu Penelitian, Perancangan, Produksi dan Pengujian. Dalam metode penelitian dan pengembangan ini memiliki 4 tingkatan atau level.

Desain penelitian dan pengembangan ini adalah meneliti dengan menciptakan produk baru, yang dilakukan dengan mengadaptasi metode Sugiyono level 4. Menciptakan produk baru berarti menciptakan produk yang original, asli atau belum ada orang yang membuatnya. Teruji berarti produk telah melalui tahap pengujian, yang kemudian disempurnakan dan terbukti oleh para ahli, tetapi pada penelitian ini metode yang digunakan adalah adaptasi dengan menghilangkan tahapan pengujian hanya melalui validasi oleh ahli sebelum menjadi produk jadi.

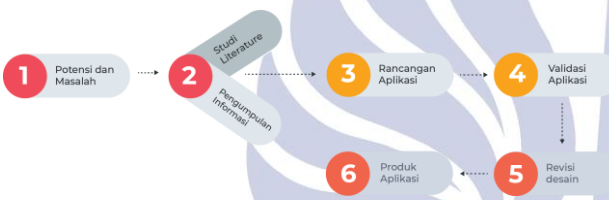
Produk yang dihasilkan berupa Prototipe aplikasi yang dirancang berdasarkan latar belakang masalah dan

digunakan ditujukan untuk membantu akses korban tindakan asusila pada bantuan bantuan yang ia butuhkan, kemudian validasi kualitas dan keefektifannya.



Bagan 1. Langkah-Langkah Penelitian R&D Level 4 (Sumber : Buku Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Karya Sugiyono)

Berikut adalah bagan tahap penelitian dan tahap perancangan menggunakan model penelitian dan pengembangan milik Sugiyono *level 4* yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.



Bagan 2. Bagan Penelitian R&D Menurut Sugiyono, *Level 4* yang Telah Disesuaikan dengan Kebutuhan Peneliti. (Sumber : Dok. Penulis 2019)

Dari bagan tersebut yang membedakan adalah tahapan uji coba lapangan ditiadakan sehingga akan ada 6 tahap dalam proses perancangan aplikasi ini.

Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan komunikasi, komunikasi yang dimaksud adalah komunikasi secara langsung dengan sumber data. Kegiatan ini diperlukan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang akan digunakan dalam penelitian. Narasumber dalam kegiatan wawancara ini ialah 5 orang yang terdiri dari penyintas (korban) dan orang yang mengetahui tindakan asusila.

Narasumber ini didapat dari penyebaran angket. Dalam penyebaran angket terdapat kolom yang dapat diisi dengan kontak yang bisa dihubungi jika responden berkenan untuk diwawancarai lebih lanjut.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan atau berpartisipasi mengikuti kegiatan yang biasa dilakukan oleh narasumber. Kegiatan observasi bisa juga melakukan pencatatan secara sistematis pada objek penelitian. Observasi penelitian ini difokuskan pada masalah korban tindakan asusila dan aplikasi-aplikasi sejenis yang dapat dijadikan rujukan dalam perancangan aplikasi sesuai dengan masalah pada penelitian ini.

3. Angket

Angket merupakan proses pengumpulan data dengan menggunakan instrumen yang dibagikan kepada narasumber. Angket digunakan peneliti untuk mendapatkan data secara khusus yang dibutuhkan dalam perancangan aplikasi. Angket dalam penelitian ini berisikan tentang pengalaman responden mengenai tindakan asusila dan tanggapan serta kebutuhan responden pada aplikasi.

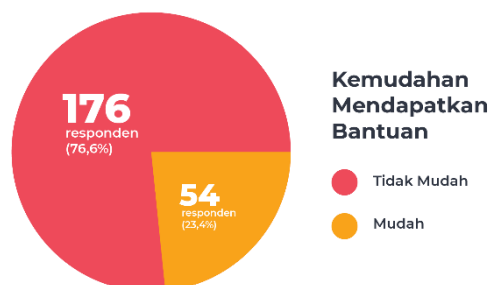
Angket disebarakan secara online melalui Google Form. Responden yang didapatkan sejumlah 230 orang. Dengan 211 responden berasal dari Jawa Timur dan 19 sisanya bersal dari daerah diluar jawa timur. Dari angket ini juga didapatkan narasumber wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan Kreatif

Berdasarkan pada latar belakang dari penelitian ini yaitu berawal dari banyaknya kasus tindakan asusila yang terjadi di Jawa Timur. Banyaknya kasus ini menimbulkan masalah lain, salah satunya dalah penanganan korban tindakan asusila yang cenderung kurang tertangani dengan baik. Dibuktikan dengan bantuan yang tidak mudah diakses oleh korban. Pernyataan diatas didukung oleh data yang didapat oleh peneliti melalui penyebaran angket selama 2 minggu, tanggal 22 april hingga 5 mei 2019. Responden yang didapatkan 230 orang. 76% responden sangat mendukung pernyataan diatas.

Dari data didapatkan peneliti diatas, 176 responden diantaranya menyatakan bahwa bantuan yang dibutuhkan korban tindakan asusila tidak mudah didapatkan dan 54 orang sisanya menyatakan bahwa bantuan mudah didapatkan.



Gambar 1. Diagram Jawaban Responden tentang
Kemudahan Bantuan
(Sumber : Dok. Penulis 2019)

Data tersebut juga digunakan sebagai acuan penentuan tujuan perancangan aplikasi ini. Tujuan utama aplikasi ini adalah diharapkan kedepannya mampu memudahkan korban tindakan asusila dalam mendapatkan bantuan yang mereka butuhkan

Strategi Kreatif

1. Konten Aplikasi

Dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, peneliti mengelompokkan konten atau fitur pada aplikasi ini dibagi menjadi 3.

Pertama adalah fitur bantuan psikologi. Pemilihan fitur ini karena korban tindakan asusila cenderung mengalami gangguan psikologi. Dari yang ringan hingga berat. 37% responden dari penelitian ini juga setuju jika korban tindakan asusila mendapatkan bantuan psikologi.

Kedua adalah bantuan hukum mencakup bantuan pelaporan. Sebenarnya banyak korban yang memilih diam ketika mengalami tindakan asusila. Salah satu faktornya dikarenakan tidak mudahnya dalam mengakses bantuan hukum dan pelaporan kasusnya. Maka dari itu diharapkan dengan adanya fitur ini membantu korban lebih berani menuntut haknya dengan adanya fasilitas akses kepada hukum yang lebih mudah. 58% responden setuju dengan adanya fitur tersebut.

Ketiga adalah fitur tambahan yaitu fitur edukasi. Fitur ini tujuannya untuk memberikan pengetahuan kepada korban mengenai seputar tindakan asusila. 46.3% responden setuju dengan adanya fitur edukasi sebagai fitur tambahan dari aplikasi ini.

2. Penyajian Konten

Dalam penyajian konten, pembahasan penyajiannya dibagi tiap fitur aplikasi. Pada penyajian fitur yang pertama yaitu fitur bantuan psikologi terdapat beberapa pilihan menu bantuan. Pilihan menu bantuan ini berdasarkan jenis penyelenggara bantuan psikologi tersebut. Jenisnya antara lain teman curhat, Psikolog profesional, Organisasi masyarakat. *Layoutnya* menggunakan *layout scroll vertical*. Terdapat menu filter pada bagian *fixeb tabs*, filter ini digunakan untuk memilah

penyelenggara bantuan psikologi berdasarkan tiap kota, pilihan terbaru, dan penilaian *user*.

Penyajian fitur yang kedua yaitu fitur bantuan hukum. Penyajian fitur ini tidak terlalu berbeda dengan fitur bantuan psikologi. Pilihan menunya berdasarkan penyelenggara bantuan hukum tersebut. Terdapat menu filter juga pada bagian *fixeb tabs*. filter ini digunakan untuk memilah penyelenggara bantuan hukum berdasarkan tiap kota, pilihan terbaru, dan penilaian *user*. Selain itu juga terdapat pilihan pelaporan ke pihak berwajib. Pada menu pelaporan berisi kolom deskripsi kejadian dan kolom *upload* bukti kejadian.

Fitur selanjutnya adalah fitur edukasi. Fitur ini berisi artikel-artikel seputar tindakan asusila. Dengan *layout scroll vertical*. Terdapat filter juga pada bagian *fixeb tabsnya*. Filter terdiri dari artikel favorit, artikel terbaru, dan artikel berbintang.

Target Audience

Pada aplikasi ini dibedakan antara target *audience* dan target *marketnya*. Untuk target *market* dari aplikasi ini berdasarkan data yang diperoleh adalah korban tindakan asusila, laki-laki dan perempuan dengan usia 17 sampai 35 tahun. Sedangkan target *audience* tidak hanya korban melainkan lebih ke keluarga dan orang terdekat korban dengan target laki-laki dan perempuan usia 17 sampai 35 tahun juga. Pemilihan target *audience* ini berdasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti.

Konsep Visual

1. Warna

Konsep visual mulai dari konsep pilihan warna yang digunakan. Pada aplikasi ini pilihan warnanya mengadaptasi dari *user interface* aplikasi lainnya yang cenderung menggunakan warna-warna *flat* dengan gaya desain Material Design. Dengan dominasi warna putih 60% sebagai warna *background*. Lalu merah jambu 30% sebagai warna identitas aplikasi, dan orange serta abu-abu 10% sebagai warna aksen. Pemilihan warna ini untuk menimbulkan kesan nyaman, menyenangkan, namun tidak terlalu kekanak-kanakan.

2. Tipografi

Tipografi pada aplikasi menggunakan jenis *typeface sans serif*. Penggunaan ini untuk memberi kesan modern serta kemudahan pembacaan teks. *Typeface* yang digunakan nantinya pada aplikasi ini adalah *family font* dari "Monserrat". Model *typeface* seperti ini lazim digunakan oleh *desainer* aplikasi.

3. Gaya Desain

Gaya desain dan gaya ilustrasi gambar menyesuaikan warna. Untuk gaya ilustrasi memakai

gaya *flat design*. Dengan improvisasi pada opacity dan gelap terang. Tujuannya untuk menampilkan ilustrasi yang senada dengan identitas aplikasi yang dibangun serta membuat ilustrasi lebih sederhana, menarik dan komunikatif.

Selain gambar ilustrasi juga ada gambar ikon dari aksi yang bisa dilakukan pada aplikasi nantinya. Gaya ikon ini menggunakan ikon dengan satu warna yang terbentuk dari garis bukan dari bidang yang di blok oleh warna. Tujuannya sebagai pendukung kesederhanaan tampilan.

Untuk Gaya UI atau tampilan secara keseluruhan menggunakan gaya desain Material Design 2. Material Design 2 adalah pengembangan gaya desain UI dari Material Design yang pertama. Gaya aplikasi ini banyak digunakan oleh aplikasi-aplikasi buatan Google.

PROSES PERANCANGAN

Setelah ditentukannya gaya desain dan konsep selanjutnya memasuki proses visualisasi desain. Proses visualisasi desain diawali dengan pembuatan aset. Aset ini berupa nama, logo, ilustrasi, dan ikon. Dari aset ini selanjutnya digunakan untuk perancangan alur dan tampilan aplikasi.

Proses perancangan aset melalui proses *thumbnail* yaitu pembuatan sketsa kasar secara manual. Langkah selanjutnya adalah pembuatan *tightissue* berupa pewarnaan sederhana dari sketsa awal sebelumnya. dari *tightissue* tersebut lalu dikerjakan secara digital menggunakan *software* adobe illustrator untuk menjadi desain final.

VISUALISAI DESAIN

Validasi Desain

Dari pendapat dua validator, yaitu validator materi dan validator media, dapat disajikan penilaian secara tertulis, perancangan telah layak tetapi dengan beberapa revisi yang perlu dilakukan.

Pada validator ahli materi yaitu ibu Nurchayati, S.Psi., M.A., Ph.D. memberikan pendapat mengenai penambahan informasi tentang tindakan asusila di awal halaman setelah login untuk memberikan edukasi bagi pengguna. Sedangkan pada Validator Ahli Desain, yaitu Bapak Afif Bachrun Naja, memberikan pendapat perlu adanya revisi pada konsistensi ukuran font dan ikon. Selain itu juga ada revisi untuk peningkatan akses kepada menu utama. Saran revisi dari validator ini telah diterapkan pada final desain dari perancangan prototipe aplikasi ini.

Final Desain

1. Nama dan Logo Aplikasi

Nama aplikasi pada perancangan ini diambil dari tujuan dirancangnya aplikasi. Yaitu untuk membantu korban tindakan asusila agar berani berbicara untuk memperbaiki keadaan psikologi maupun berbicara untuk menuntut hak-haknya sebagai korban. Dari tujuan diatas maka peneliti memutuskan menamai aplikasi ini “Berbi” akronim dari “berani berbicara”. Nama Berbi juga identik dengan boneka Barbie. Nama yang hampir mirip ini diharapkan mampu membuat nama aplikasi ini gampang diingat.

Untuk logo terdiri dari *logogram*, berupa balon teks yang membentuk kepalan tangan dan *Logotype* bertuliskan “Berbi”. Menggunakan *typeface sans serif* dengan ujung yang melingkar atau *rounded*.

Logogram mewakili semangat dari aplikasi ini yaitu untuk berani berbicara. Berani diwakili dengan simbol kepalan tangan dan bicara diwakili dengan balon teks. Maka munculah bentuk logo seperti diatas. *Logotype* di desain mendukung *logogram*. Dibuat sedemikian rupa agar terlihat modern, tidak kaku, dan cocok jika membawa kesan kewanitaan.



Gambar 7. Logo Aplikasi Berbi
(Sumber : Dok. Penulis 2019)

2. Ilustrasi pada Aplikasi

Ilustrasi banyak digunakan untuk tampilan *welcome page* atau *introduce page*. Pada *Introduce page*. Peran ilustrasi sangat penting sebagai bahasa visual yang membantu mengenalkan aplikasi tanpa perlu terlalu banyak kata-kata yang digunakan. Selain *Introduce page*, atau halaman pengenalan ada beberapa halaman lain yang juga perlu didukung dengan adanya ilustrasi. Berikut adalah ilustrasi yang ada pada aplikasi.



Gambar 8. Ilustrasi “Dapatkan Teman Bercerita”
(Sumber : Dok. Penulis 2019)



Gambar 12. Ilustrasi “Laporan Terkirim”
(Sumber : Dok. Penulis 2019)



Gambar 9. Ilustrasi “Jangan Takut Menuntut Keadilan”
(Sumber : Dok. Penulis 2019)



Gambar 13. Ilustrasi “Laporan Terkirim”
(Sumber : Dok. Penulis 2019)

3. Ikon Perintah Aplikasi

Pada aplikasi ini peneliti membagi 2 model ikon. Pertama ikon dengan bentuk yang kompleks untuk fitur utama dan yang kedua ikon sederhana untuk kebutuhan tampilan aplikasi secara umum. Ikon yang kompleks hanya digunakan pada pilihan fitur-fitur utama. Berikut tampilan ikon kompleks dan bundle ikon perintah aplikasi.

Gambar 10. Ilustrasi “Tambah Pengetahuan Anda”
(Sumber : Dok. Penulis 2019)

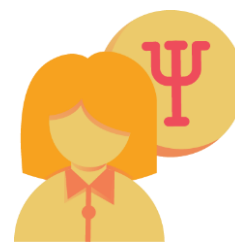


Gambar 14. Ikon Fitur Bantuan Psikologi
(Sumber : Dok. Penulis 2019)

Gambar 11. Ilustrasi “Selamat Datang”
(Sumber : Dok. Penulis 2019)



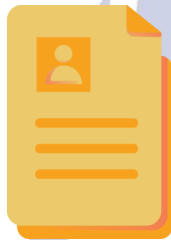
Gambar 15. Ikon Fitur Teman Curhat
(Sumber : Dok. Penulis 2019)



Gambar 16. Ikon Fitur Psikolog
(Sumber : Dok. Penulis 2019)



Gambar 17. Ikon Fitur Lembaga
(Sumber : Dok. Penulis 2019)



Gambar 18. Ikon Fitur Artikel
(Sumber : Dok. Penulis 2019)

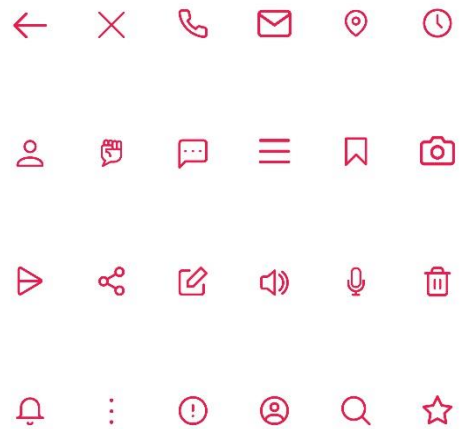


Gambar 19. Ikon Fitur Bantuan Hukum
(Sumber : Dok. Penulis 2019)



Gambar 20. Ikon Fitur LBH
(Sumber : Dok. Penulis 2019)

Gambar 21. Ikon Fitur Buat Laporan
(Sumber : Dok. Penulis 2019)



Gambar 22. Bundle Ikon Aplikasi
(Sumber : Dok. Penulis 2019)

Tampilan Alur Aplikasi

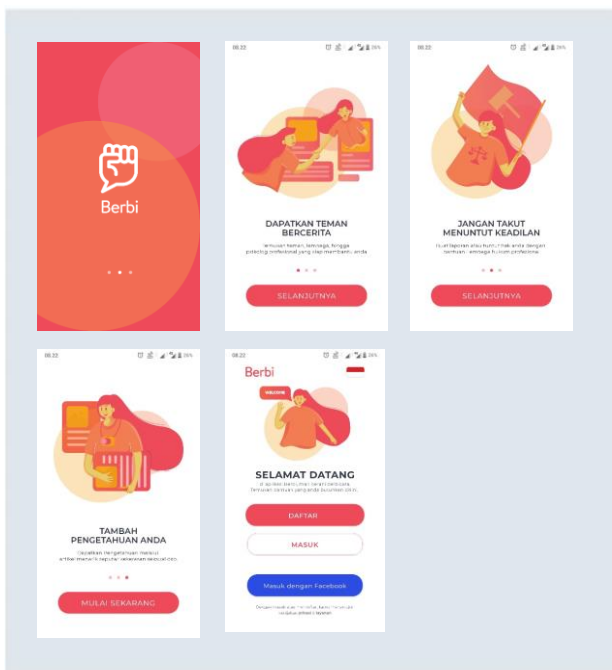
Setelah logo, ilustrasi, dan ikon telah dirancang, ketiganya lalu berguna sebagai aset bagi perancangan tampilan alur aplikasi. Perancangan dan layout aplikasi dikerjakan dengan *software* Adobe Experience Design atau biasa disebut Adobe XD. Ketiga aset tersebut digunakan sesuai dengan kebutuhan dari alur dan tampilan di setiap halamannya.

Penulisan tampilan halaman dibagi pada setiap tampilan alur besar. Pembagiannya antara lain tampilan Pengenalan, Masuk, Profil, Teman Curhat, Psikolog, Lembaga, LBH, Buat laporan, Artikel, Pesan, dan Lainnya. Tampilan hanya dimasukkan sebagian yang kurang lebih mewakili tampilan dari tiap alur diatas.

1. Pengenalan.

Introduce page atau halaman pengenalan adalah halaman paling awal dari aplikasi. Berguna untuk memperkenalkan fitur kepada pengguna.

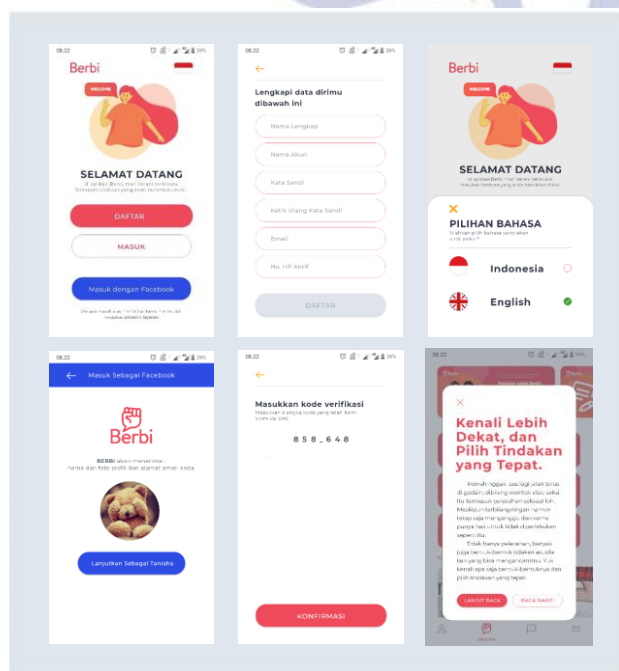




Gambar 23. Tamplan Halaman untuk Alur Pengenalan Aplikasi
(Sumber : Dok. Penulis 2019)

2. Masuk

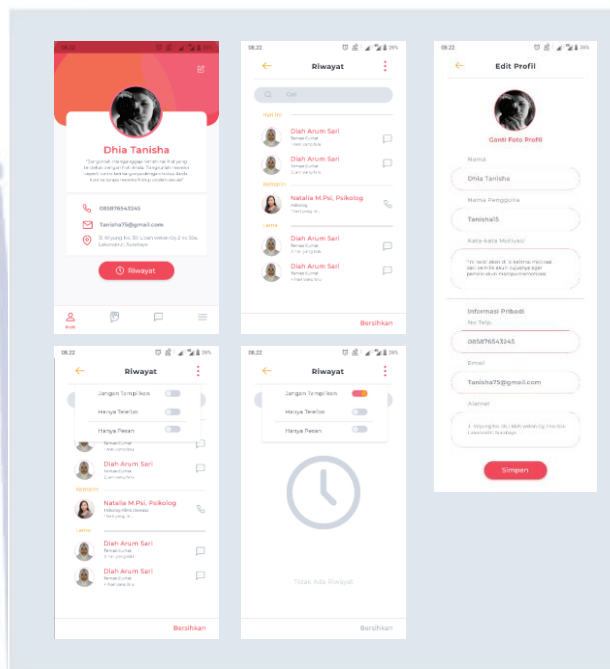
Tampilan alur selanjutnya adalah alur proses login atau masuk. Proses ini dibutuhkan karena setiap pengguna wajib memiliki akun agar bisa menggunakan aplikasi ini.



Gambar 24. Tamplan Halaman untuk Alur Proses Login Aplikasi
(Sumber : Dok. Penulis 2019)

3. Profil

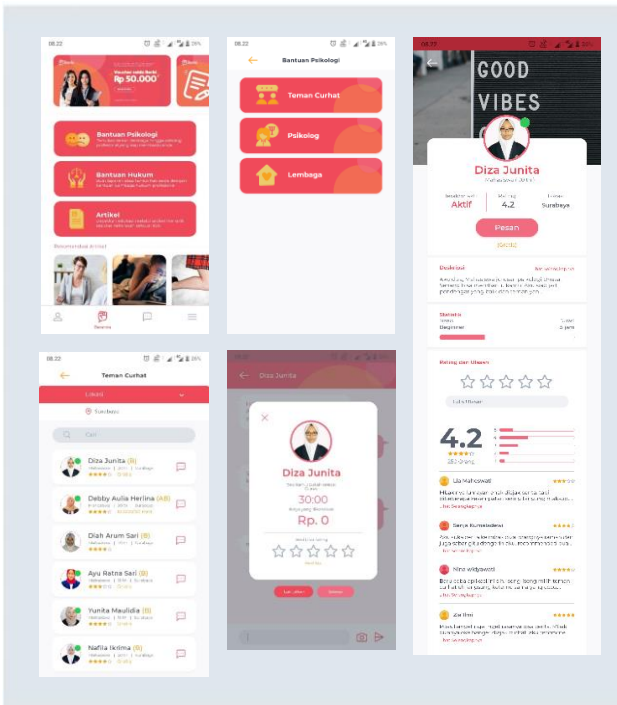
Menu profil dirancang agar pengguna dapat mengelola profil dari akun yang mereka miliki. Pengelolaan akun yang bisa dilakukan pengguna mulai dari mengedit data diri (no telepon, email, alamat, status) hingga mengganti foto profil. Selain itu mereka juga dapat melihat riwayat penggunaan fitur aplikasi pada menu profil ini.



Gambar 25. Tamplan Halaman untuk Profil
(Sumber : Dok. Penulis 2019)

4. Teman Curhat

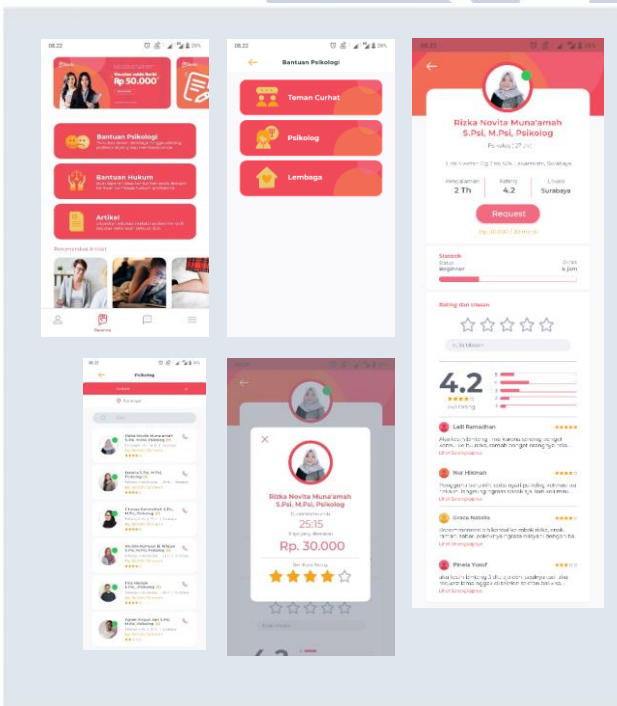
Teman curhat adalah Bagian dari fitur Bantuan psikologi yang terdapat pada menu beranda. Fitur teman curhat memungkinkan pengguna terhubung dengan kontributor dari aplikasi Berbi ini. Jika pengguna merasa hanya butuh teman untuk bercerita dan belum atau tidak membutuhkan penanganan lebih, pengguna bisa memilih fitur ini.



Gambar 26. Tamplan Halaman untuk Fitur Teman Curhat (Sumber : Dok. Penulis 2019)

5. Psikolog

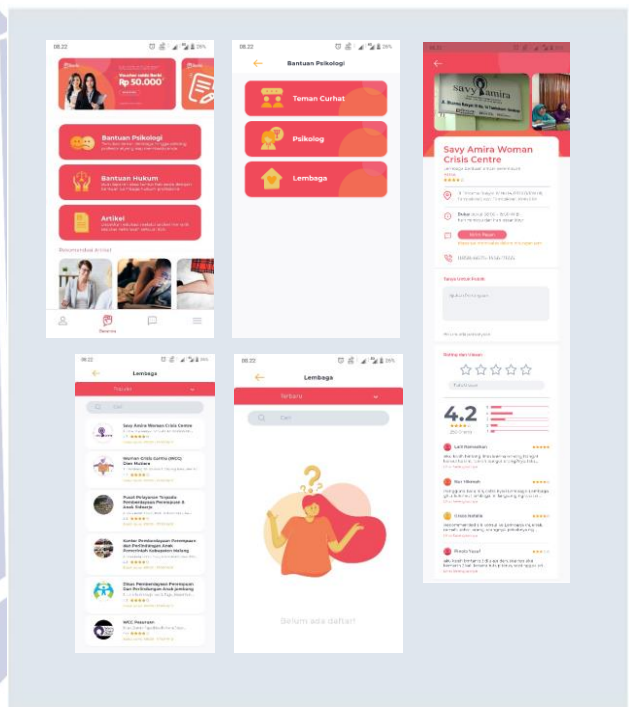
Fitur psikolog ini juga bagian dari fitur bantuan psikologi. Pengguna yang mungkin kurang puas atau membutuhkan penanganan lebih dapat berkonsultasi dengan psikolog melalui fitur ini.



Gambar 27. Tamplan Halaman untuk Fitur Psikolog (Sumber : Dok. Penulis 2019)

6. Lembaga

Meskipun sama-sama berada di menu beranda dan memiliki alur yang serupa, fitur lembaga memiliki sedikit perbedaan dengan 2 fitur sebelumnya. Jika di fitur sebelumnya pengguna bisa mendapatkan pelayanan secara langsung dari kontributor melalui aplikasi, pada fitur lembaga ini aplikasi hanya menyediakan informasi profil dan ulasan tentang lembaga ini. Pengguna tetap dapat berinteraksi dengan lembaga melalui fitur pesan singkat yang tersedia di setiap profil lembaga. Namun untuk mendapatkan pelayanan, pengguna tetap harus pergi ke masing-masing lembaga.

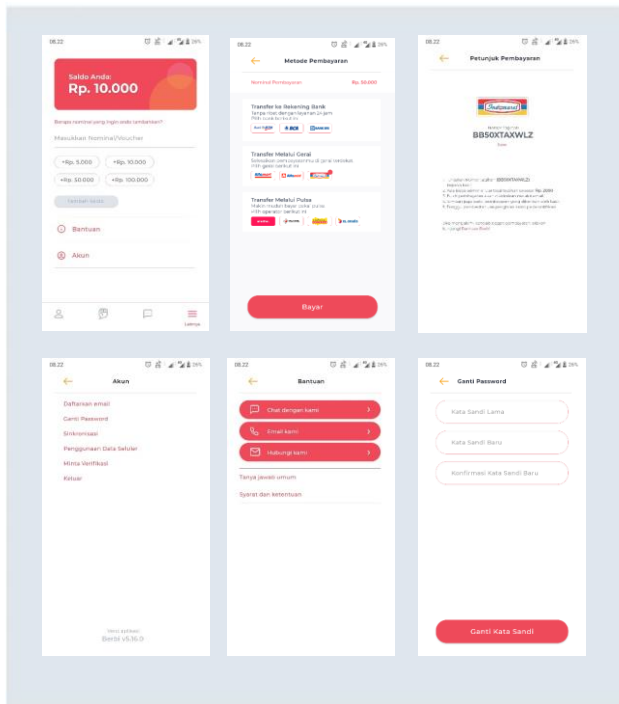


Gambar 28. Tamplan Halaman untuk Fitur Lembaga (Sumber : Dok. Penulis 2019)

7. LBH

Fitur LBH terdapat pada menu beranda yang merupakan bagian dari fitur bantuan hukum. Pada fitur ini mirip dengan fitur lembaga sebelumnya. Pengguna hanya mendapatkan informasi mengenai profil dari LBH. Namun untuk pelayanannya pengguna tetap harus pergi ke LBH yang diinginkan.

Pada menu ini juga terdapat menu bantuan yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar aplikasi secara umum. Selain itu juga terdapat menu “hubungi kami” yang dapat digunakan pengguna untuk langsung bertanya kepada admin dari aplikasi.



Gambar 33. Tamplan Halaman untuk Menu Lainnya (Sumber : Dok. Penulis 2019)

Pembahasan tampilan alur lainnya diatas adalah yang terakhir dari aplikasi ini. Untuk akses pada prototipe aplikasi ini selain dapat di akses melalui PC dengan software Adobe XD juga dapat diakses melalui link bit.ly/berbil16. Buka link tersebut pada browser di smartphone, lalu akan diarahkan ke website Adobe XD. Website tersebut berisi prototipe dari aplikasi ini yang dapat dijalankan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan dan pembahasan di atas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

Konsep perancangan prototipe aplikasi ini untuk mempermudah korban tindakan asusila dalam mendapatkan bantuan. Bantuan ini diwujudkan dalam fitur bantuan psikologi, bantuan hukum, dan artikel. Menggunakan gaya desain Material Design 2. Penggunaan warna merah jambu dengan perpaduan warna orange dan kuning untuk menampilkan kesan wanita sebagai pengguna utama dari aplikasi ini.

Proses perancangan prototipe aplikasi dilakukan berdasarkan serangkaian tahapan adaptasi dari metode penelitian dan pengembangan level 4 milik Sugiyono.

Prototipe aplikasi dibuat melalui proses perancangan aset, alur, dan tampilan. Disetiap proses perancangan tersebut melalui tiga tahapan yaitu tahap *thumbnail* atau sketsa kasar, *tighissue*, dan desain final. Desain prototipe ini selanjutnya diujikan secara internal pada validator dan direvisi sesuai saran dari validator.

Bentuk desain prototipe aplikasi berupa tampilan dan alur yang bersifat semi jadi. Menggunakan ukuran layar 16:9 dengan total 176 desain halaman. Prototipe ini hanya bisa dijalankan dengan software Adobe XD. Software ini dapat dijalankan di PC dan diintegrasikan dengan smartphone jika ingin menjalankan dan merasakan penggunaan protipe aplikasi melalui smartphone.

Saran

Hasil perancangan ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi ilmu pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual khususnya di bidang perancangan user interface dan user experience. Jalanya Prototipe ini hanya bisa digunakan dengan software Adobe Experience design (XD) di PC maupun di Smartphone yang sudah terintegritas dengan file dari prototipe ini.

Semoga dengan adanya prototipe aplikasi khusus korban tindakan asusila ini juga dapat memantik berbagai pihak khususnya pihak-pihak di bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual untuk sadar dan peduli dengan masalah tindakan asusila yang terjadi. Peneliti juga berharap ada pihak yang berkenan melanjutkan rancangan prototipe ini untuk dijadikan suatu ekosistem aplikasi yang benar-benar jadi. Mampu mengakomodir pengguna dan kontributor menjadi suatu kesatuan aplikasi yang bermanfaat untuk banyak orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Widyanto, M. T. 2014. *Perlindungan Hak Perempuan Perbuatan Asusila Ditinjau dari Perspektif Hukum Pidana*.
- Lumongga, Namora. 2013. *Psikologi Kespro Wanita & Perkembangan Reproduksi Ditinjau dari Aspek Fisik dan Psikologinya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Oktaviani, Fanny, 2009. *Analisis Uji Komparasi Sistem Operasi Pada Android Dan Blackberry*.
- Azzola, Francesco. 2014. *Android UI Design Basic*. Exelixix Media Ltd.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan: Research & Development*. Bandung: Alfabeta.
- <https://www.ui.ac.id/penanganan-hukum-bagi-korban-pelecehan-seksual/>, diakses 10 Januari 2020.