

SKRIPSI

**PERANCANGAN VISUAL DESAIN APLIKASI UNTUK MEMBANTU
MEMBERIKAN DUKUNGAN SOSIAL PADA REMAJA KORBAN
KEKERASAN SEKSUAL**



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2021

SKRIPSI
PERANCANGAN VISUAL DESAIN APLIKASI UNTUK MEMBANTU
MEMBERIKAN DUKUNGAN SOSIAL PADA REMAJA KORBAN
KEKERASAN SEKSUAL

Diajukan dalam Rangka Memenuhi

Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar S.Ds



TAN, MIA ANGELIA PUTRI

NIM : 17.L1.0005

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

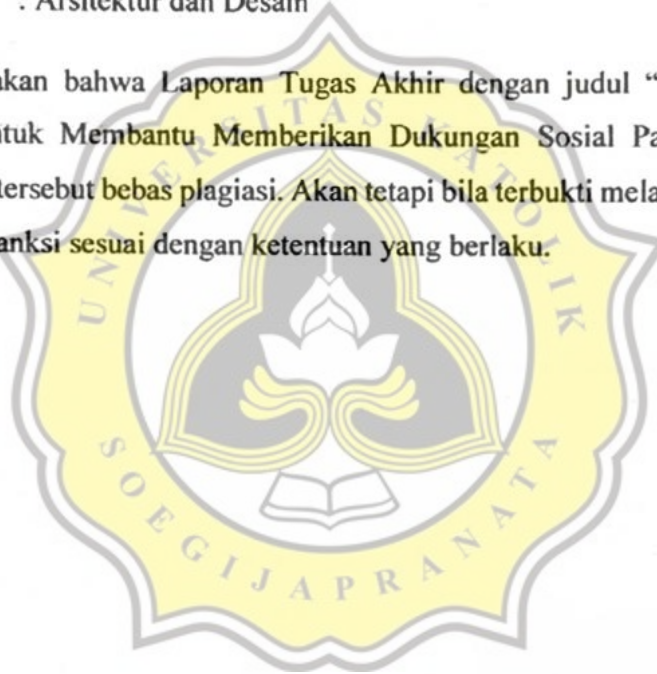
Nama : Tan, Mia Angelia Putri

NIM : 17.L1.0005

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Visual Desain Aplikasi Untuk Membantu Memberikan Dukungan Sosial Pada Remaja Korban Kekerasan Seksual” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 16 Juli 2021

Yang menyatakan,



Tan, Mia Angelia Putri

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Visual Desain Aplikasi Untuk Membantu
Memberikan Dukungan Sosial Pada Remaja Korban Kekerasan Seksual

Diajukan oleh : Tan Mia Angelia Putri

NIM : 17.L1.0005

Tanggal disetujui : 06 Juli 2021 Telah setuju oleh

Pembimbing : Louis Cahyo Kumolo Buntaran S.Ds., M.M.

Penguji 1 : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

Penguji 2 : Arwin Purnama Jati S.sn., MA

Ketua Program Studi : Bayu Widiatoro S.T., M.Sn

Dekan :Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=17.L1.0005

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tan, Mia Angelia Putri

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Perancangan Media Interaktif

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Perancangan Visual Desain Aplikasi Untuk Membantu Memberikan Dukungan Sosial Pada Remaja Korban Kekerasan Seksual” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 16 Juli 2021

Yang Menyatakan



Tan, Mia Angelia Putri

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas perancangan Proyek Akhir yang berjudul “Perancangan Visual Desain Aplikasi Untuk Membantu Memberikan Dukungan Sosial Pada Remaja Korban Kekerasan Seksual” tepat pada waktunya. Dapat terselesaikannya laporan dan juga perancangan ini tidak luput dari bantuan berbagai pihak, maka dalam kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan banyak sekali terima kasih, kepada :

1. Bapak Louis Cahyo Kumolo S.Ds, M.M selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak sekali bimbingan, pembelajaran, kritik dan juga saran dalam proses pengerjaan perancangan proyek akhir ini.
2. Bapak Dicky dan juga Ibu Arwin selaku penguji penulis yang telah memberikan saran dan juga kritik selama proses sidang.
3. Keluarga penulis yang selalu mendukung penulis dalam proses penulisan laporan dan juga perancangan proyek akhir ini.
4. Bapak Yulius selaku kepala sekolah SMA Krista Mitra yang telah membantu penulis dalam menyebarkan kuesioner saya untuk menambah data laporan.
5. Ibu Yoana Theolia Angir Yessica, M.Psi selaku psikolog yang telah berbaik hati bersedia untuk penulis wawancara ketika ia sedang sibuk dengan pekerjaannya.
6. Teman-teman dekat lama penulis khususnya Morika dan Fiona yang senantiasa sabar mendengarkan keluh kesah penulis dan juga membantu penulis menambah data laporan.
7. Teman-teman dekat penulis yaitu Celine, Arka, Yoga, Metiw, Kwang dan Peter yang terus membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan proyek akhir ini.
8. Semua teman-teman DKV 2017 yang secara langsung maupun tidak langsung membantu penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu disini.

Laporan dan perancangan ini tentu masih jauh dari kata sempurna, maka penulis juga mengharapkan diberikannya kritik dan juga saran untuk mengembangkan laporan ini. Semoga laporan ini juga akan memberikan manfaat kepada pembaca yang membutuhkan. Sekian, terima kasih.

Semarang, 16 Juli 2021



Tan, Mia Angelia Putri



ABSTRAK

Kekerasan seksual pada anak pada tahun 2020 hingga 2021 cukup meningkat, namun sayangnya masih banyak masyarakat yang juga memandang negatif korban kekerasan seksual, dari peristiwa menakutkan hingga tanggapan lingkungan hal tersebut membuat korban kekerasan seksual tertutup, takut, malu, dan mengalami trauma atau gangguan mental lainnya terutama pada remaja yang masih mencari jati diri dan masih membentuk karakter mereka. Maka dari itu para korban kekerasan seksual remaja membutuhkan dukungan sosial. Karena pada beberapa tahun terakhir internet dan juga penggunaan telepon pintar semakin berkembang maka solusi yang dapat dibuat adalah dengan merancang visual aplikasi yang memberikan berbagai bentuk dukungan sosial bagi para korban kekerasan seksual remaja, di dalamnya akan terdapat fitur chat, pencarian psikolog, edukasi, *self-help* dan juga memberikan info kontak lembaga perlindungan bagi mereka yang ingin melapor, dengan visual minimalis dan pendekatan flat illustration, warna yang digunakan pun memberikan kesan hangat, nyaman, dan aman, sehingga korban tidak akan merasa tertekan atau takut saat membuka aplikasi.

Kata kunci : Kekerasan seksual, remaja, dukungan sosial, kesehatan mental, desain visual aplikasi

Sexual violence against children in 2020 until 2021 is increased, but unfortunately there are still a lot of citizens that still see the victims of sexual violence negative, from that scary experience to the negative response from people it makes the victims more closed, scared, embarrassed, and experiencing trauma or other mental disorders especially for teenagers that still searching for their identity and shaping their character. Therefore, the victims of sexual violence (teenagers) needs social support. Because these last few years internet and the use of smartphones are growing thus the solution that we can make are creating visualization of an mobile application that can give a lot of social supports for the teenager victims, inside there will be chat feature, psychologist search, education, self-help, and some information of some of the protection agencies, with a minimalistic visual and flat illustration approach, the colors that will be used are also going to give warm, comfortable, and secure feelings, thus the victims won't feel pressured or scared when they open the application.

Keywords : Sexual Violence, teenagers, social support, mental health, application visual design

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Pembatasan Masalah	4
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Perancangan	6
1.6. Manfaat Perancangan	6
1.7. Metode Perancangan	6
1.7.1. Metode Perancangan	6
1.7.2. Metode Pencarian Data	8
BAB II	9
TINJAUAN UMUM	9
2.1. Tinjauan Pustaka	9
2.1.1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Seksual Remaja SMA	9
2.1.2. Jenis Kekerasan Seksual	9
2.1.2. Strategi Coping Generasi Millennial Terhadap Pelecehan Seksual di Media Sosial	10
2.1.4. Dinamika Psikologis Kekerasan Seksual: Sebuah Studi Fenomenologi	11
2.1.5. Hubungan Dukungan Sosial dengan <i>Psychological Well-being</i> Pada Remaja Korban <i>Sexual Abuse</i>	12
2.1.6. Pelatihan Self-Esteem Pada Remaja di Panti Asuhan “X” Surabaya	12
2.1.7. Dukungan Sosial Teman Virtual Melalui Media Instagram pada Remaja Akhir	13

2.1.8. Maskot Asian Games 2018 Sebagai Sebuah Brand dan Pemanfaatan Media Sosial dalam Memperkuat Brand	13
2.2. Kerangka berpikir	15
2.2. Komparasi Desain	16
2.3.1. Jurnal Perancangan Aplikasi Berbasis Android untuk Korban Tindakan Asusila	16
2.3.2. Aplikasi Sayana	17
2.3.3. Aplikasi Riliv	17
2.3.4. Duolingo	18
2.4. Landasan Teori	19
2.4.1. Desain Komunikasi Visual	19
2.4.2. Tipografi	19
2.4.3. Garis	21
2.4.4. Bentuk	21
2.4.5. Ikon	22
2.4.6. Desain Karakter	22
2.4.7. Layout	22
2.4.8. Warna	23
2.4.9. Flat Desain	24
2.4.10. Aplikasi Seluler	24
2.4.11. User Interface	25
2.4.12. Struktur Navigasi	25
2.4.13. Media komunikasi	27
2.4.14. Teknik Strategi Komunikasi	28
2.4.15. Analisis SWOT	28
2.4.16. Dampak kekerasan seksual Korban	29
2.4.17. Tahapan Psikologis yang dialami Oleh Anak Korban kekerasan seksual.	30
2.4.18. Dukungan sosial :	31
2.4.19. Kegiatan Self-Healing	32
BAB III	33
STRATEGI KOMUNIKASI	33
3.1. Analisis Data	33
3.1.1. Kuesioner	33
3.1.2. Wawancara	38

3.1.3. Observasi Digital : Tata cara pelaporan kasus kekerasan seksual	40
3.1.4. Observasi Digital : Kegiatan yang membantu mengurangi tingkat stress dan membantu memperbaiki kesehatan mental	40
3.1.5. Observasi Digital : Aplikasi yang cukup serupa atau media online lain yang memberikan layanan kesehatan mental secara umum	40
3.1.6. Observasi Digital : Layout aplikasi	43
3.1.7. Analisis data SWOT	44
3.2. Sasaran Khalayak	47
3.3. Strategi Komunikasi	48
3.3.1. Media utama :	48
3.3.2. Media pendukung :	48
3.4. Strategi Media	49
3.4.1. Media utama :	49
3.4.2. Media pendukung :	52
3.5. Perencanaan Biaya Kreatif	52
BAB IV	54
KONSEP DESAIN	54
4.1. Konsep Verbal	54
4.1.1. Nama Aplikasi	54
4.1.2. Pemakaian Bahasa	55
4.2. Konsep Visual	55
4.2.1. Jenis Visual	55
4.2.2. Warna	56
4.2.3. Font/Tipografi (masih mencari font yang tepat)	57
4.3. Visualisasi Desain/Mock-up	58
4.3.1. Logo Aplikasi	58
4.3.2. Maskot Aplikasi	59
4.3.3. Workflow Aplikasi	60
4.3.4. Icon Dalam Aplikasi	61
4.3.5. Tampilan Aplikasi	62
4.3.4. Media Pendukung	93
BAB V	99
KESIMPULAN DAN SARAN	99

5.1. Kesimpulan.....	99
5.2. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN.....	110



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka berpikir.....	15
Gambar 2.2. Komparasi Desain 1.....	16
Gambar 2.3. Desain visual aplikasi 2.....	17
Gambar 2.4. Desain visual aplikasi 3.....	18
Gambar 2.5. Desain Visual Aplikasi 4.....	19
Gambar 2.6. Contoh Serif.....	20
Gambar 2.7. Contoh Sans Serif.....	20
Gambar 2.8. Contoh Script.....	20
Gambar 2.9. Struktur navigasi linear.....	26
Gambar 2.10. Struktur navigasi Hirarki.....	26
Gambar 2.11. Struktur navigasi Non Linear.....	27
Gambar 2.12. Struktur navigasi Campuran.....	27
Gambar. 3.1. Grafik kuesioner 1.....	33
Gambar. 3.2. Grafik kuesioner 2.....	34
Gambar. 3.3. Grafik kuesioner 3.....	34
Gambar. 3.4. Grafik kuesioner 4.....	35
Gambar. 3.5. Grafik kuesioner 5.....	36
Gambar. 3.6. Grafik kuesioner 6.....	36
Gambar. 3.7. Grafik kuesioner 7.....	37
Gambar. 3.8. Grafik kuesioner 8.....	37
Gambar. 3.9. Grafik kuesioner 9.....	37
Gambar. 3.10. Bukti wawancara online.....	39
Gambar. 3.11. Aplikasi lain dengan fitur yang sama.....	41
Gambar. 3.12. Pencarian aplikasi untuk korban kekerasan seksual.....	41
Gambar. 3.13. Organisasi yang memberikan layanan hukum.....	42
Gambar. 3.14. Form pengaduan.....	42
Gambar. 3.15. Grid pada aplikasi android.....	43
Gambar. 3.16. Area aman pada aplikasi Iphone/Ipad.....	44
Gambar 3.17. USP.....	46
Gambar 3.18. Unique Selling Proposition perancangan.....	46

Gambar 4.1. Contoh jenis visual minimalis dengan bentuk tumpul.....	55
Gambar 4.2. Contoh Flat Illustration.....	56
Gambar 4.3. Warna dominan aplikasi.....	56
Gambar 4.4. Warna lainnya dalam aplikasi.....	57
Gambar 4.5. Font yang digunakan.....	58
Gambar 4.6. Logo visual aplikasi.....	58
Gambar 4.7. Warna logo.....	59
Gambar 4.8. Maskot aplikasi For You.....	59
Gambar 4.9. Warna untuk Maskot.....	59
Gambar 4.10. Workflow.....	61
Gambar 4.11. Icon dalam aplikasi.....	62
Gambar 4.12. Splash screen awal masuk.....	62
Gambar 4.13. Splash screen daily quotes.....	63
Gambar 4.14. Sign in dan log in.....	64
Gambar 4.15 form pengisian sign in.....	64
Gambar 4.16. Contoh pembuatan avatar.....	65
Gambar 4.17. Tampilan home.....	67
Gambar 4.18. Tampilan menu bar.....	68
Gambar 4.19. Tampilan akun profil pengguna.....	69
Gambar 4.20. Tampilan menambah postingan dan drafts pengguna.....	69
Gambar 4.21. Tampilan edit akun.....	70
Gambar 4.22. Tampilan settings.....	70
Gambar 4.23. Tampilan saat ingin menambah password.....	71
Gambar 4.24. Tampilan password saat membuka aplikasi.....	71
Gambar 4.25. Tampilan edit avatar pengguna dan membeli aksesoris.....	72
Gambar 4.26. Tampilan timeline dan post pengguna lain dalam fitur komunitas.....	74
Gambar 4.27. Tampilan profil pengguna lain.....	74
Gambar 4.28. Tampilan teman pengguna pada fitur komunitas.....	75
Gambar 4.29. Tampilan chat pada fitur komunitas.....	75
Gambar 4.30. Tampilan list admin.....	76
Gambar 4.31. Tampilan profil admin dan review nya.....	77

Gambar 4.32. Tampilan riwayat chat dan review pengguna pada fitur chat admin.....	77
Gambar 4.33. Tampilan mengedit dan melihat review admin dari pengguna.....	78
Gambar 4.34. Tampilan chat dengan admin.....	78
Gambar 4.35. Tampilan list psikolog di fitur chat psikolog.....	79
Gambar 4.36. Tampilan profil psikolog dan review nya.....	80
Gambar 4.37. Tampilan riwayat chat dan review pengguna pada fitur chat psikolog.....	80
Gambar 4.38. Tampilan mengedit dan melihat review psikolog dari pengguna.....	81
Gambar 4.39. Tampilan chat dengan psikolog.....	81
Gambar 4.40. Tampilan pengguna ingin mengirim buku hariannya pada psikolog.....	82
Gambar 4.41. Tampilan fitur artikel.....	83
Gambar 4.42. Tampilan isi artikel.....	83
Gambar 4.43. Tampilan artikel favorit pengguna.....	84
Gambar 4.44. tampilan fitur self-help.....	85
Gambar 4.45. Tampilan mengisi buku harian.....	85
Gambar 4.46. Tampilan list buku harian pengguna.....	86
Gambar 4.47. Tampilan melihat dan mengedit buku harian.....	86
Gambar 4.48. Tampilan awal memilih kegiatan positif.....	87
Gambar 4.49. Tampilan setelah selesai memilih kegiatan.....	88
Gambar 4.50. Tampilan ketika sedang melakukan satu kegiatan.....	88
Gambar 4.51. Tampilan perjalanan mood pengguna.....	89
Gambar 4.52. Tampilan maskot memberi hadiah berupa koin dan pujian.....	90
Gambar 4.53. Tampilan fitur kontak lembaga.....	91
Gambar 4.54. Tampilan report pengguna.....	92
Gambar 4.55. Tampilan notifikasi.....	92
Gambar 4.56. Contoh Instagram Ads Feeds.....	93
Gambar 4.57. Contoh konten dan feeds untuk aplikasi For You.....	94
Gambar 4.58. Contoh Instagram Story Ads.....	95
Gambar 4.59. Overlay Ads Youtube untuk PC.....	96
Gambar 4.60. Display Ads Youtube untuk seluler.....	97
Gambar 4.61. Youtube Ads bentuk video.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel perancangan biaya kreatif.....52

