

## BAB III

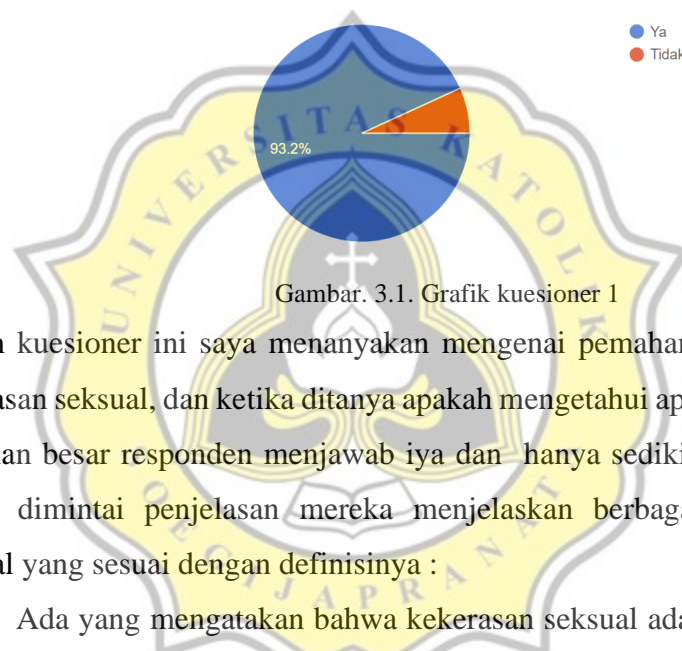
### STRATEGI KOMUNIKASI

#### 3.1. Analisis Data

##### 3.1.1. Kuesioner

Kuesioner ini dibuat untuk mengetahui tingkat kesadaran remaja 15-17 tahun terhadap kekerasan seksual, lalu menanyakan mengenai perancangan komunikasi visual aplikasi yang akan dibuat :

##### a. Pemahaman mengenai kekerasan seksual



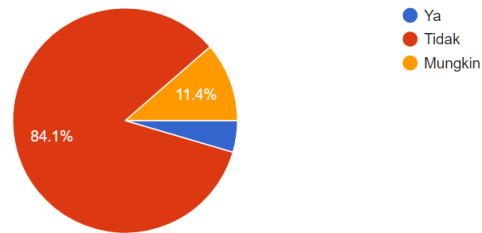
Gambar. 3.1. Grafik kuesioner 1

Dalam kuesioner ini saya menanyakan mengenai pemahaman mereka mengenai kekerasan seksual, dan ketika ditanya apakah mengetahui apa itu kekerasan seksual sebagian besar responden menjawab iya dan hanya sedikit yang tidak tahu, dan ketika dimintai penjelasan mereka menjelaskan berbagai perilaku kekerasan seksual yang sesuai dengan definisinya :

- Ada yang mengatakan bahwa kekerasan seksual ada pemaksaan kehendak secara fisik yang berkaitan dengan hal seksual,
- memaksa untuk berhubungan seks atau pemerkosaan,
- pelecehan seksual, dan ada juga yang menjelaskan dengan jelas bahwa kekerasan seksual adalah segala tindakan baik dari ucapan atau kegiatan seksual yang tidak dikehendaki.
- Kekerasan yang mencakup fisik dan pelecehan.

Hampir semua responden menjawab hal yang sama. Kesimpulan dari jawaban-jawaban tersebut adalah mereka mengetahui bahwa kekerasan seksual merupakan kegiatan paksaan secara seksual kepada orang lain baik fisik maupun tidak, dan merupakan tindakan yang tidak baik/bermoral.

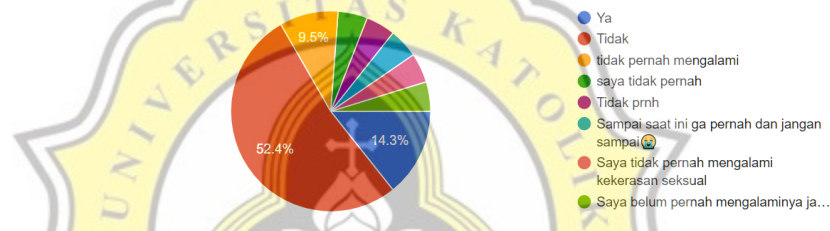
## b. Pengalaman kekerasan seksual



Gambar. 3.2. Grafik kuesioner 2

Dalam bagian ini saya menanyakan apakah mereka pernah mengalami kejadian kekerasan seksual, dimana dalam bagian ini pun diperbolehkan untuk tidak menjawab (tidak wajib) jika memang tidak nyaman :

Sebagian besar menjawab tidak pernah, sebagian kecil menjawab mungkin dan iya.



Gambar. 3.3. Grafik kuesioner 3

Ketika ditanya apakah mereka setelah kejadian tersebut menceritakannya kepada orang lain, banyak yang menjawab tidak karena tidak pernah mengalami dan tidak ingin mengalami, dibandingkan dengan menjawab iya. Berikut adalah jawaban mereka :

- Responden yang menjawab iya mengatakan bahwa setelah mereka menceritakannya mereka merasa lebih lega dan terlindungi.
- Responden yang menjawab tidak, mereka mengatakan bahwa mereka malu kepada diri mereka.

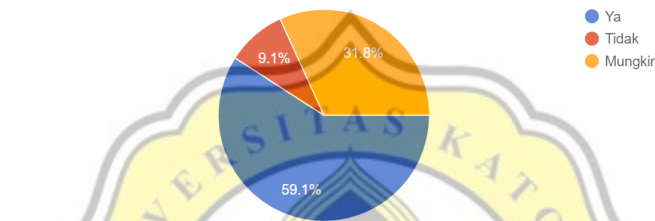
Dari jawaban mereka ini juga membuktikan bahwa korban kekerasan seksual ada yang cenderung tertutup, namun jika diberi dukungan sosial kesehatan mental mereka setidaknya membaik dengan perasaan lega juga terlindungi tersebut.

**c. Dukungan yang dapat diberikan kepada korban menurut mereka**

Dalam bagian ini saya menanyakan kira-kira dukungan apa yang dapat diberikan oleh lingkungan (dukungan sosial) terhadap korban kekerasan seksual, dan kesimpulan dari jawaban mereka adalah sebagai berikut :

Dukungan kata-kata, dukungan moril, kasih sayang juga perhatian, dukungan mental, memberikan rasa aman kepada para korban, memberi semangat, diajak untuk beribadah, mendapat pendengar yang baik, meyakinkan mereka bahwa mereka tidak bersalah, melakukan aktivitas positif, dan memberikan edukasi.

**d. Perancangan aplikasi dukungan sosial untuk korban**



Gambar. 3.4. Grafik kuesioner 4

Dalam bagian ini saya mempertanyakan seputar perancangan komunikasi visual saya yang berupa aplikasi. Saat ditanya apakah menurut mereka aplikasi adalah media yang cocok untuk digunakan korban untuk bercerita sebagian besar mengatakan iya, diikuti dengan mungkin, dan sebagian kecil mengatakan tidak.

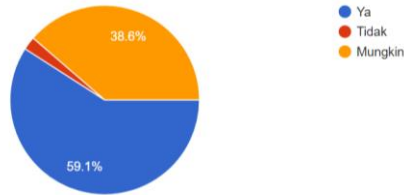
Responden yang menjawab tidak, memberikan saran adanya terapi atau konseling, dan ada yang menyarankan membuat acara dimana korban dapat saling bercerita dan mengedukasi dibandingkan menggunakan media aplikasi. Namun sebagian responden menjawab bahwa media tersebut sudah cocok untuk mereka.

**e. Fitur dalam aplikasi**

Bagian ini saya menanyakan mengenai fitur dalam aplikasi, dan beberapa dari mereka menyarankan beberapa fitur untuk dimasukkan ke dalam aplikasi :

- Fitur daily quotes untuk memotivasi dan membangun kepercayaan diri
- Fitur voice note untuk memberi kata-kata motivasi.
- Fitur chat antara korban yang sudah sembuh dan yang sudah merasakan.
- Fitur telepon.
- Fitur *story*.

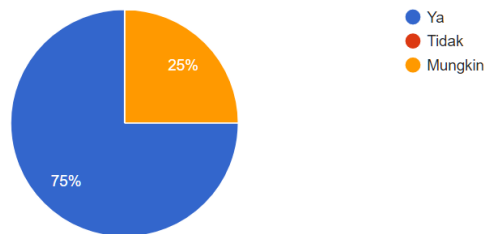
- Fitur kumpulan berita kekerasan seksual.
- Fitur edukasi melawan kekerasan seksual.
- Fitur konseling/psikolog.
- Fitur memberi saran dan pesan untuk para korban.



Gambar. 3.5. Grafik kuesioner 5

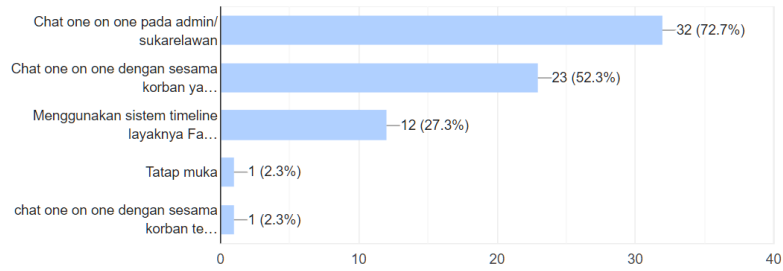
Ketika ditanya mengenai fitur *self-love/self-improvement* yang akan direncanakan dalam aplikasi tersebut sebagian besar setuju bahwa fitur tersebut akan membantu korban dan setelahnya mengatakan mungkin, dan hanya ada sedikit yang menjawab tidak. Jawaban mereka mengenai apa saja yang diperlukan dalam fitur tersebut adalah :

- Adanya kegiatan atau latihan dalam pengembalian kepercayaan diri,
- Memberi kata-kata mendukung,
- Memberikan tata cara mengurangi trauma,
- Memberikan aktivitas positif.
- Memberikan edukasi untuk memahami dan mencintai diri/bimbingan karakter.
- Diberikan *mood-tracker*.



Gambar. 3.6. Grafik kuesioner 6

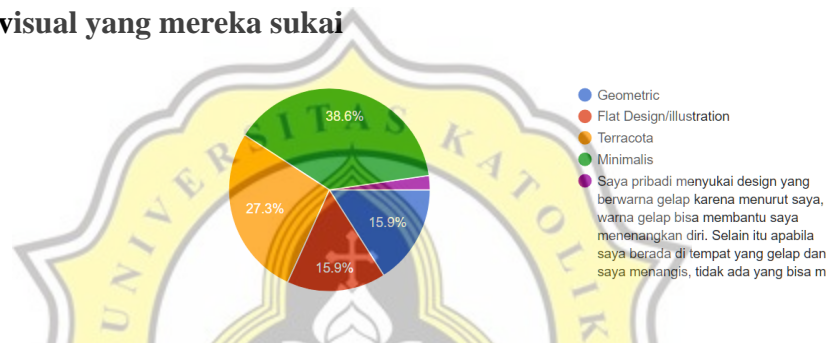
Fitur pencarian dokter konseling pun cukup didukung oleh responden.



Gambar. 3.7. Grafik kuesioner 7

Saat ditanyai mengenai fitur curhat atau bercerita mereka banyak menjawab bahwa chat secara personal dengan admin atau sukarelawan akan lebih membantu dan nyaman digunakan, diikuti dengan chat sesama korban.

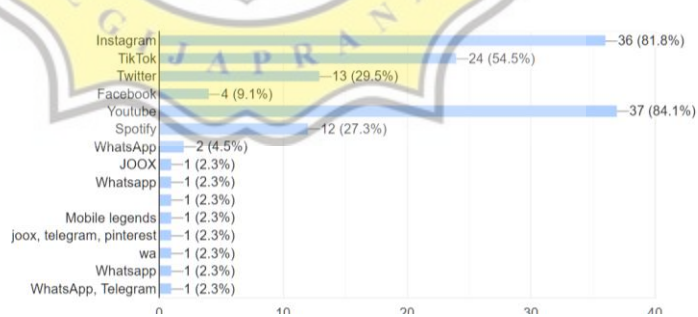
**f. Jenis visual yang mereka sukai**



Gambar. 3.8. Grafik kuesioner 8

Sebagian besar responden menjawab jenis visual minimalis adalah jenis visual yang mereka sukai.

**g. Sosial media yang sering mereka gunakan**



Gambar. 3.9. Grafik kuesioner 9

Responden menjawab bahwa Instagram dan Youtube adalah dua aplikasi yang sering digunakan oleh remaja berumur 15-17 tahun.

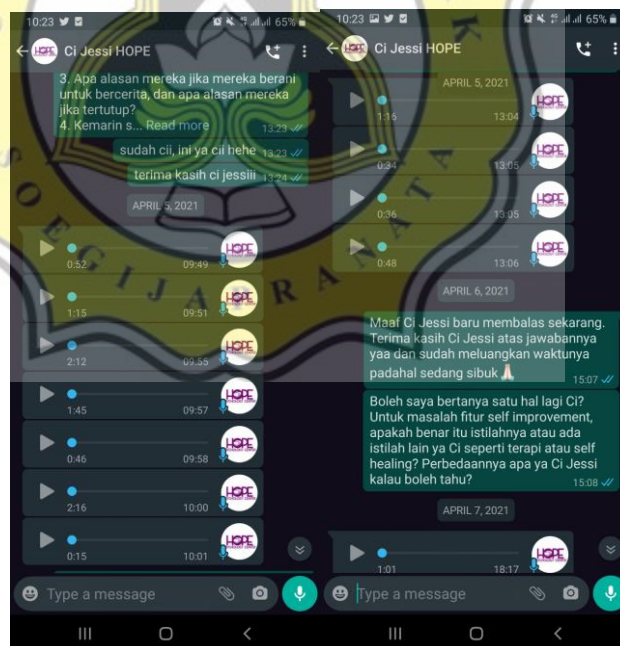


### 3.1.2. Wawancara

Dalam wawancara ini, penulis mewawancarai seorang Psikolog bernama Yoana Theolia Angir Yessica, M.Psi, yaitu seorang psikolog yang bekerja di Hope Psychological Center Semarang. Dalam wawancara ini, penulis menanyakan mengenai dampak dari kekerasan seksual pada anak berumur 15-17 tahun, kegunaan dukungan sosial, dan juga mengenai fitur dalam aplikasi yang akan dapat membantu korban kekerasan seksual :

1. Narasumber mengatakan remaja berumur 15-17 tahun biasanya ada dalam tahap pencarian jati diri dan tujuan hidup, maka saat mengalami kekerasan seksual korban akan merasa bahwa dirinya tidak berharga, tidak berguna, dan tidak ada masa depan untuk mereka.
2. Ketika remaja mengalami kekerasan seksual maka proses tumbuh kembangnya pun akan terkena dampaknya, terutama secara emosional dan hubungan romantis pasangan. Seperti yang dikatakan di atas mereka akan memiliki harga diri yang rendah juga *low self-esteem* (nilai pada diri yang rendah) sehingga mereka akan cenderung tidak percaya diri untuk menetapkan kriteria pasangan masa depan mereka karena merasa diri mereka tidak memiliki masa depan atau masa depan mereka gelap, dan tidak dapat melanjutkan hidup.
3. Pada dasarnya menyembuhkan rasa trauma terbilang cukup mudah namun rasa trauma dan takut yang mereka rasakan juga dapat berkembang menjadi *anxiety*, depresi, dan gangguan psikologis lain. Mereka juga dapat membenci diri mereka sendiri, memiliki pandangan jelek terhadap tubuh mereka, menarik diri dari hubungan romantis sehingga tidak dapat memilih pasangan.
4. Dukungan sosial sangat penting bagi korban, ketika mereka ingin melewati fase trauma mereka membutuhkan orang yang dapat mendampingi dan memberikan rasa aman. Dukungan sosial yang dibutuhkan menurut narasumber adalah : rasa aman secara fisik dan didengarkan tanpa menghakimi.
5. Konseling juga sangat dibutuhkan, namun dalam aplikasi memang hanya bisa mendengarkan melalui chat saja, namun memang lebih baik jika dapat bertatap muka seperti saling bertemu dengan dokter atau bertatap muka secara online via video call.

6. Bantuan pertama dalam konseling adalah memberikan relaksasi, seperti mindfulness. Korban diarahkan agar stabil terlebih dahulu. Dia diarahkan untuk trauma *healing*, menerima diri sendiri dan berusaha memaafkan pelaku.
7. Menurut narasumber aplikasi akan sangat membantu korban remaja karena remaja cenderung ingin hal yang praktis. Fitur-fitur yang ada seperti chatting, artikel edukasi, dan pencarian dokter pun menurutnya akan sangat membantu korban kekerasan seksual.
8. Narasumber memberikan saran bahwa dalam fitur *self-help* dapat diberikan langkah-langkah relaksasi yang interaktif (tidak hanya dalam bentuk tulisan). Alangkah baiknya juga jika diberikan fitur *diary* dengan keamanan yang terjaga, agar korban dapat kembali menelaah perasaannya dalam curahan hatinya tersebut baik dalam *diary* maupun dalam chat dan melihat perkembangan emosional mereka.
9. Narasumber juga yang menyarankan bahwa istilah *self-help* lebih baik daripada *self improvement* atau terapi atau juga meditasi.



Gambar. 3.10. Bukti wawancara online

### **3.1.3. Observasi Digital : Tata cara pelaporan kasus kekerasan seksual**

Menurut Komnas Perempuan ada beberapa hal yang dapat dilakukan saat masyarakat mengalami kekerasan seksual (CNN Indonesia, 2020) :

1. Simpan barang bukti, baik berupa digital, atau barang lainnya seperti pakaian (jika kekerasan berupa pemerkosaan).
2. Mencari dukungan pada orang yang dipercaya.
3. Laporkan kepada polisi dengan membawa bukti.
4. Pergi ke layanan kesehatan untuk mendapatkan visum atau surat keterangan dokter.

Menurut Tobing (2013) melalui artikelnya yang mengulas mengenai pasal untuk melaporkan pelecehan seksual verbal, ia mengatakan bahwa hal tersebut dapat dilakukan walaupun masih ada pro dan kontra terhadap KUHP yang digunakan.

### **3.1.4. Observasi Digital : Kegiatan yang membantu mengurangi tingkat stress dan membantu memperbaiki kesehatan mental**

Ada pula beberapa kegiatan yang dapat digunakan untuk mengurangi tingkat stress pada masyarakat. Stress jika parah dapat mempengaruhi kesehatan tubuh kita, sehingga perlu bagi kita untuk mengurangi tingkat stress tersebut dengan kegiatan yang positif seperti (Agustin, 2021) :

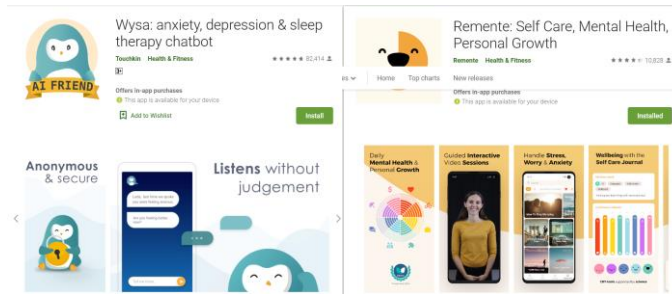
1. Olahraga : olahraga dapat membuat rileks otot tubuh sehingga suasana hati juga akan membaik. Tidak perlu olahraga berat, namun olahraga ringan seperti jalan atau bersepeda pun bisa.
2. Mengungkapkan keluh kesah : mengungkapkan keluh kesah pada seseorang atau psikolog akan membuat hati jauh lebih ringan.
3. Meditasi
4. Aktivitas menyenangkan : membuat tubuh merasa lebih bahagia dan rileks.
5. Pola hidup sehat

Kegiatan ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk fitur dalam aplikasi.

### **3.1.5. Observasi Digital : Aplikasi yang cukup serupa atau media online lain yang memberikan layanan kesehatan mental secara umum**

#### **a. Aplikasi yang berfokus pada kesehatan mental :**



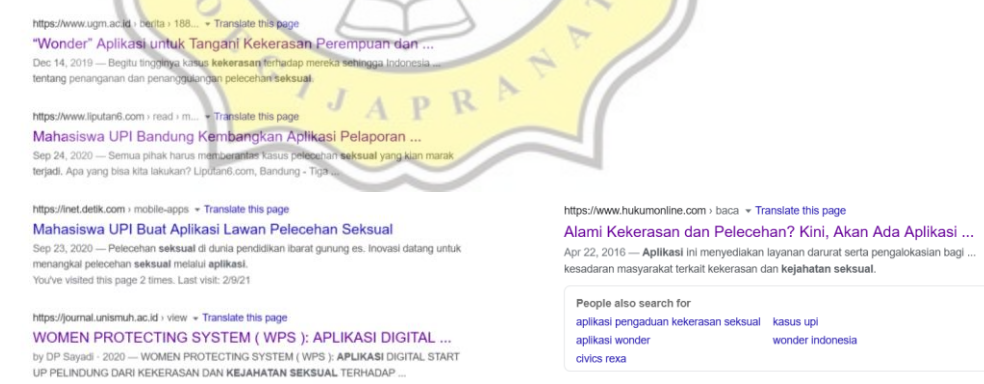


Gambar. 3.11. Aplikasi lain dengan fitur yang sama  
(sumber : google play store)

Adanya aplikasi-aplikasi lain yang berkisar seputar produktivitas dan kesehatan mental, contohnya adalah aplikasi-aplikasi di atas namun fitur yang diberikan memang tidak terlalu banyak dan cukup sederhana tidak seperti Sayana (dibahas pada komparasi desain), namun rating nya cukup tinggi dalam artian banyak yang cukup terbantu dengan aplikasi tersebut, biasanya rating yang jelek dikarenakan adanya pembayaran yang cukup mahal untuk penggunaan lebih dari aplikasi ini.

**b. Aplikasi lain yang berfokus pada korban kekerasan seksual :**

Ketika mencari di situs pencarian mengenai aplikasi kekerasan seksual di indonesia, memang ada 2 sampai 3 nama yang muncul namun ada yang masih dalam tahap pembuatan dan ada yang tidak penulis temukan aplikasinya. Beberapa aplikasi yang ada berfokus pada melaporkan kejahatan pada jalur hukum.



Gambar. 3.12. Pencarian aplikasi untuk korban kekerasan seksual  
(sumber : google)

**c. Organisasi Kesehatan Mental :**



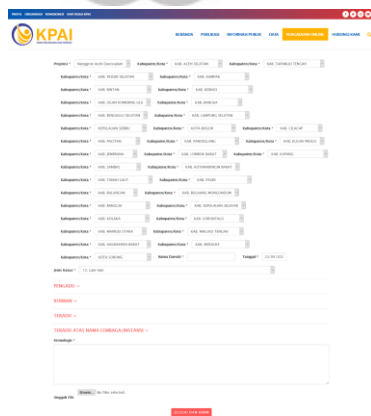
Gambar. 3.13. Organisasi yang memberikan layanan hukum

(sumber : instagram)

Kedua akun ini sama-sama dapat membantu korban kekerasan ataupun pelecehan seksual walaupun tidak berfokus pada masalah tersebut. Mereka sama-sama memberikan bantuan hukum kepada korban. Akun pertama lebih kepada permasalahan perempuan, dan gambar kedua berbasis kekerasan, pelecehan, atau hal buruk lain yang terjadi di media sosial.

**d. Lembaga perlindungan anak yang memberikan layanan pengaduan hukum :**

Lembaga seperti KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) memberikan pelayanan untuk melapor di website mereka sehingga korban dapat dengan cepat melaporkannya. Mereka hanya perlu mengisi form yang ada atau mengontak mereka dan lembaga tersebut dapat segera menindak lanjutkan laporan yang sudah mereka terima. Sedangkan DP3AP2KB Jawa Tengah (Dinas Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana) memberikan kontak mereka pada website mereka yang ada sehingga korban dengan cepat juga dapat melaporkan kejadian.



Gambar. 3.14. Form pengaduan

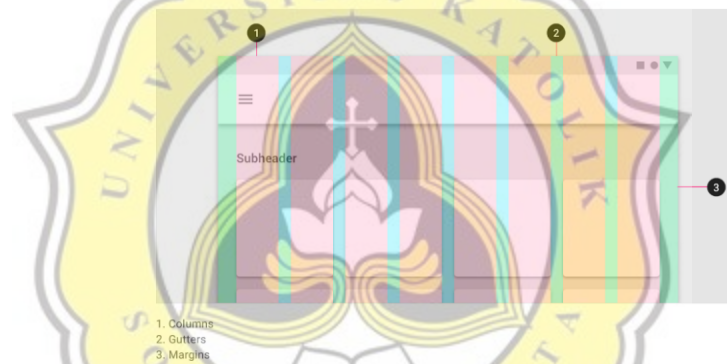
(sumber : KPAI.go.id)

### 3.1.6. Observasi Digital : Layout aplikasi

Material Design yaitu sebuah brand dari Google yang membahas mengenai pembuatan aplikasi maupun website, mengatakan bahwa layout terdiri dari berbagai wilayah UI (*User Interface*) seperti area navigasi, area konten, dan bagian atas aplikasi yang berupa seperti lempengan. Layout aplikasi mobile android dibagi menjadi tiga prinsip menurut mereka yaitu :

1. **Predictable** : Layout yang intuitif dan mudah diprediksi/dimengerti dengan wilayah/ukuran UI yang konsisten.
2. **Consistent** : Layout konsisten dengan penggunaan grid dan lapisan
3. **Responsive** : layout mudah beradaptasi.

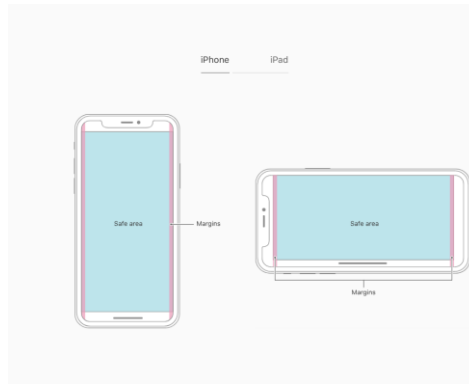
Mereka juga mengatakan memberikan guide untuk grid dari layout aplikasi yang dapat beradaptasi agar konsisten di setiap platform.



Gambar. 3.15. Grid pada aplikasi android

(sumber : Material.io)

Apple Inc. memberikan bantuan mengenai layout aplikasi mereka dari Human Interface Guidelines yang mereka berikan, mereka memiliki *tool* bernama Auto Layout yang digunakan untuk memberikan interface yang adaptif. Mereka juga memberitahukan area aman dalam pembuatan aplikasi sehingga penaruhan elemen visual menjadi lebih mudah.



Gambar. 3.16. Area aman pada aplikasi Iphone/Ipad

(Sumber : Developer.apple.com)

### 3.1.7. Analisis data SWOT

SWOT adalah singkatan dari *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (kesempatan), dan *Threat* (ancaman). Analisis SWOT digunakan untuk melihat potensi dan juga peluang yang dapat dikembangkan dalam perancangan nantinya baik media utama maupun media pendukung sehingga dapat mempermudah proses perancangan, SWOT ini juga digunakan untuk memberikan nilai lebih pada media utama yang akan digunakan kepada target sasaran :

#### **Analisis SWOT perancangan aplikasi untuk korban remaja kekerasan seksual :**

- ***Strength* :**
  - Dapat memberikan korban dukungan sosial baik melalui sesama korban, admin, dan juga dokter psikolog dalam aplikasi.
  - Memberikan informasi terkini mengenai hal-hal dengan topik kekerasan seksual dengan sifat edukasi.
  - Mudah dicari dan diunduh melalui *smartphone* baik berbasis android maupun iOS.
  - Semua fitur yang dibutuhkan untuk mendapatkan dukungan sosial dan meningkatkan kesehatan mental korban ada dalam satu wadah yaitu media utama aplikasi.
  - Berfokus pada khalayak yang bertempat tinggal di Jawa Tengah dimana korban kekerasan seksual meningkat, termasuk pada anak muda.
- ***Weakness***

- Tidak ada fitur untuk secara instan dapat melaporkan kekerasan seksual karena berfokus pada kesehatan mental korban.
- Hanya berfokus di Jawa Tengah, namun jika berkembang baik maka target secara geografis dapat diperluas.
- **Opportunity**
  - Korban kekerasan seksual remaja yang membutuhkan dukungan sosial.
  - Korban kekerasan seksual yang ingin suaranya untuk didengar (bercerita).
  - Tidak banyak pembuatan aplikasi yang berfokus pada korban kekerasan seksual.
  - Dapat bekerja sama dengan lembaga perlindungan, asosiasi/organisasi non profit yang sudah ada dan berdiri lama yang bertindak melawan kekerasan.
  - Target khalayak sering menggunakan media sosial atau internet untuk kehidupan sehari-harinya, memudahkan menemukan informasi mengenai aplikasi.
  - Target memahami dengan baik mengenai kekerasan seksual.
- **Threat :**
  - Kesulitan menjangkau khalayak sasaran dikarenakan kesehatan mental mereka menurun dan menjadi lebih tertutup.
  - Adanya beberapa aplikasi *self-help* dalam google play ataupun App Store yang dapat menjadi pembanding fitur *self help* dalam perancangan media utama aplikasi.
  - Adanya media sosial asosiasi atau organisasi non profit yang memberikan jasa curhat, melaporkan ke lembaga hukum, dan pencarian dokter.

### **3.1.8. Unique Selling Proposition (USP)**

USP akan ditentukan dari hasil analisis data SWOT. Menurut BisnisUKM.com dalam menentukan USP kita harus memahami konsumen dan mengerti kebutuhannya, sehingga kita mengerti apa yang dapat kita berikan pada khalayak sasaran untuk memberikan kepuasan kepada mereka.

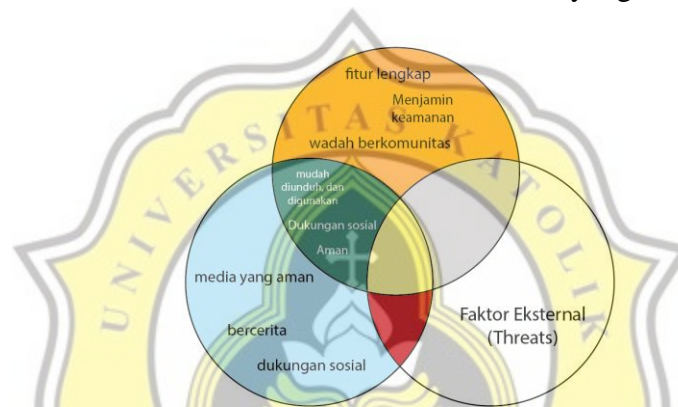




Gambar 3.17. USP

(Sumber : germanystartupjobs.com)

Berikut adalah rumusan dari USP hasil analisis SWOT yang telah dilakukan diatas :



Gambar 3.18. Unique Selling Proposition perancangan

Pada bagian jingga berisi poin-poin yang akan diberikan oleh perancang kepada khalayak sasaran seperti fitur-fitur yang lengkap dalam satu aplikasi, memberikan wadah berkomunitas untuk para korban remaja kekerasan seksual, memberikan banyak informasi juga edukasi, memberikan bantuan untuk pencarian dokter, dan merupakan media yang mudah dicari dan diunduh. Bagian warna biru muda merupakan apa yang diinginkan khalayak sasaran yaitu dukungan sosial secara umum seperti dukungan kata-kata, bercerita secara leluasa, keamanan aplikasi yang terjaga karena ini merupakan topik sensitif dan juga karena korban sebagai target sasaran yang menjadi pribadi tertutup, bantuan dokter psikolog jika ingin memperbaiki kesehatan mentalnya, dan media yang mudah dan nyaman digunakan. Bagian warna hijau memberikan poin mengenai hubungan keinginan khalayak sasaran dengan apa yang dapat diberikan oleh perancang, yaitu seperti media yang aman dan mudah diunduh juga digunakan, memberikan dukungan sosial seperti adanya komunitas, dan keamanan aplikasi yang terjaga.

Sehingga kesimpulannya adalah USP pada visual aplikasi yang akan dirancang ini merupakan aplikasi yang dapat membantu memberikan berbagai bentuk dukungan sosial dalam satu wadah yaitu berupa edukasi, komunitas sesama korban, dan keamanan aplikasi demi kesehatan mental khalayak sasaran.

### 3.2. Sasaran Khalayak

#### Geografis :

Sasaran geografis dalam perancangan desain visual aplikasi untuk korban kekerasan seksual ini adalah di kota-kota provinsi Jawa Tengah yang sudah familiar dengan internet juga *smartphone*, terutama di kota Semarang karena kota Semarang adalah salah satu kota di Indonesia dengan internet tercepat. Jawa Tengah sendiri dipilih karena merupakan provinsi kedua pengguna internet terbanyak di Indonesia. Lalu untuk daerah Jawa dan sekitarnya memang kekerasan seksual pada anak dibawah umur masih cukup tinggi.

#### Demografis :

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan.  
Jenis kelamin dipilih secara general karena pelecehan seksual dapat terjadi kepada kedua gender.
- Usia : 15-17 tahun  
Remaja berumur 15-17 tahun dipilih karena sudah lebih mengerti hal-hal berbau seksual dibandingkan anak dengan umur di bawahnya, dan sudah memperhatikan lawan jenis, seperti sudah mulai berpacaran, dan mereka ada keinginan mencoba berhubungan seksual. Remaja 15-17 tahun juga sudah banyak yang mendapatkan informasi berbau seksual sehingga target lebih peka terhadap apa yang terjadi kepada mereka secara seksual dibandingkan anak yang lebih muda.
- Pendidikan : SMA

- Perekonomian : Menengah-ke atas

**Psikografis :**

- *Smartphone* sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.
- Bermain *smartphone* baik seperti menggunakan media sosial atau *surfing* internet menjadi sebuah hiburan untuk target sasaran.
- Pernah mengalami kekerasan seksual, dan mengalami trauma, atau penurunan kesehatan mental karena kejadian tersebut, sehingga membutuhkan dukungan sosial.

### 3.3. Strategi Komunikasi

Dalam strategi komunikasi untuk perancangan visual aplikasi bagi remaja korban kekerasan seksual bertujuan untuk menyampaikan pesan dan informasi mengenai keberadaan aplikasi tersebut untuk membantu khalayak sasaran sekaligus memberikan edukasi mengenai kekerasan seksual itu sendiri. Strategi komunikasi ini akan menggunakan teknik persuasif :

#### 3.3.1. Media utama :

**Persuasif :** Dalam aplikasi sebagian besar akan menggunakan kata-kata persuasif yang cukup *friendly* dimana nantinya akan diberi kalimat ajakan agar mereka mendapatkan dukungan sosial dan demi kesembuhan kesehatan mental mereka, contohnya seperti awalan membuka aplikasi akan diberikan beberapa kata atau pesan persuasif yang bersifat mengayomi seperti “kamu berharga,” atau “mari jaga kesehatan mental kita”, dalam beberapa fitur juga akan menggunakan kalimat ajakan juga dengan sedikit kalimat edukatif yang mendidik namun tetap memiliki tujuan untuk mengajak dan memotivasi mereka mengubah sikap dan opininya untuk menggunakan aplikasi. Notifikasi juga akan menggunakan beberapa kata persuasif untuk membuat pengguna kembali memakai aplikasi, yaitu seperti mengingatkan membuat buku harian atau berkegiatan lainnya, membaca artikel, dan lain sebagainya.

#### 3.3.2. Media pendukung :

**Persuasif :** Dalam pengenalan aplikasi dalam media pendukung berupa sosial media Instagram dan Youtube Ads akan diberikan kata-kata ajakan tanpa kesan memaksa pada khalayak sasaran untuk menggunakannya. Diharapkan dengan kata

ajakan yang berkesan menenangkan dengan sedikit adanya kata yang mengedukasi dan memotivasi kepada mereka, khalayak sasaran akan tertarik menggunakan aplikasi tersebut untuk mencoba melawan trauma mereka.

### 3.4. Strategi Media

Strategi media yang akan digunakan berdasarkan hasil data yang telah diperoleh adalah sebagai berikut :

#### 3.4.1. Media utama :

Media utama dalam perancangan ini berupa perancangan visual aplikasi untuk membantu kegiatan dan produktivitas pengguna juga komunikasi karena pengguna dapat berkomunikasi disini yang berfokus pada kesehatan mental pengguna yaitu korban kekerasan seksual. Dalam data yang di dapat di latar belakang, yaitu kuesioner terhadap remaja 15-17 tahun maupun hasil wawancara kepada dokter psikolog mengatakan bahwa aplikasi merupakan media yang tepat untuk membantu korban remaja kekerasan seksual. Media utama ini akan diinformasikan melalui media pendukung nantinya, sehingga informasi dan pesan yang ingin diberikan akan tersampaikan kepada khalayak sasaran. Berikut merupakan strategi perancangan media utama :

- **Tampilan :**

Berikut merupakan beberapa tampilan halaman aplikasi yang sekiranya akan ada di dalam perancangan visual aplikasi nantinya. Urutan tampilan aplikasi akan mengikuti struktur navigasi campuran :

- **Tampilan awal :** akan muncul splash screen yang akan memberikan penjelasan mengenai aplikasi saat pertama kali dibuka oleh pengguna.
- **Tampilan kedua :** Adanya tampilan untuk *sign in* atau *log in*. jika sudah memiliki akun maka akan langsung beralih ke tampilan ketiga, atau tampilan password dan daily quotes (kedua fitur ini akan dijelaskan lebih lanjut di sub bab fitur.)
- **Tampilan ketiga :** tampilan *home*, yang disana berisi berbagai ikon untuk fitur-fitur lainnya.
- **Tampilan selanjutnya :** Setelah tampilan Home/awal maka keberlanjutannya akan tergantung dari fitur mana yang akan pengguna ingin masuki, alur dari tampilan-tampilan ini akan mengikuti struktur navigasi campuran, dimana dapat digunakan

struktur linear namun dapat bercabang (penggunaan bebas), tergantung dari fitur yang akan mereka gunakan mereka dapat masuk ke fitur lainnya (contohnya dua halaman selanjutnya) dan dapat juga kembali ke halaman sebelumnya. Struktur ini nanti akan lebih diperlihatkan di BAB 4.

- **Fitur :**

Fitur-fitur ini sudah disesuaikan dengan hasil observasi, studi literatur, komparasi desain, wawancara dan juga kuesioner :

- **Fitur Edukasi :** akan ada artikel-artikel edukasi mengenai kekerasan seksual, seperti cara melawan, cara melapor, atau berita terkini mengenai RUU PKS. Mereka juga dapat melihat dan mengomentari artikel-artikel cerita korban kekerasan seksual.
- **Fitur Timeline :** para korban kekerasan seksual remaja dapat membuat postingan mereka sendiri, seperti berbagi kabar, ingin mencari teman, dan lain sebagainya, dan pengguna lain dapat membalas postingan tersebut dengan komentar atau dengan menekan ikon like pada postingan tersebut.
- **Fitur Chat :** fitur chat ini nantinya akan dibagi dua yaitu mereka dapat bertukar pesan dengan admin/sukarelawan yang hanya dapat diakses dalam waktu tertentu atau pada jam kerja saja, dan kedua mereka dapat memilih chat bersama teman sesama korban. Fitur chat ini juga digunakan pada fitur pencarian psikolog.
- **Fitur Pencarian Psikolog :** dalam aplikasi para pengguna dapat mencari psikolog yang cocok untuk mereka, sebelumnya mereka juga dapat memasukkan lokasi mereka ketika membuka fitur ini sehingga akan dicarikan psikolog terdekat untuk mempermudah pengguna jika ingin konseling lebih lanjut secara tatap muka dan lebih lama.
- **Fitur Konseling Psikolog :** seperti yang sudah dijelaskan dalam fitur chat, nantinya pengguna dapat melakukan komunikasi terhadap dokter psikolog pilihannya, dan di dalamnya nanti mereka dapat memberikan juga buku harian mereka yang sudah mereka tulis dalam aplikasi untuk dilihat oleh psikolog tersebut sehingga mereka lebih dapat mengetahui langkah selanjutnya yang harus mereka tempuh.
- **Fitur self-help :** dalam fitur self-help ini dibagi menjadi beberapa fitur lagi



- **Buku harian.**
- ***Mood-tracker.***
- **Pilihan kegiatan untuk menenangkan diri atau relaksasi :**  
mendengarkan lagu menenangkan, metode pernafasan yang menenangkan, latihan relaksasi, meditasi, dan lain sebagainya yang dapat membantu mengurangi tingkat stress atau depresi mereka.
- **Pengaturan waktu/reminder :** mereka dapat mengatur waktu untuk kapan akan mengisi buku harian dan mood mereka, dan juga ketika mereka ingin melakukan kegiatan positif sebagai kegiatan sehari-hari mereka. Ketika sudah mendekati waktu yang mereka tentukan maka akan keluar notifikasi untuk mengingatkan mereka.
- **Jalur Perjalanan/Journey :** mereka dapat melihat jalur *mood* dan kesehatan mental mereka setiap minggu dan bulannya, sehingga dapat melihat dan menganalisa juga perkembangan kesehatan mental mereka secara mandiri untuk menentukan langkah selanjutnya.
- **Notifikasi :** notifikasi ini nantinya akan seperti mengingatkan pengguna untuk masuk ke dalam aplikasi, seperti contohnya mengingatkan untuk memasukkan buku harian dan mood mereka hari ini, atau adanya artikel baru, dan memberikan quotes motivasi dalam notifikasi tersebut.
- **Fitur *Daily Quotes* :** setiap masuk ke dalam aplikasi maka akan diberikan kata-kata motivasi yang membangun dan menenangkan, dan setiap masuk kata-kata yang akan didapatkan akan berbeda-beda. Fitur ini juga akan muncul pada notifikasi.
- **Fitur Password :** aplikasi ini dapat diberikan password oleh penggunanya, sehingga hanya mereka yang dapat memasuki aplikasi ini, semua kegiatan mereka seperti buku harian, chat, dan lainnya akan aman terkunci aman.
- **Fitur Report :** tidak dapat dipastikan bahwa semua yang memakai aplikasi ini adalah korban kekerasan seksual, sehingga jika pengguna merasa bahwa ada orang seperti itu dan kata-kata mereka sudah keterlaluan, pengguna dapat menggunakan fitur report untuk melaporkan pengguna tersebut.

- **Fitur Avatar** : fitur ini dibuat karena mempertimbangkan kondisi mental target sasaran yang jauh lebih tertutup dan cukup sulit mempercayai sesuatu, sehingga diharapkan dengan penggunaan avatar sebagai profile picture mereka, mereka menjadi lebih leluasa dalam menggunakan aplikasi tanpa perlu menggunakan foto mereka atau merasa bahwa privasi mereka dapat terekspos.
- **Fitur Point** : fitur point ini digunakan untuk membeli berbagai hiasan untuk avatar mereka, sehingga semakin banyak point yang didapatkan maka mereka dapat membeli aksesoris atau baju dsb untuk avatar mereka. Fitur ini juga memberikan pujian positif kepada pengguna, sehingga diharapkan juga dapat meningkatkan *self-esteem* mereka.
- **Fitur kontak lembaga** : memberikan kontak lembaga perlindungan anak yang dapat dihubungi, dan juga adanya ilustrasi saran tata cara melaporkan tindak kekerasan seksual agar mudah dipahami.

#### 3.4.2. Media pendukung :

Media pendukung yang akan digunakan adalah sosial media Instagram serta fitur Ads mereka, dan Youtube Ads, dengan memanfaatkan indera penglihatan khalayak sasaran juga internet sebagai media modern yang sudah menjadi bagian kehidupan khalayak sasaran, dimana dalam hasil kuesioner, para remaja 15-17 tahun paling sering menggunakan kedua aplikasi tersebut di dalam *handphone* mereka. Dalam media sosial ini nantinya akan memuat berbagai informasi mengenai permasalahan itu sendiri yaitu kekerasan seksual terutama pada remaja, dan juga akan memuat informasi mengenai aplikasi baik dari kegunaan sampai ke fitur yang akan diberikan. Media instagram juga akan memberikan artikel yang sama dengan di dalam media utama, namun untuk membacanya lebih lanjut, mereka dapat menginstal aplikasi terlebih dahulu.

### 3.5. Perencanaan Biaya Kreatif

Berikut adalah rencana pengeluaran biaya kreatif untuk mengetahui seberapa besar jumlah pengeluaran yang dibutuhkan :

No.	Perancangan	Keterangan	Biaya
1.	Instagram Ads	Rp.100.000/hari. Digunakan selama 3 bulan.	Rp. 9.000.000,00

2.	Youtube Ads	Digunakan selama 3 bulan	Rp. 6.000.000,00
3.	Desain feeds Instagram	Untuk promosi media utama dan edukasi khalayak sasaran di media sosial, juga pemberitahuan fitur baru jika ada.	Rp. 5.000.000,00
4.	Video Youtube	Untuk promosi media utama	Rp. 5.000.000,00
5.	Desain Aplikasi	Pembuatan visual media aplikasi	Rp. 10.000.000,00
6.	Memasukkan aplikasi pada Google Playstore	Mendaftarkan aplikasi agar dapat digunakan	Rp. 350.000,00
7.	Memasukkan aplikasi pada App Store	Mendaftarkan aplikasi agar dapat digunakan (harus diperbaharui per tahun)	Rp. 1.400.000,00
	<b>Total</b>		Rp. 26.750.000,00

Tabel 3.1. Tabel perancangan biaya kreatif

