

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Meningkatnya kekerasan seksual yang terjadi terhadap perempuan dan anak hingga saat ini ini adalah masalah sosial dan kemanusiaan yang membutuhkan perhatian. Karena, mereka menjadi korban kekerasan di mana-mana kekerasan terhadap perempuan sering terjadi terutama wanita dan anak-anak (KEMENPPAP, 2018). Riset WHO menyebut kekerasan oleh pasangan sebagai bentuk pelecehan yang paling banyak yang dilaporkan. Sekitar 641 juta perempuan telah pernah mengaku mengalaminya. Diluar itu, 6 persen perempuan di seluruh dunia mengatakan telah diserang orang lain yang bukan suaminya atau pasangan mereka (BBC, 2021). Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) mengatakan dari 45,1 persen kasus dari 14.517 kasus kekerasan terhadap anak di Indonesia merupakan kasus kekerasan seksual. Terdapat 10.247 kasus kekerasan terhadap perempuan sepanjang 2021. Dari jumlah tersebut, 15,2% adalah kekerasan seksual (CCN, 2022). Jumlah korban dalam kekerasan seksual dalam ranah personal paling banyak yang mengalaminya ialah anak yang berumur 13-18 tahun sebanyak 2.262 kasus dan untuk korban kekerasan seksual dalam ranah komunitas paling banyak mengalaminya adalah anak yang berumur 13-18 sebanyak 963 kasus (Sandi, 2020).

Korban mengalami peningkatan risiko HIV dan penyakit menular seksual lainnya, rasa sakit, penyakit, kehamilan yang tidak diinginkan, isolasi sosial dan trauma psikologis (UNICEF, 2017). Di masyarakat Indonesia sendiri, masih banyak sekali pandangan negatif mengenai korban kekerasan seksual, Biasanya

kebanyakan masyarakat akan menyalahkan korban (*victim blaming*) dikarenakan mengalami kejadian tersebut, masyarakat cenderung membela para pelaku dan menuduh korban. Karena hal tersebut pastinya akan menjadi salah satu alasan mengapa korban malu dan takut untuk melaporkan kejadian pelecehan ataupun bercerita kepada orang lain (Yusuf, 2018). Menurut James W. Hopper PhD, yaitu seorang konsultan independen dan psikologi dari Harvard Medical School ketika seseorang mengalami kekerasan seksual, biasanya korban juga dapat mengalami hal bernama *freeze* atau pembekuan dimana otak akan memberikan sinyal-sinyal yang berlebihan kepada tubuh pada saat mengalami suatu peristiwa menakutkan sehingga, korban hanya terdiam dan menganggap atau merasa dirinya lemah dan menyalahkan diri mereka sendiri bahwa dia tidak dapat melawan (Hopper, 2015).

Berdasarkan data dari Laporan Marketing Aplikasi Indonesia Edisi 2020 di Indonesia sebanyak 813 juta aplikasi yang terunduh di Indonesia selama bulan Januari hingga akhir September tahun 2020 (Appsflyer, 2020). Sistem Pelaporan Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan anak-anak (P2TP2A) Provinsi Lampung tidak banyak menggunakan teknologi karena sistem pelaporannya harus datang ke kantor. Dengan korban mereka yang telah menyaksikan kekerasan masih merasa sulit untuk melaporkan kekerasan. Tujuan dari sistem pelaporan ini adalah untuk memudahkan masyarakat untuk melapor. Untuk mencapai hal tersebut maka dalam perancangan aplikasi cegah kekerasan seksual (Cekal) menggunakan metode *Design Thinking*. Menurut (Siang, 2020) *Design Thinking* adalah suatu metodologi desain yang menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah dan kerangka pemikiran desain yang mengikuti alur keseluruhan dari Understand (Pemahaman), Explore (Eksplorasi),

dan Materialize (Mewujudkan) dan memiliki suatu proses kerja dalam lima langkah berulang yang dapat diterapkan ke semua jenis industri untuk memperkuat inovasi, memecahkan masalah, memperkuat kepemimpinan dan meningkatkan kreatifitas untuk memahami kebutuhan dan memberikan layanan terbaik dan solusi. Menurut (Gibbons, 2016) Design Thinking melibatkan lima fase *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Testing*. Pendekatan *user-centric* dalam pemecahan masalah dapat menyebabkan suatu inovasi dan menyebabkan diferensiasi serta keunggulan kompetitif. Pendekatan langsung berpusat pada pengguna yang ditentukan oleh suatu proses Design Thinking. Dalam proses non-linier dan berulang yang digunakan dapat memahami seorang pengguna, menantang asumsi dan mendefinisikan ulang masalah dan membuat solusi inovatif untuk membuat prototype dan suatu pengujian.

Dengan masalah yang ada, peneliti membuat suatu langkah-langkah untuk menjawab suatu tujuan penelitian dengan menerapkan tahapan *User Experience Design (UXD)* yaitu *Product Definition, Research, Analysis, Design, Implementation, Live Product, Measuring and Iterating*. Hasil “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Pada Aplikasi Cegah Kekerasan Seksual Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung)” dengan mencakup *low* sampai *high-fidelity prototype* dan menunjukkan alur navigasi dari satu fitur ke fitur lainnya berbasis mobile dengan hasil yang diharapkan dapat memberikan kemudahan korban dalam pencegahan kekerasan seksual, pengaduan, penjangkuan, pengelolaan, penampungan sementara, mediasi dan pendampingan korban yang mengalami kekerasan seksual.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini diangkat berdasarkan banyaknya fenomena kekerasan seksual yang terjadi ditengah masyarakat, sehingga yang menjadi masalah terhadap penelitian ini adalah “Bagaimana hasil perancangan *user interface* dan *user experience* pada aplikasi cegah kekerasan seksual menggunakan metode *design thinking*?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan perancangan User Interface dan User Experience pada aplikasi cegah kekerasan seksual dengan menggunakan metode design thinking yang diharapkan rancangan tersebut dapat diterapkan pada aplikasi cegah kekerasan seksual.

1.4 Batasan Penelitian

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk fitur pelaporan hanya dapat digunakan untuk korban perempuan dan anak.
2. Perancangan aplikasi menggunakan *platform* berbasis android.
3. Perancangan aplikasi hanya sampai dengan tahap high-fidelity prototype.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan dapat dilihat dari beberapa sisi, yaitu dari sisi Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan anak-anak (P2TP2A), masyarakat dan penulis. Manfaat penelitian dari sisi penulis adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan serta memperdalam ilmu yang telah diperoleh selama duduk dibangku perkuliahan sebagai bekal menghadapi dunia kerja.
2. Membandingkan sebuah teori yang didapat di perkuliahan dengan masalah yang sebenarnya.
3. Menambah ilmu, pengalaman serta mengenai kekerasan seksual.
4. Menambah *critical* , *creative*, *strategic thinking* dalam bidang studi untuk melakukan penelitian yang sesuai dengan topik penelitian.
5. Untuk memenuhi salah satu syarat di dalam menyelesaikan jenjang pendidikan strata satu.

Manfaat penelitian dari sisi UPTD PPAP adalah sebagai berikut:

1. Perancangan ini telah dilakukan dan dijadikan sebagai dasar dalam peningkatan kualitas layanan.
2. Dapat mempermudah Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan anak-anak (P2TP2A) untuk melakukan pendataan pada korban kekerasan seksual
3. Perancangan *user interface* dan *user experience* pada aplikasi cegah kekerasan seksual dapat membantu serta menunjang proses pengaduan masyarakat, penjangkauan korban, pengelolaan korban, penampungan sementara, mediasi serta pendampingan korban.

Manfaat penelitian dari sisi masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan untuk melakukan pengaduan maupun pelaporan korban kekerasan seksual tanpa mendatangi kantor secara langsung.

2. Mendapatkan info terkait jadwal-jadwal yang telah ditetapkan oleh pihak Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan anak-anak (P2TP2A).
3. Mendapatkan informasi dan mengetahui proses secara detail jika sedang ada kasus pelaporan kekerasan seksual.
4. Mendapatkan informasi secara *real time* dimana kejadian kekerasan seksual berlangsung sehingga dapat mencegah kekerasan seksual tersebut.