

BAB I

PENDAHULUAN

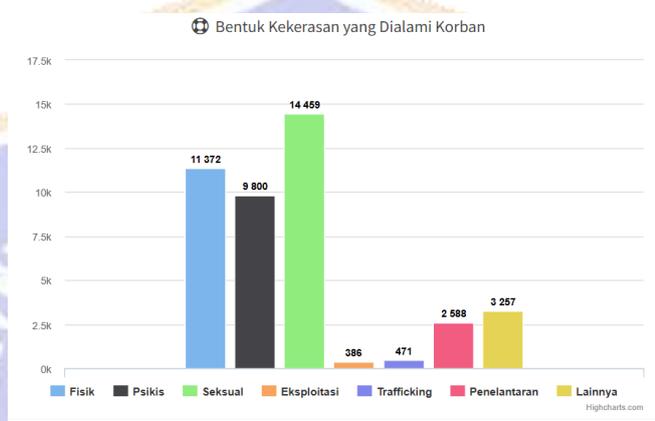
1.1 Latar Belakang Masalah

Fenomena pelecehan serta kekerasan seksual saat ini marak terjadi di Indonesia, korban tak hanya di orang dewasa tetapi juga pada remaja, anak-anak serta balita. Berdasarkan data dari Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI PPA), tercatat sebanyak 31.947 kasus kekerasan seksual terjadi di Indonesia dalam kurun waktu Januari 2024 hingga Januari 2025. Dari jumlah tersebut, 80% korban adalah perempuan (27.658 orang) dan 20% laki-laki (6.894 orang). Jika dilihat dari kelompok usia, kasus kekerasan seksual paling banyak menimpa remaja berusia 13–17 tahun (35,2%) , disusul usia 25–44 tahun (21,1%), usia 6-12 tahun (20,3%), usia 18-24 tahun (11,6%), usia 0-5 tahun (7,1%), usia 45-59 tahun (4,2%), dan usia 60 tahun keatas (0,5%). (kemenpppa, 2025). Kasus ini terjadi diseluruh wilayah Indonesia dengan peta sebaran seperti Gambar 1.1, dimana kasus kekerasan seksual yang tinggi terjadi pada provinsi yang ditandai dengan warna yang semakin tua.



Gambar 1. 1. Peta Sebaran Kasus Kekerasan Seksual (kemenpppa, 2025)

Mayoritas korban kekerasan seksual dalam data SIMFONI PPA mengalami kekerasan di lingkungan rumah tangga, yang berarti pelakunya adalah orang terdekat. Sebanyak 5.465 kasus dilakukan oleh pacar atau teman korban, 4.764 oleh suami atau istri, dan 3.561 oleh pelaku dengan hubungan lainnya. Jenis kekerasan yang paling banyak dilaporkan adalah kekerasan seksual (14.459 kasus), diikuti kekerasan fisik (11.372 kasus), dan kekerasan psikis (9.800 kasus).



Gambar 1. 2. Jenis Kekerasan Korban (kemenpppa, 2025)

Pemerintah menunjukkan kepeduliannya terhadap meningkatnya kasus pelecehan dan kekerasan seksual dengan menyediakan layanan pelaporan melalui WhatsApp oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KEMENPPPA, 2021), serta melalui kerja sama Komnas Perempuan dengan berbagai lembaga terkait. Selain itu, pengesahan Undang-Undang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS) oleh DPR menjadi langkah penting untuk memberikan perlindungan dan keberpihakan kepada para korban (BBC News, 2022).

Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk memberikan perlindungan kepada perempuan dan anak korban kekerasan maka dari itu dilakukan pembentukan Unit Pelayanan Teknis Daerah Perlindungan Perempuan dan Anak

(UPTD PPA) di seluruh Indonesia sesuai dengan Peraturan Menteri PPPA Nomor 4 Tahun 2018 yang sejalan dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 12 Tahun 2017 (kemenpppa, 2020). Salah satu UPTD PPA terletak di Provinsi Bali. Menurut Agung Ayu Utami Handayani selaku Kasie Penerimaan dan Klarifikasi UPTD PPA Provinsi Bali menyatakan bahwa upaya pencegahan dilakukan melalui sosialisasi langsung maupun penyebaran brosur kepada masyarakat. Selain itu Masyarakat juga dapat melaporkan kasus melalui website atau datang langsung ke kantor. Saat ini, masyarakat Bali mulai lebih berani melapor, dan UPTD PPA memberikan layanan pendampingan hukum serta konseling psikologis untuk pemulihan korban.

Meskipun pemerintah telah menyediakan layanan pelaporan untuk korban pelecehan seksual, banyak korban masih enggan melapor. Dari lima korban yang diwawancarai, empat tidak mengetahui adanya layanan pelaporan dari pemerintah. Selain itu, tiga korban tidak melapor karena merasa tidak memiliki bukti yang cukup, dan dua lainnya enggan melapor karena malu atau mengenal pelaku. Sayangnya, banyak kasus pelecehan seksual dianggap remeh, padahal tindakan sekecil apa pun dapat meninggalkan trauma mendalam. Pelecehan seksual mencakup berbagai bentuk, seperti godaan yang tidak diinginkan, sentuhan paksa, hinaan berbasis gender, ancaman untuk berhubungan seksual, hingga penyipuan seksual (Makarim, 2020).

Rasa trauma batin serta ketakutan yang ditimbulkan dari tragedi pelecehan seksual akan sangat membahayakan kesehatan mental korban (Fadli, 2020). Psikolog Dr. Halen Wilson menyatakan bahwa 90% perempuan yang mengalami pelecehan atau kekerasan seksual menunjukkan gejala stres akut. Oleh karena itu,

penting bagi korban untuk berani berbagi cerita kepada orang terdekat atau yang dipercayai, agar mendapat dukungan dan tidak merasa sendirian (Awaliyah & Azizah, 2021).

Beberapa ketakutan juga dialami oleh korban pelecehan seksual setelah kejadian, seperti lima korban yang berhasil untuk wawancara mengungkapkan bahwa takut bertemu orang baru, keluar rumah, melewati jalan sepi, bahkan bertemu pelaku atau teman sendiri. Selain itu, mereka juga sering kehilangan kepercayaan diri, sulit mempercayai orang lain, dan cenderung menarik diri. Hal ini didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada lima orang psikolog menyebutkan bahwa korban bisa mengalami gangguan mental seperti depresi, PTSD, gangguan kecemasan, serangan panik, bipolar, sulit tidur, hingga gangguan jiwa. Untuk mencegah trauma berkepanjangan, penting bagi korban untuk mengekspresikan emosinya agar tidak memendam segalanya sendirian.

Melihat berbagai masalah yang dialami korban pelecehan seksual serta saran dari para psikolog, maka dirancanglah solusi berupa perancangan desain *prototype* aplikasi “*Healing Tap*”. Perancangan aplikasi “*Healing Tap*” akan berbasis *mobile* dikarenakan UI/UX yang ada pada aplikasi *mobile* lebih menarik dan mudah untuk digunakan (Guntoro, 2023). Aplikasi ini difokuskan pada pemulihan kondisi psikologis korban dan dirancang sebagai media untuk merilis emosi, agar korban tidak memendam perasaan sendirian dan dapat mulai bangkit dari keterpurukan.

Perancangan desain *prototype* dilakukan sebelum aplikasi resmi dirilis agar pengembangan lebih efektif. Sistem *prototyping* membantu menghemat waktu dan biaya, sekaligus memahami kebutuhan dan prioritas pengguna sehingga proses pengembangan lebih cepat. Selain itu, *prototype* menjadi panduan dalam

pengembangan aplikasi dan memudahkan pengguna memahami fitur aplikasi yang akan diluncurkan (Setiawan, 2021a).

Aplikasi Healing Tap akan dirancang menggunakan metode *Lean UX*, karena fokusnya pada kebutuhan pengguna dalam pembuatan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) (Pratama, 2022a). *Lean UX* menggabungkan desain interaktif dan pendekatan ilmiah untuk menciptakan produk yang mudah digunakan, menarik, dan terukur. Metode ini berlandaskan pada prinsip *Design Thinking*, *Agile*, dan *Lean Startup*, serta menekankan pentingnya validasi solusi melalui umpan balik pengguna (Gothelf & Seiden, 2013).

Berdasarkan buku yang berjudul *Lean UX Applying Lean Principles to Improve User Experience* dijelaskan bahwa terdapat empat tahapan yang dilakukan yaitu pertama *declare assumptions* atau mendeklarasikan asumsi dan membuat daftar asumsi yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dan setelah itu menentukan solusi yang akan diterapkan, kedua *create an MVP (Minimum Viable Product)* atau menciptakan sebuah produk atau *prototype* dengan fitur yang dapat membantu memuaskan pengguna, ketiga *run an experiment* atau menguji *prototype* yang telah dihasilkan, dan keempat yaitu *feedback and research* atau mencatat segala masukan dari pengguna yang digunakan sebagai pertimbangan perbaikan (Gothelf & Seiden, 2013).

Tahapan ketiga yang ada pada metode *Lean UX* akan dilakukan pengujian *Usability* dengan memperhatikan beberapa tolak ukur. Menurut Jakob Nielsen terdapat lima tolak ukur akurat yaitu *learnability* atau kemudahan *user* saat pertama kali menyelesaikan sebuah tugas, *efficiency* atau kecepatan *user* dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, *memorability* atau tingkat kemudahan *user*

untuk mengingat penggunaan sistem, *errors* atau jumlah kesalahan yang dibuat oleh pengguna saat menjalankan tugas, dan *satisfaction* atau tingkat kepuasan dalam menggunakan sistem (Nielsen, 1993). Pada penelitian ini pengujian *Usability* dilakukan dengan menggunakan metode *Usability testing* dengan menggunakan tiga dari lima tolak ukur tersebut, yaitu *learnability*, *efficiency* dan *errors*. Tolak ukur *memorability* dan *satisfaction* tidak digunakan pada pengujian ini dikarenakan *prototype* yang diuji merupakan *prototype* baru. Pengujian *Usability* yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode *Usability testing*. Metode *Usability testing* digunakan pada penelitian ini dikarenakan metode ini merupakan pengujian yang umum dilakukan untuk mengevaluasi *prototype* yang mana pengguna akan diminta untuk berpikir keras menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil rancangan *prototype* aplikasi *Healing Tap* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode *Lean UX*?
2. Bagaimana hasil pengujian dari rancangan *prototype* aplikasi *Healing Tap* dengan menggunakan metode *Usability Testing* berdasarkan aspek *Usability* yang diukur yaitu *learnability*, *efficiency* dan *errors*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendapatkan hasil rancangan *prototype* sesuai kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode *Lean UX*.
2. Untuk mengetahui hasil pengujian pada rancangan *prototype* aplikasi *Healing Tap* dengan menggunakan metode *Usability Testing* berdasarkan aspek *Usability* yang diukur yaitu *learnability*, *efficiency*, dan *errors*.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini menjadi lebih terarah, maka ruang lingkup dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dilakukan dengan melibatkan masyarakat umum yang pernah mengalami pelecehan/kekerasan seksual, serta beberapa orang yang berprofesi sebagai psikolog.
2. Pada perancangannya penelitian ini menggunakan metode *Lean UX* dan untuk menguji *Usability* menggunakan metode *Usability Testing* dengan menggunakan tiga dari lima tolak ukur *Usability* yaitu *learnability*, *efficiency* dan *errors*.
3. Pengukuran *learnability*, *efficiency* dan *errors* dilakukan dengan menggunakan *Usability matrices* yaitu *success rate*, *time-based efficiency* dan *error rate*.
4. Pengujian pada metode *Lean UX* akan dilakukan sebanyak dua iterasi sehingga perancangan desain *prototype* aplikasi “*Healing Tap*” lebih optimal
5. Hasil akhir dalam perancangan aplikasi “*Healing Tap*” ini adalah *High Fidelity Prototyping* dengan menggunakan *tools* Figma.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian ini, maka manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Development Team

Manfaat penelitian ini bagi development team atau tim pengembang yaitu dapat memberikan rekomendasi desain *prototype* aplikasi “*Healing Tap*” yang sesuai dengan kebutuhan dari calon pengguna, serta dapat memberikan hasil dari pengujian *Usability* pada desain *prototype* aplikasi “*Healing Tap*”.

1.5.2 Bagi Calon Pengguna

Manfaat penelitian ini bagi calon pengguna yaitu dapat memperoleh informasi atau gambaran mengenai rancangan antarmuka aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna.

1.5.3 Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu dapat memberikan pengalaman, meningkatkan kemampuan dan menambah pengetahuan dalam melakukan perancangan aplikasi dengan menggunakan metode yang digunakan pada penelitian ini sehingga dapat menghasilkan rekomendasi rancangan *prototype* aplikasi “*Healing Tap*”. Selain itu dengan adanya penelitian ini membuat peneliti dapat mengimplementasikan pengetahuan yang didapatkan pada masa perkuliahan.