

PERANCANGAN *VISUAL INTERFACE* APLIKASI HER GUARD SEBAGAI MEDIA PERTOLONGAN KEPADA PEREMPUAN TERHADAP KEKERASAN SEKSUAL SECARA FISIK DI RUANG PUBLIK

THE VISUAL INTERFACE DESIGN OF HER GUARD APPLICATION AS A MEDIA FOR HELPING WOMEN AGAINST PHYSICAL SEXUAL VIOLENCE IN PUBLIC SPACE

Imelda Syafira¹, Syarip Hidayat² dan Siti Desintha³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
imeldasyafira@telkomuniversity.ac.id, syarip@telkomuniversity.ac.id, desintha@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Kekerasan seksual merupakan kasus yang sudah marak terjadi di Indonesia. Mayoritas korban dari kekerasann seksual adalah wanita. Setiap tahunnya pun kasus kekerasan seksual ini terus meningkat. Terdapat banyak faktor yang menyebabkan perempuan seringkali menjadi objek seksualitas kaum pria salah satu nya adalah pola pikir dan minimnya pengetahuan para pelaku bahwa yang mereka lakukan termasuk tindakan pelecehan seksual. Namun, sangat disayangkan karena tidak sedikit masyarakat yang menyalahkan perempuan hanya karena cara berpakaian mereka. Hal seperti itu membuat para pelaku pelecehan seksual semakin tidak terkendali dan menjadikan hal tersebut sebagai hal yang biasa saja. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI aplikasi perlindungan perempuan terhadap kekerasan seksual non-verbal untuk mencegah agar pelecehan yang berbentuk kekerasan tersebut tidak terjadi dan para perempuan pun merasa aman. Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah metode *design thinking*. Dengan adanya perancangan desain aplikasi ini, penulis berharap dapat direalisasikan agar dapat digunakan oleh masyarakat untuk menolong perempuan dari kekerasan seksual dimanapun mereka berada.

Kata kunci : Desain Antarmuka, Perempuan, Kekerasan Seksual

Abstract: Sexual violence is a common case in Indonesia. victims of sexual violence are women. Every year cases of sexual violence continue to increase. There are many factors that cause women to often become objects of men's sexuality, one of which is the thought and lack of knowledge of the perpetrators that what they are doing is a sexual act. However, very few people blame women just because of the way they dress. Things like that make sex offenders more uncontrollable and make it a normal thing. This study aims to design an application design for the protection of women against non-verbal

sexual violence to prevent such violence from occurring and make women feel safe. The method used in this design is the method of design thinking. With the design of this application, the author hopes to realize that it can be used by the community to help women from sexual violence they are in.

Keywords: *UI Design, Women, Sexual Violence*

PENDAHULUAN

Kekerasan seksual adalah suatu perbuatan merendahkan, menghina, melecehkan, menyerang tubuh, dan menyerang fungsi reproduksi seseorang. Tindakan kekerasan seksual disampaikan secara non-verbal dan secara verbal. Pada umumnya, masih banyak perempuan yang tidak memiliki keberanian untuk melakukan perlawanan sehingga membuat pelaku semakin menjadi-jadi. Karena itu, banyak perempuan yang menjadi sasaran dari tindak kekerasan seksual karena mereka tidak memiliki perlindungan dan tidak tahu cara untuk menghadapi agar pelecehan seksual itu tidak terjadi. Lingkungan sekitar yang tidak mempercayai, memberi penyangkalan kepada korban, dan menyudutkan sangat berakibat pada proses penyembuhan korban sehingga menjadi lebih sulit dan perasaan trauma yang dirasakan korban akan semakin parah dan memilih untuk tidak menceritakan kepada siapa pun.

Di Bandung sendiri, berdasarkan data kasus yang dilaporkan oleh Dinas Pemberdaya Perempuan dan Anak (DP3A) kota Bandung, Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Bandung mencatat sepanjang 2020 lalu terdapat 250 kasus yang dilaporkan dan ditangani. Dari data tersebut, 100 kasus di antaranya berupa kasus kekerasan seksual terhadap perempuan dan jenis kekerasan ini menjadi yang terbanyak.

Ada banyak faktor yang membuat korban kesulitan untuk menerima tindak pelecehan yang mereka alami. Beberapa diantaranya yaitu perasaan bingung dengan apa yang harus dilakukan setelah hal tersebut terjadi, rasa malu yang akan sekitar, menjadi korban yang disalahkan oleh orang sekitar, menyalahkan korban

dengan alasan cara berpakaian, dan penyangkalan diri terhadap apa yang telah terjadi dengan beranggapan seperti “pelecehan seksual yang sudah terjadi bukanlah persoalan yang besar,” “saya yang terlalu sensitif dan berlebihan”. Undang-undang membahas tentang perlindungan korban pelecehan seksual terdapat dalam UU Hukum Pidana (KUHP), bab XIV tentang Kejahatan terhadap Kesusilaan, Pasal 290 KUHP menyatakan hukuman pidana maksimal tujuh tahun penjara.

Dalam menyikapi masalah diatas, penulis menyadari bahwa masih belum ada media yang memfasilitasi perlindungan perempuan terhadap kekerasan seksual non-verbal belum banyak di Indonesia khususnya daerah Bandung. Penulis memilih aplikasi *mobile* sebagai media dalam memberikan pertolongan yang dapat diakses oleh siapapun dengan target utama perempuan berusia 18-22 tahun yang bertujuan untuk melindungi perempuan dari tindakan kekerasan seksual secara fisik di ruang public.

METODE PENELITIAN

Cara pengumpulan data menggunakan metode studi pustaka, wawancara, kuesioner. Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif. Metode kualitatif adalah cara mencari dan menganalisa perspektif dari audiens dengan strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel (Dian Fitri, 2020). Analisis data yang dilakukan menggunakan analisis perbandingan dan analisis S.W.O.T.

Dasar Pemikiran

Teori Perancangan

Perancangan adalah sebuah sistem yang dikembangkan berupa penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa ke dalam satu kesatuan yang

utuh dan berfungsi, termasuk menyusun dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras suatu sistem (Jogiyanto, 2005).

Teori User Interface

User interface adalah tampilan “wajah” pada website atau aplikasi. *User Interface* memiliki peran yang besar dalam memberikan kesan maupun identitas, juga dapat mempengaruhi segala aspek dari penggunaannya (Siti Desintha R. V., 2020). Dalam desain *user interface*, terdapat dua elemen yang berpengaruh terhadap interaksi pengguna yaitu estetika dan desain informasi. Estetika yang dimaksud adalah desain tampilan utama pada aplikasi yang pengguna lihat dan gunakan. Sedangkan desain informasi yaitu informasi yang mudah dibaca dan dipahami oleh pengguna (Sri Soedewi, 2021).

Teori User Experience

User Experience merupakan persepsi seseorang mengenai suatu produk. Dalam hal ini, persepsi atau respon tersebut dapat menjadi acuan untuk kepuasan maupun kenyamanan penggunaan produk (Diani Apsari, 2021).

Teori Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah suatu ilmu desain yang memberikan informasi kepada *audiens* menggunakan bahasa visual dalam bentuk desain (Anggraini, 2018:15). Tugas utama desain komunikasi visual yaitu memberikan sebuah pesan suatu produk kepada khalayak sasaran.

Teori Metode Design Thinking

Metode *Design Thinking* merupakan suatu proses perubahan dari sebuah informasi menjadi ide-ide baru. Dengan *design thinking*, solusi dapat ditemukan

dengan cara yang lebih efisien, cepat, dan actual. Terdapat lima tahapan pada *design thinking* yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test*.

Teori Ikon

Ikon merupakan rancangan simbol yang mewakili sumber acuan melalui simulasi (Danesi, 2004).

Teori Navigasi

Navigasi memiliki beberapa elemen dalam *user interface* antara lain:

1. Menu

Menu menyajikan pilihan interaksi dengan antarmuka.

2. *CTA (Call to Action)*

CTA memungkinkan pengguna untuk melakukan tindakan tertentu.

3. *Bar*

Bar adalah elemen yang dapat diklik untuk mengambil beberapa langkah inti korelasi dengan produk.

4. *Button*

Button memungkinkan pengguna mendapatkan *response* dari sistem dalam perintah tertentu.

Teori Logo

Logo merupakan karakteristik yang diterapkan pada suatu objek yang mewakili sebuah entitas (Rustan, 2009).

Teori Layout

Layout merupakan penyusunan yang dilakukan dari seluruh elemen desain sehingga membentuk susunan grafis yang diinginkan. Terdapat beberapa prinsip dasar dalam merancang sebuah *layout* menurut (Rustan, 2009) yaitu urutan (*sequence*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), kesatuan (*unity*).

Teori Fotografi

Fotografi berasal dari bahasa Yunani. Kata “foto” memiliki arti cahaya dan “grafi” memiliki arti menulis atau melukis, sehingga dapat diartikan melukis dengan cahaya. Penggunaan cahaya sangat diperlukan karena proses dari percetakan film hingga menjadi foto memerlukan cahaya.

Teori Tipografi

Tipografi merupakan seni mengenai huruf, keterbacaan huruf, dan pemberian bentuk visual pada ide tertulis. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam memilih tipografi menurut (Rustan, 2009) yaitu *legibility*, *readability*, Tipografi memiliki dua jenis berdasarkan *legibility* nya yaitu huruf *sans serif* dan huruf *serif*.

Teori Warna

Warna bisa berpengaruh terhadap psikologis, sugesti, suasana untuk siapa pun yang melihatnya (Hendratman, 2008). Warna memiliki beberapa jenis yaitu warna primer, sekunder, dan tersier.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Berdasarkan dari analisis SWOT yang penulis telah lakukan, menghasilkan sebuah konsep yaitu perancangan media interaktif mengenai perlindungan perempuan terhadap kekerasan seksual secara fisik di ruang publik. Target

sasaran diutamakan perempuan usia remaja ke dewasa (18-22 tahun) yang mana usia remaja ke dewasa cenderung hampir bahkan pernah mengalami kekerasan seksual secara fisik. Konsep pesan yang akan dikomunikasikan dalam perancangan ini adalah “memberi pertolongan kepada para perempuan terhadap tindakan kekerasan seksual fisik di ruang publik”

Konsep Kreatif

Perancangan media interaktif ini menggunakan pendekatan AISAS yaitu *attention, interest, search, action, dan share*. Pertama pada tahap *attention*, aplikasi Her Guard menggunakan visual yang menarik dan media sosial untuk mempromosikan aplikasi melalui iklan-iklan seperti instagram dan youtube serta media cetak seperti tote bag, flyer, x-banner dan billboard. Sehingga keberadaan aplikasi akan dilihat oleh khalayak banyak. Pada tahap *interest*, pengguna tertarik dengan aplikasi Her Guard didasari pada konten yang berisi fitur tindakan pertolongan yang dapat dilakukan perempuan di Bandung ketika dalam keadaan darurat akan kekerasan seksual di tempat umum dengan segera. Pada tahap *search*, pengguna dapat mencari informasi mengenai produk melalui *Play Store/App Store*. Pada tahap *action*, pengguna akan mengunduh aplikasi Her Guard yang tersedia di *platform* belanja digital seperti *Play Store/App Store*. Aplikasi dapat diunduh dengan gratis. Pada tahap *share*, pengguna memberikan *feedback* terhadap aplikasi Her Guard melalui *Play Store/App Store* dan membagikan pengalamannya tentang aplikasi Her Guard kepada masyarakat baik dalam testimoni, komentar, maupun tagar melalui media sosial.

Konsep Media

Media yang penulis gunakan terdiri dari media utama dan media pendukung. Media utama yang digunakan penulis berupa aplikasi *mobile* berbasis *smartphone*. Dipilihnya aplikasi *mobile* sebagai rancangan tugas akhir ini dikarenakan dapat digunakan dimanapun pengguna berada. Aplikasi ini lebih mudah digunakan untuk komunikasi karena menggunakan jaringan internet. Dalam perancangannya juga disajikan suatu akses cepat tanpa harus mengetik. Sedangkan media pendukung pada aplikasi ini bertujuan untuk mempromosikan aplikasi ini. Media pendukung yang pertama adalah Instagram ads sebagai media promosi *online* yang berisi informasi dan ajakan untuk mengunduh aplikasi Her Guard yang akan langsung diarahkan ke *Play Store/App Store* untuk mengunduh aplikasi tersebut. Kedua, Youtube ads sebagai media promosi *online* yang mencatumkan informasi aplikasi Her Guard dan ajakan untuk mengunduh aplikasi tersebut. Ketiga, tote bag untuk penyuluhan. Keempat, flyer yang berisi tata cara penggunaan aplikasi Her Guard. Kelima, x-banner sebagai media promosi cetak yang akan diletakkan dilingkungan sekolah, kampus, lembaga swadaya masyarakat. Keenam, billboard sebagai media promosi cetak yang diletakkan dipinggir jalan raya, taman dan tempat-tempat umum yang memiliki lahan luas yang dapat dijangkau oleh masyarakat luas.

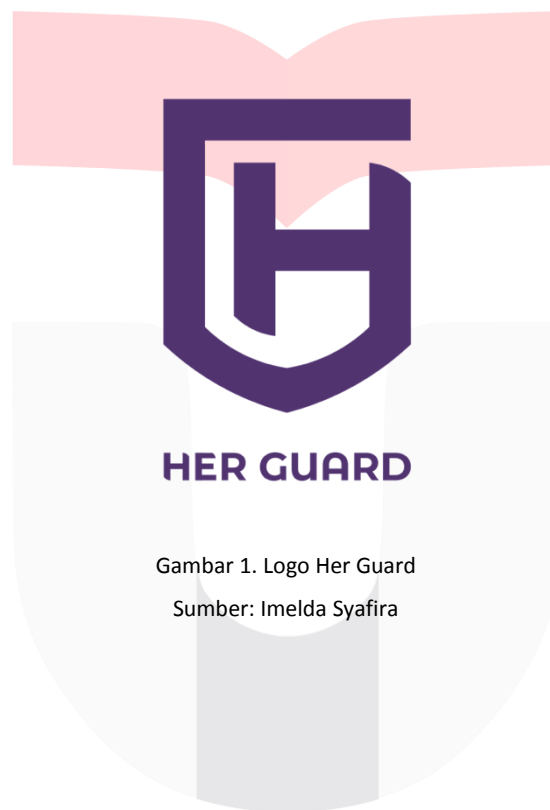
Konsep Visual

Konsep visual yang diaplikasikan pada *interface* aplikasi ini meliputi fotografi, tipografi, dan warna. Pada fotografi, perancangan ini menggunakan gambar asli dari penggunaannya. Pada tipografi, perancangan ini menggunakan jenis font *sans serif*. Font yang digunakan adalah Roboto karena karakter huruf yang tipis, tegak, dan ramping sehingga *user* dapat membaca dengan mudah. Pada warna, perancangan ini menggunakan warna ungu sebagai warna dominasi, hitam dan putih sebagai warna pendukung. Warna ungu

merupakan warna perempuan sedunia yang memiliki makna keadilan dan martabat. Warna hitam menggambarkan kekuatan dan percaya diri serta warna putih menggambarkan kebebasan. Penggunaan warna tersebut diharapkan dapat membuat pengguna juga merasakan arti dari warna-warna tersebut.

Hasil Media Utama

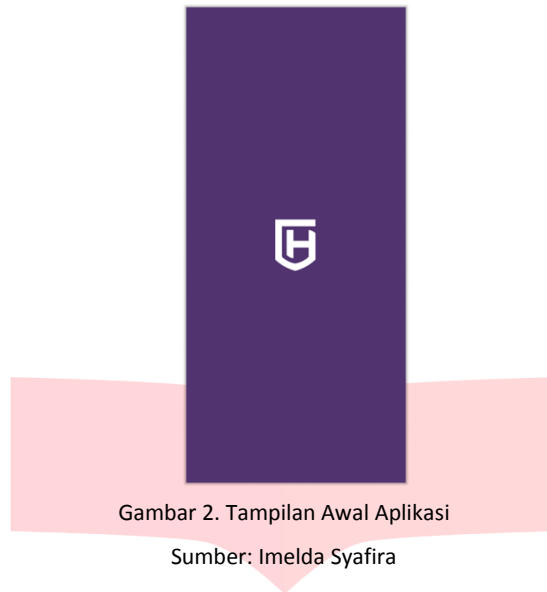
a. Logo



Gambar 1. Logo Her Guard

Sumber: Imelda Syafira

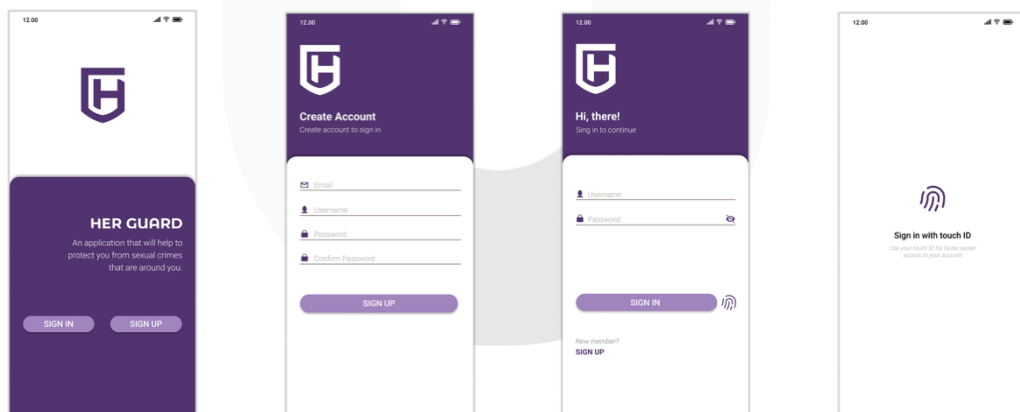
b. Tampilan Aplikasi



Gambar 2. Tampilan Awal Aplikasi

Sumber: Imelda Syafira

Gambar diatas merupakan desain dari tampilan awal aplikasi Her Guard setelah membuka aplikasi. Tampilan ini berisi logo dengan *background* berwarna ungu.



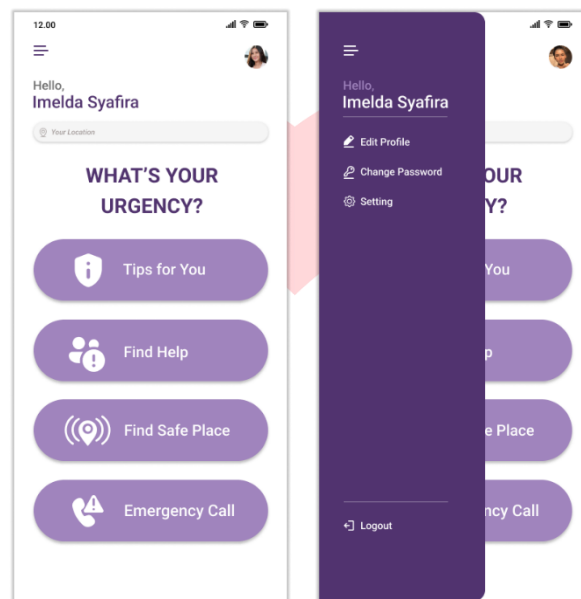
Gambar 3. Tampilan Masuk/Daftar

Sumber: Imelda Syafira

Sebelum pengguna mengoperasikan aplikasi, pengguna harus daftar akun atau masuk menggunakan akun yang sudah dibuat. Pada tampilan ini berisikan pilihan masuk atau daftar akun. Pada tampilan daftar berisikan

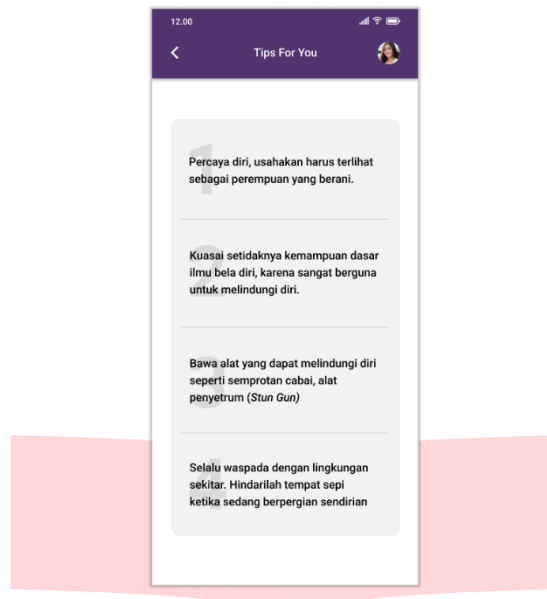
email, username, password, confirm password, dan touch ID. Pada tampilan masuk berisikan *username, password, dan touch ID.* *Touch ID* digunakan agar pengguna dapat masuk hanya dengan menempelkan sidik jari nya saja. Fitur ini mempercepat pengguna untuk mengoperasikan aplikasi saat dalam keadaan darurat.

Gambar 4. Tampilan Beranda



Sumber: Imelda Syafira

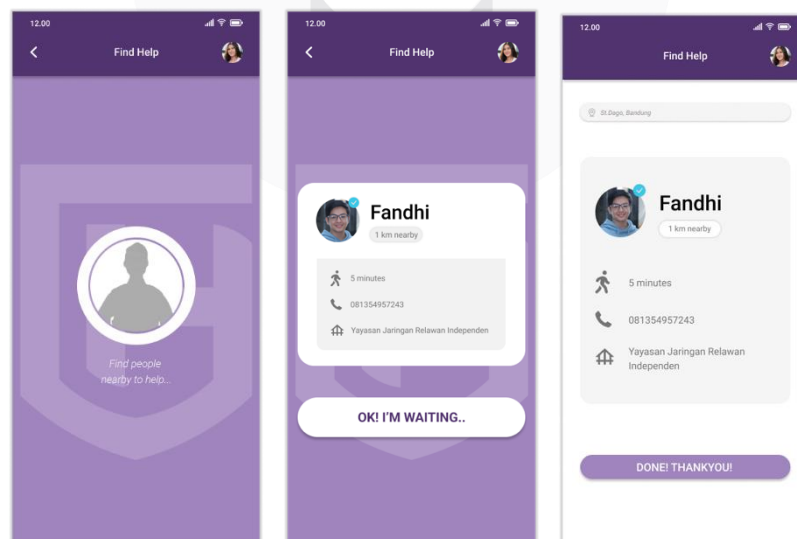
Tampilan utama aplikasi merupakan bagian penting yang berisikan fitur-fitur yang ada didalam aplikasi. Tampilan beranda pada aplikasi Her Guard berisikan sapaan kepada pengguna, lokasi pengguna, foto pengguna, tombol untuk menuju ke bagian pengaturan dan keluar aplikasi, fitur “*Tips For You*”, fitur “*Find Help*”, fitur “*Find Safe Place*”, dan fitur “*Emergency Call*”. Jika menekan tombol yang berada di pojok kiri atas pada beranda. Tampilan ini berisikan *edit profile, change password, setting, dan logout.*



Gambar 5. Tampilan Fitur

Sumber: Imelda Syafira

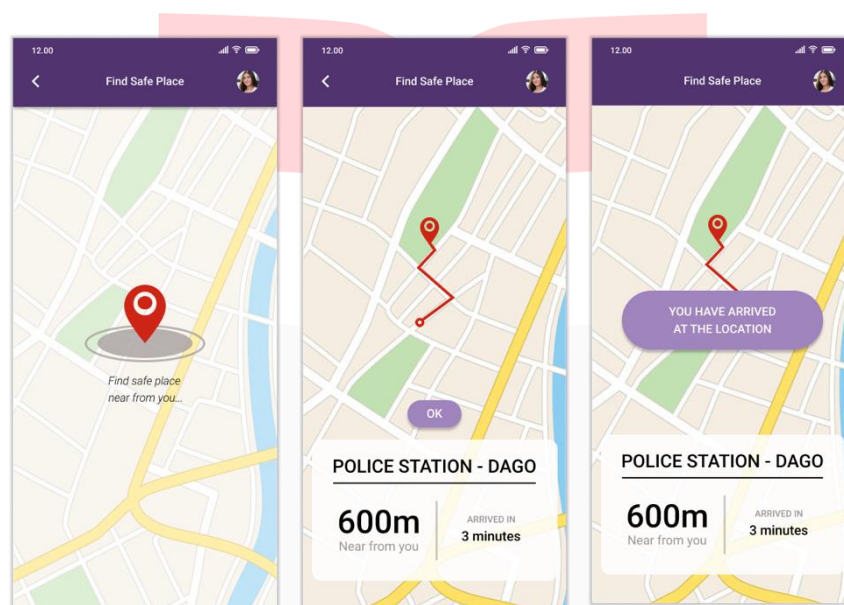
Gambar diatas merupakan tampilan pada fitur “*Tips For You*”. Pada tampilan fitur ini berisikan saran yang dapat dilakukan oleh pengguna akan berpergian sendiri disiang maupun malam hari untuk menghindari pelecehan seksual *non-verbal* di tempat umum.



Gambar 6. Tampilan Fitur

Sumber: Imelda Syafira

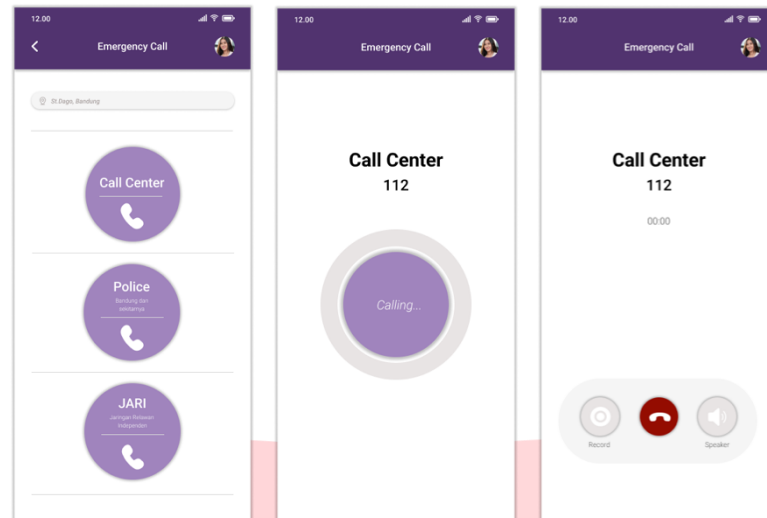
Gambar diatas merupakan tampilan pada fitur *"Find Help"*. Pada gambar diatas, terdapat tampilan ketika sedang mencari orang yang akan membantu, ketika sudah mendapatkan, dan menunggu orang yang akan membantu datang. Pada fitur ini, orang-orang yang membantu merupakan relawan-relawan yang sudah terverifikasi di yayasan atau lembaga swadaya masyarakat yang berada di Bandung.



Gambar 7. Tampilan Fitur

Sumber: Imelda Syafira

Gambar diatas merupakan tampilan pada fitur *"Find Safe Place"*. Pada fitur ini, dapat digunakan pengguna ketika ingin mencari jalur yang aman dan tidak sepi yang sekiranya terdapat orang yang ramai. Pengguna juga dapat menggunakan fitur ini ketika ingin mencari tempat seperti kantor polisi terdekat.



Gambar 8. Tampilan Fitur

Sumber: Imelda Syafira

Gambar diatas merupakan tampilan pada fitur “*Emergency Call*” atau panggilan darurat. Pada gambar diatas, terdapat tiga tampilan yaitu tampilan yang berisi nomor-nomor penting seperti *call center*, polisi, dan yayasan atau lembaga swadaya masyarakat yang berhubungan dengan perlindungan perempuan, kemudian tampilan ketika sedang memanggil, dan tampilan ketika sedang dalam panggilan. Pada tampilan dalam panggilan, terdapat fitur rekam dan fitur *speaker*. Fitur rekam berfungsi untuk merekam percakapan selama panggilan berlangsung, sedangkan fitur *speaker* berfungsi agar suara terdengar lebih besar dan dapat didengar tanpa mendekatkan *smartphone* ke telinga.

Hasil Media Pendukung

1. Tote Bag



Gambar 9. Tote Bag

Sumber: Imelda Syafira

2. Flyer



Gambar 10. Flyer

Sumber: Imelda Syafira

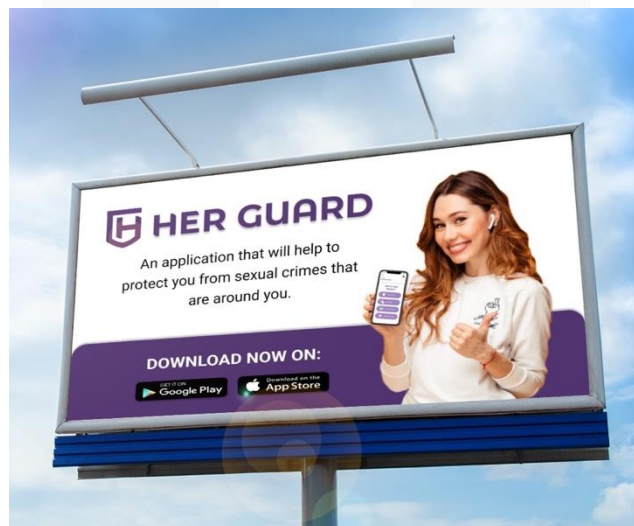
3. X-Banner



Gambar 11. X-banner

Sumber: Imelda Syafira

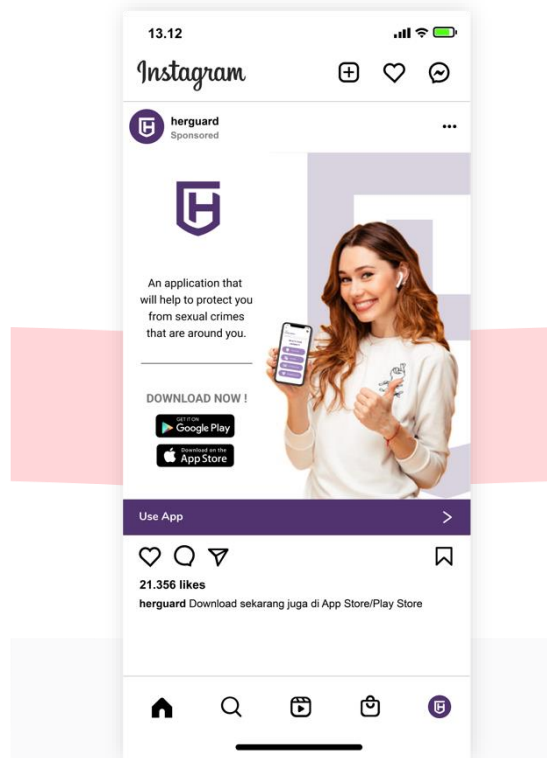
4. Baliho



Gambar 12. Billboard

Sumber: Imelda Syafira

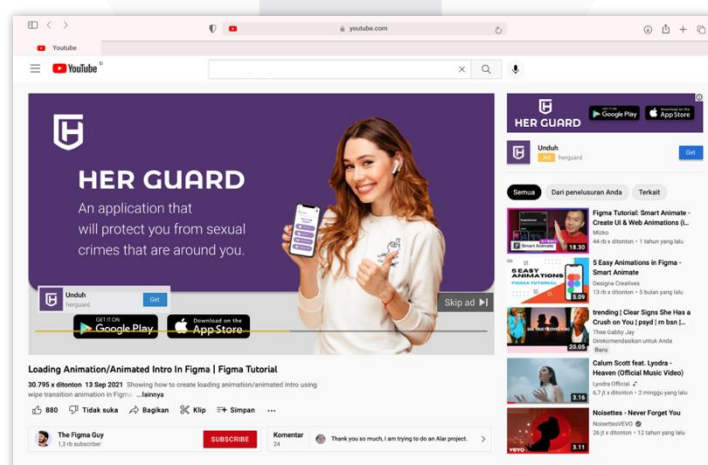
5. Instagram Ads



Gambar 13. Instagram Ads

Sumber: Imelda Syafira

6. Youtube Ads



Gambar 12. Youtube Ads Watch Page True View

Sumber: Imelda Syafira

KESIMPULAN

Kekerasan seksual merupakan tindakan yang sudah banyak sekali terjadi di Indonesia yang didominasi dengan perempuan sebagai korban salah satunya di Kota Bandung. Di Bandung sendiri, berdasarkan data kasus yang dilaporkan oleh Dinas Pemberdaya Perempuan dan Anak (DP3A) kota Bandung, Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Bandung mencatat sepanjang 2020 lalu terdapat 250 kasus yang dilaporkan dan ditangani. Dari data tersebut, 100 kasus di antaranya berupa kasus kekerasan seksual terhadap perempuan dan jenis kekerasan ini menjadi yang terbanyak. Salah satu bentuknya yaitu kekerasan seksual non-verbal yang mana kekerasan seksual ini berupa sentuhan fisik terhadap korban.

Menggunakan media interaktif untuk memberi pertolongan kepada para perempuan yang sedang berada diluar rumah atau berpergian sendiri agar terhindar dari kekerasan seksual fisik dengan diciptakannya fitur-fitur seperti tips, *find help*, *find safe place*, dan *emergency call* yang dapat diakses dengan cepat dan tentunya mudah untuk dipahami dan digunakan oleh pengguna berbasis *smartphone* dinilai dapat membantu.

Hasil rancangan aplikasi Her Guard ini, diharapkan masyarakat Kota Bandung khususnya perempuan tidak lagi mendapat perlakuan kekerasan seksual secara fisik di ruang publik dan juga dapat memberikan informasi tentang bagaimana harus melakukan perlawanan atau perlindungan diri sehingga tindakan tersebut tidak terjadi. Penulis juga berharap dengan dirancangnya aplikasi pertolongan seperti ini, dapat memberikan perubahan setidaknya mengurangi angka korban kekerasan seksual terhadap perempuan di Kota Bandung.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Apsari, D., Sesnova, M., & Nugraha, N. D. (2021). Perancangan User Interface Mobile Mengenai Pengetahuan Gizi Dan Makanan Sehat Bagi Mahasiswa. e-Procedding of Art & Design.
- Badriyah, S. (2014). Perancangan Aplikasi Mobile "Gowes" Sebagai Media Penunjang Program Bike Sharing Bandung.
- Desintha, S., & Dinnur, M. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile "INFOBA" Untuk Mengurangi Penyebaran Berita Hoaks Di Kota Balikpapan. e-Proceeding of Art & Design.
- Desintha, S., & Varian, R. (2020). User Interface Website Situs Batujaya Karawang. Jurnal Titik Imaji, 2(2).
- Fitri, D., Aditya, D. K., & Nugraha, N. D. (2020). Perancangan Media Edukasi Tentang Menghindari Kekerasan Seksual Pada Anak Usia 9-12 Tahun. eProceedings of Art & Design, 7(2).
- Notoatmodjo, S. (2010). Ilmu Perilaku Kesehatan.
- Mustikawan, A., Fauzan, M., & Siswanto, R. (2016). Perancangan Aplikasi Mobile Meningkatkan Manfaat Sampah Anorganik Untuk Remaja. eProceedings of Art & Design, 3(3).
- Putra, R. W. (2021). Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan. Yogyakarta: Andi.
- Saputra, R. H., Resmadi, I., & Hidayat, S. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Kumpulan Cerita Rakyat Jawa Barat Dalam Upaya Meningkatkan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Menengah Pertama. eProceedings of Art & Design, 7(2).

- Sayadi, D. P., Khatami, M. I., & Kasasra, A. R. (2019). Women Protecting System (WPS): Aplikasi Digital Start Up Pelindung Dari Kekerasan dan Kejahatan Seksual Terhadap Perempuan. *Jurnal PENA*, (1|12), 23355-3766.
- Sobur, A. (2017). *Semiotika Komunikasi*.
- Soedewi, S., & Swasty, W. (2021). Information Architecture Pada Aplikasi e-commerce (Studi Komparasi Aplikasi Shopee dan Tokopedia). *Bahasa Rupa*, 5(1), 22-34.

Website

- Aisyah, P. A. (2017). Faktor-Faktor Penyebab Melakukan Kekerasan Seksual Terhadap Korban Kekerasan Seksual Dampingan Pusat Layanan Informasi Dan Pengaduan Anak (PUSPA) Di Pusat Kajian Dan Perlindungan Anak (PKPA) Medan. Retrieved April 15, 2022, from <https://repositori.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/19374/120902023.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Kemendikbud. (2022). Apa Itu Kekerasan Seksual ? #GerakBersama #AmanBersama. Retrieved April 12, 2022, from <https://merdekadarikekeraan.kemdikbud.go.id/kekeraan-seksual/>
- Komnas Perempuan. (2021). *CATAHU 2020 Komnas Perempuan: Lembar Fakta dan Poin Kunci (5 Maret 2021)*. Retrieved April 11, 2022, from <https://komnasperempuan.go.id/siaran-pers-detail/catahu-2020-komnas-perempuan-lembar-fakta-dan-poin-kunci-5-maret-2021>
- Perempuan, I. (2020, September 15). *Institut Perempuan*. Retrieved April 11, 2022, from www.institutperempuan.or.id: <https://www.institutperempuan.or.id>
- Twriwijati, N. (2007). *Pelecehan Seksual: Tinjauan Psikologis*. Retrieved April 5, 2022, from

<http://www.journal.unair.ac.id/filerPDF/Pelecehan%20Seksual%20Tinjauan%20Psikologi.pdf>

Widya, Y. (2022). Angka Kekerasan Terhadap Perempuan Di Indonesia Meningkat Tajam, Kapan RUU PKS Disahkan? Retrieved April 5, 2022, from <https://yoursay.suara.com/kolom/2022/01/03/110314/angka-kekerasan-terhadap-perempuan-di-indonesia-meningkat-tajam-kapan-ruu-pks-disahkan>

Buku

Danesi, M. (2004). Pesan, Tanda, dan Makna. Yogyakarta: Jalasutra.

Hendratman, H. (2008). Tips n Trix Computer Graphics Design. Bandung: Informatika.

Jogiyanto. (2005). Analisis Dan Desain : Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktik Aplikasi Bisnis. Yogyakarta: Andi Offset.

Putra, R. W. (2021). Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan. Yogyakarta: Andi.

Rustan. (2009). Mendesain Logo. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.