

# Design System: Semai Kata Bersama

ERICA DORTUA OLIVIA PASARIBU - 00000072560





# Semai Kata Bersama.

**PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI KEKERASAN VERBAL  
TERHADAP ANAK UNTUK MENCEGAH GENERATIONAL TRAUMA**

ERICA DORTUA OLIVIA PASARIBU - 00000072560



## Table of Contents

Latar Belakang	1	Sketsa	13	Drag & Drop	24
Brand Mandatory	2	Warna	14	Online Diary	26
Batasan Perancangan	3	Typography	15	Media Utama	27
User Persona	5	Low Fidelity	16	Media Sekunder	29
Mindmap	6	Grid System	17		
Keywords & Big Idea	7	Ilustrasi	18		
Konsep & Tone of Voice	8	Buttons	19		
Stylescape	9	Footer	21		
Sitemap	11	Interactive Quiz	22		
User Flow	12	Anonymous Interaction	23		



## Latar Belakang

**Generational Trauma** merupakan penyebaran secara psikologis melalui pengalaman yang menyakitkan melalui generasi ke generasi dari pola didik atau pola asuh dan efek sosial lainnya. Dengan adanya kekerasan dalam berbagai bentuk sebagai sesuatu yang dengan mudah diakses oleh seorang anak dari orang tuanya, seorang anak juga akan meneruskan aksi yang mereka anggap sebagai normal secara sadar atau tidak sadar.

Beberapa bentuk kekerasan dalam rumah tangga adalah kekerasan verbal. **Kekerasan verbal terhadap anak-anak dikategorikan kedalam bentuk penganiayaan secara emosional atau psikis.** Hal ini ditandai dengan adanya perlakuan yang membuat anak merasa direndahkan dan diikuti dengan tindakan penelantaran kebutuhan anak, mengucilkan anak dari interaksi atau komunikasi secara sosial, atau secara terus menerus menyalahkan sang anak.

Data SIMFONI-PPA, kasus kekerasan verbal atau psikis menjadi bentuk kekerasan tertinggi ketiga dalam data kasus kekerasan terhadap anak.

## Brand Mandatory

Penulis juga telah memilih brand mandatory dalam perancangan yang juga telah menjadi salah satu narasumber dalam pengumpulan data bagi perancangan. Tujuan dari brand mandatory tersebut adalah untuk menjadi penanggung jawab dalam legitimasi informasi. Brand yang telah penulis tetapkan untuk menjadi brand mandatory dalam perancangan adalah Biro Psikologi Arsanara Development Partner Jakarta (PT Arsanara Mitra Berdaya).

**Arsanara Development Partner** adalah tempat konsultasi dengan psikolog yang memiliki keinginan untuk memberikan bantuan pada orang-orang untuk merubah diri menjadi versi paling baik dari diri mereka masing-masing. Layanan ini telah berdiri dari tahun 2020 dan hingga saat ini masih beroperasi. Arsanara Development Partner didirikan oleh psikolog yang merupakan lulusan dari Universitas Indonesia yang memiliki komitmen untuk menjadi pendamping yang amanah serta memberikan layanan psikologis, konsultasi, dan edukasi kepada masyarakat Indonesia.





# Batasan Perancangan

## Demografis

Permasalahan ini ditujukan kepada semua jenis kelamin, berusia 25-30 tahun, pendidikan minimal SMA dan Sarjana, SES A ke B, berkeluarga dan tidak, berprofesi sebagai pekerja, pelajar, dan Ibu Rumah Tangga, target primer merupakan para calon orang tua dan target sekunder adalah orang tua dari anak berumur 3-4 tahun.

## Geografis

Berdomisili DKI Jakarta dan Jawa Barat

## Psikografis

- Primer: Para dewasa awal yang belum menikah namun memiliki rencana untuk membangun keluarga
- Sekunder: Para orang dewasa awal yang sudah menikah dan ingin memiliki seorang anak atau sudah memiliki seorang anak
- Dewasa awal yang tidak berencana memiliki atau membangun keluarga namun akan berada di lingkungan yang memiliki kaitan dengan anak-anak

# User Persona

## Krisna Kertanegara



**Gender:**  
Laki-laki

**Age:**  
25 tahun

**Education:**  
S1

**Occupation:**  
Pengacara Junior Associate

**Status:**  
Belum menikah, memiliki pacar

### BIOGRAPHY

Krisna adalah seorang pria yang menjalani karir sebagai seorang pengacara junior associate dari sebuah firma hukum. Ia memiliki pasangan dan hubungan yang mereka jalin tergolong serius. Krisna sendiri telah menyadari bahwa pengalaman masa kecilnya terdapat kekerasan. Walau bukan luka fisik yang hadir namun, batinnya masih terluka.

### MOTIVATIONS

Ia dan pasangannya telah merencanakan masa depan, mereka juga merencanakan untuk membangun keluarga kecil mereka bersama.

### GOALS

Ingin mempersiapkan diri menjadi Ayah

Ingin membenahi diri dari trauma masa kecil

Memberikan yang terbaik untuk keluarga kecilnya kelak

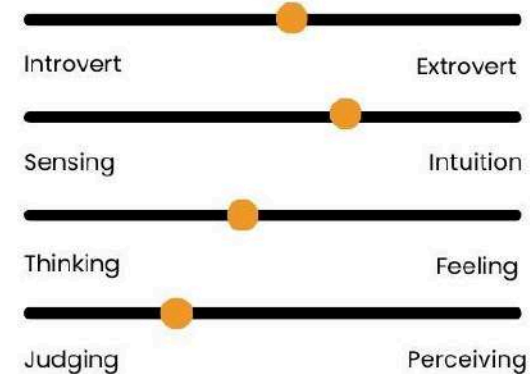
### FRUSTRATIONS

Memiliki latar belakang trauma

Takut melakukan hal yang sama pada anaknya nanti

Pertama kali memiliki anak, tidak mengerti mengurus anak

### PERSONALITY (ENTJ)



### URGENCY

Mebutuhkan laman edukasi mengenai memahami anak secara emosional

Mebutuhkan pengingat mengenai cara dan juga alasan mengapa harus memutus rantai

Mebutuhkan tempat untuk mencari saran dan berbagi cerita mengenai trauma secara luasa

### TECHNOLOGY

Social Media

Mobile App

Website



# User Persona

## Raya Christie



**Gender:**  
Perempuan

**Age:**  
30 tahun

**Education:**  
S1

**Occupation:**  
Ibu Rumah Tangga, Affiliate Marketing

**Status:**  
Sudah menikah

### BIOGRAPHY

Raya merupakan seorang Ibu dari seorang anak berumur 4 tahun. Ia memiliki pekerjaan yang dapat membuatnya tidak harus meninggalkan rumah. Ia merasa pertumbuhan anaknya sangat cepat dan pekerjaan rumah menumpuk. Terkadang ia merasa lelah terhadap semuanya terutama karena rasa penat yang ia tahan.

### MOTIVATIONS

Terkadang ia merasa bersalah karena melimpahkan emosinya terhadap sang anak. Namun, ia juga berpikir bahwa hal tersebut normal karena ia juga melalui hal yang sama.

### GOALS

Ingin menjadi ibu yang baik

Ingin mengerti anaknya lebih baik

Ingin menjalin hubungan dekat dengan anaknya

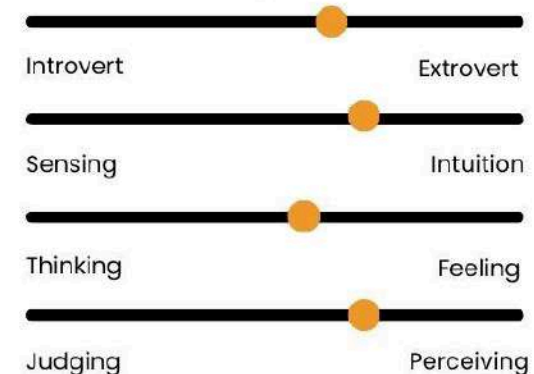
### FRUSTRATIONS

Mengetahui tindakan kekerasan verbal sebagai suatu hal yang normal

Merasa bersalah karena melakukannya terhadap anaknya namun, merasa harus untuk mendidik

Kerap merasakan kelelahan emosional karena kebingungan menghadapi sang anak

### PERSONALITY (ENFP)



### URGENCY

Mebutuhkan media edukasi yang rinci mengenai dampak kekerasan verbal

Mebutuhkan media informasi mengenai pengertian emosional anak

Mebutuhkan media yang dapat digunakan berulang kali dengan akses yang mudah

### TECHNOLOGY

Social Media

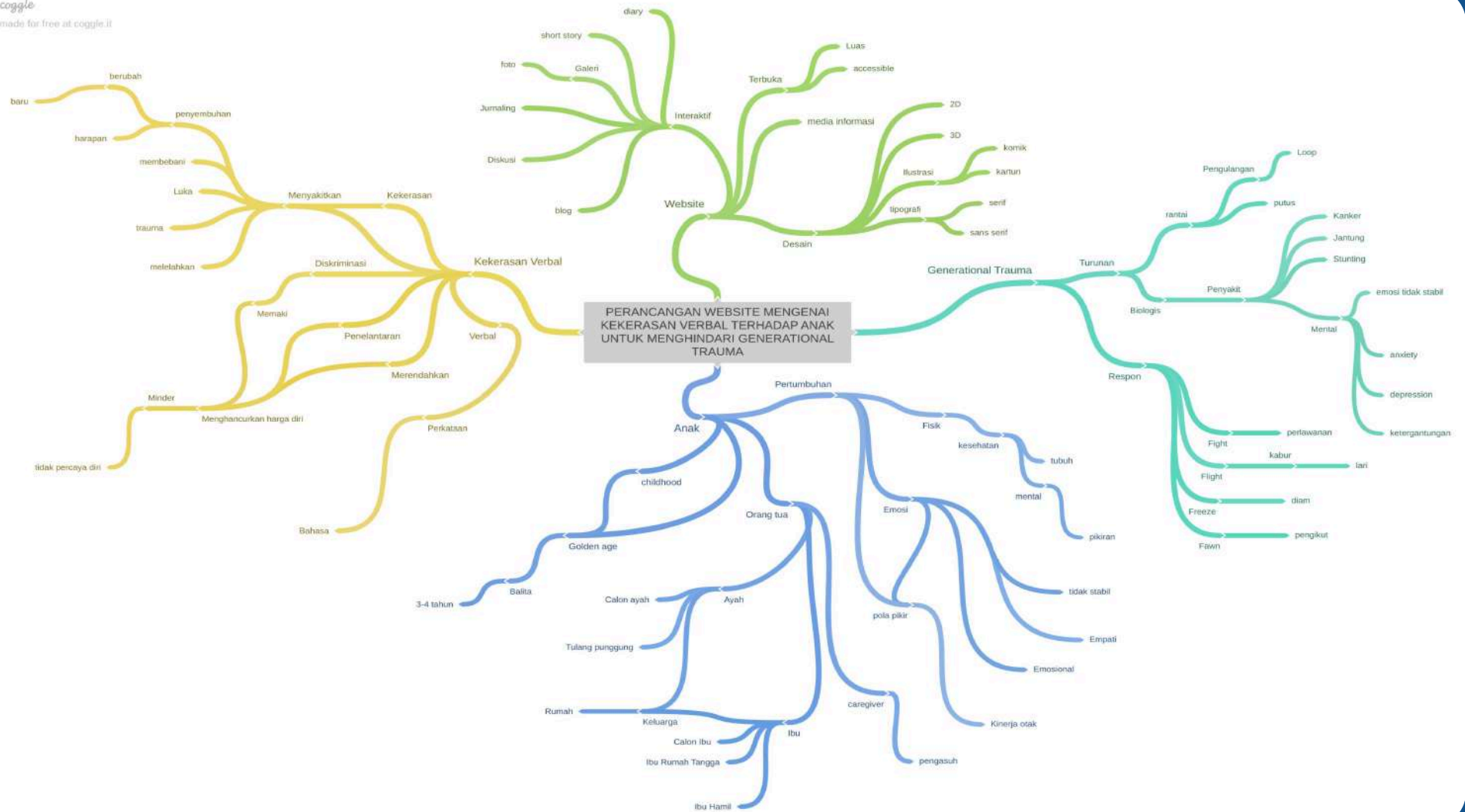
Mobile App

Website



# Mindmap

coggle  
made for free at coggle.it



## Keywords & Big Idea

### Keywords

Dari kata kunci yang terpilih, kata-kata yang penulis pilih adalah “rumah”, “harapan”, dan “perubahan”. Makna dalam kata kunci “rumah” berhubungan dengan tujuan perancangan yang ingin memberikan kesan yang nyaman dan berhubungan dengan fenomena Generational Trauma yang terjadi turun menurun. Kemudian, tiap korban dari fenomena tersebut juga memiliki “harapan” untuk “perubahan” dari “trauma” tersebut. Adanya kata kunci “respon” berasal dari respon seorang “anak” terhadap fenomena kekerasan verbal yang didapatkan dari orang tuanya.

### Big Idea

**Dari Kita,  
Untuk Kita**



## Konsep & Tone of Voice

### Konsep Perancangan

Arti dari big idea 'Dari Kita, Untuk Kita' penulis jabarkan sebagai pesan dan juga perkataan yang ditujukan dari diri sendiri untuk orang lain dan sebaliknya. Seperti tindakan pencegahan trauma yang akan dibawakan dalam perancangan, penulis ingin memberikan informasi dan juga pesan tersirat melalui ilustrasi serta warna cerah dan menenangkan melalui pendekatan yang lebih emosional. Sehingga informasi yang terkesan berat dan serius akan lebih mudah dimengerti dengan pembawaan yang menenangkan daripada menjadi suatu hal yang menyeramkan.

### Tone of Voice

**Soothing,  
Gentle,  
Poetic**



# Stylescape

#D1FAFF

#11528C

#FFD15F

#157145

#57A773



## Dari Kita, untuk Kita

### JMH Typewriter

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim

### Hello Sister

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad

### Lexend

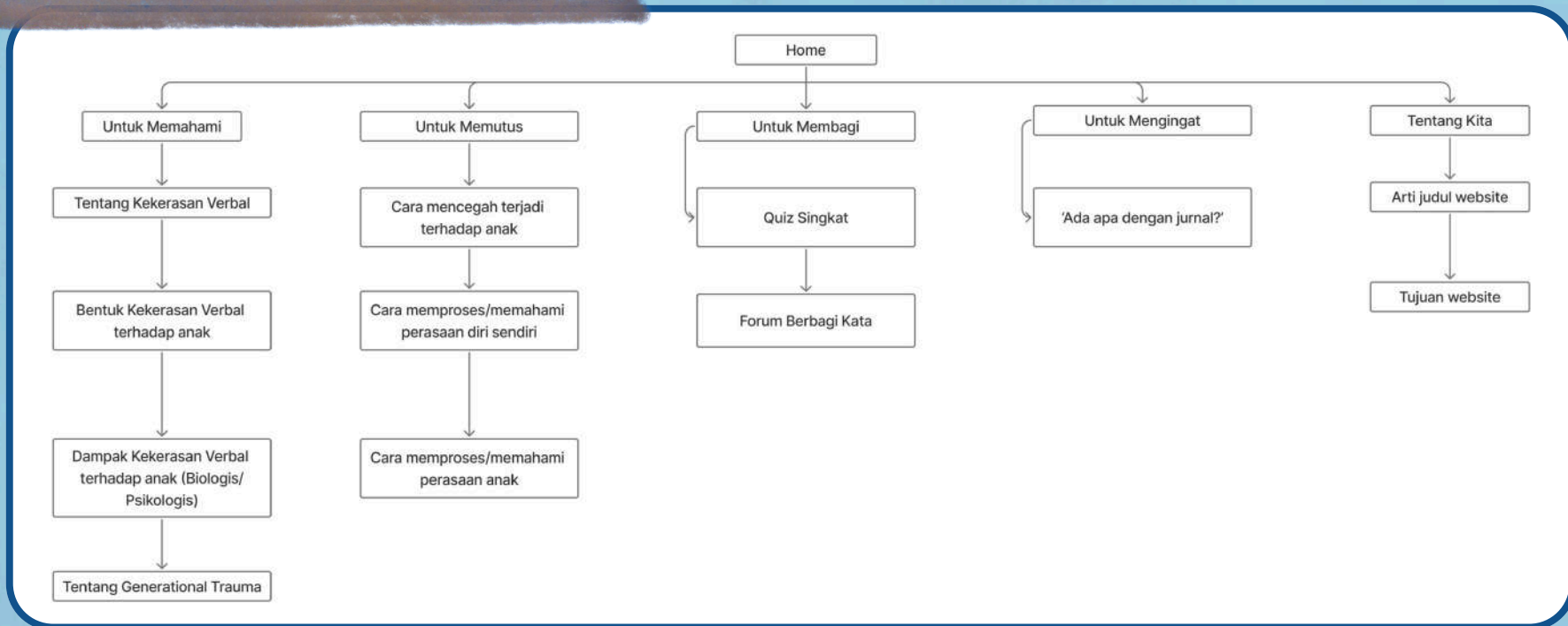
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad







# Sitemap



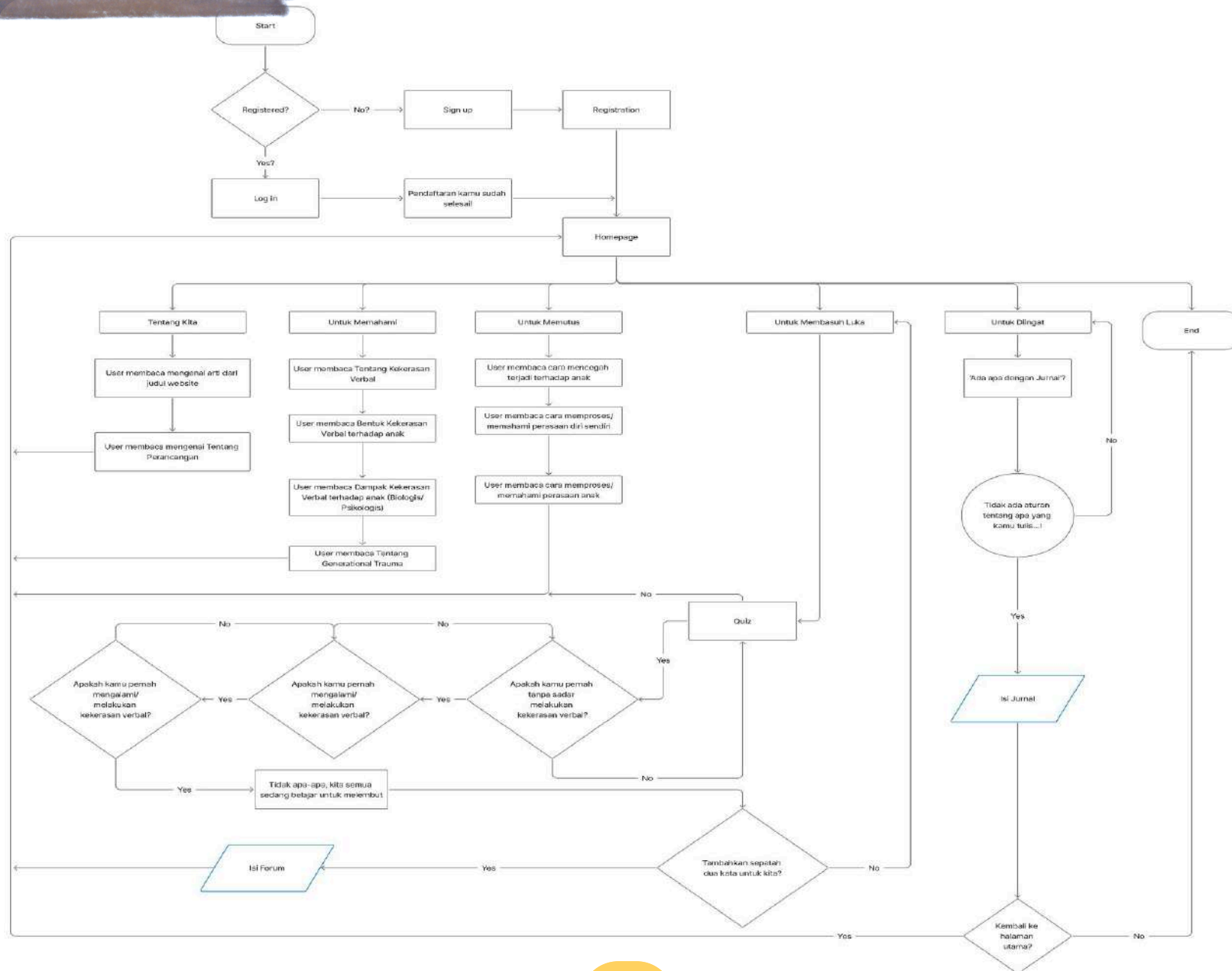
‘Untuk Memahami’ akan mencakup informasi mengenai pengertian kekerasan verbal, bentuk-bentuk dari kekerasan verbal yang terjadi terhadap anak, dampak dari kekerasan verbal terhadap anak secara fisik dan psikis, dan mengenai kaitannya dengan Generational Trauma.

‘Untuk Memutus’, informasi yang dimuat adalah mengenai cara untuk mencegah terulangnya fenomena kekerasan verbal terhadap anak, cara untuk memahami perasaan diri sendiri, dan cara memahami perasaan seorang anak.

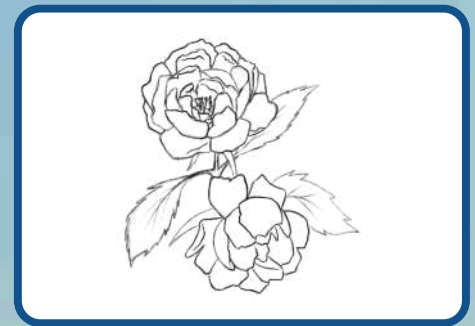
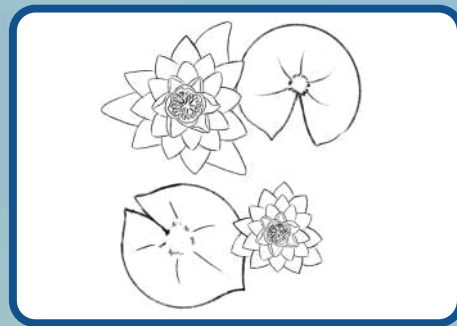
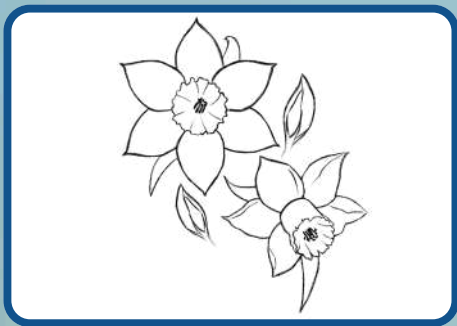
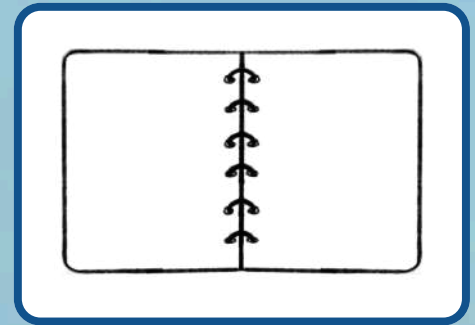
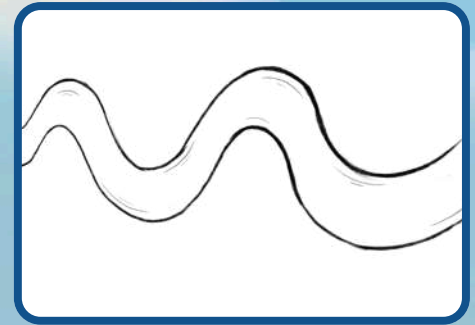
‘Untuk Membagi’ berupa kuis kecil berisikan tiga pertanyaan mengenai pengalaman pribadi pengguna dengan kekerasan verbal dan respon mereka. ‘Untuk Mengingat’ yang memiliki fitur jurnaling. Bagian terakhir adalah ‘Tentang Kita’ yang mencakup informasi mengenai latar belakang website.



# User Flow



# Sketsa





# Warna

Website Semai Kata Bersama menggunakan 3 warna utama yang mencakup biru, kuning, dan hijau. Warna yang digunakan dalam ilustrasi memiliki arti psikologis mereka masing-masing dan menjadi alasan mengapa penulis menggunakan warna-warna tersebut di dalam perancangan.

Warna sekunder dalam perancangan dihasilkan berdasarkan warna utama.

Mengambil pengertian warna secara psikologis, berikut adalah hal-hal yang direpresentasikan melalui warna dalam perancangan.

Biru: Biru tua melambangkan ketenangan, sedangkan biru cerah melambangkan refleksi diri

Kuning: Melambangkan kehangatan, optimisme, dan kebahagiaan

Hijau: Dalam perancangan memiliki tujuan untuk memberi efek relaksasi dan keseimbangan emosi serta melambangkan pertumbuhan secara emosional

Putih: Melambangkan kebebasan dan keterbukaan

11528C

FED46B

157145

11528C

D1FAFF

F5D6AB

57A773

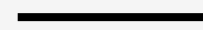
# Typography

**Heading 1**



JMH Typewriter Black (64px)

**Heading 2**



JMH Typewriter Black (24px)

*Sub-Heading 1*



Hello Sister (24px)

*Sub-Heading 2*



Hello Sister (22px)

**Body Text 1**



Lexend ExtraBold (24px)

**Body Text 2**



Lexend Bold (16px)

**Body Text 3**

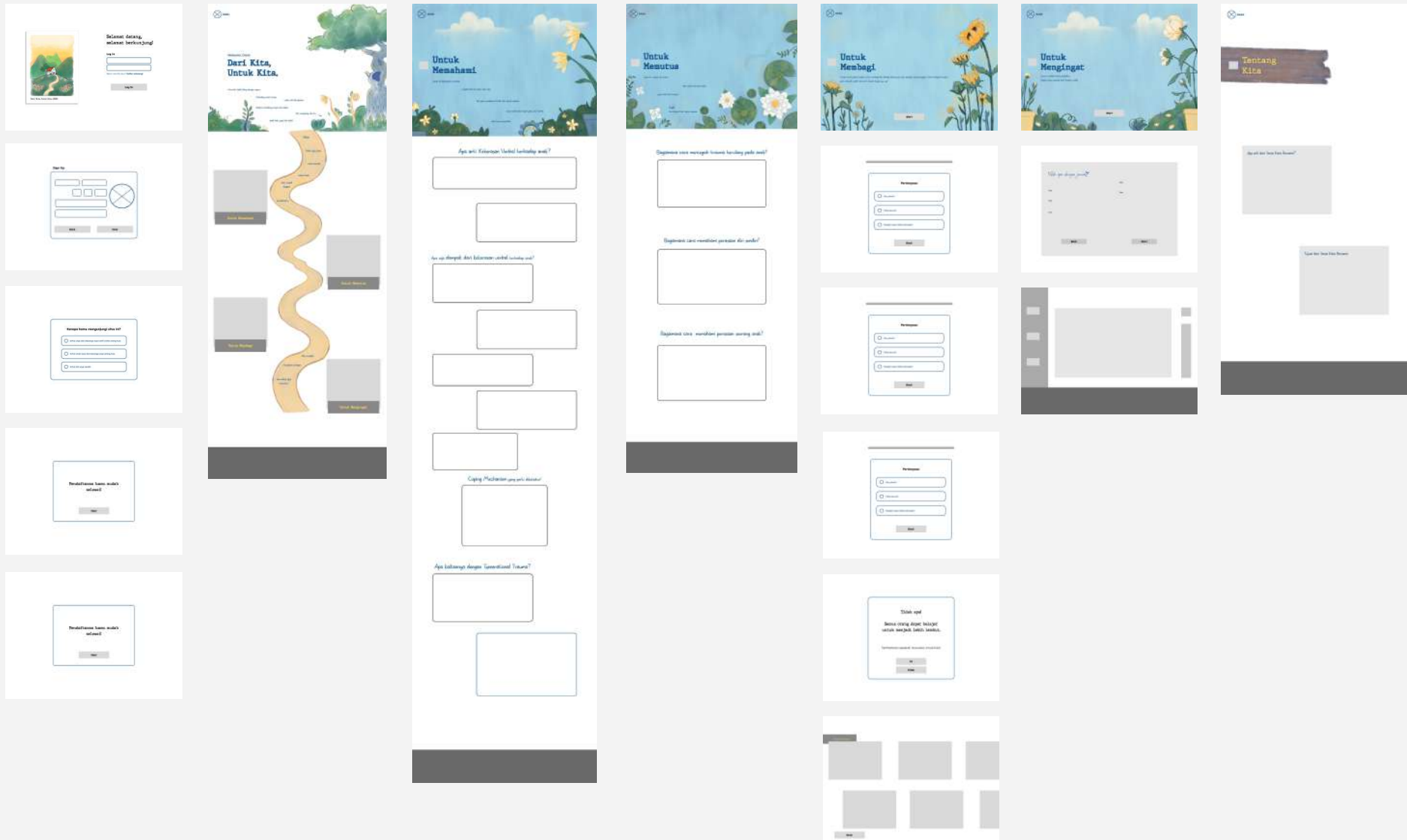


Lexend Medium (16px)

Pada perancangan ini, penulis menggunakan 3 typeface. Berikut adalah typeface yang digunakan dalam perancangan tersebut. Body text dalam beberapa bagian di halaman informasi digunakan secara campuran untuk kebutuhan emphasis pada bagian-bagian yang paling perlu diingat pada informasi.



# Low Fidelity



# Grid System



Grid yang digunakan dalam perancangan website ini adalah **Desktop Grid**.

Berikut adalah ukuran grid yang digunakan pada halaman website.

**Gutter: 20pt**

**Column: 12pt**

**Margin: 50pt**

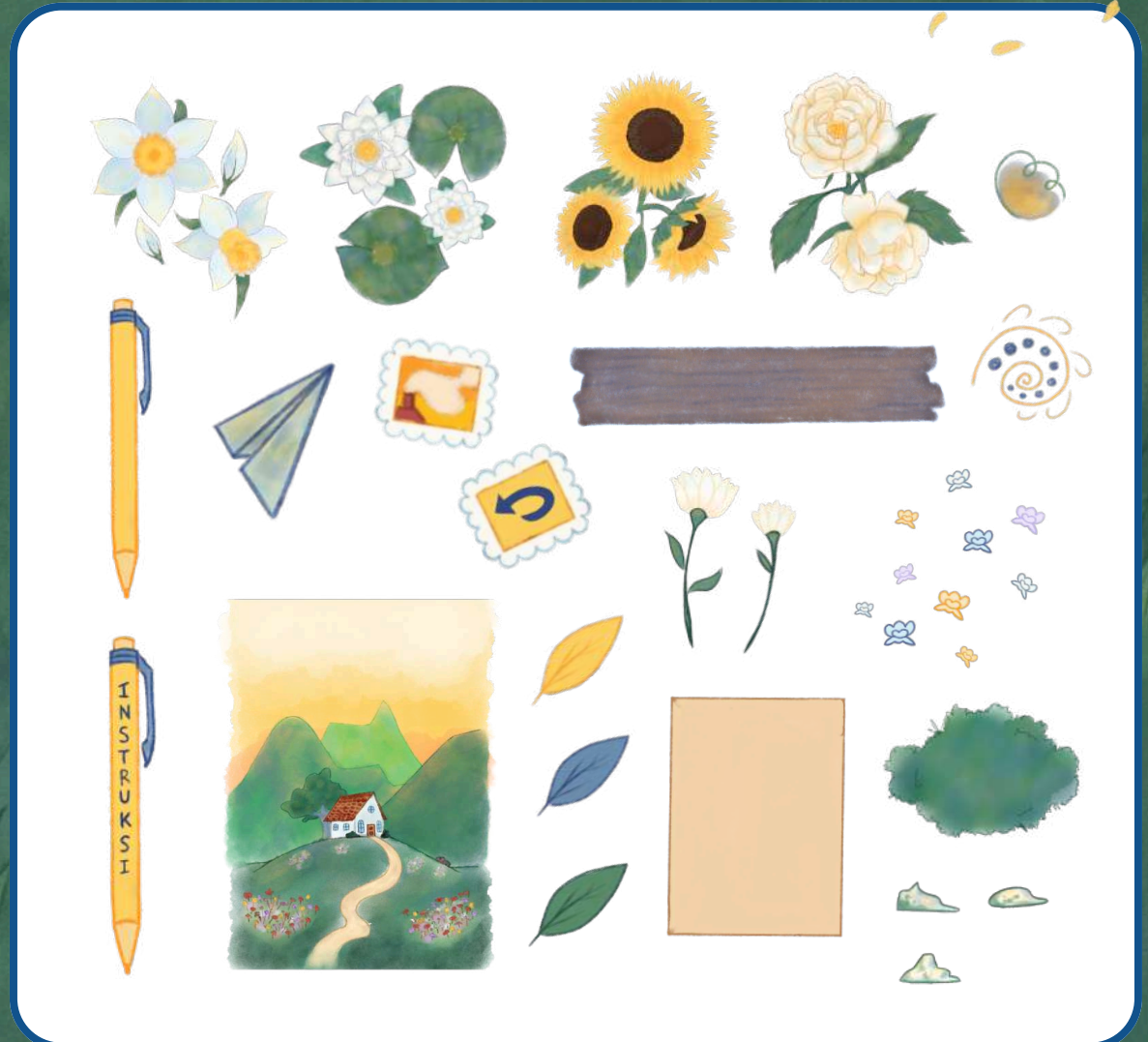
Base ukuran dari website adalah dengan lebar 1440px dengan tinggi 1024px.



# Ilustrasi

Berikut adalah ilustrasi yang digunakan dalam perancangan. Ilustrasi menggambarkan elemen-elemen dari dunia nyata seperti buku, kertas, dan tumbuhan.

Beberapa ilustrasi digunakan sebagai tombol dan sebagai dekorasi dalam perancangan. Warna yang digunakan adalah gabungan dari warna utama dan beberapa menggunakan warna sekunder untuk menyatu secara harmonis.



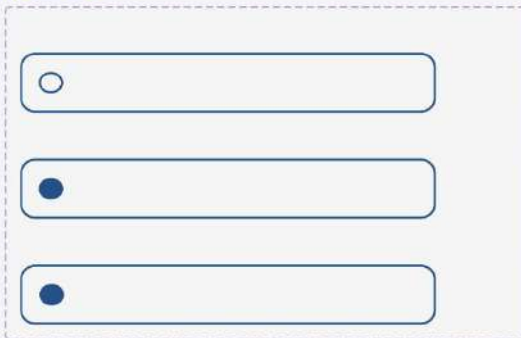


# Button

## Button Utama

Berikut adalah button utama yang digunakan dalam perancangan dalam media informasi website Semai Kata Bersama.

### Choice box



Button untuk pilihan pada halaman interaktif 'Untuk Membagi'.



Variasi CTA Button untuk kembali di halaman interaktif dalam perancangan.

- Before hovering
- While hovering
- Clicked state

### START BUTTON



- Before hovering
- While hovering
- Clicked state

### BACK BUTTON



- Before hovering
- While hovering
- Clicked state

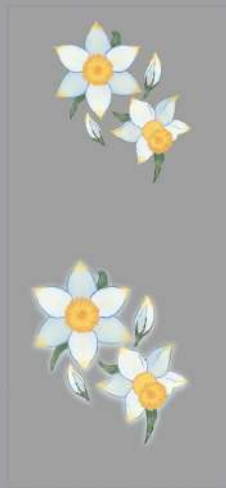


# Button

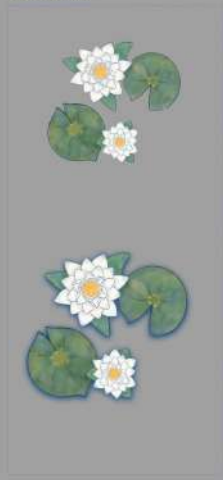
## Button Lainnya

Berikut adalah button yang hadir dalam perancangan dalam bentuk ilustrasi dan text dalam perancangan.

❖ Daffodil Button



❖ Lotus Button



❖ Sunflower Button



❖ Peony Button



— Before hovering

— While hovering

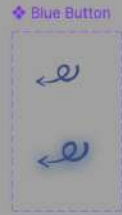
Button untuk membawa ke halaman informasi dan interaktif pada website.

'Untuk Memahami'



❖ Scroll back

'Untuk Memutus'



❖ Blue Button

— Before hovering

— While hovering

CTA Button untuk kembali ke beranda dan scroll button untuk kembali ke halaman paling atas.

'Untuk Membagi'

'Untuk Mengingat'

❖ Tentang Kita



❖ Sumber



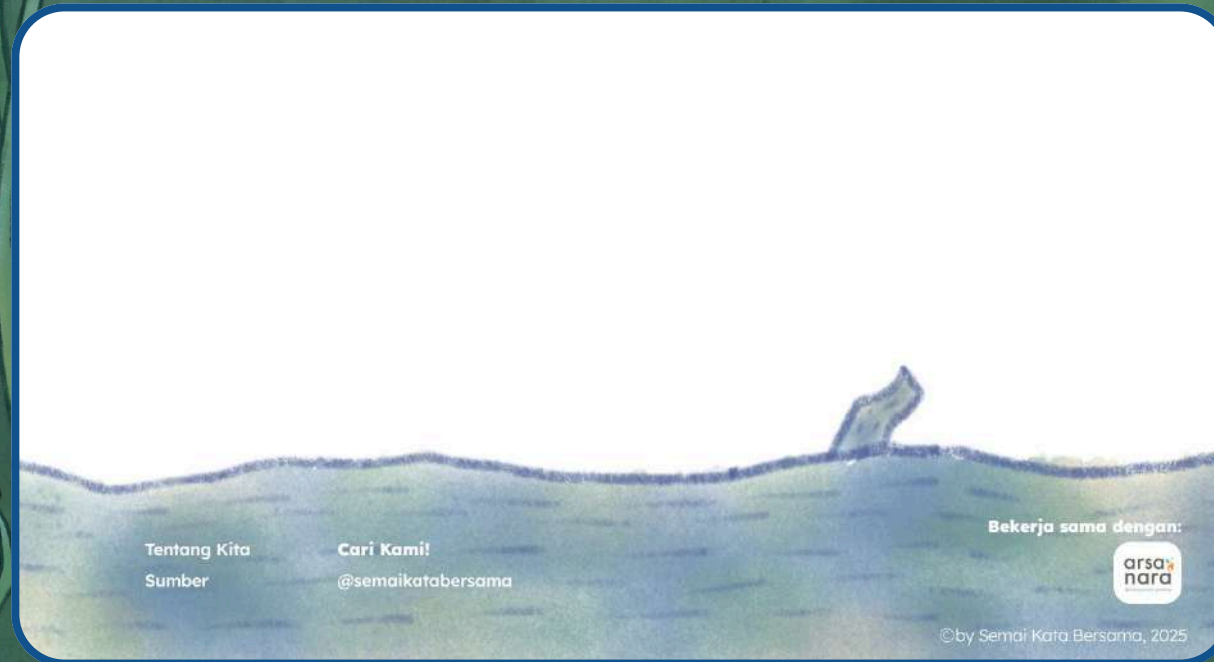
— Before hovering

— While hovering

Button yang hadir pada bagian footer.



## Footer



Footer dalam website memiliki dua opsi, 'Tentang Kita' dan 'Sumber'.

'Tentang Kita' membawa pengguna kepada halaman 'Tentang Kita'. Tujuan tombol tersebut sama dengan tombol bagian paling atas beranda yang berada di bawah judul website.

'Sumber' membawa pengguna kepada halaman dari mana sumber-sumber informasi yang dimuat di dalam website ini berasal.

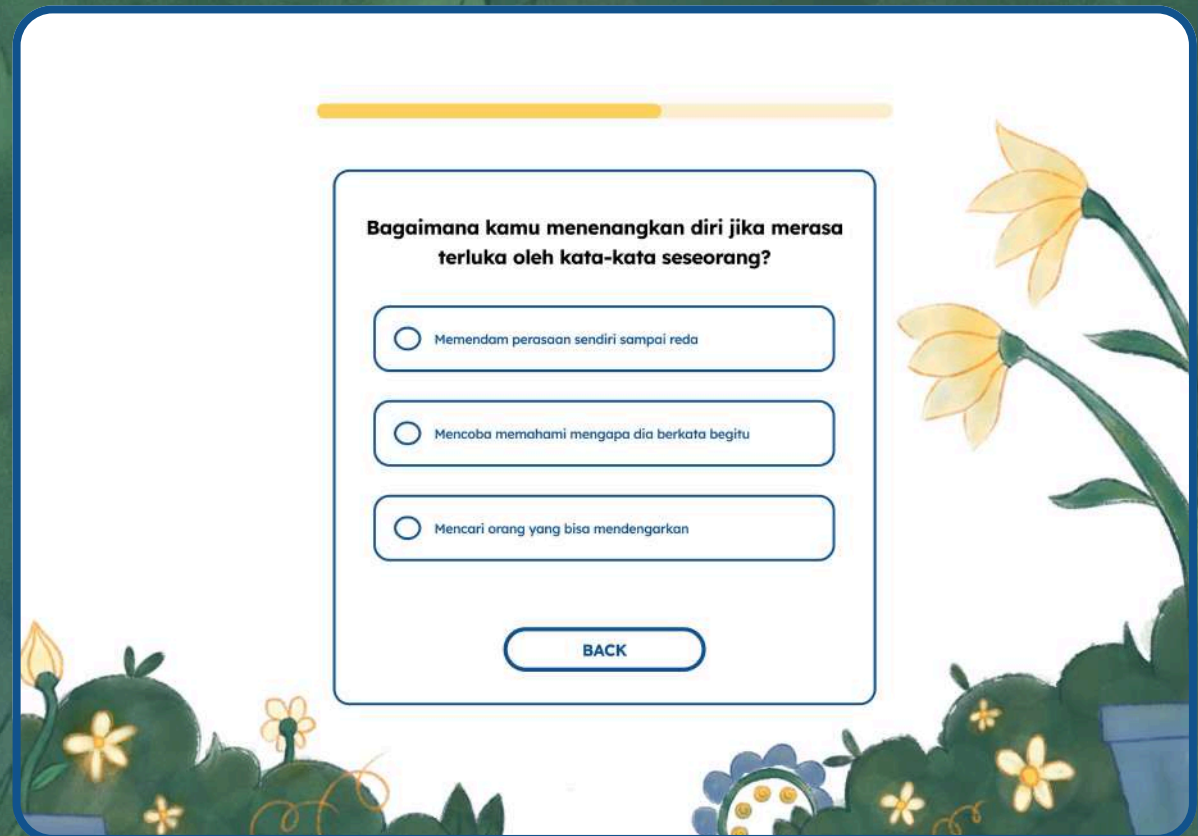
Footer juga memiliki informasi mengenai akun sosial media dari website.



## Interactive Quiz

Interactive Quiz merupakan salah satu interaksi yang hadir di dalam perancangan. Interaksi ini berupa pertanyaan-pertanyaan kecil berjumlah 3 buah pertanyaan untuk refleksi mengenai fenomena kekerasan verbal secara pribadi dan juga reaksi emosional.

Setiap jawaban tidak membawa ke akhir yang berbeda-beda dan akan berakhir ke halaman interaktif berikutnya.



Bagaimana kamu menenangkan diri jika merasa terluka oleh kata-kata seseorang?

- ☐ Memendam perasaan sendiri sampai reda
- ☐ Mencoba memahami mengapa dia berkata begitu
- ☐ Mencari orang yang bisa mendengarkan

BACK

# Anonymous Interaction

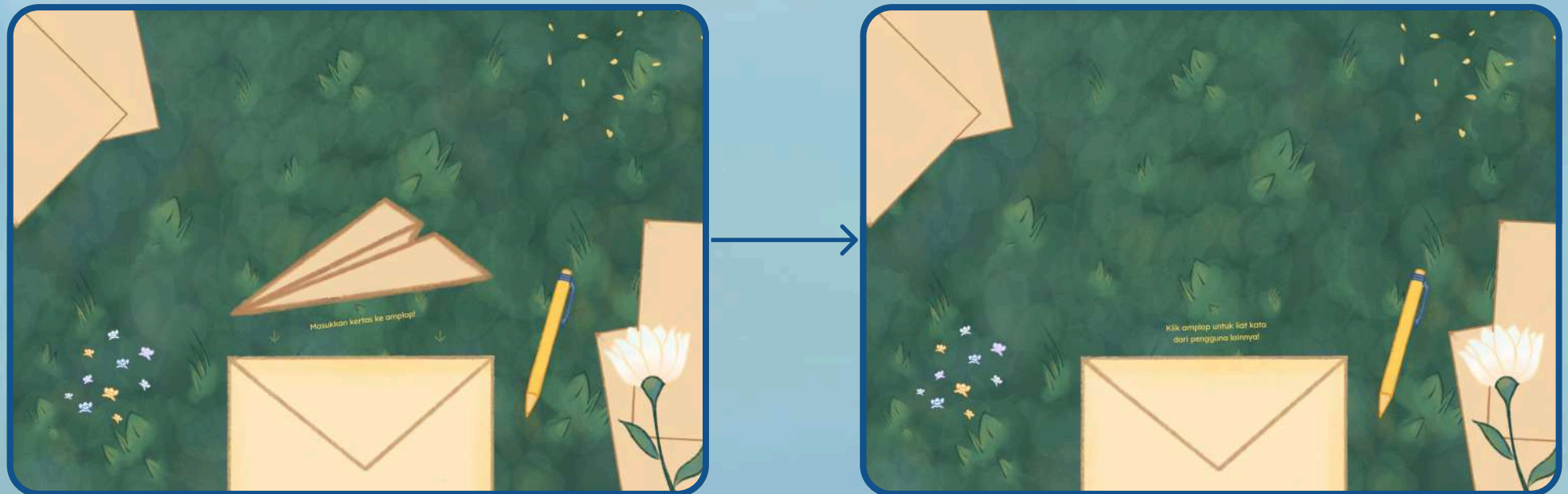
**Anonymous Interaction** pada perancangan ini hadir dalam bentuk memberikan pesan secara anonim. Interaksi ini bagi para pengguna untuk menyebarkan pesan untuk pengguna lainnya atau sebagai pengingat untuk diri sendiri .

Halaman berikutnya adalah dimana pengguna dapat melihat pesan dari pengguna lainnya namun tetap secara anonim.



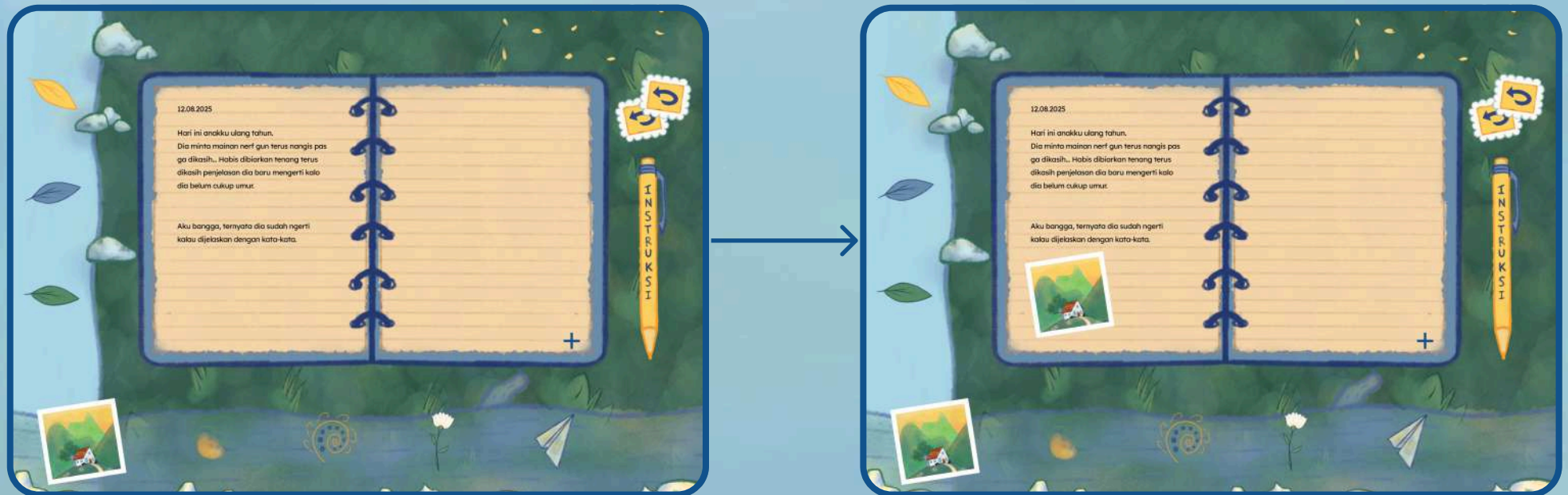


## Drag & Drop



Fitur **Drag & Drop** pertama berada setelah interaksi Anonymous Interaction. Fitur ini berada dengan bentuk interaksi dengan kertas yang telah digunakan untuk menulis pesan, lalu kertas tersebut akan berubah menjadi pesawat kertas yang akan dimasukkan ke dalam amplop dengan cara menarik pesawat kertas ke arah amplop.

## Drag & Drop



Fitur **Drag & Drop** kedua berada di dalam fitur Online Diary. Pada dekorasi, jurnal bisa ditambahkan stiker-stiker dengan cara melakukan Drag & Drop dari stiker ke arah halaman buku yang ingin ditambahkan.

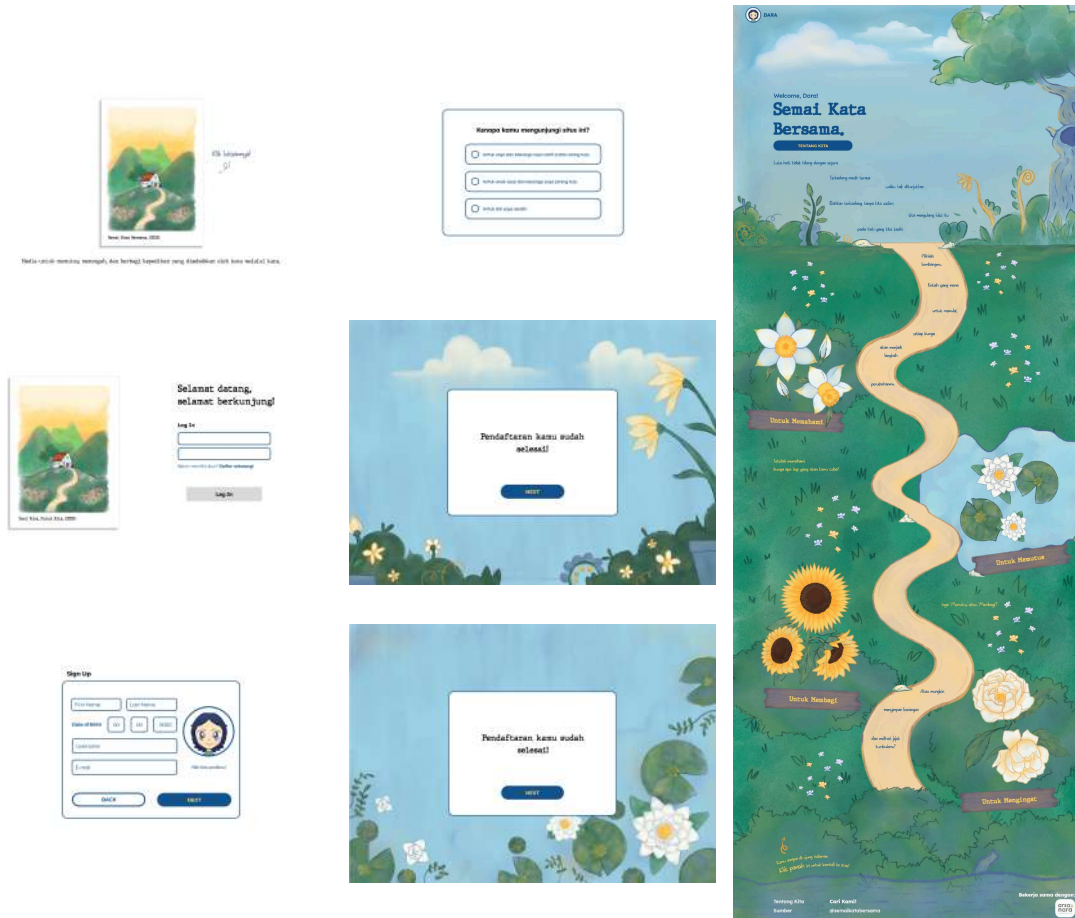


## Online Diary

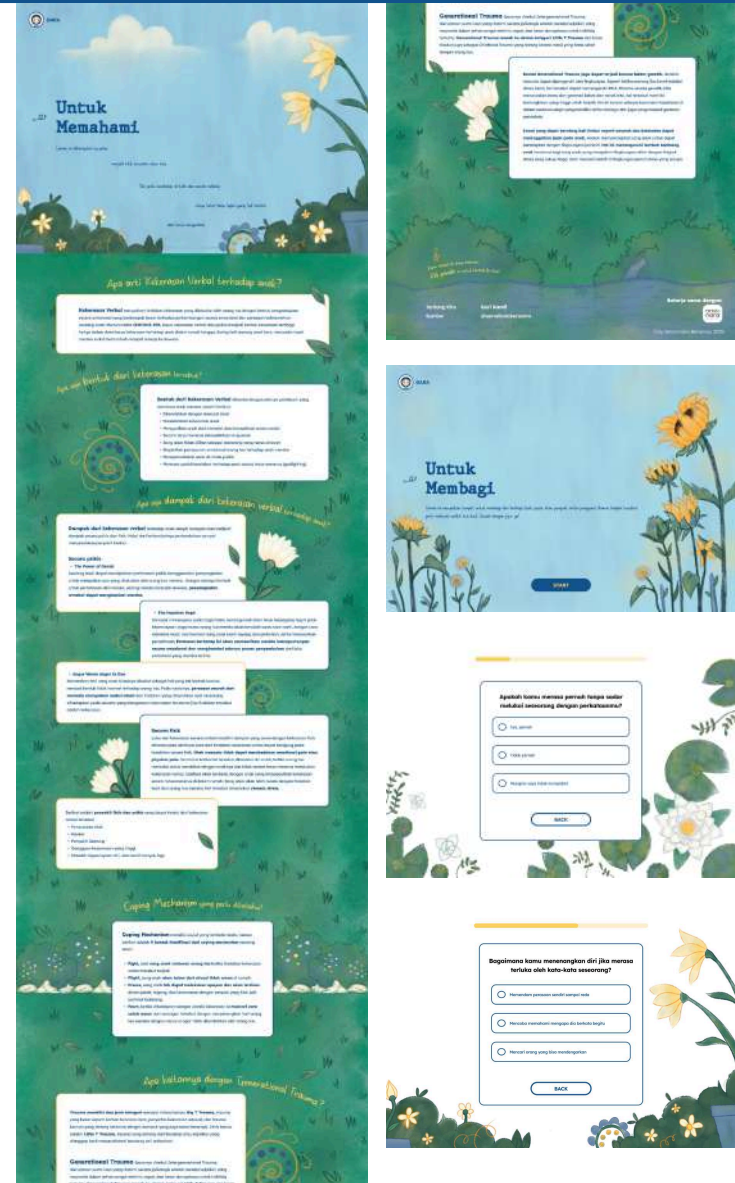
Fitur **Online Diary** menjadi fitur interaksi bagi para pengguna untuk menulis apapun secara sesuka hati. Pengguna juga dapat mengganti warna dari sampul jurnal dan menambahkan dekorasi sesuai keinginan mereka pribadi.



# Media Utama

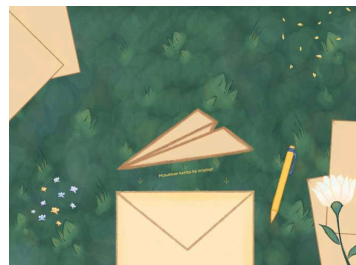


Berikut adalah High Fidelity website yang telah dirancang berdasarkan Low Fidelity yang telah dilampirkan di atas.





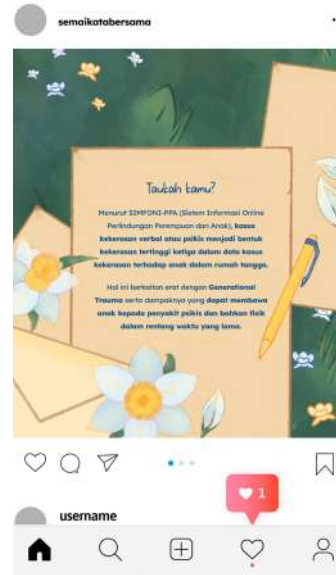
# Media Utama





# Media Sekunder

## Instagram Post - Feed (1080x1350px)



## Bookmark (192x576px)



## Instagram Post - Story (1080x1920px)



## Artwork Card (136x193px)



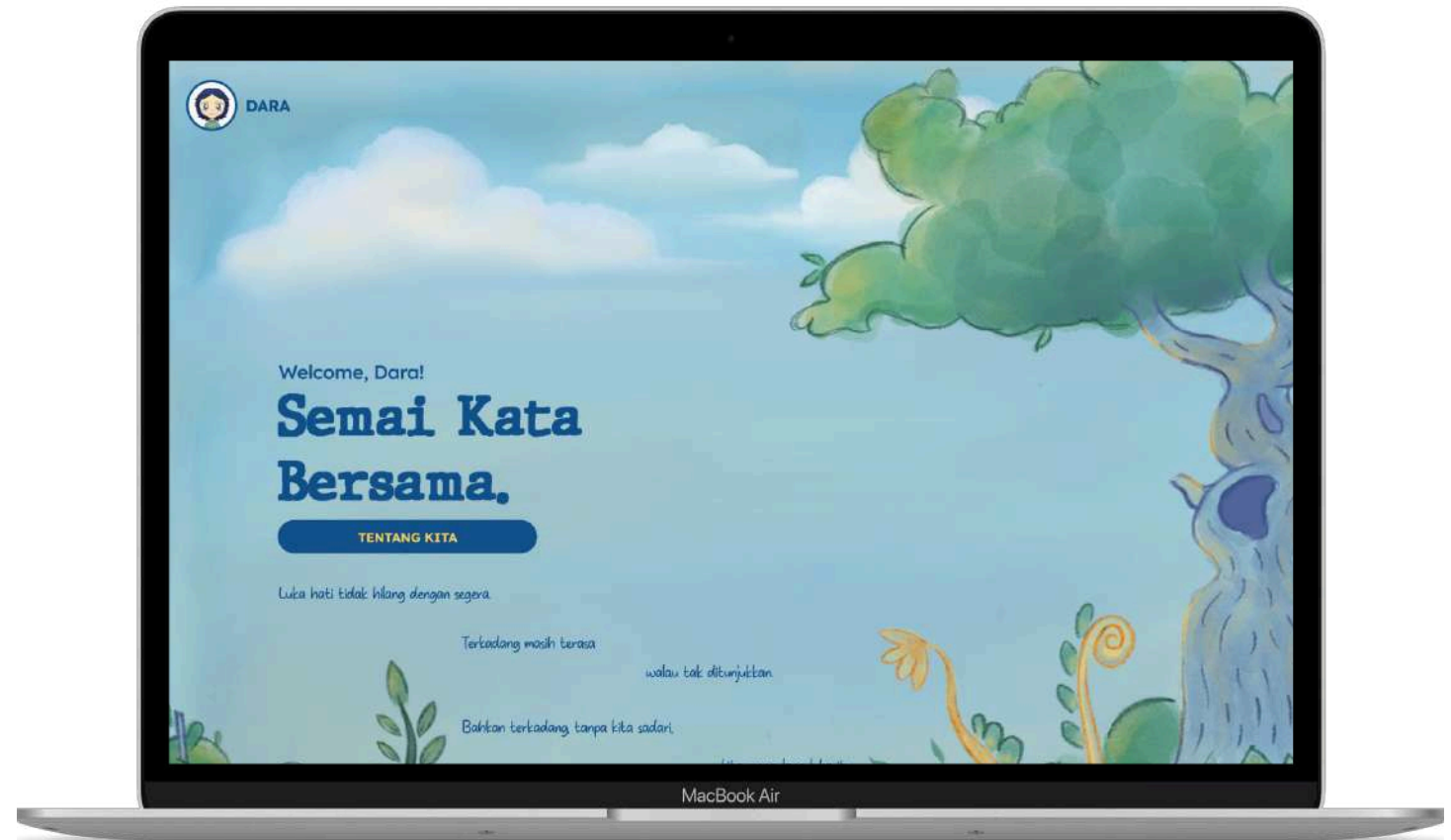
## Stiker (10x10cm)







# Semai Kata Bersama.



PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI KEKERASAN VERBAL TERHADAP ANAK  
UNTUK MENCEGAH GENERATIONAL TRAUMA

ERICA DORTUA OLIVIA PASARIBU - 00000072560



Semai Kata Bersama. (2025)



**dkv**  
desain  
komunikasi  
visual  
umn