

## KONSEP PERANCANGAN PUSAT EDUKASI SOSIAL REMAJA DENGAN PENDEKATAN SENSORI

**Elisse Moudy Seraphima, Parmonangan Manurung, Maria Kinanthi**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana

Jl. dr. Wahidin Sudirohusodo No. 5-25, Yogyakarta 55224 Telp 0274 563929

Email: elisse.seraphima@students.ukdw.ac.id

### Abstrak

*Perundungan merupakan masalah serius yang marak ditemui dan dilakukan remaja di Indonesia sehingga perlu ditindaklanjuti secara serius. Kehadiran sarana edukasi dan penyuluhan bagi peningkatan kepedulian masyarakat terutama remaja terhadap kasus perundungan, dan sebagai bentuk dukungan bagi korban yang mengalami trauma merupakan hal penting. Oleh sebab itu, kebutuhan pusat edukasi sosial remaja terkait perundungan menggunakan pendekatan arsitektur fenomenologi berbasis sensori guna berorientasi pada pengalaman sadar korban. Pusat edukasi dirancang memiliki 2 fungsi utama yaitu sebagai gallery, dan trauma center. Gallery memiliki fungsi edukasi dengan menceritakan pengalaman dan perasaan korban perundungan melalui pengalaman meruang yang dihadirkan pada sequence sehingga pengunjung dapat merasakan secara langsung perasaan korban bukan hanya melalui gambaran visual. Sementara, trauma center adalah fasilitas bagi korban perundungan yang mengalami trauma dan membutuhkan pendampingan para ahli (psikolog) sehingga korban mendapatkan sesi konseling dan melakukan berbagai kegiatan yang dapat membantu mereka untuk menyembuhkan traumanya. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Konsep perancangan yang berorientasi pada pengalaman korban sehingga fasilitas yang ditawarkan dapat memenuhi kebutuhan sebagai upaya edukasi dan pemulihan traumatik. Metode penelitian yang digunakan adalah wawancara dengan calon pengguna dan melalui kuesioner dengan korban perundungan. Hasil penelitian ini adalah adanya perbedaan konsep desain yang bertolak belakang antara ke-2 fungsi bangunan, trauma center dengan desain yang mengutamakan kenyamanan pasien demi terwujudnya pemulihan traumatik dan gallery yang menghadirkan suasana meruang dengan mengangkat penggambaran dari perasaan depresi, gelisah dan ketakutan dari korban sebagai media edukasi.*

**Kata kunci:** *cyberbullying; fenomenologi; perundungan; sensori; trauma center*

### Pendahuluan

*Bullying* atau perundungan pada remaja merupakan tindakan negatif yang mengekspos seseorang secara berulang. Tindakan tersebut dilakukan secara sengaja dengan tujuan melukai atau menciptakan kondisi tidak menyenangkan. Perundungan tidak hanya dilakukan secara fisik, tetapi juga melalui perkataan, serta mimik dan gestur (Olweus, 1997). Olweus mengungkapkan bahwa siswa atau kelompok siswa yang mengalami perundungan umumnya memiliki kelemahan, baik secara fisik maupun mental. Pelaku perundungan merupakan siswa yang lebih kuat dibanding korban. Dengan demikian, perundungan mengandung 3 kriteria yakni, tindakan agresif, dilakukan berulang dan terjadi pada kaum lemah.

Berdasarkan data PISA 2018, Indonesia menjadi salah satu negara rawan kasus perundungan. Tingginya kasus perundungan di Indonesia menempatkan Indonesia pada peringkat ke 5 dari 78 negara dengan kasus perundungan terbanyak di dunia (Schleicher, 2019). Hampir 40% siswa di Indonesia mengaku pernah menjadi korban perundungan berulang di lingkungan sekolah. Selain 34% menjadi korban perundungan sosial, 27% lainnya mengalami perundungan fisik (Balitbang Kemendikbud, 2019). Berdasarkan data KPAI, dalam rentang waktu 2011 – 2019 diterima 37.381 aduan kekerasan pada, 2.473 kasus di antaranya terjadi di sekolah dan media sosial. Kasus perundungan mengalami kecenderungan peningkatan (KPAI, 2020). Data KPAI lainnya menyebutkan 84% siswa pernah mengalami kekerasan di sekolah. Sebagian pelaku dilaporkan adalah guru atau pegawai sekolah (KPAI, 2017).

Apakah di tahun 2021 Indonesia benar-benar mengalami tren penurunan pada kasus perundungan? Data tren kasus perundungan berubah dari sebelumnya dilakukan secara langsung menjadi perundungan secara daring melalui media elektronik maupun dunia maya atau yang lebih akrab disebut dengan *cyberbullying*. Berdasarkan data

UNICEF (2020) di Indonesia terjadi tren kenaikan kasus *cyberbullying*. UNICEF melaporkan dalam survei platform pada tahun 2019 terkait keterlibatan anak muda terdapat 45% dari 2.777 responden remaja usia 14-25 tahun pernah mengalami *cyberbullying*. Hal ini sejalan dengan survey Microsoft yang menunjukkan bahwa Indonesia menjadi negara paling tidak ramah dalam bersosial media di Asia Pacific per Mei 2021 dengan 54% dari 503 responden pengguna internet pernah mengalami tindakan tidak menyenangkan atau serangan negatif di internet (Burhan, 2021). Microsoft mengungkap peningkatan terjadi selaras dengan peningkatan akses internet akibat berbagai aktivitas yang mulai dilakukan secara daring semasa kenaikan kasus Covid-19. Anak-anak secara tiba-tiba diwajibkan mampu mengoperasikan *gadget* dan internet demi kepentingan pembelajaran jarak jauh dan berakhir dengan menggunakan media sosial untuk tetap dapat berhubungan dengan rekan sebaya. Di lain sisi tidak semua anak siap menghadapi kondisi ini sehingga mayoritas belum mengetahui batasan penggunaan media sosial dan belum dapat memilah tindakan baik dan buruk.

Tindak perundungan merupakan hal yang patut ditindaklanjuti dan dianggap serius. Meskipun tindak perundungan dilakukan secara verbal tanpa adanya kekerasan fisik namun hal ini tetap dapat mengakibatkan gangguan psikis bagi korban di antaranya berupa: perasaan tidak nyaman dan terisolasi dari lingkungan sekitar, penurunan harga diri, dan bahkan depresi secara berkepanjangan yang dirasakan oleh para korban dan hal dapat menjadi sangat berbahaya karena berdasarkan penelitian pada tahun 2010, 20% responden korban *cyberbullying* pernah berpikir secara serius untuk mengakhiri hidup dengan bunuh diri (Hinduja & Patchin, 2010, dalam Rahayu, 2012), dan berdasarkan data dari Kementerian Sosial di tahun 2015 setidaknya 40% dari kasus bunuh diri pada anak disebabkan oleh kasus perundungan (Syah, 2015). Bagaimana jika perundungan juga dilakukan melalui kekerasan fisik? Hal ini berpotensi merenggut nyawa dari korban.

Berdasarkan berbagai referensi di atas, peningkatan kepedulian dan kepekaan terhadap kasus perundungan membutuhkan pusat edukasi sosial remaja yang mengangkat tema perundungan dapat menjadi salah satu sarana penyuluhan bagi masyarakat khususnya remaja. Pusat edukasi sosial remaja dengan pendekatan sensori dipilih karena dapat menyediakan hal baru dan menarik bagi pengunjung. Fasilitas memungkinkan pengunjung merasakan yang dirasakan para korban perundungan melalui pengalaman meruang yang dihadirkan melalui rangsangan sensori seperti tatanan instalasi, alur sirkulasi, perpaduan pemilihan warna, texture dan permainan pencahayaan. Dengan demikian diharapkan mampu memunculkan empati pengunjung terhadap perasaan korban perundungan. Di sisi lain, pengunjung diharapkan tergerak dan berani bertindak langsung dalam kehidupan sehari-hari dalam membantu korban. Selain itu pusat edukasi sosial remaja ini akan difasilitasi *trauma center* sebagai dukungan bagi korban perundungan melalui layanan konsultasi dari para ahli dan fasilitas lain yang mendukung pemulihan traumatik.

### Kajian Pustaka

Perundungan merupakan tindakan dilakukan perorangan atau kelompok sebagai wujud kepuasan diri pelaku dan menempatkan seseorang dalam keadaan tidak nyaman dan tertekan. Tindakan perundungan umumnya dilakukan secara berulang dan ditandai ketimpangan kekuatan dan kekuasaan antara pelaku dan korban (Olweus, 1997). Korban perundungan dapat mengalami luka fisik dan luka batin yang mendalam dan sulit dipulihkan (KPAI, 2020). Di sisi lain, siswa korban perundungan akan menghadapi permasalahan dalam akademik, di antaranya penurunan prestasi akademik. Oleh sebab itu, sekolah harus melakukan pencegahan terjadinya perundungan (Nadia et al., 2021).

Trauma merupakan keadaan dimana mental/jiwa merasa tertekan dan terluka sehingga membutuhkan orang lain untuk dapat membantu proses penyembuhan dengan melakukan konseling. Dalam proses penyembuhan trauma konseling terdapat 3 tahap yang dimulai dengan keterbukaan pasien untuk dapat menceritakan permasalahannya dan penanaman pemahaman eksistensi mereka oleh konselor, lalu dilanjutkan dengan penanaman pemahaman dan pandangan baru terhadap kehidupan, dan yang terakhir berfokus untuk mendorong pasien agar dapat menerapkan hasil dari konseling secara kongkrit (Corey, 2009, dalam Heriansyah, 2017)

Fenomenologi merupakan pendekatan desain yang memiliki empat konsep utama yaitu makna, intersionalitas, intersubjektifitas dan Phenomenologic hermeneutik yang membuat pendekatan desain ini memerlukan kajian yang mendalam untuk dapat memahami makna dari pengalaman yang akan diceritakan sehingga nantinya desain yang dihasilkan dapat memiliki kemampuan untuk seolah-olah dapat berkomunikasi dengan penggunanya terkait makna yang dikandung dalam desain tersebut. Untuk memperkuat pendekatan fenomenologi maka diterapkanlah arsitektur sensori dengan konsep utama untuk merangsang ke-5 panca indera dari pengguna bangunan sehingga dapat menghasilkan 9 aspek dalam atmosfer ruang berupa temperature, suasana interior, sirkulasi, komposisi material, ruang, akustik ruang, hubungan antara interior dan eksterior, skala, dan pencahayaan (Pallasma, 2009, dalam Anugrah & Lukman, 2020).

### Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan secara kualitatif, data primer diperoleh melalui survey terhadap calon pengguna *trauma center* (psikolog) sehingga desain akan sesuai fungsi, kebutuhan, dan mampu mendukung proses penyembuhan pasien. Data juga didapat berdasarkan kuesioner terhadap responden korban perundungan sehingga

mendapatkan informasi lain berdasarkan perspektif para korban sehingga diharapkan desain memiliki makna tidak hanya berasal dari asumsi semata. Di sisi lain, data sekunder berasal dari studi literatur dan studi preseden.

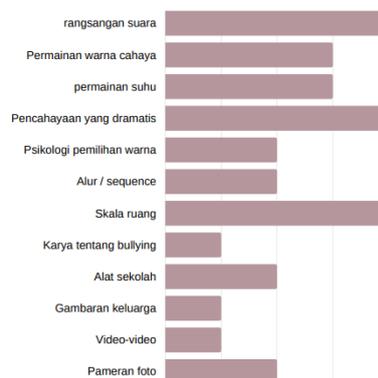
Kuesioner dibagikan secara *online* menggunakan metode *snowball sampling* secara berantai dari individu ke individu lainnya yang diduga memiliki pengalaman sebagai korban perundungan dan bersedia menceritakan pengalaman untuk dapat melihat lebih dalam perasaan dan gambaran dari korban perundungan.

Berdasarkan hasil kuesioner dapat disimpulkan bahwa mayoritas dari korban mengalami perundungan pada lingkungan sekolah pada umur 12–15 tahun dengan jenis bullying secara verbal. Efek traumatis paling banyak dirasakan adalah kehilangan kepercayaan diri dan perasaan cemas dan gelisah secara berlebihan. Responden juga mengutarakan jika perasaan menjadi pusat perhatian, berada di keramaian, dan suara yang keras dan berisik menjadi 3 hal paling banyak memicu trauma untuk datang Kembali. Selain itu dalam kuesioner juga mayoritas responden mengutarakan jika warna hitam dan merah merupakan symbol / warna / benda yang dapat menggambarkan perasaan responden sebagai korban perundungan.

Wawancara dilakukan untuk dapat mengetahui lebih detail terkait keperluan dan ekspektasi dari psikolog dan mahasiswa semester akhir jurusan psikologi sebagai salah satu calon pengguna *trauma center*. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa kenyamanan thermal dalam ruangan merupakan hal yang sensitive bagi pasien, remaja sebagai target utama tidak menyukai desain yang terlalu ramai, harus menghindari adanya pola / gambar / foto karena dapat memicu timbulnya trauma, meminimalisir prabotan / hal-hal yang mencolok dan dapat mengganggu konsentrasi pasien dalam ruang konsultasi, untuk membantu korban menenangkan diri dapat diadakan kegiatan seperti seminar dan workshop dengan komunikasi 2 arah.

Selain wawancara dengan korban dan calon pengguna trauma center, dilakukan juga wawancara singkat kepada calon pengunjung gallery dengan tujuan untuk mengetahui ekspektasi calon pengunjung terkait elemen perancangan yang dapat menjadi media pendukung untuk menyampaikan perasaan korban perundungan. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa rangsangan suara, pengaturan pencahayaan dan permainan skala ruang merupakan elemen-elemen yang paling banyak disebutkan oleh responden.

Tabel 1 Hasil wawancara calon pengunjung gallery



Karena itu pendekatan arsitektur fenomenologi berbasis sensori merupakan pendekatan yang paling cocok untuk digunakan dalam bangunan ini karena dengan pendekatan ini desain yang dihasilkan tidak hanya memperhatikan estetika saja namun juga menekankan makna didalamnya. Makna dalam desain dapat menjadi lebih kuat dan hidup dengan penerapan elemen-elemen sensori seperti pencahayaan, permainan warna, skala ruang, penggunaan material dan texture dalam sequence ruang yang dihadirkan. Sehingga setiap ruang yang dihasilkan dapat menghasilkan pengalaman ruang yang dramatis dan membawa pengunjung untuk turut merasakan pengalaman sedih, kecewa, bingung dan gelisah yang dialami oleh korban perundungan

### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data hasil wawancara terhadap calon pengguna *trauma center* didapatkan tiga poin utama yang harus diperhatikan dan mempengaruhi desain dari *trauma center* berdasarkan kebutuhannya yaitu:

1. Kenyamanan thermal, merupakan hal yang cukup sensitif bagi pasien trauma yang dapat mengganggu suasana hati. Karena itu sebagai respon maka ruang konsultasi akan didesain untuk dapat mengakses penghawaan alami dan buatan sehingga dapat menyesuaikan kenyamanan dari pasien. Selain itu penerapan area semi *outdoor* pada ruang tunggu dilengkapi taman dalam dan kolam untuk tetap menjaga suhu nyaman.
2. Penataan ruang dan zonasi, hal ini menjadi poin penting karena keadaan ruangan terlalu ramai dan berisik dapat memicu trauma korban untuk datang kembali, dan mayoritas korban merasa tidak nyaman saat menjadi pusat perhatian. Berdasarkan data tersebut, area *trauma center* diletakkan apada zona semi privat

dan ruang-ruang bersama didesain mengelilingi area konsultasi guna dapat menciptakan perasaan aman dan terlindung bagi pasien.

3. Konsep desain ruang, remaja sebagai target utama memiliki kecenderungan menyukai desain yang tidak terlalu ramai, menghindari adanya pola. Gambar, dan foto yang dapat memicu timbulnya trauma, dan ruangan dengan konsep yang hangat dapat membantu meningkatkan kenyamanan pasien. Karena itu sebagai responnya adalah meminimalisir ornament atau pola pada area *trauma center*, memaksimalkan pencahayaan alami, menggunakan desain yang lebih dinamis sehingga membuat pasien merasa lebih nyaman, dan menggunakan warna yang dapat memberikan efek tenang bagi pasien.

Desain harus mempertimbangkan perasaan meruang yang dirasakan para pengunjung dengan memperhatikan pendekatan fenomenologi berbasis sensor. Berikut merupakan point pertimbangan desain dalam fenomenologi.

Tabel 2 Poin Pertimbangan Desain Area Gallery

AREA GALLERY		
Konsep perasaan meruang	Ide penerapan	Faktor Pertimbangan
Kehilangan kepercayaan diri dan perasaan tidak berharga.	Melalui efek audio berisi kata-kata yang diucapkan pelaku.	Dapat membuat pengunjung merasakan jika berada di posisi korban yang terkena verbal bullying.
	Melalui tulisan, gambar, dan video.	Dapat menampilkan perkataan-perkataan yang dapat menyakitkan bagi korban <i>cyberbullying</i> .
	Memberikan penggambaran rumah dan keluarga.	Tidak semua korban memiliki tempat untuk bercerita yang mampu mendukung, sedangkan ini merupakan hal paling dibutuhkan korban.
	Penggambaran suasana yang biasa dialami korban.	Dengan penggambaran dari kejadian sehari-hari dapat membuat pengunjung menjadi lebih mudah untuk membayangkan perasaan dari korban.
Perasaan bingung & sulit untuk mengambil keputusan.	Melalui Skala ruang yang sempit.	Skala ruang yang terlalu kecil membuat pengunjung menjadi bingung untuk melakukan gerakan-gerakan tambahan sehingga memaksa mereka untuk melakukan hal yang dianggap "semestinya".
	Ruang gelap.	Ruang gelap membuat pengunjung kehilangan arah dan sulit untuk menemukan jalan.
	Memberikan halangan dalam <i>sequence</i> .	Halangan / rintangan dalam <i>sequence</i> dapat membuat pengunjung merasa bingung mengambil keputusan arah yang dituju.
	Perbedaan <i>leveling</i> ketinggian.	Dapat membuat pengunjung merasa kehilangan arah saat melalui <i>sequence</i> dengan berbagai <i>leveling</i> ketinggian
Takut, dan Depresi.	keramaian, suara yang terlalu keras / berisik.	Dapat memicu ketakutan dan ketidaknyamanan.
	Ruangan dengan skala sempit.	Membuat pengunjung merasa sesak dan tidak bebas.
	Ruangan dengan skala monumental.	Membuat pengunjung seolah-olah merasa kecil dan tidak berdaya.
	ruang yang terlalu sepi.	Dapat memicu rasa kesepian dan ketakutan.
	Menjadi pusat perhatian.	dapat menimbulkan perasaan tidak nyaman dan terintimidasi.
	Effek lighting.	Dapat meningkatkan suasana meruang yang disuguhkan
Effek suhu.	Suhu dapat berpengaruh pada perasaan dari pengunjungnya.	
Keluhan fisik (kelelahan, sakit).	Pengaturan <i>leveling</i> pada bangunan.	Dapat menciptakan perasaan jika pengunjung telah berjalan lebih jauh dari semestinya.

Temuan-temuan tersebut menjadi landasan dalam penyusunan konsep perancangan pusat edukasi sosial remaja, sehingga desain yang dihasilkan mampu berperan sesuai fungsi bangunan. Area *trauma center* direncanakan memiliki dua bangunan dengan fungsi dan desain berbeda. *Trauma center* sebagai sarana pemulihan bagi korban perundungan harus dapat menciptakan kesan aman dan menenangkan bagi pasien, karena itu area ini akan memiliki desain lebih dinamis karena mampu menciptakan rasa lebih tenang dan nyaman bagi pasien. Pembagian zonasi pada area ini akan sangat penting. Ruang privat seperti ruang konsultasi dan bilik konsultasi akan diletakkan di bagian paling belakang dari bangunan seolah-olah zona ini dilindungi oleh area bersama. Hal ini dilakukan untuk

meningkatkan perasaan aman dan kepercayaan dari pasien akan privasi dan keberadaan mereka di area ini dengan pertimbangan bahwa tidak semua pasien trauma siap bertemu orang baru. Ruang bersama akan didesain dengan bentuk melingkar untuk menghilangkan hirarki pada ruangan, sehingga pengguna akan merasa berada pada status yang sama dan secara tidak langsung membuat mereka merasa lebih dekat. Warna area ini akan didominasi oleh warna putih dengan aksen hijau dan biru yang mampu memberikan efek tenang bagi pengguna.

Tabel 3 Poin Pertimbangan Desain Area Trauma Center

AREA TRAUMA CENTER		
Konsep Perasaan Meruang	Ide Penerapan	Faktor Pertimbangan
Perasaan dekat dengan kelompok.	Membuat ruang bersama dan aula menjadi bentuk lingkaran.	Bentuk melingkar mampu menghilangkan hirarki yang ada dalam ruangan dan menimbulkan efek untuk mendekatkan pasien.
Meminimalisir rangsangan terhadap trauma.	Meminimalisir ornamen.	Ornamen / gambar tertentu dapat memicu traumatik muncul kembali.
	Rancangan desain lebih dinamis.	Dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dan meminimalisir perasaan tidak nyaman terhadap sudut-sudut yang terlalu kaku.
	Pemilihan penggunaan warna.	Setiap warna memiliki arti dan manfaat bagi penggunanya sehingga memilih warna yang dapat menenangkan dapat membantu dalam proses konseling
Menjaga <i>privacy</i> .	Bentuk bangunan dan zonasi.	Terdapat taman dalam yang dikelilingi bangunan lain pada area <i>Trauma Center</i> sebagai tempat <i>healing</i> dan perlindungan bagi korban yang masih belum dapat mengakses taman dalam dibagian luar bangunan dikarenakan trauma.
		Ruang-ruang bersama dibuat seolah-olah melindungi ruang private (ruang konseling dan bilik konseling) untuk meningkatkan perasaan aman dari pasien yang mungkin saja masih merasa takut dan malu untuk dilihat orang lain
		terdapat akses parkir kusus dan alur kedatangan yang hanya digunakan oleh pasien dan staff untuk meminimalisir adanya pertemuan dengan pengunjung umum.

Temuan-temuan tersebut menjadi landasan dalam penyusunan konsep perancangan pusat edukasi sosial remaja, sehingga desain yang dihasilkan mampu berperan sesuai fungsi bangunan. Area *trauma center* direncanakan memiliki dua bangunan dengan fungsi dan desain berbeda. *Trauma center* sebagai sarana pemulihan bagi korban perundungan harus dapat menciptakan kesan aman dan menenangkan bagi pasien, karena itu area ini akan memiliki desain lebih dinamis karena mampu menciptakan rasa lebih tenang dan nyaman bagi pasien. Pembagian zonasi pada area ini akan sangat penting. Ruangan privat seperti ruang konsultasi dan bilik konsultasi akan diletakkan di bagian paling belakang dari bangunan seolah-olah zona ini dilindungi oleh area bersama. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan perasaan aman dan kepercayaan dari pasien akan privasi dan keberadaan mereka di area ini dengan pertimbangan bahwa tidak semua pasien trauma siap bertemu orang baru. Ruang bersama akan didesain dengan bentuk melingkar untuk menghilangkan hirarki pada ruangan, sehingga pengguna akan merasa berada pada status yang sama dan secara tidak langsung membuat mereka merasa lebih dekat. Warna area ini akan didominasi oleh warna putih dengan aksen hijau dan biru yang mampu memberikan efek tenang bagi pengguna.

Berbeda dengan *trauma center*, area gallery akan memiliki desain lebih kuat dan tegas seolah-olah mengintimidasi sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan. Cerita akan dituangkan melalui penataan *sequence* dan desain ruang, dimana setiap ruangnya akan mengangkat tema yang berbeda sesuai dengan tingkat perasaan yang dirasakan korban. Pada area ini pengunjung akan merasakan perasaan meruang melalui pengaturan pencahayaan, akustik ruang, *texture*, pemilihan warna, pengaturan *leveling*, dan permainan skala dalam bangunan. Sehingga edukasi yang diberikan tidak sebatas gambaran visual saja, namun dapat membawa pengunjung merasakan perasaan korban secara langsung.

### Kesimpulan

Berdasarkan data dari studi pustaka dan hasil wawancara dan pertimbangan berbagai faktor, pasien trauma pada *Trauma Center* cenderung lebih sensitif dan membutuhkan ruang yang membuat pasien dapat merasa nyaman,

dan aman. Oleh sebab itu, dibutuhkan desain lebih dinamis dengan pembagian zona jelas dan konsep desain bersih yang meminimalisir adanya pola berlebihan, serta menghilangkan gambar-gambar atau foto untuk mencegah terpicunya trauma pada pasien. Area *gallery* membutuhkan desain lebih tegas dan dapat menarik minat pengunjung. Penataan *sequence* dengan konsep sensoris merupakan hal penting, *sequence* pada *gallery* dapat merepresentasikan perasaan korban ke pengunjung.

Saran bagi perancangan sejenis dengan orientasi pada kebutuhan calon pengguna adalah dengan melakukan wawancara atau menyebarkan kuesioner sehingga desain yang dihasilkan lebih tepat sasaran tidak hanya berasal dari tinjauan pustaka maupun pemikiran peneliti saja. Dengan melakukan wawancara atau kuesioner maka peneliti dapat memiliki pandangan baru yang mungkin tidak diketahui sebelumnya.

## Daftar Pustaka

- Anugrah, K.A. & Lukman, A.L. (2020). Sensory Design pada Arsitektur Sekolah Playgroup – TK Jagad Alit Waldorf, Bandung. *Jurnal RISA*, 04(04), 366-367. <https://doi.org/10.26593/risa.v4i04.3939.363-379>
- Balitbang Kemendikbud. (2019). Pendidikan di Indonesia Belajar dari Hasil PISA 2018. Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang Kemendikbud. Diakses dari <https://repositori.kemdikbud.go.id/16742/1/Laporan%20Nasional%20PISA%202018%20Indonesia.pdf> pada 20 November 2022.
- Burhan, F.A. (2021). “Riset Microsoft: Tingkat Kesopanan Warganet Dunia Turun Selama Pandemi”. Diakses dari <https://katadata.co.id/intannirmala/digital/60fa8c379b01d/riset-microsoft-tingkat-kesopanan-warganet-dunia-turun-selama-pandemi> pada Oktober 2022
- Heriansyah, M. (2017). Strategi Mengatasi Trauma pada Korban *Bullying* melalui Konseling Eksistensial. *Prosiding Seminar Dan Lokakarya Nasional Revitalisasi Laboratorium dan Jurnal Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum Bimbingan dan Konseling Berbasis KKNI*, 4-6 Agustus 2017, Malang. Diakses dari [https://repository.unmul.ac.id/bitstream/handle/123456789/1649/file\\_1031900007.pdf?sequence=1&isAllo wed=y](https://repository.unmul.ac.id/bitstream/handle/123456789/1649/file_1031900007.pdf?sequence=1&isAllo wed=y)
- KPAI. (2017). Kekerasan Anak di Sekolah Semakin Memprihatinkan. 23 November 2017. Diakses dari <https://www.kpai.go.id/publikasi/kekerasan-anak-di-sekolah-semakin-memprihatinkan> pada November 2022.
- KPAI. (2020). Sejumlah Kasus *Bullying* Sudah Warnai Catatan Masalah Anak di Awal 2020, Begini Kata Komisioner KPAI. 10 Februari 2020. Diakses dari <https://www.kpai.go.id/publikasi/sejumlah-kasus-bullying-sudah-warnai-catatan-masalah-anak-di-awal-2020-begini-kata-komisioner-kpai> pada November 2022.
- Nadia, Y., Nurhayati, S.R., & Wibowo, Y.S. (2021). Do bullying effect on student achievement in Indonesia? Analysis based on PISA 2018. *4th International Conference of Social Science and Education (ICSSED) 2020*, 229-234. <https://doi.org/10.2478/9788366675186-028>
- Olweus, D. (1997). Bully/victim problems in school: Facts and intervention. *European Journal of Psychology of Education*, 12(4), 495–510. <https://www.doi.org/10.1007/bf03172807>
- Rahayu, F. S. (2012). “Cyberbullying Sebagai Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Informasi”. *Jurnal Sistem Informasi*, 8(1) 22-31. Diakses dari <https://jsi.cs.ui.ac.id/index.php/jsi/article/view/321/296> pada 20 November 2022.
- Schleicher, A. (2019). PISA 2018: Insights and Interpretations. OECD. Diakses dari <https://www.oecd.org/pisa/PISA%202018%20Insights%20and%20Interpretations%20FINAL%20PDF.pdf> pada November 2022.
- Syah, M. H. (2015). Mensos: Bunuh Diri Anak Indonesia 40 Persen karena *Bullying*”. Diakses dari Mensos: Bunuh Diri Anak Indonesia 40 Persen karena *Bullying*. 09 November 2015. Diakses dari <https://www.liputan6.com/news/read/2361551/mensos-bunuh-diri-anak-indonesia-40-persen-karena-bullying> pada Juni 2022
- UNICEF. (2020). *Bullying in Indonesia: Key Facts, Solutions and Recommendations*. Diakses dari <https://www.unicef.org/indonesia/media/5606/file/Bullying%20in%20Indonesia.pdf> pada Juni 2022