

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN PUSAT EDUKASI SOSIAL REMAJA DENGAN PENDEKATAN SENSORI DI YOGYAKARTA



disusun oleh :

ELISSE MOUDY SERAPHIMA

61180273

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elisse Moudy Seraphima
NIM : 61180273
Program studi : Arsitektur
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PERANCANGAN PUSAT EDUKASI SOSIAL REMAJA DENGAN
PENDEKATAN SENSORI DI YOGYAKARTA”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 18 April 2023

Yang menyatakan



(Elisse Moudy Seraphima)

NIM.61180273

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN PUSAT EDUKASI SOSIAL REMAJA DENGAN PENDEKATAN SENSORI DI YOGYAKARTA

Diajukan kepada Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta
sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Arsitektur disusun oleh :

ELISSE MOUDY SERAPHIMA

61180273

Diperiksa di
Tanggal

: Yogyakarta
: 18 April 2023

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Dr. Parmonangan Manurung, S.T., M.T., IAI.

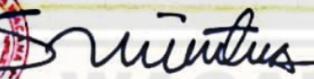

Maria Kinanthi Sakti Ning Hapsari, S.Ars., M.Ars.

Mengetahui

Ketua Program Studi

DUTA WACANA





Dr.-Ing. Sita Yulastuti Amijaya, S.T., M.Eng.

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Perancangan Pusat Edukasi Sosial Remaja dengan Pendekatan Sensori di Yogyakarta

Nama Mahasiswa : **ELISSE MOUDY SERAPHIMA**

NIM : 61180273

Mata Kuliah : Tugas Akhir **Kode** : DA8888

Semeser : Genap **Tahun** : 2022/2023

Program Studi : Arsitektur **Fakultas** : Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal : **28 Maret 2023**

Yogyakarta, 18 April 2023

Dosen Pembimbing 1



Dr. Parmonangan Manurung, S.T., M.T., IAI.

Dosen Penguji 1



Stefani Natalia Sabatini, S.T., M.T.

Dosen Pembimbing 2



Maria Kinanthi Sakti Ning Hapsari, S.Ars., M.Ars.

Dosen Penguji 2



Sriana Delfiati, S.T., M.Ars.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir :

PERANCANGAN PUSAT EDUKASI SOSIAL REMAJA DENGAN PENDEKATAN SENSORI DI YOGYAKARTA

adalah benar-benar hasil karya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan kaki dan Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari Tugas Akhir ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Yogyakarta, 18 April 2023



Elisse Moudy Seraphima

61180273

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat, kasih, dan penyertaan-Nya kepada penulis sejak awal menjadi mahasiswa arsitektur di Universitas Kristen Duta Wacana hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Pusat Edukasi Sosial Remaja dengan Pendekatan Sensori di Yogyakarta” yang tidak mungkin dapat selesai tanpa adanya penyertaan kasih-Nya kepada penulis.

Tugas akhir arsitektur ini terdiri dari 2 (dua) tahap utama yaitu tahap programming dan tahap studio. Hasil pada tahap pertama atau programming berisi dokumen info grafis yang berfungsi sebagai landasan dan konsep utama dalam perancangan. Sedangkan hasil pada tahap studio adalah hasil desain perancangan yang dibuat dalam bentuk poster, dokumen gambar kerja arsitektural, dan visualisasi 3D yang ditampilkan dalam bentuk gambar suasana dan video animasi.

Pada kesempatan ini, penulis hendak mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah ikut terlibat dan mendukung proses pengerjaan tugas akhir. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Tuhan Yesus kristus yang memberikan berkat dan selalu menyertai penulis selama berproses dalam pengerjaan tugas akhir.
2. Orang tua penulis yakni Kesuma Sulyantoro dan Lina Liedarsino yang selalui memberikan dukungan baik secara doa, moril maupun dalam bentuk materi.
3. Adik kandung penulis yakni Gilbert yang turut membantu dan mendukung penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir.
4. Bapak Parmonangan Manurung, Dr. ST., MT. dan Ibu Maria Kinanthi Sakti Ning Hapsari, S.Ars., M.Ars. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing serta memberikan banyak ilmu dan pandangan baru bagi penulis
5. Ibu Stefani Natalia Sabatini, S.T., M.T. dan Ibu Sriana Delfiati, S.T., M.Ars. selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan, dan pandangan baru bagi penulis.
6. 26 responden kuesioner online yang mau untuk berbagi cerita pada penulis terkait pengalamannya sebagai korban perundungan. Sehingga penulis dapat memahami lebih jauh tentang perasaan dan kebutuhan dari korban yang kemudian dapat penulis tuangkan dalam desain.
7. Narasumber sebagai calon pengguna yang mau untuk penulis wawancarai terkait kebutuhan, ekspektasi dan pantangan yang harus penulis perhatikan dalam desain.
8. Frezillia, Rico, John, Vava, Fred, Yeni, Angela, Evelyne, Kiki, Ilen, Bebe, dan Nita selaku teman-teman penulis yang berperan dan ikut membantu dalam proses pengerjaan tugas akhir.
9. Maggie selaku anjing manis yang selalu menemani dan membantu menghibur penulis.
10. Teman-teman arsitektur UKDW 2018

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki banyak kekurangan didalamnya. Karena itu penulis menerima dengan senang hati kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya. Demikian tugas akhir ini disusun, semoga dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 18 April 2023



Elisse Moudy Seraphima

61180273

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN

Halaman Judul	i
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi
Abstrak	viii
Abstract	ix
Kerangka Berfikir	x

BAB 1

Arti Judul	2
Latar Belakang	2
Fenomena	3
Permasalahan	4
Rumusan Masalah	4
Alur Pemilihan Pendekatan Desain	4
Metode Penelitian	4

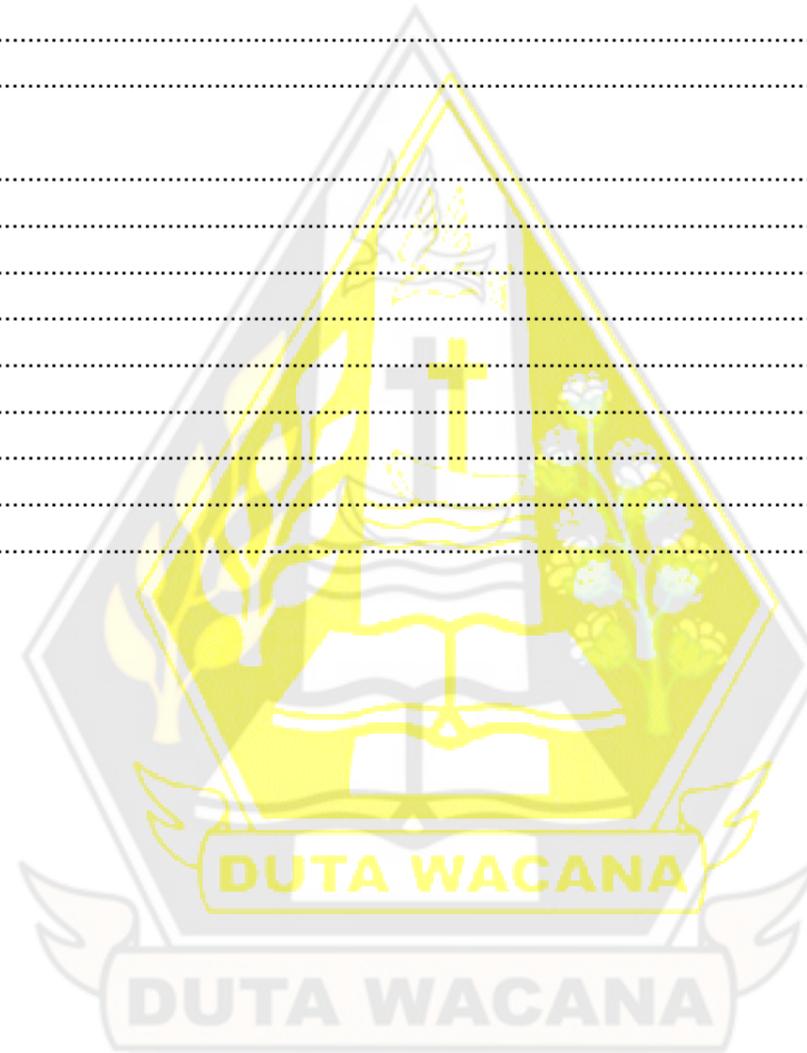
BAB 2

Studi Literatur Perundangan	6
Studi Literatur Area Pamer	7
Studi Literatur Pusat Konseling	7
Studi Literatur Pendekatan Arsitektur	9
Studi Preseden Fenomenologi	10
Studi Preseden Fungsional	13

BAB 3

Tinjauan Lokasi	17
Kriteria Pemilihan Site	18
Pemilihan Pendekatan Desain	18
Tinjauan Lokasi Alternatif	19
Profile Umum Site	20
Analisis Potensi Site	20

Analisis Mezzo	21
Analisis Iklim Mikro.....	26
BAB 4	
Klasifikasi Pengguna	28
Jam Operasional	29
Aktivitas Pengguna.....	29
Analisis Besaran Ruang	31
Hubungan Antar Area dalam Bangunan	33
Hubungan Ruang Mikro	34
BAB 5	
Skema Konsep Desain	36
Pengaruh Hasil Wawancara	36
Point Pertimbangan dalam Fenomenologi.....	37
Ide Desain	37
Konsep Ide Sequence Gallery	39
Skema Pertimbangan Alur Sequence Gallery.....	41
Ide Desain	42
Daftar Pustaka	43
Lampiran	44
Gambar Kerja	
Konsep dan Transformasi Desain	
Poster	
Hasil Wawancara	
Hasil Kuesioner	
Lembar Konsultasi	

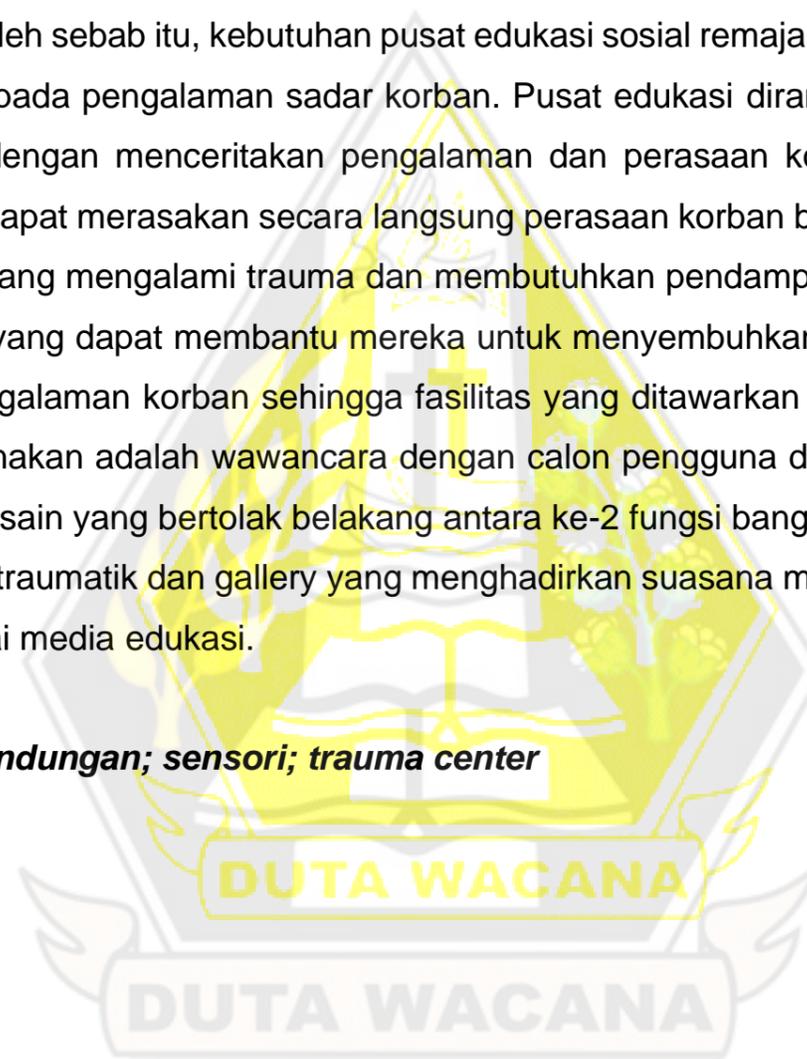


ABSTRAK

PERANCANGAN PUSAT EDUKASI SOSIAL REMAJA DENGAN PENDEKATAN SENSORI DI YOGYAKARTA

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

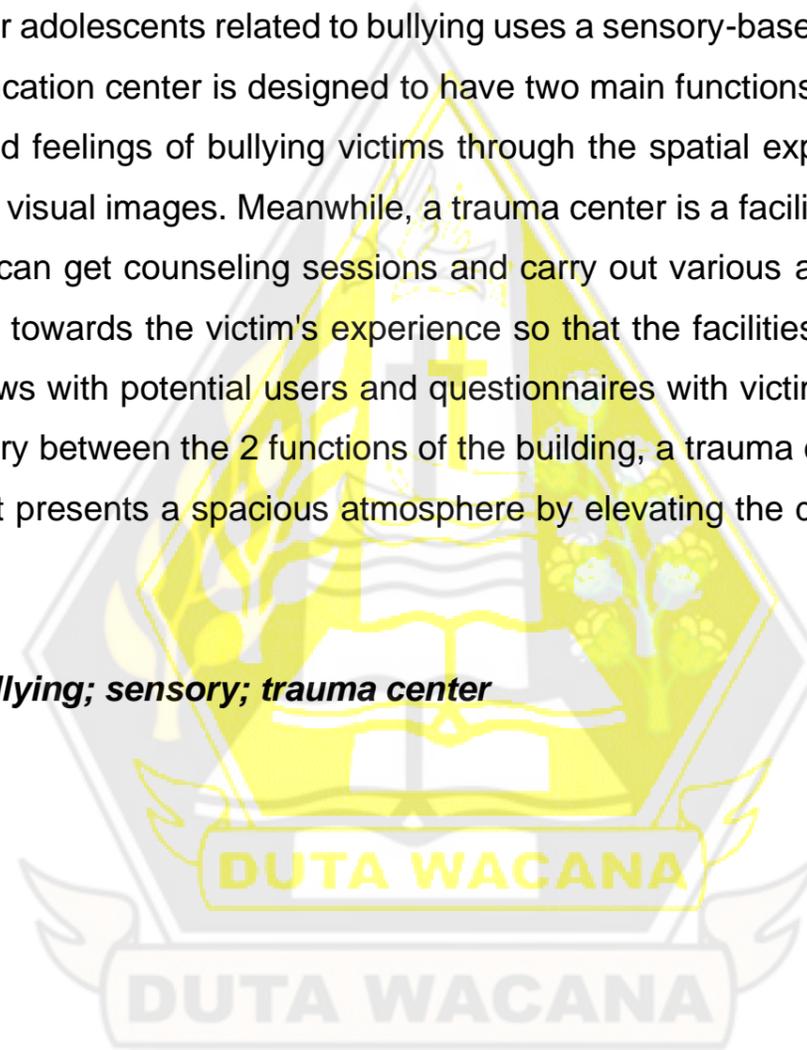


ABSTRACT

Design of Youth Social Education Center in Yogyakarta Using Sensory Approach

Bullying is a serious issue that is often found and practiced by teenagers in Indonesia, so it needs to be followed up seriously. The presence of educational and outreach facilities to increase public awareness, especially among youth, of cases of bullying and to support victims who have experienced trauma is important. Therefore, the need for a social education center for adolescents related to bullying uses a sensory-based phenomenological architectural approach to be oriented toward the victim's conscious experience. The education center is designed to have two main functions, as a gallery and as a trauma center. The gallery has an educational function by telling the experiences and feelings of bullying victims through the spatial experiences presented in the sequence so that visitors can directly feel the feelings of victims, not just through visual images. Meanwhile, a trauma center is a facility for victims of bullying who experience trauma and need the assistance of experts (psychologists) so they can get counseling sessions and carry out various activities that can help them heal their trauma. This study aims to produce a design concept that is oriented towards the victim's experience so that the facilities offered can meet the needs of traumatic education and recovery. The research method used was interviews with potential users and questionnaires with victims of bullying. The results of this study are that there are differences in design concepts that are contradictory between the 2 functions of the building, a trauma center with a design that prioritizes patient comfort for the realization of traumatic recovery and a gallery that presents a spacious atmosphere by elevating the depiction of feelings of depression, anxiety, and fear from victims as media education.

Keywords: *cyberbullying; phenomenology; bullying; sensory; trauma center*



KERANGKA BERFIKIR



BAB 1 PENDAHULUAN

A KERANGKA BERFIKIR

B ARTI JUDUL

C LATAR BELAKANG

D FENOMENA

E PERMASALAHAN

F RUMUSAN MASALA

G ALUR PEMILIHAN PENDEKATAN DESAIN

H METODE PENELITIAN

ARTI JUDUL

PUSAT

Berdasarkan KBBI, pusat adalah tempat yang letaknya di bagian tengah; titik yang di tengatengah benar (di bulatan bola, lingkaran); pusat; pokok pangkal atau yang menjadi pumpunan (berbagai-bagai urusan, dan hal); orang yang membawahkan berbagai bagian; orang yang menjadi pumpunan dari bagian-bagian.

<https://kbbi.web.id/pusat>

EDUKASI

Menurut Notoadmojo edukasi adalah pendidikan yang berarti suatu upaya yang telah direncanakan oleh seseorang agar dapat mempengaruhi orang lain, baik individu maupun kelompok dan juga masyarakat. Sehingga dengan adanya pendidikan ini mampu menjadikan sesuatu tersebut menjadi lebih baik.

Sumber : <https://hot.liputan6.com/read/5009948/edukasi-adalah-perihal-pendidikan-ketahui-jenis-dan-tujuannya>

SOSIAL

Menurut Keith Jacobs sosial adalah sesuatu yang dibangun dan terjadi dalam sebuah situs komunitas.

Sumber : <https://www.maxmanroe.com/vid/sosial/pengertian-sosial.html>

REMAJA

Menurut Piaget (dalam Hurlock, 1991), secara psikologis remaja adalah suatu usia dimana individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak seajar

Sumber : <https://www.indonesiastudents.com/pengertian-remaja-menurut-para-ahli/>

SENSORI

Dalam KBBI sensori / sensoris merupakan hal-hal yang berhubungan dengan pancaindra

Sumber : <https://kbbi.web.id/sensoris>

LATAR BELAKANG



Tingginya angka kasus perundungan / bullying di kalangan remaja dan marak terjadi di lingkungan sekolah.

Perundungan dapat menyebabkan gangguan psikologis, gangguan fisik dan depresi berkepanjangan hingga merenggut nyawa.

Perlu untuk ditindak lanjuti dan diberikan perhatian serius



1. Perlunya sarana edukasi dan penyuluhan sebagai tindakan preventif untuk meningkatkan kepedulian dan kepekaan masyarakat

pusat edukasi sosial remaja yang memiliki ruang yang mengangkat topik perundungan dengan pendekatan arsitektur fenomenologi berbasis sensori

Pengunjung dapat merasakan perasaan korban melalui perasaan meruang yang dihadirkan melalui runtutan sequence sehingga nantinya dapat memunculkan empati pengunjung

2. terdapat wadah bagi korban perundungan untuk dapat saling bercerita dan mendapatkan konsultasi dari pihak ahli

Terdapat pusat konseling kusus yang dilayani oleh para ahli

DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA SEBAGAI KOTA PELAJAR



Memiliki fasilitas pendidikan yang cukup lengkap



Kota dengan Kampus terbanyak di Indonesia



Banyak pelajar yang rela merantau untuk menimba ilmu



Permasalahan perundungan di lingkungan sekolah dan remaja akan sangat relevant dan mudah untuk ditemukan di daerah ini. Sehingga topik utama dari pusat edukasi ini dapat lebih mudah untuk diterima dan tersampaikan.

Trend Kasus Perundungan di Yogyakarta



2013

Yogyakarta menduduki peringkat 1 sebagai daerah dengan kasus perundungan tertinggi di Indonesia

Sumber : Kemendikbud



2018

179 kasus perundungan anak - remaja terjadi di Sleman

Sumber : DP3AP2KB Sleman



2019

21 % anak 13 -17 tahun di Daerah Istimewa Yogyakarta mengalami perundungan di sekolah

Sumber : UNICEF

AKTIVITAS DALAM BANGUNAN

UMUM



WISATA EDUKASI



SEMINAR

KORBAN



TERAPI KELOMPOK



PEMBCARA SEMINAR



KONSELING

FENOMENA

1 Masa Remaja

Fase transisi dari anak-anak menjadi dewasa

Terdapat fase perkembangan sosial

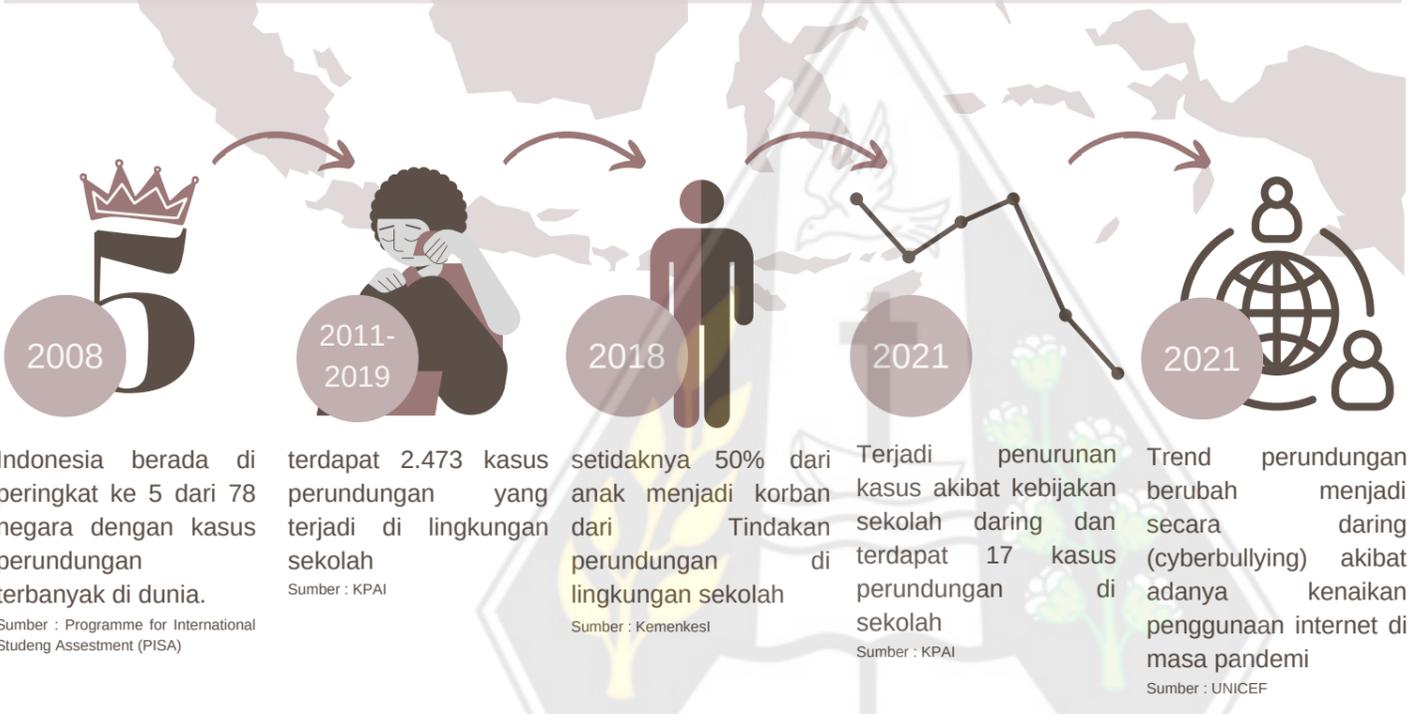
Remaja mencontoh trend dan kebiasaan oleh kelompok

pergaulan yang kurang baik dapat membawa penyimpangan sosial

Perundungan menjadi salah satu kasus penyimpangan sosial yang marak terjadi

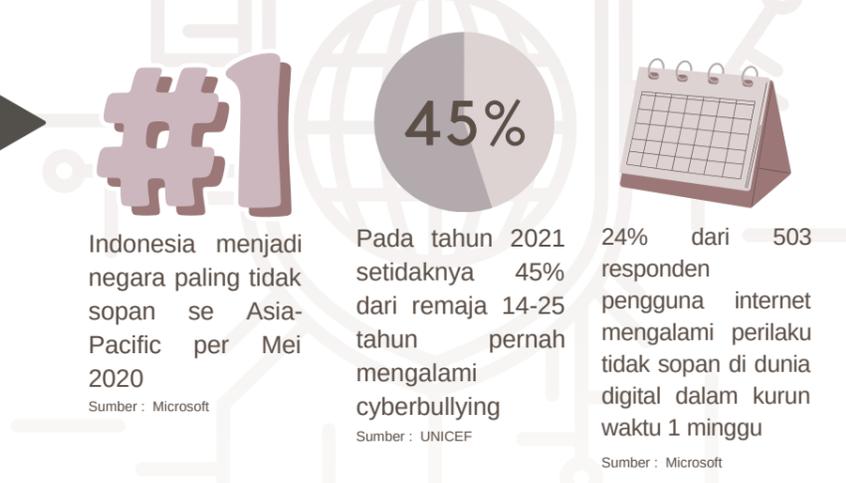
2 Trend Kasus Perundungan di Indonesia

Perundungan atau yang lebih akrab disebut dengan bullying menurut Olweus (1997) merupakan perilaku negatif yang dapat dilakukan dan dialami oleh siapa saja dan dapat menempatkan seseorang dalam keadaan tidak nyaman/terluka dan biasanya terjadi berulang-ulang yang ditandai dengan adanya ketidakseimbangan kekuasaan antara pelaku dan korban.



3 Cyberbullying di Indonesia

cyberbullying menurut Willard (2005) merupakan tindakan kejam yang dilakukan secara sengaja ditunjukkan untuk orang lain dengan cara mengirimkan atau menyebarkan hal atau bahan yang berbahaya yang dapat dilihat dengan bentuk agresi sosial dalam penggunaan internet ataupun teknologi digital lainnya.



4 Dampak Perundungan Bagi Korban

Perasaan gelisah, tidak aman dan nyaman

Adanya masalah Psikologis yang dapat berujung depresi secara berkepanjangan

Mengalami Keluhan fisik (sakit kepala, perut, ketegangan otot)

Memicu tindak kekerasan yang dilakukan oleh korban akibat perasaan yang dipendam

20 % dari responden yang mengalami cyberbullying pernah berfikir secara serius untuk mengakiri hidup. Sumber : Hinduja dan Patchin (2010)

Pada 2015 menurut Kemensos 40% kasus bunuh diri pada anak Indonesia disebabkan oleh bullying. Sumber : <https://www.liputan6.com/news/read/2361551/mensos-bunuh-diri-anak-indonesia-40-persen-karena-bullying>

Faktor Penyebab Kenaikan Kasus Cyberbullying pada Masa Pandemi

- 1 Pandemi Covid-19 mendorong peningkatan penggunaan internet dan media sosial
- 2 Anak-anak diwajibkan untuk dapat mengakses gadget dan internet
- 3 Pandemi Covid-19 mendorong peningkatan penggunaan internet dan media sosial
- 4 Terjadinya trend kenaikan kasus cyberbullying di Indonesia. pada 2021

PERMASALAHAN

Bagaimana rancangan pusat edukasi sosial remaja mampu menjadi salah satu sarana prefentif untuk mengurangi tingkat perundungan di Kota Yogyakarta. Pusat edukasi sosial remaja ini nantinya dapat memiliki 2 target utama yaitu bagi masyarakat umum berupa gallery yang dapat menceritakan perasaan dari para korban perundungan, dan bagi korban perundungan dimana tempat ini harus dapat menjadi wadah bagi korban sehingga mereka dapat berkumpul untuk saling menguatkan dan juga dapat mendapatkan konseling dari para ahli

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana Rancangan pusat edukasi sosial remaja yang berlokasi di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan fokus tema berupa perundungan dapat berhasil menyampaikan perasaan dari korban perundungan melalui gallerynya dan sekaligus dapat menjadi bentuk dukungan bagi korban perundungan.

ALUR PEMILIHAN PENDEKATAN DESAIN



METODE



BAB 5 KONSEP DESAIN

A SKEMA KONSEP DESAIN

B PENGARUH HASIL WAWANCARA

C POINT PERTIMBANGAN DALAM FENOMENOLOGI

D IDE DESAIN

E KONSEP IDE SEQUENCE GALLERY

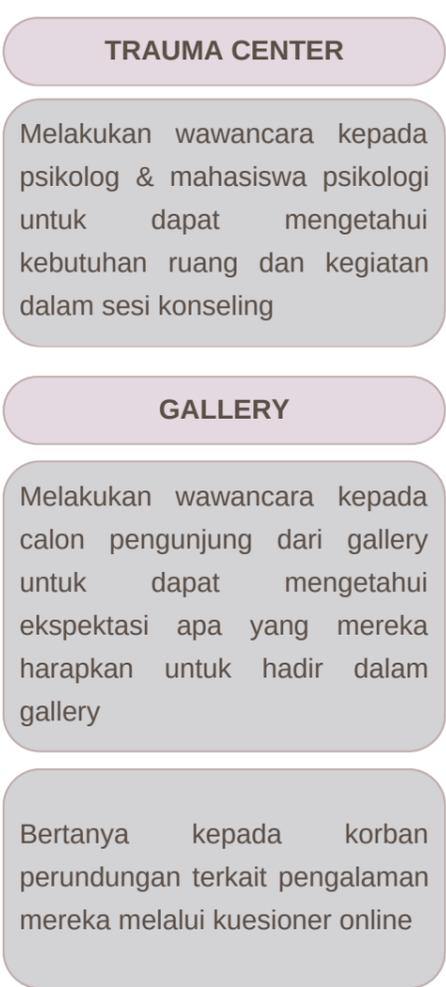
F SKEMA PERTIMBANGAN ALUR SEQUENCE GALLERY

G IDE DESAIN

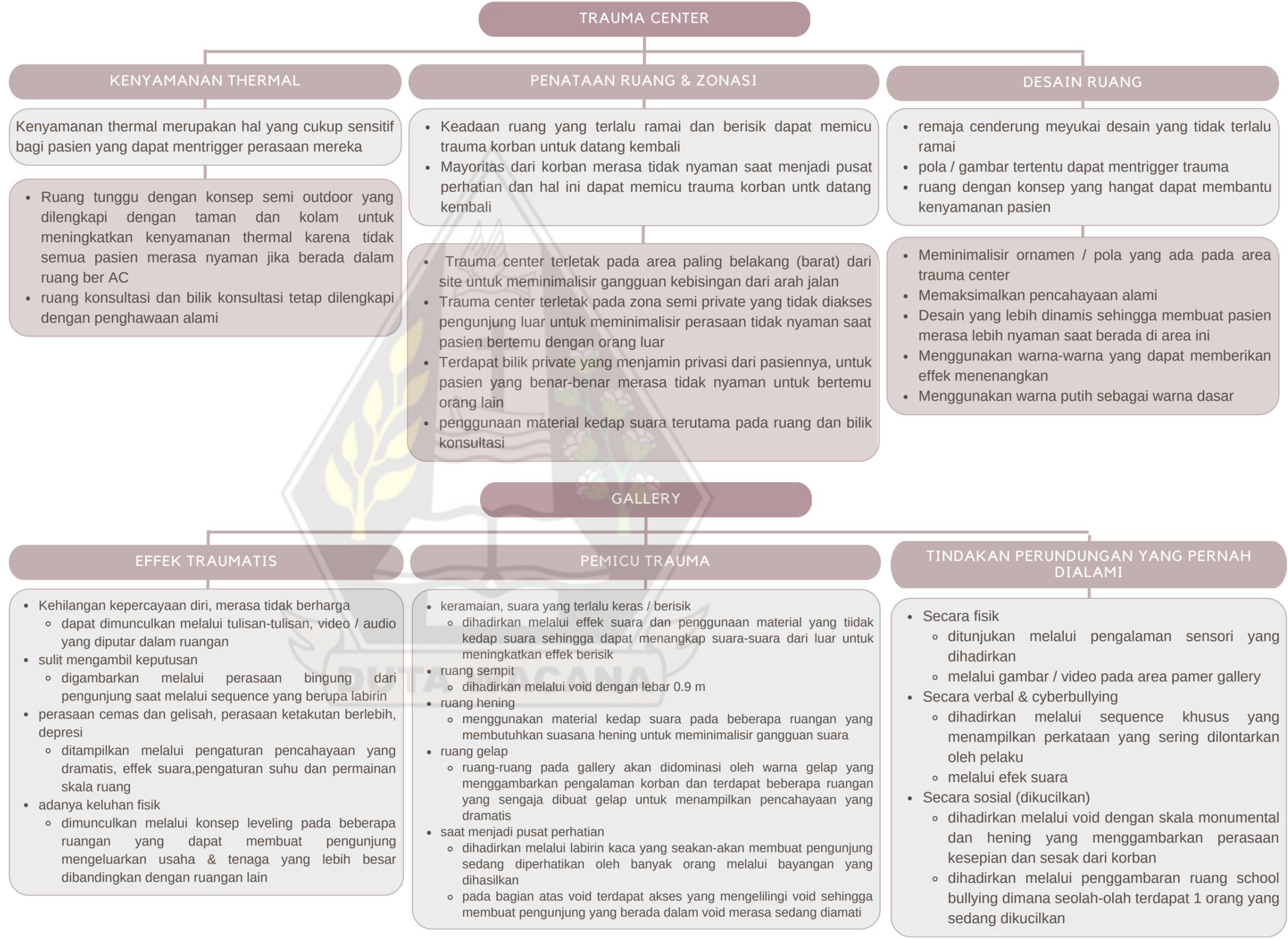
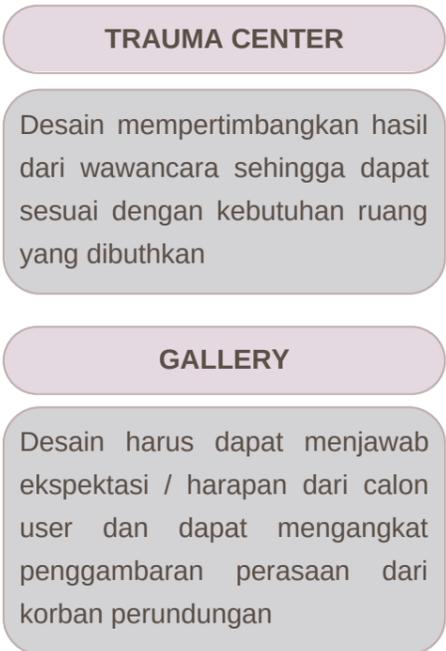
SKEMA KONSEP DESAIN

PENGARUH HASIL WAWANCARA

WAWANCARA CALON PENGGUNA



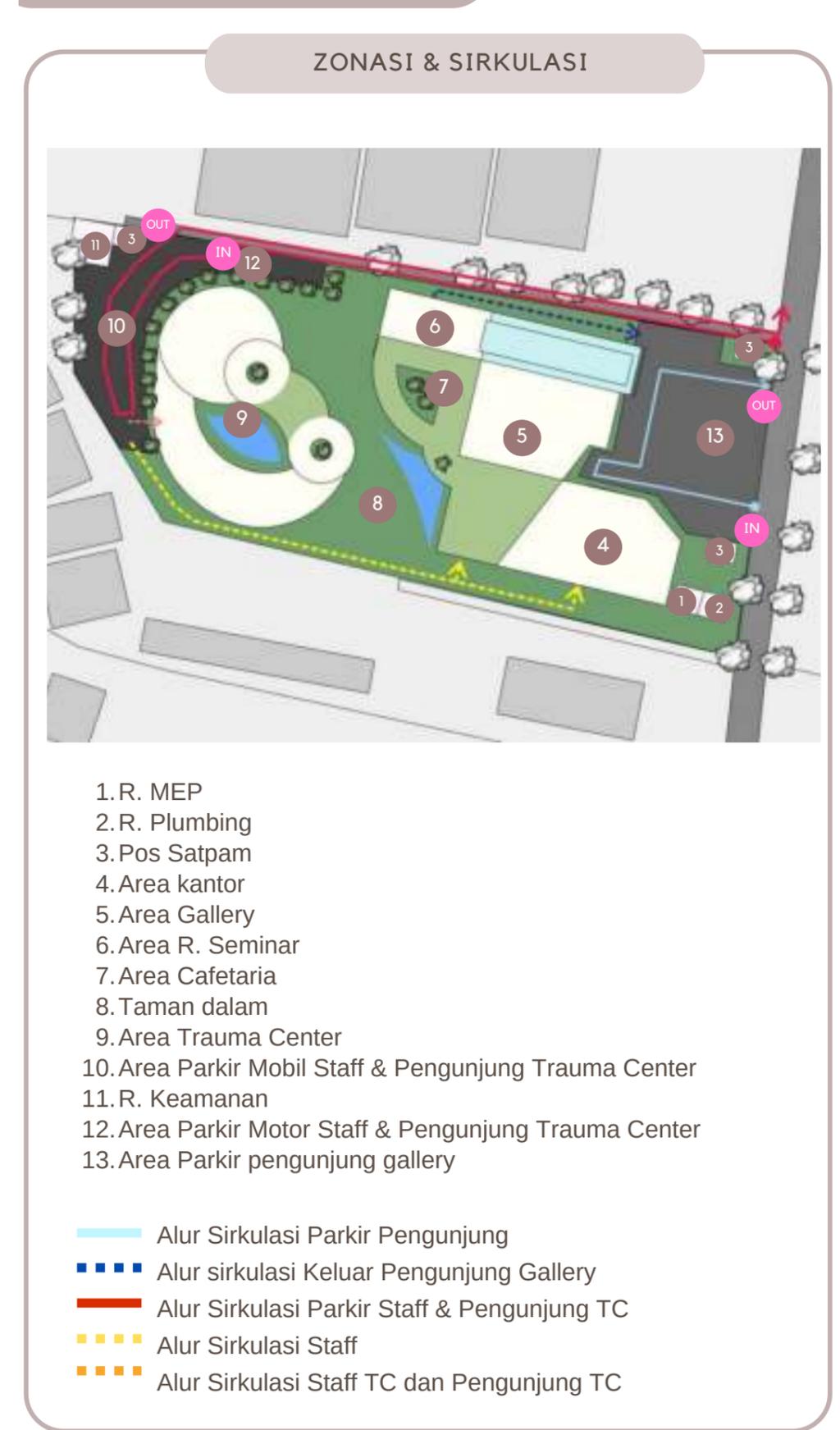
KONSEP DESAIN



POINT PERTIMBANGAN DALAM FENOMENOLOGI

IDE DESAIN

KONSEP PERASAAN MERUANG GALLERY	IDE PENERAPAN	ALASAN
kehilangan kepercayaan diri & perasaan tidak berharga	Melalui efek audio yang berisi hasutan	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 korban dari cyberbullying
	Memberikan penggambaran rumah yang biasanya terdapat keluarga	Tidak semua korban memiliki tempat untuk bercerita yang dapat menyuport mereka sedangkan ini merupakan hal yang paling dibutuhkan oleh korban
	Penggambaran suasana dari kejadian sehari-hari yang dialami oleh 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 unotuk melakukan gerakan-gerakan tambahan sehingga memaksa mereka untuk melakukan hal yang dianggap "semestinya"
	ruang gelap	Ruangan yang gelap membuat mereka kehilangan arah dan sulit untuk menemukan jalan
	Memberikan halangan dalam sequence	Halangan / rintangan dalam sequence dapat membuat pengunjung merasa bingung untuk mengambil keputusan akan arah yang mereka tuju
	Perbedaan leveling ketinggian	dapat membuat pengunjung merasa kehilangan arah saat melalui sequence dengan berbagai leveling ketinggian
Cemas, Takut, dan Depresi	keramaian, suara yang terlalu keras / berisik	Dapat memicu pengunjung untuk merasa takut dan tidak nyaman
	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 perasaan kesepian dan takut dari pengunjung
	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 leveling pada bangunan	dapat menciptakan perasaan jika pengunjung telah berjalan lebih jauh dari semestinya

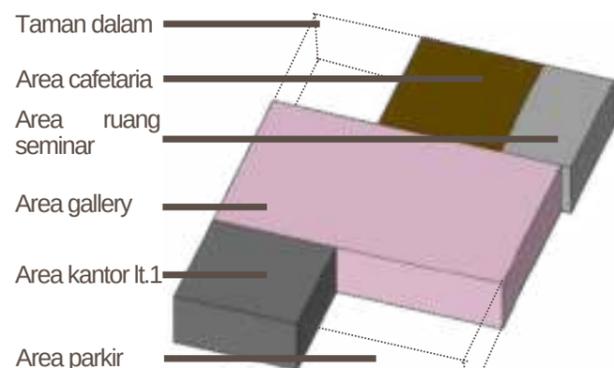


KONSEP PERASAAN MERUANG TC	IDE PENERAPAN	ALASAN
perasaan dekat dengan kelompok	membuat ruang bersama dan aula menjadi bentuk lingkaran	dengan bentuk melingkar maka dapat menghilangkan hirarki yang ada dalam ruangan dan dapat menimbulkan efek untuk mendekatkan pasien
Meminimalisir rangsangan terhadap trauma	Meminimalisir ornamen	ornamen / gambar tertentu dapat memicu trauma untuk muncul kembali
	Rancangan desain yang 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 privacy	bentuk bangunan	<ul style="list-style-type: none"> terdapat taman dalam yang dikelilingi oleh bangunan lain pada area tc sebagai tempat healing 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

IDE DESAIN

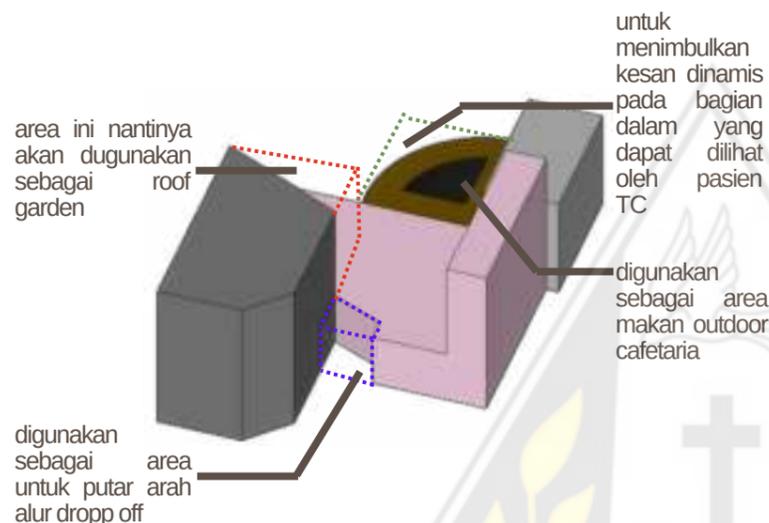
GLASS BOX AREA KANTOR, GALLERY, CAFETARIA, DAN R. SEMINAR

BENTUK DASAR



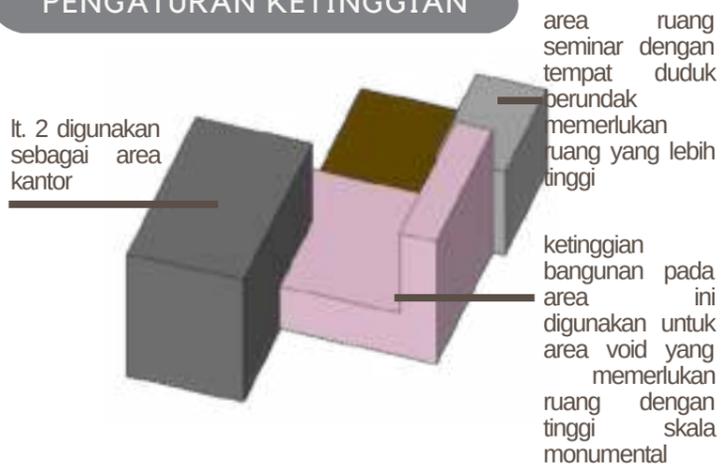
- area umum dan kantor diletakan pada bagian terdepan karena pada area ini tidak terlalu berimbas terhadap gangguan suara
- Area gallery dibuat lebih menjorok ke dalam untuk meminimalkan gangguan suara dari jalan
- cafetaria diletakan pada area belakang yang berdekatan dengan taman dalam agar pasien dari trauma center juga dapat mengkases area ini. dan juga agar area ini mendapat penghawaan dan penyinaran alami
- area seminar diletakan pada bagian belakang untuk meminimalisir gangguan suara dan merupakan sequence terakhir dari area gallery

PENGGURANGAN BENTUK



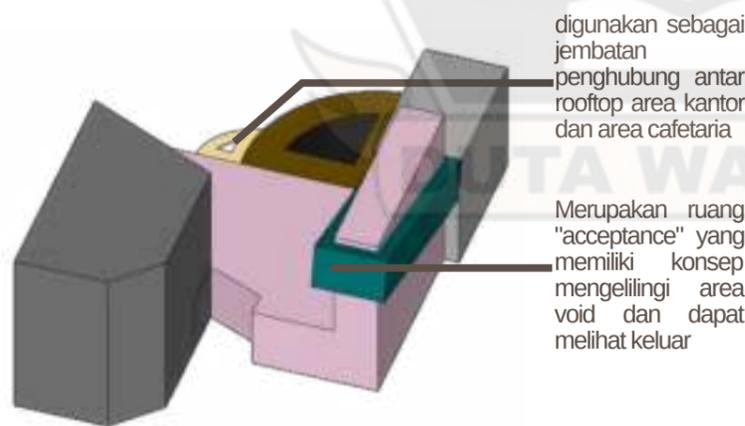
konsep area facade depan memiliki image yang kuat dan tegas yang memiliki banyak sudut pada facadenya berbeda dengan area TC dengan konsep yang dinamis untuk mengikuti tema dari fungsi bangunan

PENGATURAN KETINGGIAN



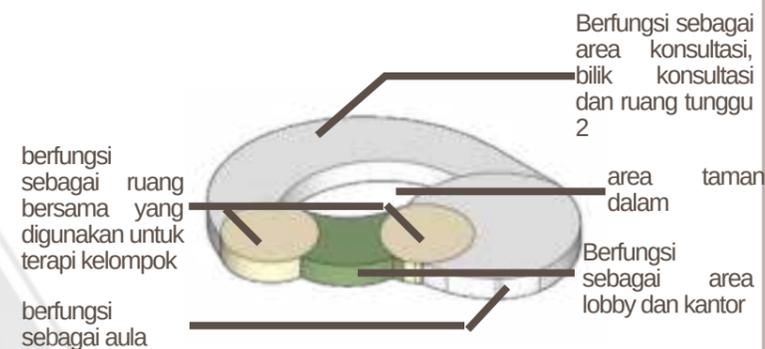
ketinggian pada facade bangunan dipengaruhi oleh fungsi dari ruang yang terdapat didalamnya

KONSEP BENTUK AKHIR



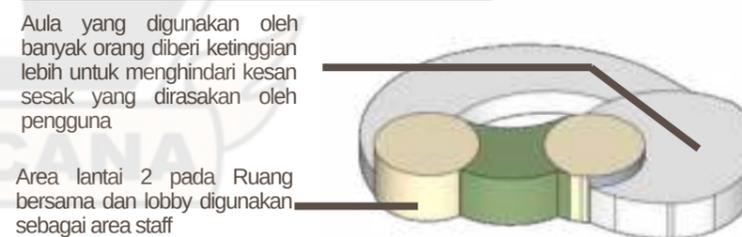
GLASS BOX TRAUMA CENTER

KONSEP DASAR



- Bentuk dasar berupa lingkaran pada area aula dan ruang bersama memiliki maksud untuk menghilangkan hirarki yang terdapat pada ruangan dan juga supaya pengguna didalamnya dapat merasa lebih dekat antara satu dengan yang lainnya
- Area ruang bersama, aula, lobby, dan kantor diletakan pada area depan yang berbatasan langsung dengan taman luar memiliki maksud untuk memberikan perasaan nyaman kepada pasien yang harus berkonsultasi di area konsultasi yang terletak di belakangnya. hal ini dikarenakan pada area ini pasien memerlukan kondisi yang lebih private dan belum semua pasien mampu dan siap untuk dapat bertemu dengan orang lain
- Terdapat area taman dalam yang dapat digunakan bagi pasien yang masih belum siap untuk menggunakan area taman luar yang lebih ramai sehingga pasien tetap dapat menikmati suasana taman yang disediakan

PENGATURAN KETINGGIAN



KONSEP BENTUK AKHIR

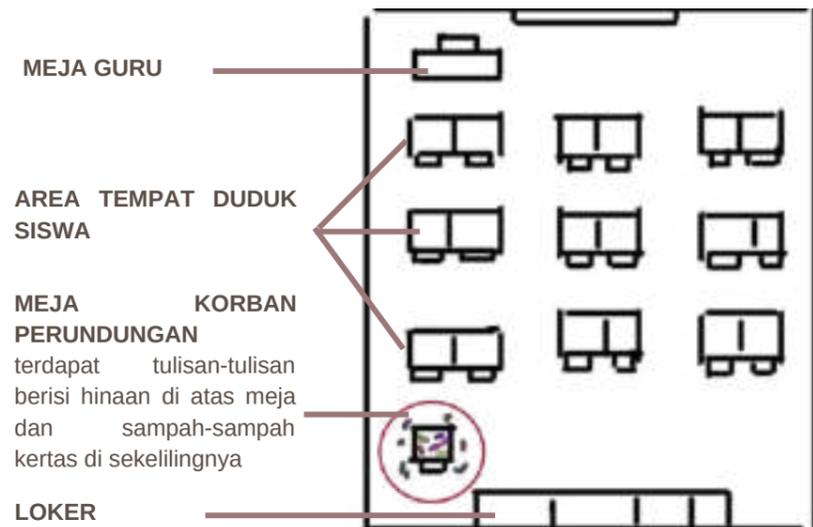


- Pusat edukasi ini memiliki 2 konsep desain yang berbeda sesuai dengan fungsi areanya
 - Area trauma center didesain dengan desain yang lebih dinamis dikarenakan fungsinya yang digunakan sebagai tempat konseling dan terapi korban perundungan sehingga dengan bentuk yang lebih dinamis akan lebih membawa pasien untuk merasa lebih tenang dibandingkan tempat yang lebih bersudut
 - Area gallery memiliki desain yang lebih tegas dan bersudut karena image dan fungsinya sebagai gallery yang menceritakan perasaan dari korban perundungan

KONSEP IDE SEQUENCE GALLERY

1. SCHOOL BULLYING

Menggambarkan suasana ruang kelas dengan 19 murid dan terdapat 1 tempat duduk yang sengaja diasingkan dari yang lain dan terdapat kata-kata hinaan dan sampah kertas pada mejanya. Terdapat juga loker pada area belakang dan terdapat 1 loker yang dihiasi tulisan-tulisan ejekan

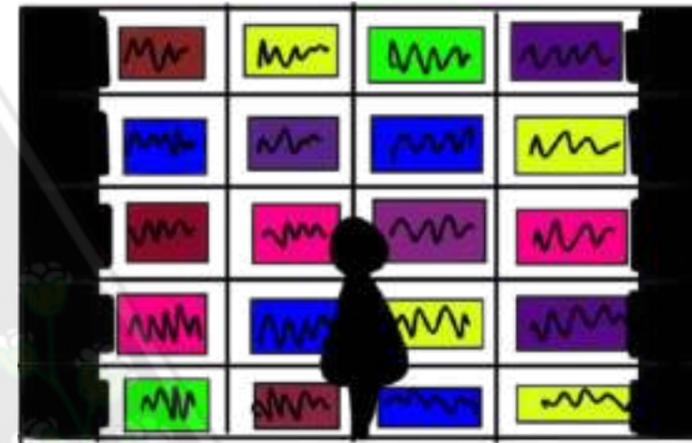


KONSEP PERANGSANG SENSORI

- RANGSANGAN VISUAL
 - Terdapat pada penataan tempat duduk dan penggambaran meja dan loker milik korban
- SUARA
 - Lantai menggunakan material parket kayu yang dapat menimbulkan bunyi berdecit dari sepatu

2. CYBERBULLYING

Berisi instalasi berupa monitor / layar LCD yang menampilkan kata-kata yang sering ditemukan dalam kasus cyberbullying & juga beberapa video. Di Ruangan ini juga terdapat audio dengan suara tertawa yang terkesan mengejek

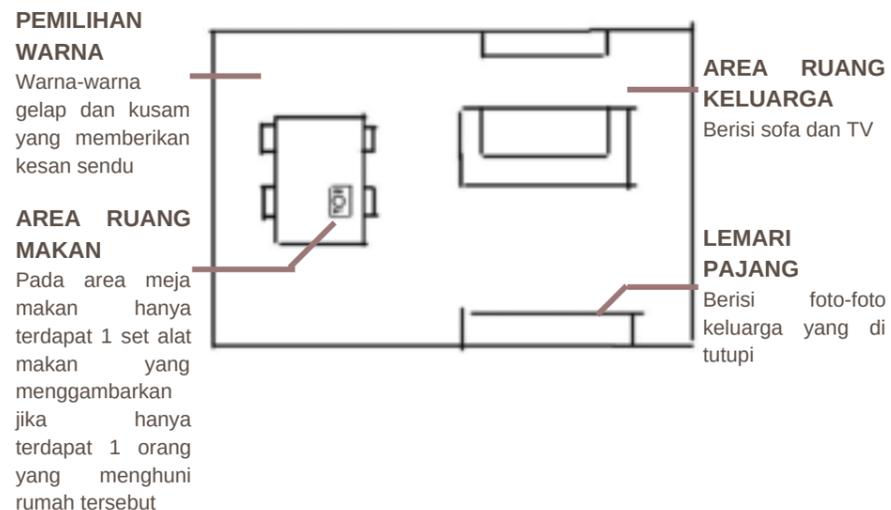


KONSEP PERANGSANG SENSORI

- PENCAHAYAAN
 - pencahayaan hanya berasal dari monitor & layar LCD yang berada pada sekeliling ruangan
- WARNA
 - Menayangkan warna-warna yang kontras untuk mengintimidasi pengunjung
- RANGSANGAN VISUAL
 - Berasal dari tayangan-tayangan yang dihadirkan pada monitor
- SUARA
 - Terdapat efek suara tertawa yang terkesan mengejek

3. HOME

Penggambaran set dalam sebuah rumah (area ruang keluarga - ruang makan) yang menggambarkan kondisi rumah yang kosong. sebagai penggambaran bahwa tidak semua korban memiliki tempat untuk "pulang" dan menceritakan masalah yang sedang dihadapi. ruangan ini memiliki bau seperti ruangan yang lembab dan jarang terpakai



KONSEP PERANGSANG SENSORI

- PENCAHAYAAN
 - menggunakan pencahayaan yang remang-remang
- WARNA
 - pemilihan warna gelap yang terkesan kusam
- AROMA
 - lembab seperti ruang yang jarang digunakan

4. LOST

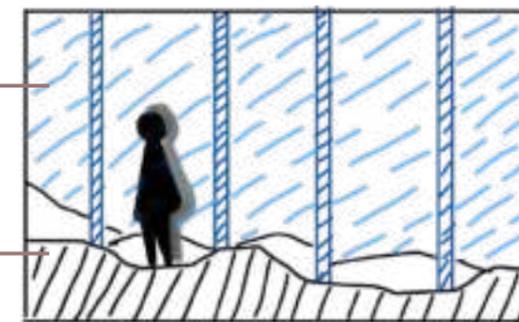
Merupakan ruang yang berupa labirin kaca yang menggambarkan perasaan bingung dari korban perundungan dan perasaan takut, bingung dan tertekan saat menjadi pusat perhatian melalui refleksi pada cermin

CERMIN

- Cemin yang disusun membenruk labirin yang membuat pengunjung bingung
- Dapat memantulkan refleksi dari pengunjung dan membuat mereka seolah-olah sedang diawasi

LEVELING YANG TIDAK RATA

terdapat permainan leveling tanah pada bagian ini yang dapat membuat pengunjung merasa kehilangan arah untuk dapat meningkatkan pengalaman meruang di area ini



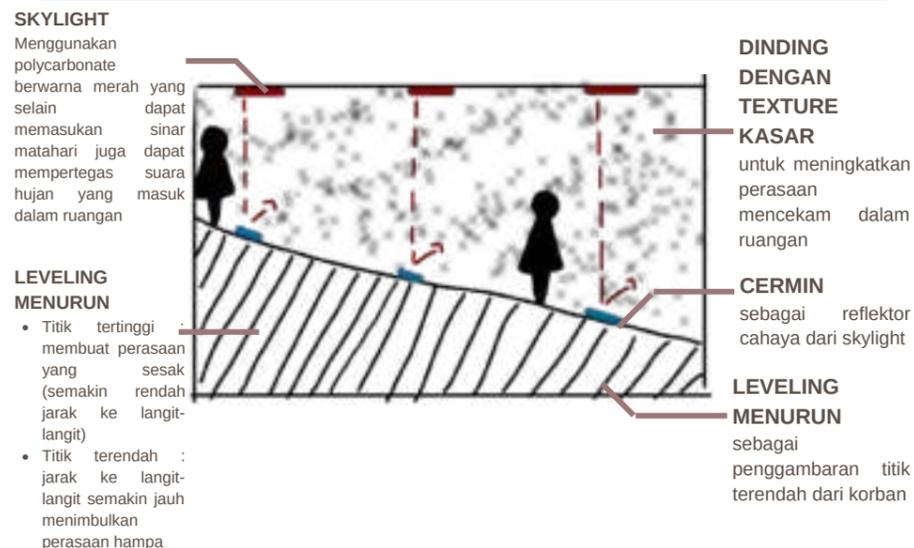
KONSEP PERANGSANG SENSORI

- RANGSANGAN VISUAL
 - berasal dari labirin kaca yang memantulkan bayangan pengunjung

KONSEP IDE SEQUENCE GALLERY

5. SCREAM

Merupakan ruang yang menggambarkan dendam dan amarah dari korban dikarenakan depresi yang mereka rasakan. Pada ruangan ini dilengkapi dengan efek suara-suara seperti tangisan dan teriakan

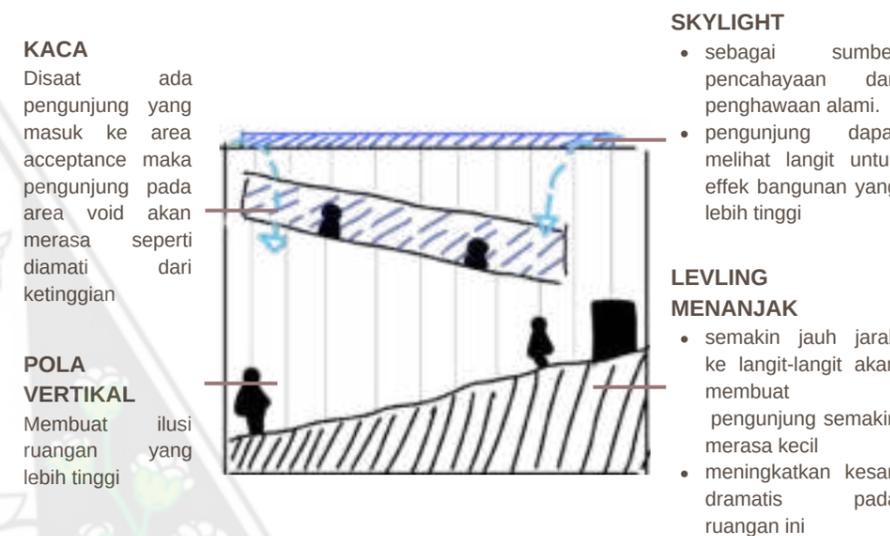


KONSEP PERANGSANG SENSORI

- PENCAHAYAAN
 - berasal dari skylight dengan warna merah
 - terdapat pantulan cahaya yang berasal dari cermin
- WARNA
 - menggunakan warna abu-abu gelap dengan pencahayaan merah
- SUARA
 - ruangan dapat menangkap kebisingan dari luar dan memiliki audio dengan efek suara tangisan dan teriakan
- TEXTURE
 - dinding dan lantai memiliki texture yang kasar

6. VOID

memiliki lebar ruang yang cukup sempit (0.9m) dengan tinggi ruangan +- 6 m dan penghawaan berasal dari penghawaan alami untuk menceritakan perasaan sesak yang dirasakan oleh korban

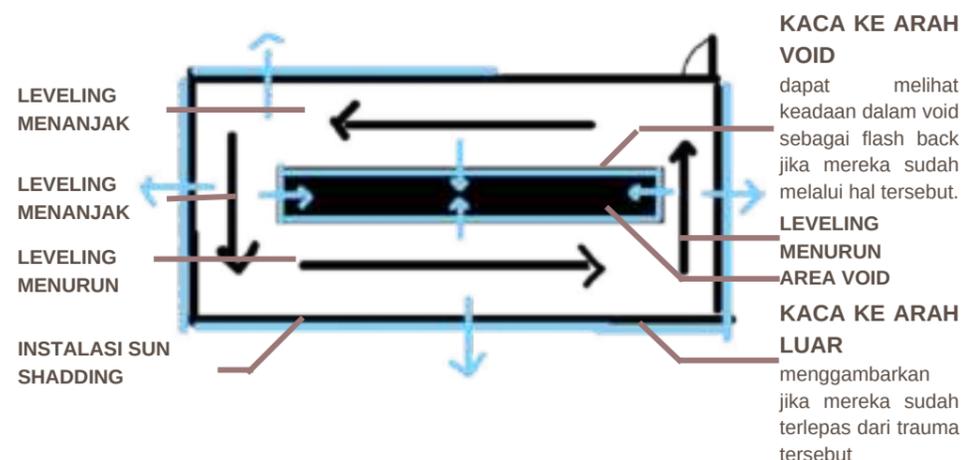


KONSEP PERANGSANG SENSORI

- PENCAHAYAAN
 - berasal dari skylight
- WARNA
 - menggunakan warna abu-abu muda
- RANGSANGAN VISUAL
 - menggunakan skala monumental dan sempit
- SUARA
 - ruangan didesain agar kedap suara
- TEXTURE
 - dinding dan lantai menggunakan material dengan finish glossy untuk memberi efek ruangan yang lebih tinggi

7. ACCEPTANCE

Merupakan ruang yang menceritakan saat korban perlahan-lahan sudah dapat keluar dari penderitaan dan berdamai dengan masa lalunya

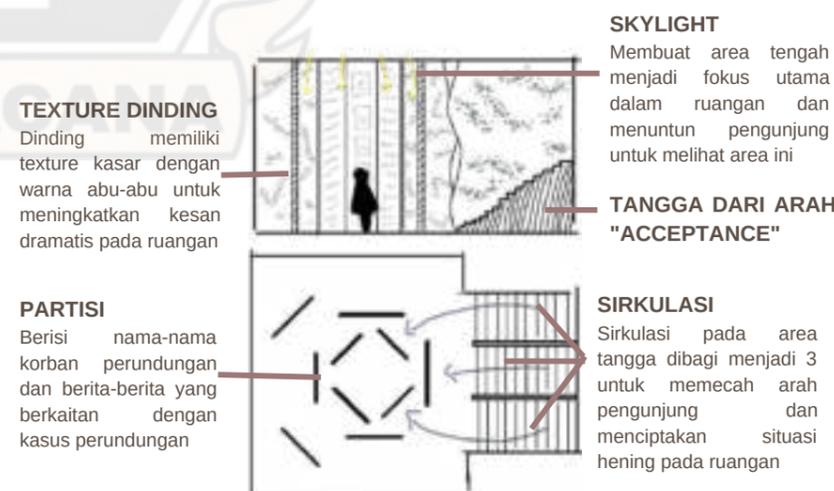


KONSEP PERANGSANG SENSORI

- PENCAHAYAAN
 - berasal dari pencahayaan alami
- RANGSANGAN VISUAL
 - dapat melihat area sekeliling bangunan untuk efek visul yang luas

8. MEMORRY HALL

Merupakan ruang berisi foto-foto / berita yang berkaitan dengan korban perundungan. terdapat bau berupa bau dupa untuk meningkatkan kesan sendu pada area ini



KONSEP PERANGSANG SENSORI

- PENCAHAYAAN
 - sky light memberikan efek highlight pada area partisi
- AROMA
 - memberikan penambahan aroma dupa
- RANGSANGAN VISUAL
 - area partisi seolah-olah menjadi pusat dari ruangan
- SUARA
 - ruangan didesain agar kedap suara
- TEXTURE
 - Dinding ruangan memiliki texture kasar

SKEMA PERTIMBANGAN ALUR SEQUENCE AREA GALLERY

LOBBY

- maksimal pengunjung dalam 1 sesi berjumlah 100 orang, namun pada area R. pameran pengunjung dibatasi menjadi 40 orang dan pada sequence 1-7 pengunjung akan dibatasi menjadi 10 orang dalam 1x masuk
- sehingga area lobby setidaknya dapat menampung 50 orang dalam 1 waktu dan dapat menyajikan sedikit info terkait perundungan secara umum sehingga pengunjung yang sedang menunggu pada area ini tidak merasa terlalu bosan

R. PAMERAN GAMBAR & KARYA

- Menyajikan gambar-gambar / poster yang berkaitan dengan kasus perundungan dan beberapa hasil karya berupa benda, patung atau instalasi yang dibuat oleh para artist
- Memberikan pengetahuan dan gambaran pada pengunjung mengenai kasus perundungan sehingga dapat mengetahui tema yang akan disampaikan pada sequence-sequence berikutnya

SEQUENCE 1 SCHOOL BULLYING

- Pada ruangan ini menghadirkan penggambaran dari tempat duduk korban perundungan di sekolah
- sequence ini dihadirkan di awal karena merupakan salah satu sequence yang mungkin dapat mereka temukan dalam kelas mereka sehingga mereka dapat lebih mudah untuk memahami

SEQUENCE 4 LOST

- sequence yang menghadirkan labirin kaca ini akan mulai membawa pengunjung untuk merasa takut dan bingung saat mencari jalan keluar menuju sequence selanjutnya

SEQUENCE 3 HOME

- Menggambarkan keadaan rumah yang kosong dan terasa sepi sehingga seolah-olah korban tidak memiliki tempat untuk "pulang"
- pada area ini membawa pengunjung perlahan-lahan untuk ikut merasakan perasaan sepi dan sesak dari korban yang tidak memiliki tempat untuk bercerita

SEQUENCE 2 CYBERBULLYING

- sequence ke-2 ini menunjukkan tentang bahaya dalam bermedia sosial jika tidak dilakukan dengan bijak
- sequence 2 ini juga merupakan hal yang mudah untuk ditemui oleh mereka terutama di zaman seperti saat ini dimana anak-anak pun sudah dapat mengoperasikan gadget dan internet

SEQUENCE 5 SCREAM

- setelah dibuat bingung dan takut pada sequence sebelumnya, di sequence ini perasaan takut pengunjung akan bertambah dengan pengaturan pencahayaan, leveling dan juga efek suara yang dihadirkan

SEQUENCE 6 VOID

- setelah berada di ruangan yang berisik pengunjung tiba-tiba akan berada pada ruangan yang sempit dan sunyi sehingga disini pengunjung akan merasa sedikit bingung, kaget, dan merasa kesepian dan hampa
- ruangan ini juga akan membawa pengunjung untuk merasa perasaan sesak dan menganggap diri mereka kecil

SEQUENCE 7 ACCEPTANCE

- setelah perasaan-perasaan sedih, takut, bingung dan sesak yang mereka lalui sebelumnya pada area ini menggambarkan bahwa mereka sudah dapat merasa lega karena berdamai dan lepas dari terror perundungan tersebut

AREA SEMINAR

- sesi mereka akan diakhiri dengan sesi seminar dimana setelah mereka merasakan pengalaman meruang dari gallery mereka diharapkan akan dapat lebih memiliki rasa simpati yang kemudian dapat diperkuat dari materi seminar yang disampaikan

SEQUENCE 8 MEMORY HALL

- di area ini pengunjung akan merasakan perasaan sendu karena melihat daftar dari korban-korban kasus perundungan dan berita-berita yang menyampaikan kasus ini
- Area ini juga dapat menjadi tempat bagi mereka untuk merenung sejenak

DUTA WACANA

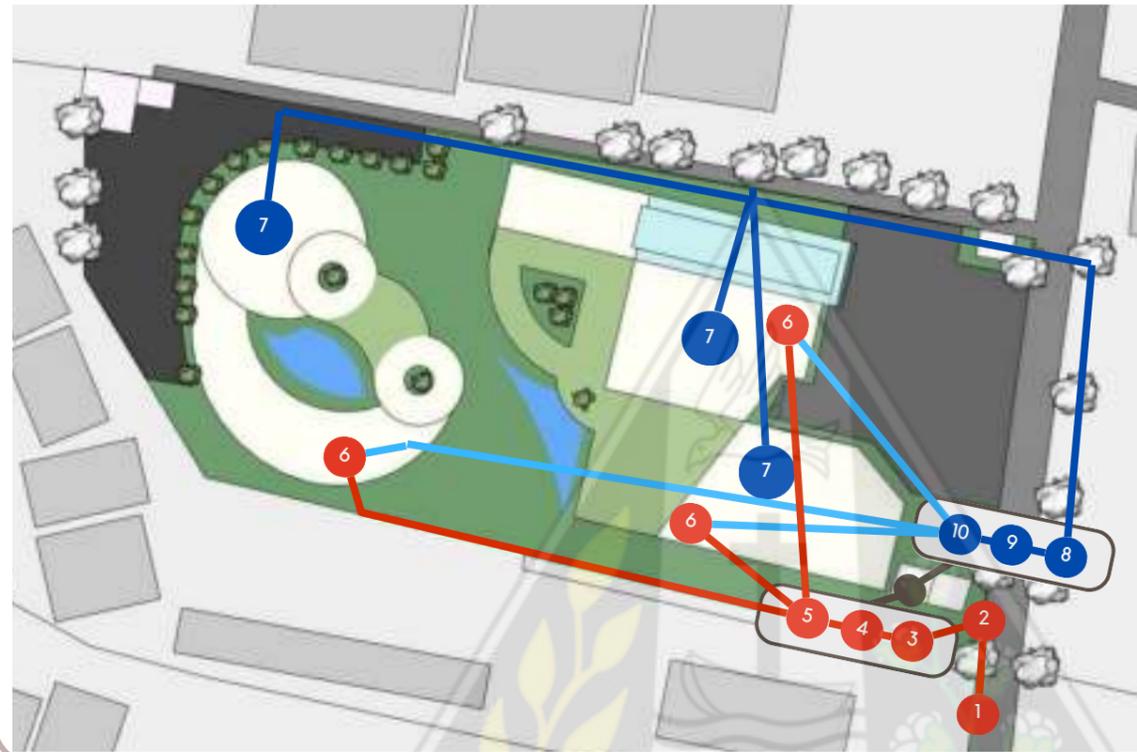
IDE DESAIN

PEMILIHAN WARNA AREA GALLERY



- Merupakan warna yang paling banyak dipilih oleh korban perundungan yang dianggap dapat menggambarkan perasaan mereka
 - Hitam : kesunyian, misteri, ketakutan, kematian, kerahasiaan, duka cita, penyesalan, dan kehampaan
 - Merah : marah dan juga kebencian

MEE



1. PLN
 2. Travo
 3. MDP
 4. Panel Kontrol
 5. Genset
 6. SDP
 7. Photovoltaic Cell
 8. Controller
 9. Battery
 10. Converter - Inverter
- Alur listrik PLN
 - Alur masuk Photovoltaic cell
 - Alur pendistribusian hasil photovoltaic cell

PEMILIHAN JENIS TANAMAN

TANAMAN INDOOR TRAUMA CENTER

Tanaman diletakan pada taman semi outdoor pada area ruang tunggu trauma center untuk dapat memberikan kesan sejuk dan ketenangan bagi pasien



PEACE LILY
dapat menangkal segala zat polutan, dari formalin, benzena, hingga amonia, di ruangan tertutup



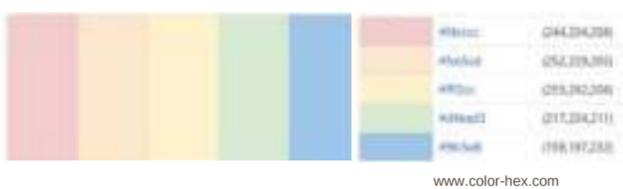
PALM BAMBOO
dapat menyaring polutan di udara seperti formalin, karbon monoksida, kloroform



LIDAH MERTUA
efektif menyaring udara dari debu dan zat polutan, dari karbon dioksida hingga formalin, serta menggantikannya dengan oksigen (bahkan di malam hari)

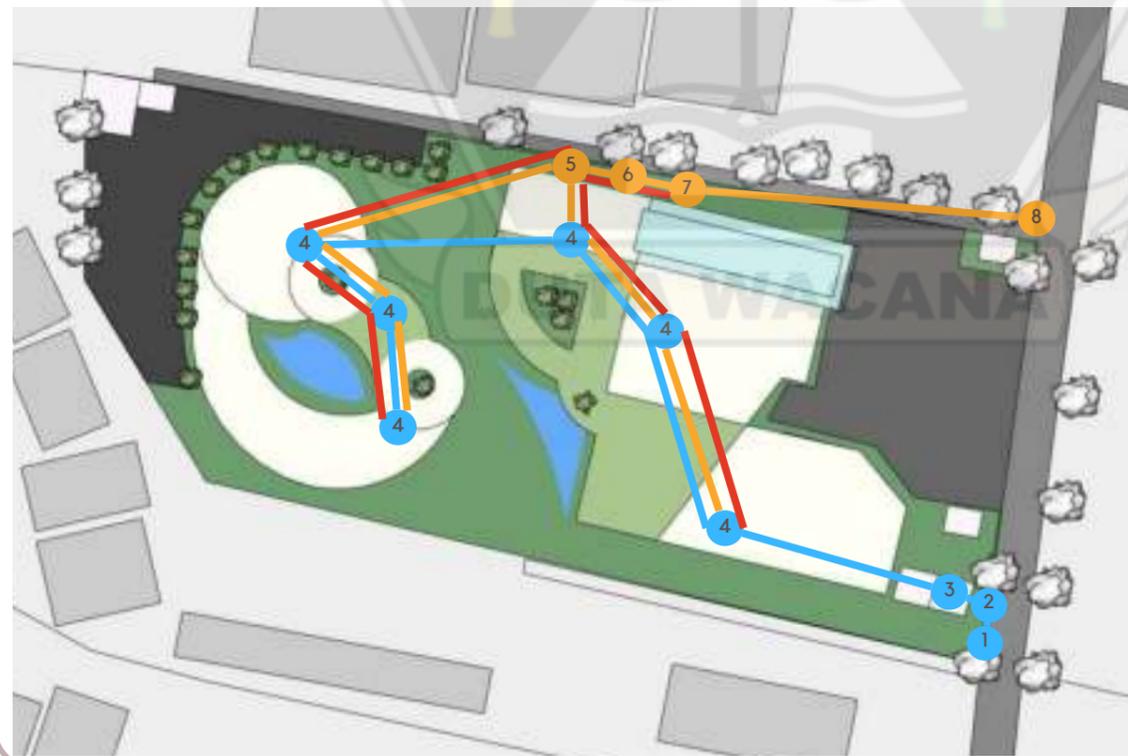
sumber gambar : <https://www.idntimes.com/science/discovery/alfonsus-adi-putra-alfonsus/daftar-tanaman-hias-indoor-paling-sehat?page=all>

PEMILIHAN WARNA AREA TRAUMA CENTER



- Menggunakan warna putih sebagai warna dasar dan disertai beberapa warna lain yang memiliki efek psikologis
 - Pink : efek bahagia, santai, dan menumbuhkan semangat
 - Hijau : membantu healing dan meditasi sehingga dapat mendorong fikiran positif
 - Kuning : membantu melepas depresi, dan menstimulasi mental
 - Biru : keharmonisan, ketenangan, serta kedamaian dan dapat meningkatkan kepercayaan
 - Cream : memiliki energi yang menenangkan

SANITASI



1. PAM
 2. GWT
 3. Pompa Air
 4. Lavatory
 5. Bak Kontrol
 6. Septic Tank
 7. Sumur Resapan
 8. Riol Kota
- Alur air bersih
 - Alur air kotor
 - Alur air tinja

TANAMAN TAMAN DALAM



AIR MATA PENGANTIN
digunakan sebagai vertikal garden pada pagar yang sekaligus dapat menjadi barrier kebisingan



BAMBU JEPANG
digunakan sebagai pagar alami antara taman dengan area cafeteria



PALEM PUTRI
dapat digunakan sebagai peneduh tinggi mencapai 7 m

sumber gambar : www.cnnindonesia.com ; bibitbunga.com

- Annisa, S. A., & Lukita, Y. N. (2021). Perpaduan Modernisme dan Tradisi pada Arsitektur Tadao Ando dalam Perspektif Fenomenologi. *Jurnal Arsitektur Zonasi Vol.4 No. 3*, 427 - 428.
- Anugrah, K. A., & Lukman, A. L. (2020). Sensory Design in School Architecture, Playgroup – TK Jagad Alit Waldorf. *Jurnal RISA Vol. 04 No. 04*, 363-379.
- Arkitektgruppe, O. (2013, November 25). *Kronstad Psychiatric Hospital/ Arkitema Architects*. Diambil kembali dari Archdaily: <https://www.archdaily.com/451158/kronstad-origo-arkitektgruppe>
- Azahri, M. Z. (2017). *Pengaruh Bullying Terhadap Kepercayaan Diri Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Cahyono, T. N. (2019). *Pengaruh Bullying Terhadap Kepercayaan Diri Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang*. Malang: Universitas Islam Negeri Malang.
- Chiara, J. D., & Callender, J. H. (1990). *Time Saver Standards for Building Types*. New York: McGraw Hill.
- Damayanti, R. (2019). *Dampak Bullying Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak*. Jambi: Universitas Islam Negeri Sultan Tahaba Saiffudin Jambi.
- Faiza, T. L. (2019). *Perbedaan Tingkat Depresi Pada Korban Bullying Verbal Dan Cyberbullying Pada Remaja*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Gonzalez, M. F. (2018, September 11). *Vejele Psychiatric Hospital/ Arkitema Architects*. Diambil kembali dari Archdaily: <https://www.archdaily.com/901732/vejele-psychiatric-hospital-arkitema-architects>
- Gunawan, U. (2013). Fenomenologi Arsitektur, Konsep, Sejarah dan Gagasannya. *Jurnal NALARs Vol. 12 No. 1*, 43-58.
- Hatta, K. (2017). *Trauma dan Pemulihannya*. Banda Aceh: Dakwah Ar-Rainry Press.
- Hermanto, M. (2013). Studi Gaya Desain Interior Museum Karya Daniel Libeskind. *Jurnal Intra Vol. 1*, 1 - 10.
- Mantiri, V. V. (2014). Perilaku Menyimpang di Kalangan Remaja di Kelurahan Pondang, Kecamatan Amurang Timur Kabupaten Minahasa Selatan. *Jurnal Volume III No.1*, 1-13.
- Marni, A. (2020). *Perilaku Bullying di Kalangan Siswa Perspektif Hukum Pidana Islam (Studi Kasus SMA Negeri 7 Lawu*. Palopo: Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Mashabi, S. (2020, November 28). *UNICEF : Resiko Cyberbullying Semakin Besar di Masa Pandemi Covid 19*. Diambil kembali dari Kompas: <https://nasional.kompas.com/read/2020/11/28/12045141/unicef-risiko-cyber-bullying-semakin-besar-di-masa-pandemi-covid-19>
- Pavka, E. (2010, November 25). *AD : Classics : Jewish Museum, Berlin / Studio Libeskind*. Diambil kembali dari Archdaily: <https://www.archdaily.com/91273/ad-classics-jewish-museum-berlin-daniel-libeskind>
- Prasetyo, A. B. (2011). Bullying di Sekolah dan Dampaknya Bagi Masa Depan Anak. *Jurnal Pendidikan Islam No.1 Vol. IV*, 19-26.
- Pratama, K. R. (2021, Maret 29). *Instagram, Media Sosial Pemicu "Cyberbullying" Tertinggi*. Diambil kembali dari Kompas: <https://tekno.kompas.com/read/2021/03/29/07164137/instagram-media-sosial-pemicu-cyberbullying-tertinggi>
- Rahayu, F. S. (2013). Cyberbullying Sebagai Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Informasi. *Jurnal Sistem Informasi 8(1)*, 22-31.
- UNICEF. (2020, Februari). *Bullying in Indonesia : Key Facts, Solutions and Recommendations*. Diambil kembali dari UNICEF: <https://www.unicef.org/indonesia/media/5606/file/Bullying%20in%20Indonesia.pdf>
- Zahfira, A. N. (2021, Oktober 3). *Korban "Cyberbullying" Kian Meningkat di Kalangan Anak-anak dan Remaja*. Diambil kembali dari AntaraNews: <https://www.antaraneews.com/berita/2431825/korban-cyberbullying-kian-meningkat-di-kalangan-anak-anak-dan-remaja>