

TERAPI CYBERBULLYING BERBASIS REKREASI

Elizabeth Clara¹⁾, Franky Liauw²⁾

¹⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, elizabeth.arch27@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, frankyl@ft.untar.ac.id

Abstrak

Sebagai hasil dari perkembangan teknologi informasi dan digital yang mengarah pada penggunaan Internet secara berlebihan oleh generasi millennial muncul masalah yaitu intimidasi dunia maya atau lebih dikenal dengan *cyberbullying*. *Cyberbullying* sendiri tidak terpaku pada generasi milenial saja melainkan generasi lainnya seperti generasi X dan generasi Z. *Cyberbullying* merupakan pengembangan perilaku *bullying* dari cara tradisional ke penggunaan perangkat digital. Untuk menangani kasus tersebut diajukanlah proyek *Cyberbullying Theracreation* atau Terapi *Cyberbullying* berbasis rekreasi yang difokuskan untuk membangun *cyberbullying awareness* dalam masyarakat khususnya pelaku *cyberbullying*. Karena sampai sekarang belum kasus ini masih disepelekan dan belum mendapat perlakuan khusus. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Kaspersky Lab. *Cyberbullying* dapat menimbulkan pemikiran tentang bunuh diri, terkadang bertahan hingga dewasa. Bahayanya 20% dari orang-orang yang menyaksikan *bullying* secara online dan di 7% kasus mereka bahkan berpartisipasi dalam kasus *bullying*. *Theracreation* sendiri berasal dari penggabungan kata terapi (*therapy*) dan rekreasi (*recreation*) ini mengacu pada metode yang digunakan yaitu terapi rekreasi berprogram terapi kognitif perilaku (CBT) yang dipadukan dengan unsur arsitektur (pengalaman ruang) dan teknologi digital berupa VR sehingga proses terapi dilakukan tanpa harus berhadapan langsung dengan psikolog. Keuntungan dari sistem terapi ini adalah terapi bisa dilakukan kapanpun di lokasi yang sudah ditentukan sehingga dalam proses meningkatkan empati masyarakat terhadap *cyberbullying* bisa dilakukan secara efektif. Dalam desainnya, dengan tetap menekankan peningkatan empati dalam masyarakat diciptakan konsep arsitektur yang berbaur sehingga perbedaan *level* pada bangunan tersamarkan dan memusatkan aktivitas pada 1 titik pusat.

Kata Kunci : *cyberbullying*; internet; terapi; rekreasi; teknologi digital

Abstract

A lot of new problem arise as the result of the development of information and digital technology that leads to the use of the Internet by millennials, namely cyberbullying. Cyberbullying hasn't been solved by the millennials even the though the causes has been known. This problem also affects the other generations such as generation X and generation Z also feel the impact. To be more spesific, the definition of cyberbullying is the development of bullying from the traditional way to using digital devices. This is important because until now this problem still underestimated and hasn't received any special treatment even though the bullying cause a lot off negative effect such as depression which lead to suicide. This statement supported by the Kaspersky Lab's researchThe problem is 20% of people who witness of cyberbullying and 7% of the cases of those involved in bullying. Cyberbullying Theracreation project is designed to raise the awareness of cyberbullying in the community targeting the bullier. Theracreation are created from the word combination of therapy and recreation. it's related to the used solution method of the project called cognitive behaviour therapy (CBT). It's combined with spatial experience in architecture and digital technology which consists of VR so that the therapy process is carried out without having to deal directly with a psychologist. The benefits of this therapeutic system can be done at any time in a predetermined location so that improving the community's process of cyberbullying can be done effectively. For the design concept, emphasize on the improvements in the community the concept building which blend with the level difference building design and focusing the activities at one center point.

Keywords: *cyberbullying*; digital technology; internet; recreation; therapy

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Generasi milenial atau generasi Y adalah istilah yang diciptakan oleh dua pakar sejarah dan penulis Amerika, William Strauss dan Neil Howe untuk mengidentifikasi karakter orang – orang yang lahir pada tahun 1981 – awal tahun 2000 (rentang tahun berbeda setiap studi). Generasi tersebut terkenal sebagai *digital natives*, artinya telah terbiasa menggunakan benda-benda berteknologi tinggi semenjak mereka dilahirkan. Perkembangan teknologi tidak terlepas dari dampak negatifnya yang salah satunya adalah kecanduan teknologi. Kecanduan teknologi sendiri berkaitan dengan penggunaan media sosial dalam waktu yang berlebihan dan menghasilkan perilaku menyimpang yaitu *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan pengembangan dari perilaku *bullying* dari cara tradisional ke penggunaan perangkat elektronik.

Penelitian *cyberbullying* telah menjadi trend dalam beberapa tahun terakhir tetapi sebagian besar telah difokuskan pada perilaku *cyberbullying* di tingkat sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Penulis melihat kelanjutan dari masalah ini di lingkungan sekolah tinggi/universitas, mencakup perilaku *cyberbullying* di lingkungan tempat kerja dan bertujuan mengurangi dan bahkan menanggulangi dampak negatif yang dihasilkan dari *cyberbullying* dengan arsitektur.

Identifikasi Masalah

Setelah mengkaji latar belakang proyek *Cyberbullying Theracreation*, ditemukan beberapa masalah yang perlu mendapat perhatian, mencakup :

- Perilaku *cyberbullying* membawa dampak negatif oleh generasi milenial khususnya generasi milenial akhir yang belum mendapat tindakan khusus.
 - Minimnya kepedulian antar sesama terutama masyarakat perkotaan masa kini khususnya kota Jakarta.
 - Akar permasalahan *bullying* yang sudah diketahui namun belum mendapat tindakan penanggulangan.
 - Belum berkembangnya arsitektur yang bersifat menyembuhkan/terapi di Jakarta.
 - Belum ditemukannya solusi arsitektural untuk menangani kasus *bullying* maupun *cyberbullying*
- Masalah dibatasi hanya kepada penanggulangan isu *cyberbullying* oleh pelaku yang tergolong dalam umur generasi milenial akhir.

Rumusan masalah, terdiri dari:

- Apa saja dampak negatif dari kasus *cyberbullying* yang perlu mendapat perhatian dan ditanggulangi dengan menggunakan unsur arsitektur?
- Apa akar permasalahan dari kasus *cyberbullying* di Indonesia?
- Apa metode yang paling efektif dalam menyelesaikan dampak negatif dari kasus *cyberbullying* yang marak di generasi milenial akhir?
- Apakah tipe dan tipologi dalam kesejamaan adalah solusi yang tepat untuk meminimalisir dampak – dampak negatif dari kasus *cyberbullying*?

Visi dan Misi Proyek

Visi dan misi proyek, terdiri dari:

- Menghadirkan sebuah solusi kreatif melalui fungsi arsitektural yang mawadahi atau mengurangi dampak dari perilaku *cyberbullying* yang marak di generasi milenial.
- Menghasilkan aktivitas-aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan millenial yang menyesuaikan dalam perkembangan teknologi informasi dan digital.
- Menghasilkan bangunan yang ramah lingkungan yang menyesuaikan dengan prinsip-prinsip arsitektur tropis.
- Menghasilkan proyek yang berkelanjutan (tidak termakan zaman).

2. KAJIAN LITERATUR

Cyberbullying

Cyberbullying adalah intimidasi yang terjadi pada perangkat digital seperti ponsel, komputer, dan tablet. *Cyberbullying* dapat terjadi melalui SMS, Teks, dan aplikasi, atau online di media sosial, forum, atau game di mana orang dapat melihat, berpartisipasi, atau berbagi konten. *Cyberbullying* termasuk mengirim, men-*posting*, atau berbagi konten negatif, berbahaya, palsu, atau berarti tentang orang lain. Ini dapat mencakup berbagi informasi pribadi atau pribadi tentang orang lain yang menyebabkan rasa malu atau penghinaan. Beberapa *cyberbullying* melintasi batas menjadi perilaku yang melanggar hukum atau pidana.

Tempat paling umum di mana *cyberbullying* terjadi adalah:

- Media Sosial, seperti Facebook, Instagram, Snapchat, dan Twitter
- SMS (Layanan Pesan Singkat) juga dikenal sebagai pesan teks yang dikirim melalui perangkat
- Pesan Instan (melalui perangkat, layanan penyedia email, aplikasi, dan fitur olah pesan media sosial)
- *E-mail*

Cyberbullying dalam Perkuliahan

Istilah *cyberbullying* mungkin memiliki konotasi remaja, yang bertentangan dengan asumsi tentang perilaku orang dewasa. Namun, jenis-jenis perilaku yang mengancam, merendahkan, melecehkan, dan mengintimidasi yang dilakukan orang dewasa cocok dengan ruang lingkup *cyberbullying*. *Cyberbullying* mengacu pada percakapan online di mana ada niat untuk membahayakan penerima pesan. Saat ini *cyberbullying* adalah istilah yang paling sering digunakan ketika menggambarkan perilaku yang relevan di tingkat universitas, serta di tempat kerja. Sebagai contoh, online atau *cyber harassment* telah digunakan, seperti halnya *cyber stalking* dan paksaan seksual berbasis teknologi.

Penelitian yang dilakukan hingga saat ini tentang *cyberbullying* di tingkat universitas telah mendokumentasikan prevalensi yang sangat bervariasi. Dua peneliti Turki secara khusus meneliti perbedaan gender dalam *cyberbullying* di antara siswa menengah pertama (SMP). Akbulut dan Eristi menemukan bahwa siswa laki-laki lebih mungkin menjadi korban dan pelaku *cyberbully*. Di sisi lain, Dilmaç menemukan bahwa siswa laki-laki lebih mungkin melaporkan perilaku *cyberbullying*, sedangkan siswa perempuan lebih mungkin melaporkan viktimisasi. Dengan demikian, belum ada pola gender yang jelas muncul dalam literatur penelitian. Perbedaan gender, bagaimanapun, telah menjadi pertimbangan utama dalam literatur sebelumnya tentang siswa yang lebih muda, dan kontinuitas antara *cyberbullying* di sekolah menengah pertama dan di universitas menunjukkan bahwa perbedaan ini adalah area yang perlu diselidiki.

3. METODE

Metode menjadi bagian yang terpenting dari proyek ini karena dasar dari proyek adalah isu sosial. Mengacu pada judul proyek, kata *theracreation* (terapi & rekreasi) sendiri menggambarkan metode proyek dalam menanggulangi dampak negatif kasus *cyberbullying*. Terapi rekreasi spesifiknya terapi kognitif perilaku (CBT) merupakan pilihan penulis setelah melakukan riset dikarenakan dalam

membangun kesadaran masyarakat terhadap kasus *cyberbullying* diperlukan terapi yang bersifat non-formal. Non-formal disini artinya proses terapi tidak terlihat sebagai terapi namun dibungkus secara rekreatif. Terapi kognitif perilaku sudah umum digunakan untuk mengobati pelaku *bullying* secara formal.

Terapi kognitif yang digunakan adalah terapi VR. Penggunaan VR dalam ilmu psikologi memberikan banyak manfaat. Pertama, VR mampu membuat perilaku interaktif dan tersimpan dalam rekaman dari aktivitas otak. ini membantu psikolog untuk mengajukan beberapa pertanyaan yang terkontrol dalam simulasi lingkungan, sehingga tindakan pasien ketika berada dalam lingkungan simulasi dapat dinilai. Kedua, lingkungan dalam VR membantu terapis untuk memanipulasi masukan stimulus multimodal sehingga menimbulkan ilusi sensorimotor pada pasien. Dengan menambahkan simulasi realistis pada banyak sensor dalam waktu yang bersamaan. VR mengikat sistem sensorimotor lebih banyak dibandingkan dengan penggunaan stimulus yang umum dalam terapi psikologis lainnya. Meningkatkan potensial kondisi psikologis yang nyata dan respon perilaku. (Bohil, 2011).

Terapi konvensional tersebut lalu digabungkan dengan unsur arsitektur sehingga hal tersebut menjadi ciri khas proyek *cyberbullying theracreation* dimana proses terapi dapat dilakukan tanpa perlu bertatapapan langsung dengan psikolog. Peran psikolog hanya perlu memantau dan mengecek keberlangsungan proses terapi. Manfaat lain yang didapat, terapi dapat dinikmati dengan rekreatif.

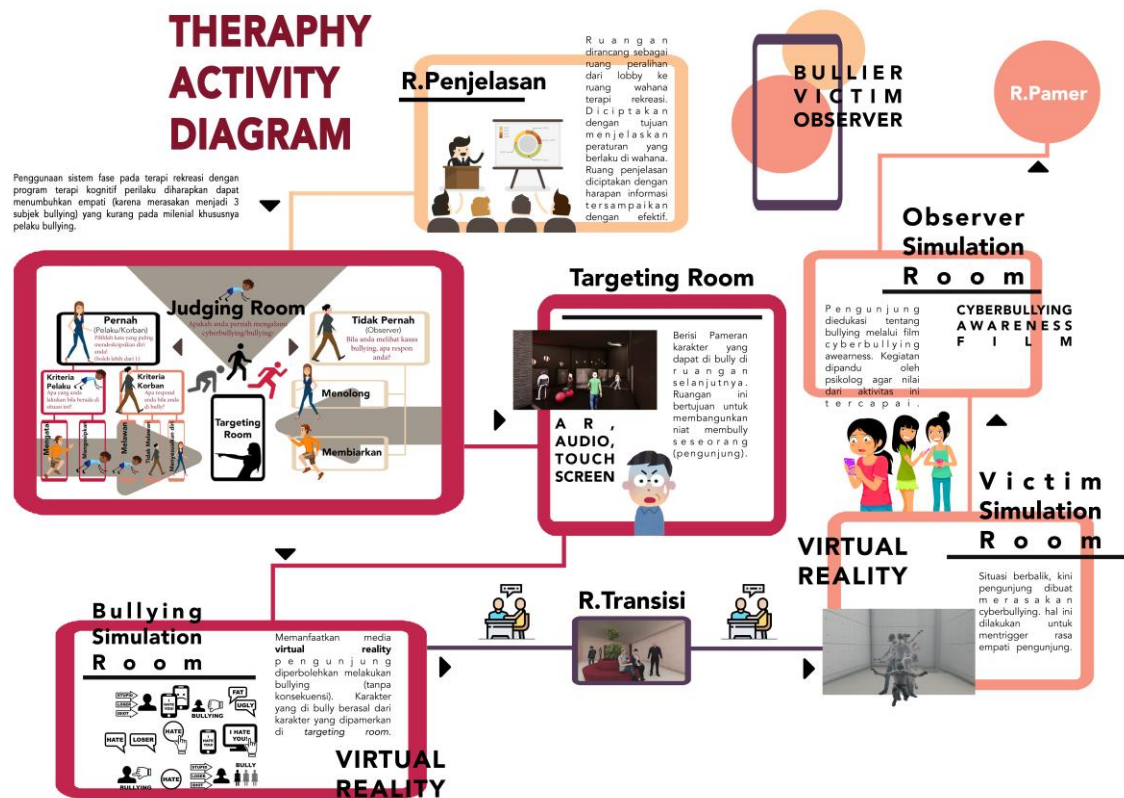
Dalam pendekatannya dengan arsitektur, metode yang digunakan dalam perancangan adalah pendekatan naratif. Hal ini didukung oleh pernyataan CEO AirAsia Group Tony Fernandes milenial lebih menyukai pengalaman dibandingkan barang fisik dan menurut buku *cognitive architecture* karya Ann Sussman, manusia lebih merasakan ikatan terhadap suatu ruang atau tempat bila dikaitkan dengan narasi.



Gambar 1. Konsep dan Proses Pembentukan Massa

Sumber: Penulis, 2019

Narasi pada wahana terapi dirancang menjadi 3 fase yaitu fase pelaku, fase korban dan fase *observer* yang akhirnya terbagi menjadi beberapa ruang, yaitu :



Gambar 2. Diagram Proses Terapi

Sumber: Penulis, 2019

Fase pelaku pada proses terapi dibuat lebih rinci karena subjek pelaku merupakan target utama dari proyek *cyberbullying theracreation* ini. Terbagi atas 3 bagian yang terurut, yaitu (1) *Judging Room*, (2) *Targeting Room* dan (3) *Bullying Simulation Room*. Pembagian ruang – ruang tersebut bertujuan untuk membangkitkan perasaan ingin membully dari pengunjung. Bila dikaji lebih lanjut, berikut ini adalah fungsi setiap ruang di proses terapi :

- Judging Room* – tahap awal dari proses terapi, tujuan awalnya adalah untuk membangkitkan stress pada pengunjung dengan mengabungkan 3 aktivitas sederhana yaitu merangkak, berjalan, dan berlari.
- Targeting Room* – setelah membangkitkan stress pada pengunjung, dirancanglah ruangan yang mempertunjukan karakter – karakter yang memiliki kriteria korban *bullying* dengan tujuan untuk membangkitkan niat pengunjung untuk membully seseorang.
- Bullying Simulation Room* – ini merupakan *highlight* dari proses terapi, pengunjung diperbolehkan untuk membully karakter yang ada di *targeting room* sehingga ketiga proses ini serupa dengan proses seorang pelaku untuk melakukan *bullying*. Hal ini dilakukan dengan bantuan teknologi *virtual reality* (VR).
- Ruang Transisi – merupakan ruang peralihan, berfungsi untuk menetralkan, mengecek dan sebagai ruang tunggu sebelum masuk ke fase selanjutnya
- Victim Simulation Room* – Serupa dengan *bullying simulation room* ruangan ini dimaksudkan untuk memutarbalikan situasi dimana pengunjung menjadi korban *bullying* dengan bantuan teknologi *virtual reality*.
- Ruang Transisi – serupa dengan ruang transisi pertama
- Observer Simulation Room* – ruangan ini mensimulasikan bagaimana menjadi pengamat (observer) dari kejadian bullying. Dicapai dengan aktivitas menonton film *cyberbullying awareness*.

4. DISKUSI DAN HASIL

Setelah melalui riset, Pemilihan lokasi menggunakan sistem parameter eliminasi yang didasari mendekatkan proyek dengan target pasar penyelesaian masalah *cyberbullying* lalu diakhir menggunakan tabel pembandingan untuk menentukan tapak yang paling sesuai

Tabel 1. Kriteria Tapak

No.	Parameter	Penjelasan	Hasil
1.	Tingkat bullying tertinggi di jakarta	Karena fungsi bangunan adalah untuk mengatasi dampak negatif <i>cyberbullying</i> . Sebaiknya tapak diletakan di area yang banyak korban bullyingnya.	Jakarta Selatan
2.	Infrastruktur yang memadai (terutama dibidang transportasi umum)	Tapak harus mudah dicapai baik dengan transportasi publik maupun transportasi pribadi. Jalur transjakarta, LRT dan stasiun kereta turut menjadi pertimbangan.	Tebet, Kebayoran Lama, Pancoran, Setiabudi
3.	Jumlah universitas terbanyak dan lokasi bullying terparah terjadi diantara kawasan terpilih	Bullying <i>offline</i> (fisik,verbal,sosial) berpotensi untuk berkembang menjadi <i>cyberbullying</i> . Berdasarkan range riset, tempat paling sering terjadi bullying adalah universitas. Di sekitar kawasan tersebut terdapat kasus bullying yang terkenal seperti kasus <i>Jakarta Intercultural School</i> dan Don Bosco Pondok Indah.	Kebayoran Lama
4.	jumlah penduduk millenial awal	Target pengunjung dalam kampanye <i>cyberbullying awareness</i> adalah generasi millenial akhir. Untuk itu, perlu dicari kecamatan yang memiliki jumlah millenial akhir terbanyak.	Pondok Pinang

Dengan ini didapatkan tapak di jl.Metro Pondok Indah, Pondok Pinang, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan dengan data tapak sebagai berikut :

Luas tapak	: 5.400 m ²		
GSB	: 10 m	KB	: 4
GSS	: 8 m	KDH	: 35%
KDB	: 50%	KTB	: 50%
KLB	: 2		

Untuk desain, dengan memanfaatkan kontur dari tapak di pondok pinang (tepatnya di jl. Metro Pondok Indah) bentuk massa mengikuti outline dari kontur tapak di *leveling* paling tinggi dengan menyesuaikan juga dengan ketentuan–ketentuan perkotaan yang berlaku (GSB,GSS). Hal ini dilakukan karena tapak memiliki bentuk kontur yang unik dan organik sehingga bentuk massa tidak terpaku pada bentuk konvensional. Selain itu, karena fungsi proyek adalah rekreasi, massa bangunan lebih diarahkan ke bentuk yang menarik perhatian dan mudah dikenali dan/atau mudah diingat. Setelah menganalisa aktivitas–aktivitas yang dibutuhkan oleh proyek *Cyberbullying Theracreation*, terbentuklah beberapa zoning ruang mencakup detail – detail sebagai berikut :

Program Wahana Terapi Rekreasi

Tabel 2. Program Wahana Terapi Rekreasi

No.	Nama Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas (orang)	Jumlah (ruang)	Luas (m ²)	Luas Total (m ²)
1	R.Locket	Neufert Architects' Data	3 m ² / orang + sirkulasi 20 %	20	1	64	64
2	R.loker	Neufert Architects' Data	0,6 m ² / orang	10	1	17	17
3	R.Judging	Neufert Architects' Data	dimensi manusia saat merangkak, berjalan & berlari	1	1	94	94
4	R.Game Master	Neufert Architects' Data	5 m ² / orang	1	1	5	5
5	R.Targeting	Neufert Architects' Data	jarak Pandang berdiri 0,4m	30	1	157	157
6	R.Kontrol VR	Steam VR	5 m ² / orang	4	1	22	22
7	R.Simulasi Pelaku (VR)	Steam VR	min 3 m ² / orang	3	4	25	74
8	R.Transisi	Neufert Architects' Data		30	2	94	141
9	R.Simulasi Korban (VR)	Steam VR	min 3 m ² / orang	3	4	21	64
10	R.Simulasi Observer (Audio Visual) + R.proyektor	Neufert Architects' Data	0,65m ² / orang	32	1	75	75
11	R.Pamer Workshop	+ Neufert Architects' Data	jarak Pandang berdiri 0,4m	50	1	100	100
Total							813

Tabel 3. Program Ruang Pendukung

No.	Nama Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas (orang)	Jumlah (ruang)	Luas (m ²)	Luas Total (m ²)
1	R.Kelas	Neufert Architects' Data	max 1,80-2,00m ² / orang	32	1	48	48
2	R.Tunggu	Neufert Architects' Data	12m ²	2	1	95	95
3	R.Seminar	Neufert Architects' Data	0,9m ² / orang	300	1	271	271
4	R.Persiapan	Neufert Architects' Data	1/4 ruang serbaguna	50	1	30	30
Total							444

Tabel 4. Program Ruang Pelengkap

No.	Nama Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas (orang)	Jumlah (ruang)	Luas (m ²)	Luas Total (m ²)
1	Toko Cinderamata	Neufert Architects' Data	tergantung jenis barang	100	1	78	78
2	Restaurant dapur	+ Neufert Architects' Data	1,3-1,9m ² / orang	100	1	190	190
3	Cafe	Neufert Architects' Data	1,2-1,4m ² / orang	100	1	202	202
4	ATM Center	Neufert Architects' Data	dimensi mesin + jarak orang	4	1	8	8
5	Perpustakaan	Peraturan Menteri Pendidikan No.32 Tahun 2011	7,00 m x 8,00 m, plafond min.3.50 m	50	1	104	104
Total							582

Tabel 5. Program Ruang Pengelola

No.	Nama Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas (orang)	Jumlah (ruang)	Luas (m ²)	Luas Total (m ²)
1	R.Pimpinan	Neufert Architects' Data	min 3,4 x 2,9 m ²	4	1	8	8
2	R.Pengelola	Neufert Architects' Data	min 3 x 1,8 m ² / meja kerja	20	1	80	80
3	R.Rapat	Neufert Architects' Data	5 x 2 m ²	10	1	10	10
4	Pantry	Neufert Architects' Data	2x1.5m ²	2	1	3	3
						Total	101

Tabel 6. Program Ruang Service

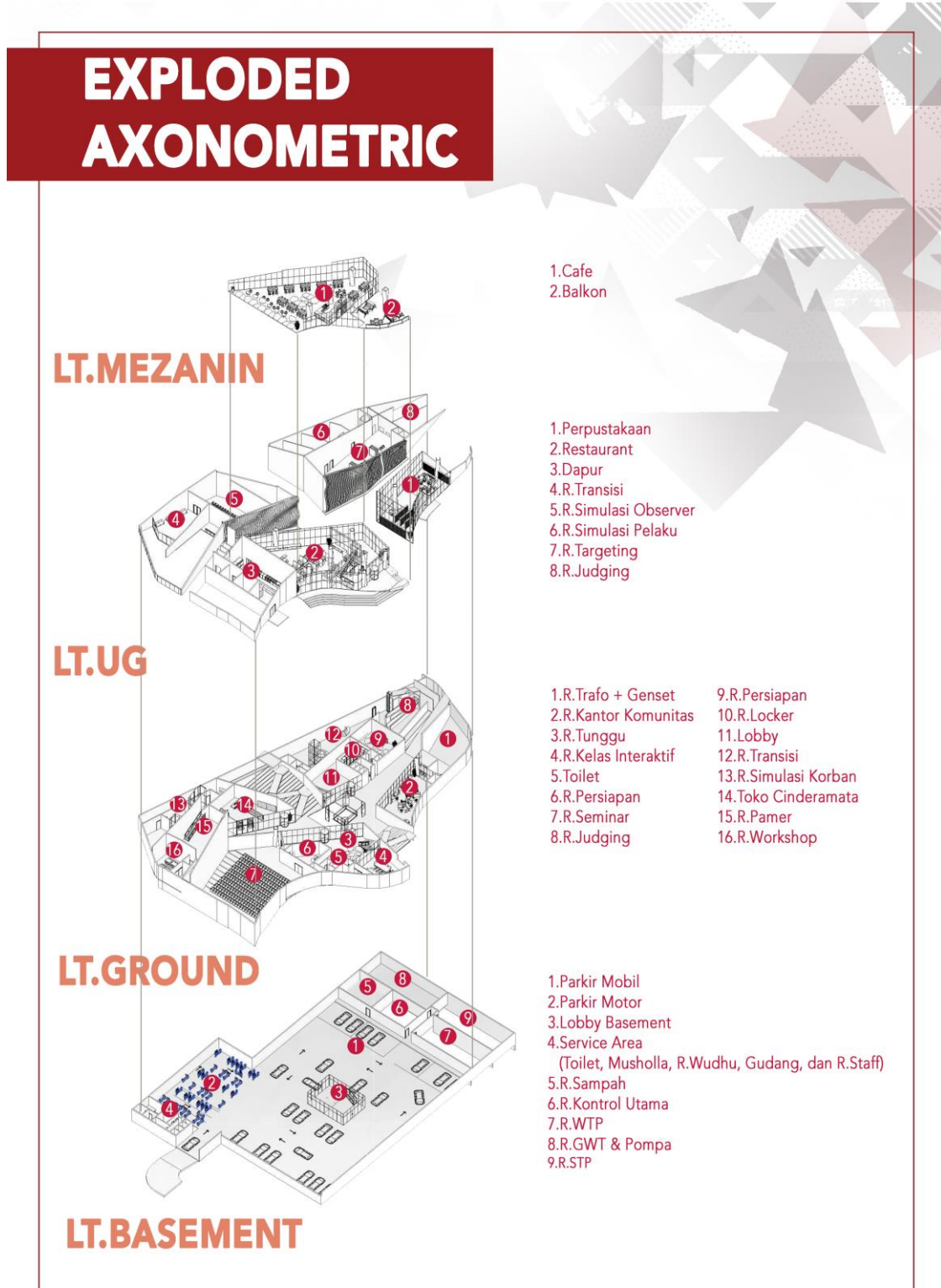
No.	Nama Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas (orang)	Jumlah	Luas (m ²)	Luas Total (m ²)
1	Toilet Umum	Neufert Architects' Data	40 laki-laki - 1 wc, 2 urinals, 20 wanita - 1 wc	6	5	32	48
2	Toilet Karyawan	Neufert Architects' Data	15 laki-laki - 1 wc, 1 urinals, 10 wanita - 1 wc	2	1	11	11
3	Pos Keamanan	Neufert Architects' Data	2 m ²	1	1	2	2
4	R.Staff	Neufert Architects' Data	0,8 m ² / orang	10	1	18	18
5	Gudang	-	-	-	4	8	33
6	Musholla	-	-	4	2	4	5
7	R.Wudhu	-	-	2	2	4	2
8	R.Kontrol Utama	Jimmy juwana	dimensi panel+sirkulasi	-	1	46	46
9	R.Panel	Jimmy juwana	dimensi panel	-	4	4	16
10	R.Genset & Trafo	Jimmy juwana	jumlah listrik per hari disesuaikan dengan dimensi genset & trafo	-	1	100	100
11	R.Pompa & GWT	Jimmy juwana	40% pemakaian air sehari	-	1	92	92
12	R.WTP	Jimmy juwana	10% /orang	-	1	83	83
13	R.STP	Jimmy juwana	10% /orang	-	1	90	90
15	R.Sampah	Jimmy juwana	Jumlah sampah per hari	-	1	46	46
						Total	592

Tabel 6. Kapasitas Parkir

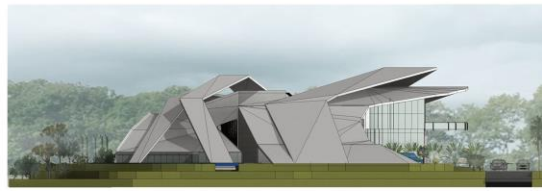
No.	Jenis Kendaraan	Sumber	Standar	Jumlah	Luas (m ²)	Luas Total (m ²)
1	Mobil (golongan 1)	Keputusan Direktur Jendral Perhubungan Darat No : 272/HK.105/DRJD/9	2,3x5m ²	3	12	36
				30	12	360
2	Motor		2x0,8m ²	6	1,6	9,6
				50	1,6	80
3	Loading Dock		3x5m ²	1	15	15
Total						500,6

Penentuan luas ruangan yang sesuai dengan standar dan pengambilan luas minimal didasari oleh alasan keterbatasan ruang yang tetap mengedepankan kenyamanan dan efisiensi ruang.

Berikut ini adalah hasil perancangan proyek *Cyberbullying Awareness* di Pondok Pinang, Jakarta Selatan mencakup :



Gambar 3. *Exploded Denah* Proyek *Cyberbullying Theracreation*
Sumber: Penulis, 2019



Tampak Tenggara



Tampak Timur



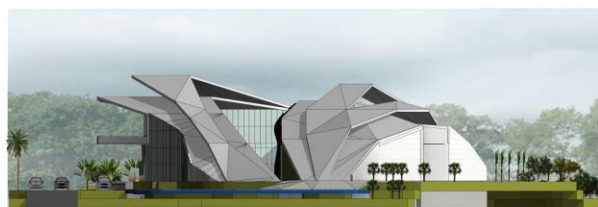
Tampak Selatan



Tampak Timur Laut

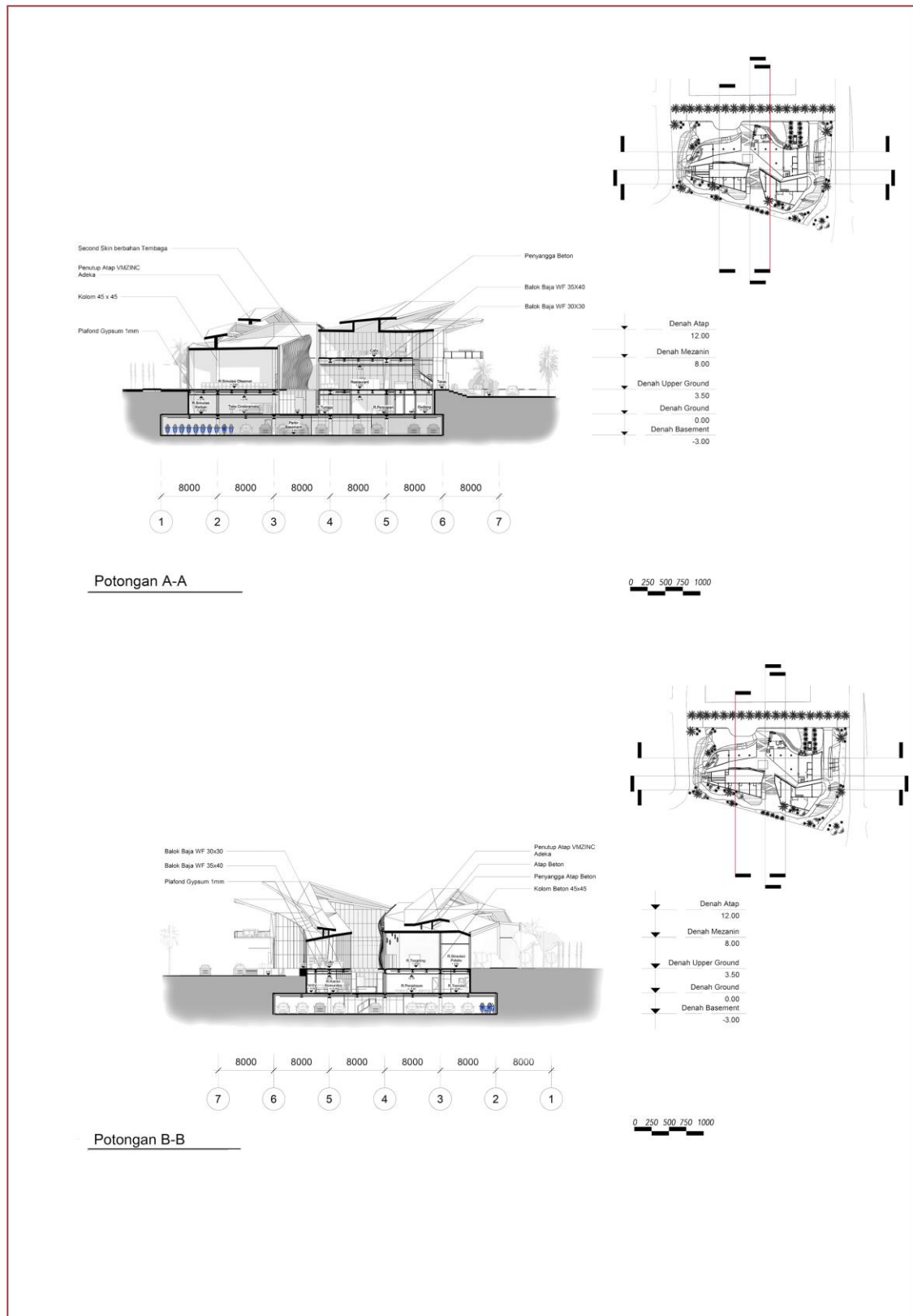


Tampak Utara



Tampak Barat Laut

Gambar 4. Tampak Proyek *Cyberbullying Theracreation*
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 5. Potongan Proyek Cyberbullying Theracreation
Sumber: Penulis, 2019

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

- Untuk menyelesaikan isu *cyberbullying*, penulis mengkaji akar permasalahan kasus *cyberbullying* (dan juga *bullying*) yaitu senioritas dan minimnya empati pada generasi milenial ini. Senioritas sendiri merupakan sikap yang diturunkan dari generasi ke generasi.
- *Theracreation* berasal dari kata terapi (*therapy*) dan rekreasi (*recreation*) yang mengacu pada metode yang digunakan untuk mengatasi isu *cyberbullying*.
- Terapi rekreasi spesifiknya terapi kognitif perilaku (CBT) merupakan sebuah solusi untuk menyelesaikan kasus *cyberbullying*. Terapi kognitif perilaku (CBT) dilakukan dengan *virtual reality* sehingga dapat memberikan gambaran nyata terhadap bagaimana terjadinya sebuah kasus *cyberbullying* secara interaktif. Terapi ini sudah sangat umum digunakan dalam mengobati pelaku *cyberbullying*. Terapi konvensional tersebut kemudian digabungkan dengan elemen arsitektural (pengalaman ruang) yang akhirnya menjadi keunikan proyek *cyberbullying theracreation*.
- Metode pendekatan naratif digunakan untuk proyek *cyberbullying theracreation* diaplikasikan dalam *zoning* ruang dimana untuk mencapai ruang terapi, pengunjung dibuat harus melewati *zoning-zoning* lain sehingga pengalaman ruang yang dirasakan kaya. Ruang-ruang yang bersifat bisnis ditempatkan dekat *drop off* dengan harapan saat pengunjung telah selesai melakukan aktivitas di ruang utama akan menikmati ruang-ruang tersebut.
- Dari segi desain, konsep yang didasari arsitektur yang berbaur sehingga *leveling* pada bangunan terlihat samar. Hal ini didasari akar permasalahan *bullying* yaitu senioritas, sehingga perlu adanya rancangan yang merepresentasikan penyamaran kedudukan sosial dalam masyarakat.
- Proyek terbangun di Jl. Metro Pondok Indah, Pondok Pinang, Jakarta selatan. Hal ini didapat dari sistem eliminasi yang terdiri atas: (1) Tingkat *bullying* tertinggi di Jakarta, (2) Infrastruktur yang memadai terutama dibidang transportasi umum, (3) jumlah universitas terbanyak diantara kawasan terpilih, (4) jumlah penduduk milenial terbanyak yang sesuai target.

Saran

Diharapkan generasi milenial dapat menggunakan internet khususnya sosial media dengan bijak dan lebih menekankan pada fungsi-fungsi positif bukan menyalahgunakannya sehingga muncul isu seperti *cyberbullying*. Ada baiknya jika masyarakat lebih mengedepankan komunikasi tatap langsung dibandingkan secara *virtual* sehingga empati dan simpati pada seseorang dapat terlatih.

REFERENSI

- Akbulut, E. (2011). *Cyberbullying and victimisation among Turkish University students*. Anadolu University
- Blackwell, W. (2012). *Neufert Architects Data Fourth Edition By Wiley Blackwell*. Blackwell Publishing: United Kingdom
- Bohil, A. B. (2011). *Virtual reality in neuroscience research and therapy*. Department of Psychology University of Central Florida.
- Bo, S. X., Wong, Y. M. (2013). *Cyber-Bullying Among University Students: An Empirical Investigation from the Social Cognitive Perspective*. Diakses 20 juli 2019 <https://pdfs.semanticscholar.org/4c23/3fc6080735e7b5869b3125bbbed0198138b55.pdf>
- Carmona, et al. (2003). *Public Places : Urban Space, the dimension of urban design*. Architectural Press. 111.
- Dilmac, B. (2009). *Psychological Needs as a Predictor of Cyber bullying: a Preliminary Report on College Students*.
- Forty, A. (2000). *Words and Building: A Vocabulary of Modern Architecture*. New York: Thames & Hudson.
- Keputusan Direktur Jendral Perhubungan Darat No : 272/HK.105/DRJD/9. 1993. Pedoman Teknis Penyelenggaraan Fasilitas Parkir. Dalam

- https://www.andalalindkijakarta.com/file/12_272_PEDOMAN_TEKNIS_FASILITAS_PARKIR.pdf. Diakses : 18 Juli 2019
- Koolhaas, R., Mau, B. (1995). S, M, L, XL. Rotterdam: 010 Publishers.
- Lee, C., Jacoby, S. (2011). *Typological Urbanism and The Idea of the City*. London: Wiley.
- Moneo, R. (1987). *On Typology*. *Oppositions*, 22-45.
- Strauss, W., Howe, N. (2000). *Millennials Rising: The Next Great Generation*. Cartoons by R.J. Matson. New York: Vintage Original
- Stream VR. (2019). Valve Corporation. Diakses 10 juni 2019. <https://www.steamvr.com/en/>
- Stop Bullying. 2018. *What is cyberbullying*. Diakses 20 juli 2019. <https://www.stopbullying.gov/cyberbullying/>
- Sussman, A. (2014). *Cognitive Architecture : Designing for How We Respond to the Built Environment*.
- Taylor & Dilmaç, B. (2009). *Psychological needs as a predictor of cyber bullying: A preliminary report on college students*. Francis Ltd : London, United Kingdom
- Tjahjono, G. (1999). Peran Arsitektur dan Antropologi dalam Tata Ruang Kota Indonesia Abad ke-21. *Antropologi Indonesia* 59, 80-94.
- Vidler, A. (1977). *The Third Typology*. *Oppositions*, 7-16.

