

DESAIN PROTOTIPE SEKOLAH DASAR ANTI-PERUNDUNGAN MELALUI PENDEKATAN ARSITEKTUR EMPATI DAN PERILAKU

Jordan Agnios¹⁾, Priscilla Epifania Ariaji^{2)*}

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

^{2)*}Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, priscillae@ft.untar.ac.id

*Penulis Korespondensi: priscillae@ft.untar.ac.id

Masuk: 14-06-2023, revisi: 23-09-2023, diterima untuk diterbitkan: 28-10-2023

Abstrak

Kasus perundungan terbanyak terjadi pada sekolah di tingkat SD (Sekolah Dasar). Hal ini terjadi karena sebagian besar waktu anak dihabiskan di sekolah. Tulisan ini berisi tentang riset dalam mencari kriteria desain prototipe sekolah anti-perundungan. Dari segi arsitektur, ruang negatif dapat mempengaruhi perilaku negatif dari penghuninya. Beberapa titik lokasi yang menjadi sorotan adalah tangga, toilet, koridor, kantin, dan ruang kelas. Data-data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh melalui wawancara dengan ahli psikologi, literatur, dan studi kasus. Data tersebut digunakan untuk merancang prototipe ruang sekolah yang dapat membantu mencegah kasus perundungan. Metode yang akan dipakai adalah dengan menggunakan pendekatan arsitektur empati, perilaku, dan psikologi. Ketiga pendekatan desain ini dipakai bertujuan untuk menciptakan suatu lingkungan sekolah yang menghindari terciptanya ruang negatif sehingga perilaku perundungan dapat dikontrol secara arsitektural serta lingkungan yang diciptakan terasa aman sekaligus menyenangkan bagi anak-anak. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah prototipe sekolah dasar anti-perundungan yang memiliki karakteristik lingkungan yang aman dan nyaman bagi para siswa. Lingkungan sekolah dasar dirancang sehingga memperhatikan interaksi sosial antar siswa, mengurangi ruang-ruang negatif, dan seluruh ruangan mendapatkan pengawasan pasif. Selain itu, ruang-ruang sosial juga dirancang untuk memfasilitasi kegiatan yang dapat mengurangi stres dan meningkatkan kesehatan mental para siswa serta menyediakan tempat bagi orang tua siswa di lingkungan sekolah.

Kata kunci: arsitektur empati; arsitektur perilaku; elemen prototipe; ruang anti-perundungan; ruang negatif

Abstract

Most cases of bullying occurred in schools at the elementary level. This happens because most of the child's time is spent at school. This paper is about research in finding criteria for anti-bullying school prototypes. From an architectural point of view, negative space can influence a person's negative behavior. Some of the location points that are in the spotlight are the stairs, toilets, corridors, canteens, and classrooms. The data used in this study are secondary data obtained through interviews with psychologists, literature, and case studies. The data is used to design prototypes of school spaces that can help prevent cases of bullying. With this issue, the method that will be used is the architectural method of empathy, behavior, and psychology. These three design methods are used with the aim of creating a school environment that avoids the creation of negative spaces so that bullying behavior can be controlled architecturally and the environment created feels safe as well as fun for children. The result of this study is a prototype of an anti-bullying elementary school that has the characteristics of a safe and comfortable environment for students. The elementary school environment is designed in such a way as to pay attention to social interactions between students, reduce negative spaces, and all rooms get passive supervision. In addition, social spaces are also designed to facilitate activities that can reduce stress and improve students' mental health as well as provide a place for parents in the school environment.

Keywords: anti-bullying space; behavioral architecture; empathy architecture; negative space; prototype elements

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah dengan bersosialisasi. Sosialisasi anak-anak dengan lingkungan sosial yang di luar lingkungan keluarga di mulai dari sekolah. Perundungan, rasa malu, dan pertengkaran, merupakan masalah dan konflik yang dapat terjadi di lingkungan sekolah yang mengakibatkan proses sosialisasi tidak mudah bagi anak-anak (Day dan Midbjer, 2007). Pada tahun 2018, tercatat bahwa 82.8% kasus *bullying* pada anak terjadi di sekolah di Indonesia (Comparitech, 2018) dengan tren kasus yang terus meningkat sebesar 29% per tahun (Lokadata, 2020). Di DKI Jakarta, tercatat bahwa Jakarta Timur merupakan kabupaten dengan jumlah kasus terbanyak sejumlah 398 kasus (Comparitech, 2018). Pada bulan Januari hingga Maret tahun 2020, jumlah kasus perundungan yang dilaporkan sebanyak 485 kasus dengan jumlah terbanyak berada di tingkat SD sebanyak 285 kasus. Terlebih lagi, 40% dari korban perundungan memiliki pikiran untuk membunuh dirinya (UNICEF, 2020). Berdasarkan data di atas, dengan maraknya perilaku perundungan di lingkungan sekolah, terutama di tingkat SD, perlu adanya perhatian lebih lanjut untuk kondisi ini.

Perilaku manusia, baik positif maupun negatif seperti perundungan, dapat dipengaruhi oleh arsitektur. Hal ini dapat dipelajari melalui studi kasus di hunian Pruitt-Igoe di Amerika, di mana ruang-ruang negatif yang terbentuk memicu berkembangnya tindakan kriminalitas. Masalah akses, kurangnya ruang komunal, massa bangunan, okupansi, dan zoning yang bermasalah memicu ruang menjadi terlalu publik, kurangnya pengawasan dan terbentuknya ruang negatif sehingga berdampak negatif bagi orang yang ada di lingkungannya. Maka dari itu, ruang-ruang negatif di lingkungan sekolah, terutama di tingkat SD (kelas 1-6) perlu diidentifikasi dan dirancang agar menciptakan lingkungan aman, nyaman, dan menyenangkan bagi anak.

Rumusan Permasalahan

Tren perilaku perundungan terus meningkat, terutama di lingkungan sekolah. Perilaku ini terjadi karena adanya pengaruh negatif orang tua, lingkungan, dan dalam diri anak itu sendiri. Namun, perundungan, terutama perundungan jenis fisik, dapat terpicu oleh ruang negatif di dalam lingkungan. Maka rumusan permasalahan untuk perancangan ini adalah mengidentifikasi ruang negatif di lingkungan sekolah melalui studi kasus dan beberapa literatur. Lalu dengan metode arsitektur perilaku dan psikologi arsitektur, memunculkan kriteria prototipe bangunan sekolah anti-perundungan untuk mengatasi kasus tersebut.

Tujuan

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk menemukan kriteria desain untuk dapat menghindari terbentuknya ruangan negatif dalam perancang sebuah prototipe bangunan sekolah anti-perundungan. Terlebih lagi, memberikan alternatif desain yang lebih baik untuk pengembangan sekolah di masa depan dan memberikan kontribusi positif dalam pencegahan kasus perundungan di lingkungan sekolah.

2. KAJIAN LITERATUR

Arsitektur Empati

Arsitektur empati merupakan gabungan dari dua kata yaitu empati dan arsitektur. Baron dan Byrne (2005) menyatakan bahwa empati adalah kemampuan seseorang untuk merasakan keadaan emosional orang lain, berbelas kasih, dan mencoba memecahkan masalah dengan mengambil perspektif orang lain. Menurut Nancy Eisenberg (2002), empati adalah respon afektif yang muncul dari perasaan atau pemahaman keadaan emosi atau keadaan lain yang menyerupai perasaan orang lain. Daniel Goleman (2006) menyatakan bahwa empati pada dasarnya adalah kemampuan untuk memahami perasaan orang lain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), empati adalah keadaan pikiran yang membuat seseorang merasa atau mengidentifikasi

dalam keadaan perasaan atau pemikiran yang sama dengan orang atau kelompok lain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arsitektur adalah seni dan ilmu merancang dan membangun gedung, jembatan, dll.

Berdasarkan pengertian di atas, dalam berempati, seseorang harus merasakan dan mengerti emosi terhadap subjek yang diberi empati, namun respon yang diberikan harus bersifat objektif. Empati harus disertai dengan respon yang menjawab kebutuhan dan mengembangkan dari permasalahan yang diangkat. Sedangkan arsitektur empati dapat diartikan sebagai sebuah perancangan yang memperhatikan perilaku, kebutuhan, dan keinginan penggunanya sehingga pengguna tidak merasakan adanya penurunan kualitas ruang maupun hidup.

Empati terhadap kasus perundungan tidak hanya untuk korban saja, namun juga berlaku perundungan. Korban perundungan dapat mengalami gangguan fisik maupun mental sehingga menyebabkan pertumbuhan anak terhambat. Di sisi lain, pelaku perundungan melakukan tindakan tersebut karena ada latar belakang dimana mereka kurang mendapat kasih sayang atau bimbingan tentang bagaimana bersosialisasi diumurnya. Oleh karena itu, perlu adanya tinjauan lebih lanjut terhadap kasus perundungan di sekolah terutama di tingkat SD.

Perundungan (*Bullying*)

Definisi Perundungan

Perundungan adalah intimidasi yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang dilakukan berulang-ulang baik secara fisik maupun psikologis, yang membuat seseorang marah, terluka, atau kesal (Lines, 2007). Korban dapat mengalami efek perundungan baik secara fisik maupun mental (Smith, 2013). Perbedaan kekuatan dan kemampuan siswa, kesalahpahaman, dan kebiasaan buruk dari siswa/i dapat menjadi penyebab perundungan di lingkungan sekolah (Lines, 2007).

Alasan Perundungan

Hasil penelitian Rahma Nuraini (2008) di Indonesia mengungkapkan ciri-ciri sebagai berikut suka mendominasi orang lain, suka memanfaatkan orang lain untuk mendapatkan apa yang diinginkannya, sulit untuk melihat situasi dari sudut pandang orang lain, hanya peduli pada kebutuhan dan kesenangan mereka sendiri, menyakiti anak-anak lain ketika tidak ada orang dewasa di sekitarnya, memperlakukan rekan yang lebih lemah sebagai mangsa, memproyeksikan ketidakmampuan ke target, tidak mau bertanggung jawab atas tindakan mereka, ketidakmampuan untuk memikirkan konsekuensi dari tindakan seseorang, haus akan perhatian.

Dampak Perundungan

Menurut Departemen Pendidikan dan Pengembangan Anak Usia Dini Victoria (2017), perundungan dapat memengaruhi korban dengan cara yaitu Pelaku Perundungan, di sekolah dasar dapat menjadi penyebab perilaku kekerasan di jenjang pendidikan selanjutnya (pelaku berperilaku agresif dan berpartisipasi dalam geng dan kegiatan kriminal lainnya, pelaku kejahatan rentan terhadap masalah kenakalan ketika mereka masih muda); Korban, mengalami masalah emosional, akademik dan perilaku jangka panjang cenderung memiliki harga diri yang rendah, merasa lebih tertekan, kesepian, cemas dan tidak aman (terlebih lagi akan muncul rasa keengganan sekolah, ketidakhadiran, dll); Saksi, akan mengalami ketidaknyamanan dan tekanan psikologis, merasa terancam dan takut menjadi korban berikutnya, dan mungkin berprestasi buruk di kelas karena terus fokus menghindari perundungan.

Jenis Perundungan

Riauskina, Djuwita, dan Soesetio (2005) mendefinisikan perundungan di sekolah sebagai perilaku agresif yang dilakukan siswa atau kelompok siswa yang kuat berulang kali dengan siswa lain yang lebih lemah dengan maksud untuk menyakiti individu. Mereka membagi perundungan

menjadi lima kategori, yaitu kontak fisik langsung (memukul, mendorong, menggigit, termasuk pemerasan dan perusakan harta milik orang lain); Kontak verbal langsung (ancaman, hinaan, hinaan, makian, menyebarkan gosip); Perilaku non-verbal langsung (kontak mata sarkastik, menjulurkan lidah, ekspresi wajah ramah; biasanya dikombinasikan dengan pelecehan fisik atau verbal); Perilaku non-verbal tidak langsung (diam, memanipulasi persahabatan untuk memutuskan hubungan, sengaja mengucilkan atau mengabaikan, mengirim surat kaleng); Pelecehan seksual (diklasifikasikan sebagai perilaku agresif fisik atau verbal).

Arsitektur dan Perilaku Perundungan (Bullying Hotspots)

Skala dan ruang tidak terlihat yang tidak diawasi adalah masalah arsitektur yang terkait dengan perundungan (Day & Midbjer, 2007). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rapp-Paglicci, et al. (2005), Migliaccio, et al. (2017), Pepler & Craig (2014), dan Glover (2000), perundungan cenderung terjadi di area tertentu di sekolah, seperti: ruang kelas, koridor, dan toilet; lokasi-lokasi ini disebut sebagai ruang tanpa pengawasan atau titik panas perundungan (Tabel 1).

Tabel 1. Titik Panas Perundungan (*Bullying Hotspots*)

Sumber	Migliaccio, et al.	Rapp-Paglicci, et al.	Pepler and Craig	Glover et al.
Terminologi	<i>Hotspots</i>	<i>Bullying Hotspots</i>	<i>Unsupervised Space</i>	<i>Unsupervised Space</i>
Area/ruangan	Toilet Koridor Taman Bermain	Taman Bermain Kelas Kantin Koridor Toilet	Koridor Kantin Ruang Loker Lapangan	Kelas Taman Bermain

Sumber: Rapp-Paglicci, et al. (2005), Migliaccio, et al. (2017), Pepler & Craig (2014), dan Glover, et al. (2000)

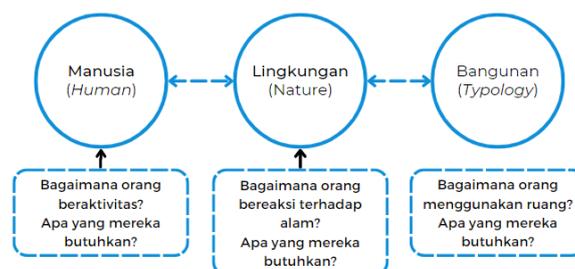
Desain Berbasis Perilaku

Definisi Desain Berbasis Perilaku

Desain berbasis perilaku adalah pendekatan desain yang memperhitungkan perilaku dan psikologi orang-orang yang akan menggunakan produk, layanan, atau ruang. Tujuan dari desain perilaku adalah untuk membuat desain yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perilaku penggunanya, dan hasilnya lebih efektif dan efisien.

Unsur Desain Berbasis Perilaku

Di dalam desain berbasis perilaku, terdapat 3 unsur utama, yaitu manusia (*human*), alam (*nature*), dan bangunan (*typology*). Desain perilaku memperhatikan bagaimana kebiasaan dan respon manusia terhadap lingkungannya (alam dan ruang) yang lalu menyesuaikannya ke dalam ruang yang didesain. Ketiga unsur ini saling mempengaruhi satu sama lain sehingga dalam merancang harus memperhatikan ketiga unsur ini secara keseluruhan.



Gambar 1. Diagram Aspek Utama Desain Perilaku

Sumber: Olahan Penulis, 2023

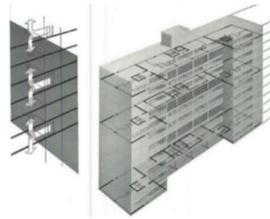
Belajar dari Studi Kasus (Ruang Negatif)

Hunian Pruitt-Igoe

Ruang negatif dapat mempengaruhi perilaku negatif dari penghuninya. Salah satu proyek yang setelah diteliti dapat mempengaruhi perilaku negatif penghuninya adalah Pruitt-Igoe, yang pada akhirnya dihancurkan. Pembelajaran dari kasus Pruitt-Igoe adalah sebagai berikut: Masalah arsitektural yang meliputi akses, kurangnya ruang komunal, massa bangunan, okupansi, dan zoning menyebabkan kenyamanan di lingkungan berkurang. Kenyamanan yang berkurang menimbulkan penurunan okupansi bangunan. Akses yang menyulitkan menjadi faktor utama dalam kegagalan proyek, di mana lift *skip-stop* memicu pemusatan akses tangga. Tangga tersebut kemudian menjadi titik awal kriminalitas pada bangunan. Seiring meningkatnya kriminalitas, okupansi semakin menurun dan pengawasan semakin menurun.

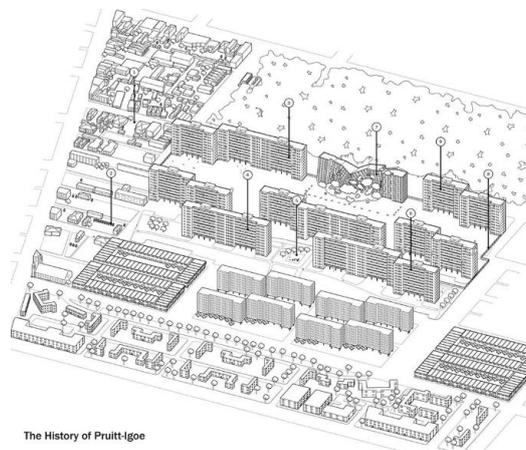


Gambar 2. Tangga Pruitt-Igoe
Sumber: STLPR, 2015



Gambar 3. Lift *Skip-stop* Pruitt-Igoe
Sumber: Perez-Duarte, 2019

Jumlah akses masuk ke bangunan juga menjadi masalah. Pada Pruitt-Igoe terdapat 92 akses masuk ke dalam bangunan yang menyebabkan lingkungan menjadi terlalu public (Major, 2017). Hal ini didukung oleh massa bangunan yang membentuk “tembok” yang mengakibatkan pengawasan pada lantai dasar menjadi sulit. Massa bangunan yang membentuk “tembok” memblokir visual ke ruang-ruang dibalik massa lainnya. Hal ini memicu “*stranger danger*” yang memakai kesempatan orang publik untuk melakukan kriminalitas di lantai dasar serta membayar anak muda untuk membantu mengawasi aktivitas kriminalitas tersebut (Major, 2017).



Gambar 4. Aksonometri Pruitt-Igoe
Sumber: Meakins, 2020

3. METODE

Metode Pengumpulan Data Kualitatif

Metode ini digunakan untuk mendapat pemahaman akar permasalahan kasus perundungan terhadap arsitektur dengan cara sebagai berikut:

Data primer

Wawancara dengan psikolog untuk mendapatkan pemahaman lebih terhadap kasus perundungan di lingkungan sekolah. Observasi lapangan dilakukan pada ruang-ruang di Sekolah Pelita II sebagai studi kasus untuk mengidentifikasi ruang-ruang negatif. Lokasi yang disoroti adalah tangga, toilet, koridor, kantin, dan ruang kelas.

Data sekunder

Literatur digunakan untuk mencari studi kasus proyek yang memiliki karakter yang dapat memengaruhi perilaku penggunaannya yang lalu dipakai untuk dianalisis. Studi kasus proyek yang diambil adalah hunian Pruitt-Igoe di Amerika. Film studi film dipakai untuk mendapatkan kualitas ruang negatif yang mampu memicu berkembangnya perilaku perundungan.

Metode Perancangan

Dalam penulisan ini metode yang dipakai adalah dengan 3 pendekatan, yaitu pendekatan arsitektur empati, pendekatan desain berbasis perilaku, dan pendekatan psikologi arsitektur.

Pendekatan Arsitektur Empati

Pemikiran desain dimulai dengan empati dan menggunakan metode kolaboratif dan partisipatif, mengulangi kelima langkah proses (empati – indentifikasi masalah - *brainstorming* – prototipe – tes) sebanyak yang diperlukan untuk mencapai solusi yang tepat. Proses ini perlu diulang karena setiap prototipe yang diuji akan menimbulkan reaksi terhadap suatu masalah. Oleh karena itu, proses ini akan terus berulang untuk mencari solusi yang tepat.

Pendekatan Desain Berbasis Perilaku

Desain berbasis perilaku adalah pendekatan desain yang memperhatikan perilaku dan psikologi orang-orang yang akan menggunakan ruang. Tujuan dari desain perilaku adalah untuk membuat desain yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perilaku penggunaannya, dan hasilnya lebih efektif dan efisien.

Pendekatan Psikologi Arsitektur

Pendekatan psikologi arsitektur menggabungkan prinsip-prinsip dari psikologi dan desain arsitektur untuk mempelajari perilaku dan pengalaman manusia dalam lingkungan yang akan dirancang. Ini melibatkan penggunaan pemikiran desain untuk menciptakan intervensi ruang yang dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat atau memecahkan masalah.

4. DISKUSI DAN HASIL

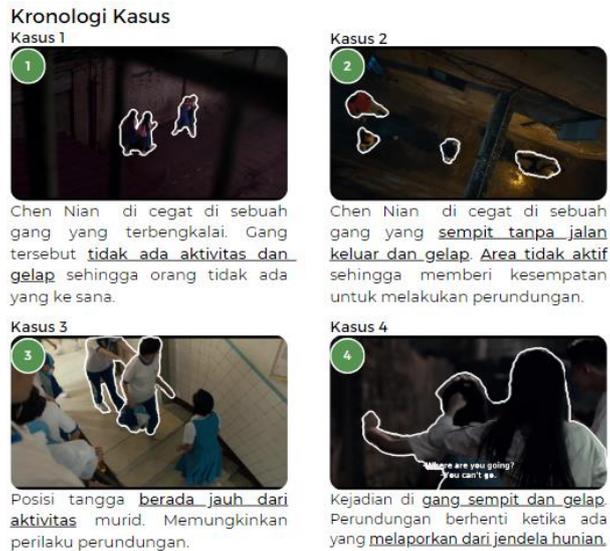
Identifikasi Ruang Negatif di Lingkungan Sekolah

Preseden Film (Better Days)

"*Better Days*" (2019) adalah film yang mengangkat tema perundungan di kalangan pelajar dan berhasil mendapatkan nominasi Oscar dalam kategori *Best International Feature Film*. Dalam film ini, Chen Nian, seorang siswi SMA menjadi korban perundungan oleh teman-teman sekelasnya. Dia sering diintimidasi, difitnah, bahkan dianiaya fisik. Film ini menunjukkan dampak yang ditimbulkan dari tindakan perundungan, baik secara fisik maupun psikologis, yang dapat berdampak pada kesehatan mental korban.

Film ini menggambarkan secara jelas bagaimana perundungan bisa membuat korban merasa tertekan, terisolasi, bahkan depresi. Namun, di sisi lain, film ini juga menunjukkan bahwa perundungan bisa diatasi dengan bantuan dari teman-teman sejati, orang tua, dan pihak berwenang. Terlebih lagi, latar tempat film mewakili kualitas ruang titik perundungan dengan

baik, sehingga kualitas keruangannya dapat dianalisis. Melalui kisah Chen Nian dan Xiao Bei, "Better Days" mengajarkan pentingnya solidaritas dan dukungan dari lingkungan sekitar dalam mengatasi perundungan.



Gambar 5. Kronologi kasus dalam film *Better Days*
Sumber: Olahan Penulis, 2023

Observasi Sekolah Pelita II

Berikut merupakan titik observasi yang dilakukan pada Sekolah SD Pelita II. Titik observasi ditentukan berdasarkan survei angket yang telah dilakukan. Berdasarkan survei angket, terdapat 3 titik rawan, yaitu tangga belakang, toilet laki-laki, dan lorong kelas.



Gambar 6. Tangga Belakang
Sumber: Olahan Penulis, 2023

Tangga belakang dibuka setiap hari untuk akses pengguna bangunan. Bagian ini terletak di belakang sekolah dimana jarang dilewati oleh siswa/i. Tangga ini berada di titik buta, tertutup, dan gelap yang membuat beberapa siswa/i merasa tidak nyaman/aman. Tempat ini juga menjadi tempat kejadian *bullying* berdasarkan survey di atas.

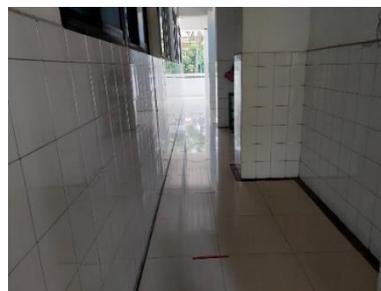


Gambar 7. Lorong Toilet Laki-laki
Sumber: Olahan Penulis, 2023

Toilet laki-laki berada di belakang sekolah (bersebalahan dengan tangga belakang). Lorong ini jarang dilewati karena posisi yang terpencil dan fungsinya khusus untuk laki-laki. Berdasarkan kuisisioner di atas, toilet ini tidak nyaman/aman dikarenakan lokasinya yang terpencil.



Gambar 8. Lorong Kelas (1)
Sumber: Olahan Penulis, 2023



Gambar 9. Lorong Kelas (2)
Sumber: Olahan Penulis, 2023

Pada beberapa lorong kelas berada di titik buta, gelap, dan lokasinya jauh dari ruang guru maupun staff sehingga pengawasan pada bagian bangunan ini minim. Survey di atas menyatakan bahwa lorong kelas adalah tempat kejadian *bullying* pada sekolah dan membuat beberapa siswa/i tidak nyaman/aman saat menggunakannya.

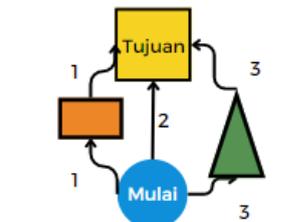
Kriteria Ergonomi Ruang Anti-Perundungan

Dari analisis kualitas ruang negatif pada lingkungan sekolah di atas, berikut adalah tabel kriteria ergonomi ruang anti-perundungan:

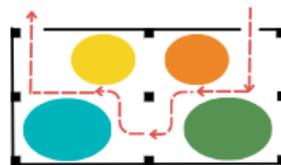
Tabel 2. Kriteria Ergonomi Ruang Anti-Perundungan

No.	Jenis/Lokasi	Gambar	Keterangan
1	Massa Bangunan	<p>Pemisahaan Massa</p> <p>Penggunaan Bentuk dan Warna</p>	<p>1. Blok massa kelas 1-3 dan kelas 4-6 dipisah karena memiliki psikologi perkembangan yang berbeda.</p> <p>2. Warna dan perbedaan bentuk massa sebagai penunjuk teritori siswa/i untuk meningkatkan rasa memiliki tempat tersebut.</p>

2 Sirkulasi



Opsi Akses

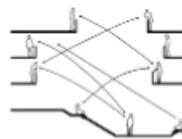


Open Plan

1. Memberikan opsi jalan (2-3 opsi) agar siswa dapat mengeksplorasi lingkungan sekolah.

2. Layout denah open plan dan aktivitas ruang yang membentuk sirkulasi secara organik,

3 Visual dan Penerangan



Sistem balkon



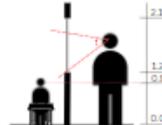
Visual ke luar ruangan

1. Sistem split level/balkon digunakan agar pengawasan dapat terjadi secara pasif dan menyeluruh

2. Setiap ruang memiliki akses visual ke luar ruangan dengan view alam serta mendapatkan cahaya alami yang cukup.

4 Ruang Kelas

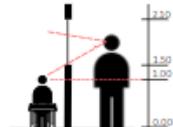
Kelas 1-3 (umur 7-9) tinggi jendela 1.2m dari lantai



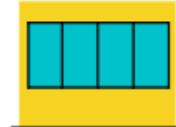
Ruangan memberikan bukaan ke ruang aktivitas outdoor



Kelas 4-6 (umur 10-12) tinggi jendela dari lantai 1.5m



Jendela + 60% permukaan tembok



1. Ruang kelas 1-3 dan ruang kelas 4-6 tidak berhubungan langsung.

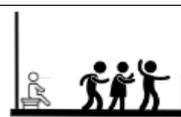
2. Ruang kelas menggunakan layout fleksibel dengan luas 2m² / siswa.

3. Jumlah siswa 24 orang/kelas.

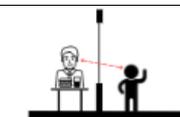
4. Luas ruang kelas 48 m².

5. Ruang kelas memiliki visual ke luar (outdoor dan koridor).

5 Koridor



Lerbar koridor 2.5m - 3m



Dapat melihat kelas, ruang istirahat guru, dan ruang lain



Pada lantai atas, railing tidak masif dan memiliki ketinggian 90cm - 110cm

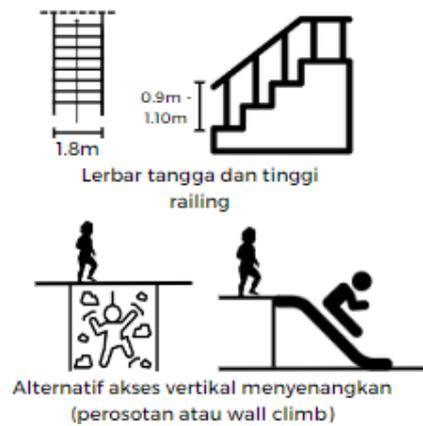
1. Memiliki lebar 2.5m - 3m sebagai ruang aktivitas anak.

2. Koridor memiliki visual ke luar dan ke dalam (outdoor dan indoor).

3. Koridor difungsikan sebagai tempat loker maupun tempat duduk.

4. Pada lantai atas, railing tidak masif dan memiliki ketinggian 90cm - 110cm.

6 Tangga



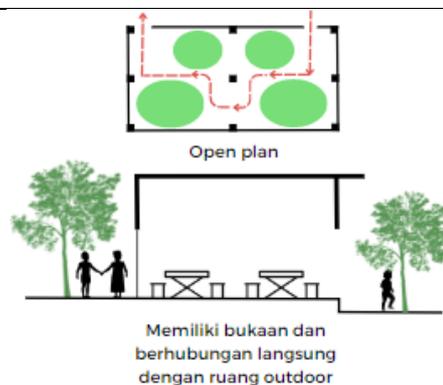
1. Memiliki lebar minimal 1.8m.
2. Railing memiliki tinggi 90cm - 110cm.
3. Lokasi tangga terlihat harus dapat terlihat jelas dari luar massa bangunan.
4. Tidak membentuk shaft tangga.

7 Toilet



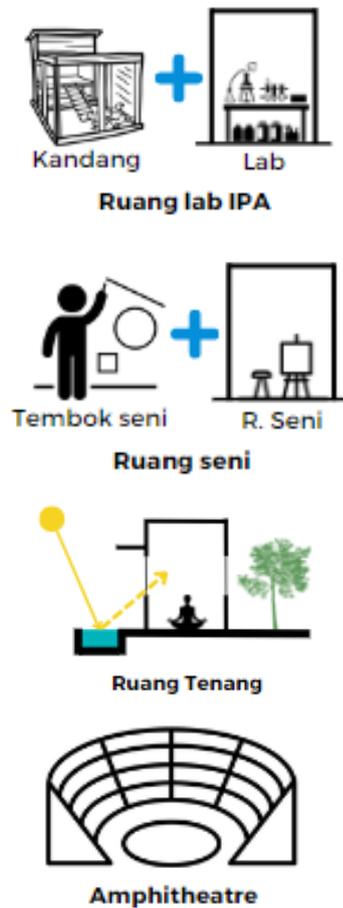
1. Lokasi toilet tidak boleh berada di tempat terpencil.
2. Toilet harus mendapatkan penerangan yang cukup.
3. Bukaan toilet berada 2m di atas lantai.

8 Kantin



1. Kantin memakai *open plan*.
2. Kantin harus memiliki bukaan ke ruang aktivitas outdoor (halaman, taman bermain, atau lapangan).
3. Kantin berhubungan langsung dengan ruang outdoor.

9 Kelas
Informal



1. Setiap kelas dilengkapi dengan ruangan pendukung.
2. Ruang lab IPA dilengkapi dengan ruang kandang binatang.
3. Ruang seni dilengkapi dengan area tembok seni.
4. Ruang tenang di kelilingi oleh elemen alam dan dilengkapi dengan perpustakaan.
5. Seluruh kelas informal diikat oleh amphitheatre untuk eksibisi karya yang dihasilkan.

Sumber: Olahan Penulis, 2023

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil riset mengenai prototipe sekolah anti-perundungan adalah masih banyak ditemukannya ruang-ruang negatif pada sekolah eksisting, sehingga diperlukannya standar baru yang mencakup bentuk massa bangunan, letak ruang, besar bukaan, penataan ruang komunal, dan ruang aktivitas yang dapat memenuhi keperluan anak. Perundungan tidak hanya disebabkan oleh faktor lingkungan, tetapi juga ada faktor sosial. Pembenaan kurikulum merupakan respon untuk faktor sosial. Kurikulum perlu dilengkapi dengan beberapa mata pelajaran baru yang mengajarkan empati dan etika dalam bermasyarakat bagi anak, sehingga program dan ruang baru dimasukkan ke dalam prototipe sekolah ini.

Saran

Penulisan ini tentunya masih terdapat kekurangan, oleh karena itu, bagi penulis dan pembaca agar terus melakukan studi lebih lanjut mengenai topik yang diangkat sehingga riset-riset di masa depan akan semakin bermanfaat dan memberi solusi nyata.

REFERENSI

- Birren, F. (1950). *Color Psychology and Color Therapy*. Citadel Press.
- Day, C., & Midbjer, A. (2007). *Environment and Children: Passive Lessons from the Everyday Environment*. London: Elsevier Ltd.
- Glover, D., Gough, G., Johnson, M., & Cartwright, N. (2010). Bullying in 25 secondary schools: incidence, impact and intervention, 42.
- Lines, D. (2007). *The Bullies: Understanding Bullies and Bullying*. Jessica Kingsley Publishers.
- Mengawasi*. (t.thn.). Diambil kembali dari Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- Migliaccio, T., Schmidlein, M., & Raskauskas, J. (2017). *Learning Environment. Mapping the landscapes of bullying*.
- Nuraini, R. (2008). *Perilaku Bullying di Sekolah Menengah Pertama. Skripsi di Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan UPI Bandung*.
- Pepler, D. J., & Craig, W. (2014). *Bullying prevention and intervention in the School environment: Factsheets and tools*.
- Rapp-Paglicci, L., Dulmus, C. N., Sowers, M. K., & Theriot, T. M. (2004). "Hotspots" for Bullying.
- Riauskina, I. I., Djuwita, R., & Soesetio, S. R. (2005). "*Gencet-Gencetan" di Mata Siswa/Siswi Kelas I SMA: Naskah Kognitif Tentang Arti, Skenario, dan Dampak "Gencet-Gencetan"*.
- Sabani, F. (2019). *Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 – 7 Tahun)*.
- Siegel, D. J., & Bryson T. P. (2011). *The Whole-Brain Child: 12 Revolutionary Strategies to Nurture Your Child's Developing Mind*.
- Smith, P. K. (2013). *SCHOOL BULLYING*. University of London.
- Tsukamoto, Y. (2010). *Behaviorology*.
- Understanding children's behaviour*. (2017, Oktober 1). Diambil kembali dari Victorian Department of Education and Early Childhood Development: https://www.education.vic.gov.au/childhood/providers/regulation/Pages/understand_child_behaviour.aspx#link0
- Weinschenk, S. (2011). *100 Things Every Designer Needs To Know About People*. New Riders.