

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi, menciptakan gap yang sangat besar pada generasi sebelumnya. Ditandai dengan adanya internet yang memudahkan para pengguna dapat saling berinteraksi tanpa batas. Selama berinteraksi di internet, seseorang cenderung lebih terbuka untuk mengespresikan dirinya tanpa harus terbentur norma-norma sosial yang biasa ditemukan pada interaksi langsung. Hal ini membawa pengaruh yang sangat besar pada generasi milenial yang ditandai dengan munculnya fenomena efek disinhibisi online/*online disinhibition effects*, disinhibisi merupakan suatu ketiadaan batas dalam berkomunikasi, dimana online user dapat lebih terbuka dan mengekspresikan emosinya secara personal dengan sesama online user yang baru dikenal. Menurut Suler (2004), aktivitas seperti ini disebut dengan *benign disinhibition* atau disinhibisi yang tidak berbahaya, membuat Generasi Millennial mudah menggunakan kata-kata kasar, kritik yang kejam, kemarahan, kebencian, bahkan ancaman terhadap orang lain. Selain itu ditambah juga mereka yang mengunjungi sisi gelap internet seperti website pornografi, kriminal atau kekerasan yaitu aktivitas yang merupakan sebagai *toxic disinhibition* atau disinhibisi yang berbahaya (Suler, 2004). Meningkatnya tindakan *cyberbullying* di kota, menjadi faktor utama bagi perancang untuk merancang pusat pencegahan *cyberbullying*, sebagai wadah edukasi baru dengan penggunaan *Virtual Reality*, sebagai bentuk simulasi dampak *cyberbullying* dengan harapan terciptanya kesadaran dan partisipasi publik bagi para remaja dan orang dewasa atas bahaya *Cyberbullying*, untuk saling bertukar pikiran dalam bentuk *Community Center*.

The rapid development of technology created a huge gap in the previous generation. Marked by the existence of the internet that facilitates users to communicate with each other without limits. While communicating on the internet, someone who is more open to express himself without having to hit social norms is commonly found indirect interaction. This has a huge influence on the millennial generation which is characterized by the phenomenon of online disinhibition effects / online disinhibited effects, disinhibition is an absence of boundaries in conversations, where online users can access and use their emotions personally with newly recognized online users. According to Suler (2004), activities such as these are called benign or disinhibited disinhibitions that are harmless, making Millennials easily use harsh words, cruel, challenging, hateful, even opposing criticism. In addition, they are also added to those released from dangerous internet sites such as pornographic sites, crime or violence are activities that contain toxic or disinhibition that is dangerous (Suler, 2004). Increasing cyberbullying in the city has become a major factor for designers to progressively cyberbullying, as a new educational forum using Virtual Reality, as a form of simulation to counter cyberbullying in the hope of creating public interest and participation for teenagers and cyberbullying people, exchange ideas in the form of a Community Center.