

# Pemulihan dan Perlindungan dari Trauma *Hate-based Violence* Melalui Arsitektur

Anastasia Evangelista Sumanti dan Ima Defiana

Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

*e-mail:* may.d@arch.its.ac.id

**Abstrak**— Diversitas masyarakat yang tinggi di Indonesia membuat adanya perbedaan pendapat menjadi sangat wajar, namun jika perbedaan tersebut didorong dengan kebencian maka itu dapat menimbulkan permasalahan baru. *Hate-based Violence* adalah salah satu contoh dari radikalisme yang dapat menghancurkan keragaman masyarakat yang hidup Bersama di Indonesia. Trauma yang ditimbulkan oleh hate-based violence memiliki efek yang berbeda dengan trauma biasa karena target penyerangan dengan kebencian ini adalah identitas dari seseorang atau sekelompok masyarakat. Skenario terburuk dari kekerasan ini adalah hilangnya identitas dari seseorang karena rasa takut dan tidak aman untuk hidup dengan identitas tersebut. Sedangkan identitas bukanlah hal yang dapat dihilangkan atau dilepaskan. Cara yang paling sesuai untuk mengatasi keberlanjutan trauma ini adalah dengan mencegah terpaparnya korban trauma maupun calon korhadap kejadian yang serupa, selain itu juga dapat diimplementasikan kondisi yang dapat memberikan efek psikologis yang kemungkinan dapat memberikan ketenangan batin bagi mereka.

**Kata Kunci**— Sensori, Warna, Atmosfer, Ketenangan, Rasa Aman.

## I. PENDAHULUAN

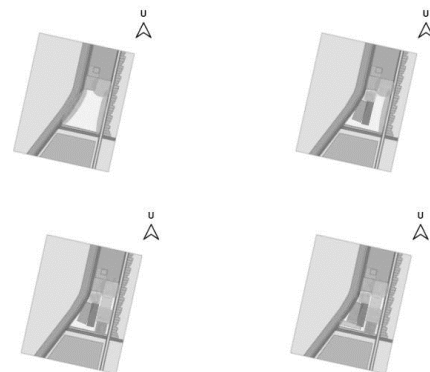
**H**ATE-BASED violence adalah aksi kekerasan yang dilakukan untuk menghancurkan dan mengkucilkan kelompok masyarakat hanya karena identitas yang dimiliki mereka. Impact yang paling besar diterima oleh korban hate-based violence adalah jika aksi kebencian tersebut secara langsung dilakukan sampai melukai fisik bahkan membunuh kerabat yang memiliki identitas yang sama dengan korban. Seperti kebencian yang berujung pada penyerangan oleh individu kepada sekelompok masyarakat dengan golongan kepercayaan atau etnis tertentu. Permasalahan ini tidak sering terjadi di masyarakat namun jika terjadi, impact yang ada dan efek psikologis yang diberi sangat krusial dan memberi shock yang berat bagi masyarakat.

Trauma yang dialami karena impact hate-based violence memiliki efek yang sangat berbeda dibandingkan trauma lainnya. Efek dari kebencian tersebut pada individu, keluarga, dan komunitas dianggap sangat berbahaya karena penyerangan tersebut akhirnya tidak hanya menyerang kondisi fisik korban, tapi juga menyerang identitas dari korban tersebut [1].

Efek dari kebencian tersebut pada individu, keluarga, dan komunitas dianggap sangat berbahaya karena penyerangan tersebut akhirnya tidak hanya menyerang kondisi fisik korban, tapi juga menyerang identitas dari korban tersebut, [2] membuat korban percaya bahwa mereka akan selamanya menjadi target kecuali jika korban kehilangan identitas mereka, sedangkan identitas bukanlah sesuatu yang dapat



Gambar 2 Letak dan bentuk Tapak.

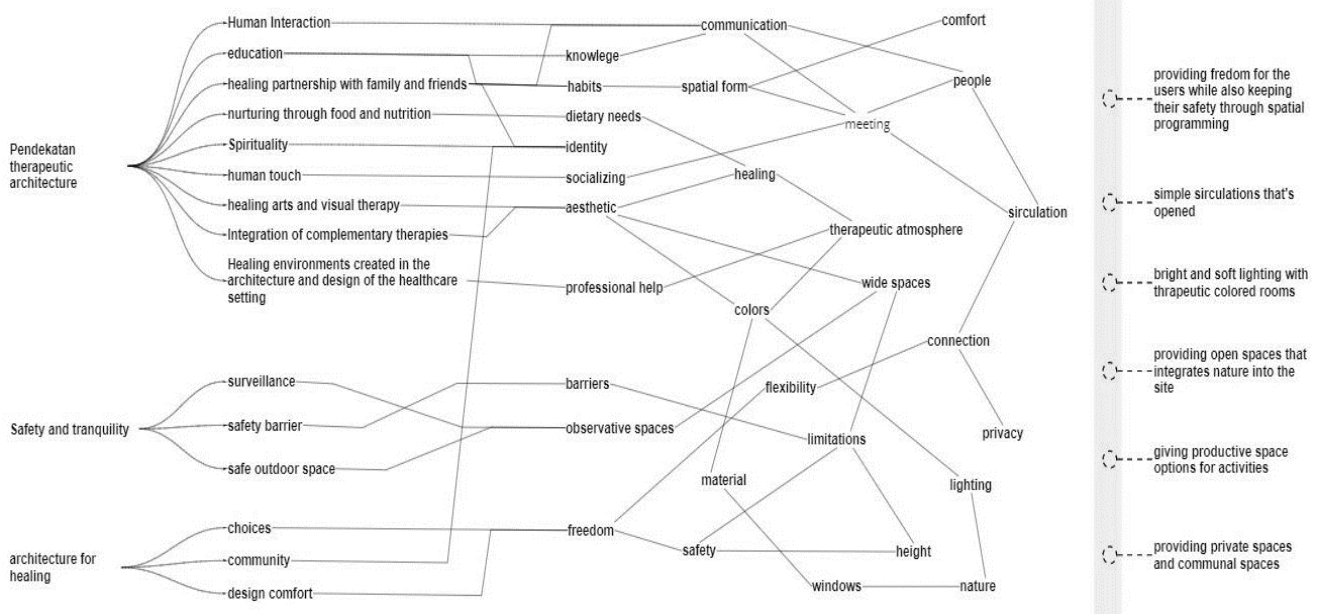


Gambar 4 Transformasi Zonasi dalam Site.

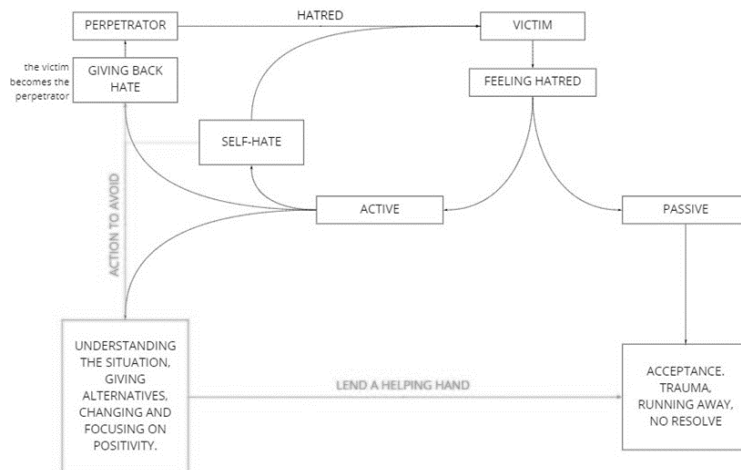
dihilangkan namun itu adalah bagian dan jati diri korban. Melalui pemetaan pada diagram Gambar 1 ada dua respons dasar korban terhadap kejadian hate crime, aktif dan pasif.

Respons pasif disini adalah dimana korban dari kejadian tersebut menerima segala perkataan negatif dan diskriminatif tersebut secara keseluruhan, mengingat kejadian tersebut sebagai trauma yang tidak dapat di hilangkan, lari atau mencoba untuk tidak berkaitan lagi dengan kejadian tersebut, dan semua itu berujung pada tidak adanya resolusi yang diterima oleh korban. Korban juga akan menyadari adanya ketidak berdayaan, isolasi, rasa salah, malu, amarah, dan hilangnya kepercayaan akan penegakan hukum [2]. Respons aktif disini adalah reaksi yang diberikan secara jelas dan memberi efek eksternal yang keluar dari aksi korban.

Kemungkinan pertama adalah mencari tempat untuk menyalurkan keluar emosi dan kebencian yang menumpuk itu, berakibat pada membalah kebencian tersebut terhadap pelaku aksi diskriminasi, membuat oknum yang awalnya korban menjadi pelaku juga. Selain itu Tindakan tersebut juga dapat didorong dari pencarian identitas lain untuk menjauhkan diri dari status “target” yang diberikan oleh



Gambar 1. Domain Transfer.



Gambar 3. Mind Map Mekanisme penyaluran kebencian.

pelaku *hate crime* [3].

Ada juga yang merespons dengan memahami bahwa kebencian tersebut pantas diterimanya dan akhirnya malah secara aktif melakukan penyerangan verbal dan moral pada diri sendiri, sering dikenal dengan *self-hate*. Ini bisa juga merupakan hasil dari respons pasif yang traumatis dan tanpa resolusi namun akhirnya berubah menjadi penerimaan yang ekstrem.

Yang terakhir adalah respons dimana korban dapat memahami situasi dengan baik dan mengerti akan hak dan pemahaman yang benar dalam merespons kebencian tersebut dengan memberikan alternatif dan perubahan sehingga kejadian tersebut dapat teratasi dan tidak terulang, serta respons yang diberikan korban memberikan penyelesaian dan mematahkan keberadaan trauma. *Positive impact* yang terbentuk dari respons ini juga dapat membantu dalam menangani ketiga respons negatif yang lain sehingga ada penyelesaian dari problema tersebut. Kemampuan korban untuk memberikan respons positif ini juga didukung dengan pengetahuan yang lebih baik dan pemahaman yang benar, itu mengapa banyak masyarakat yang terpelajar dapat memberikan resolusi dan tidak terbawa oleh emosi jika dihadapkan dengan kondisi mendesak.

Bangunan rancang ini memiliki fungsi sebagai sebuah

tempat berlindung yang dapat memberikan keamanan dan rasa tenang baik di saat yang menegangkan maupun setelah terjadinya aksi *hate-based violence* dengan skala regional, khususnya di Surabaya.

Keberadaan bangunan ini menunjukkan kepada masyarakat bahwa akan ada tempat untuk berlindung bagi mereka yang menjadi korban *hate-based violence* dan akan selalu ada kesempatan untuk pulih dari trauma tersebut.

## II. KONTEKS DESAIN

### A. Lokasi

Berdasarkan Impact yang besar pada keseluruhan Kota Surabaya saat kejadian *hate-based violence* yang terjadi pada tanggal 13 Mei 2018 di Surabaya, pemberian tempat berlindung dan juga pemulihan sangat relevan untuk diaplikasikan khususnya pada area yang terdampak. Sebuah area di mana masyarakat dapat berkumpul serta memberikan rasa bahwa sebuah aksi kebencian dapat diatasi jika mereka yang menjadi korban dapat tetap bertahan dan tidak berserah pada kondisi benci tersebut.

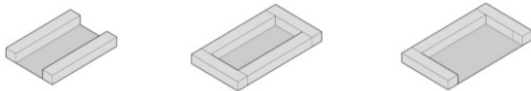
Setelah kejadian tersebut dibutuhkan sebuah tempat aman yang dapat dengan cepat diakses untuk melindungi dan bahkan memulihkan kondisi masyarakat. Untuk mencapai



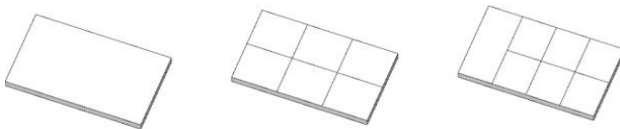
Gambar 5. Transformasi *Leveling* massa dalam *site*.



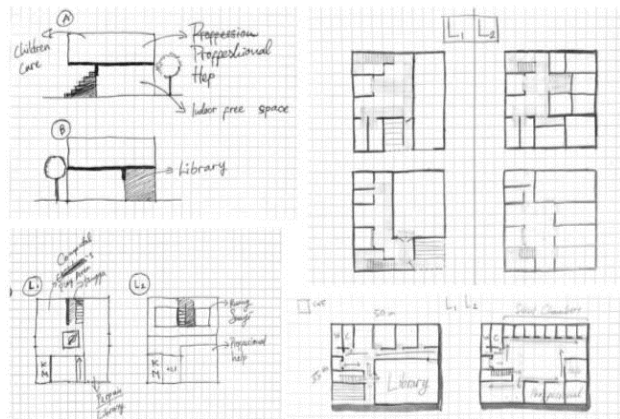
Gambar 6. Transformasi bentuk *Library and Counseling Area*.



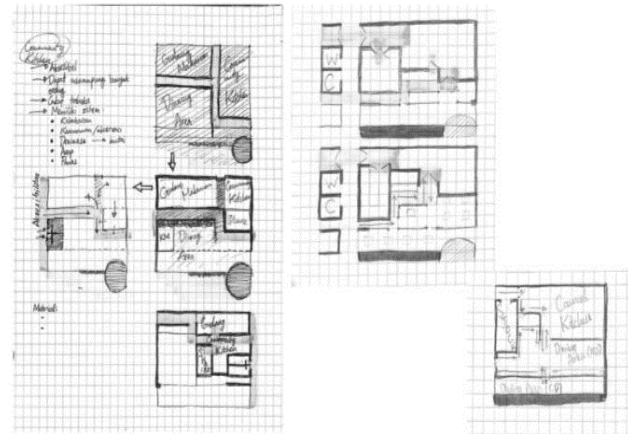
Gambar 7. Eksplorasi penataan formasi Komplek Hunian.



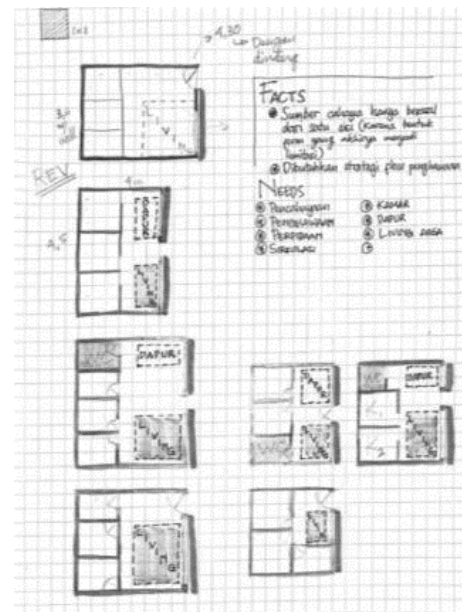
Gambar 8. Transformasi *form Spiritual Practice Area*.



Gambar 9. Sketsa Eksplorasi Penataan Ruang dan Sirkulasi *Library and Counseling Area*.



Gambar 10. Sketsa eksplorasi sirkulasi untuk *area Dining and Communal Kitchen*.



Gambar 11. Sketsa Eksplorasi penataan Ruang Hunian.

target tersebut tempat yang disediakan itu diharuskan untuk memberikan impresi yang baik dan dapat membuat penghuni merasa aman untuk sementara waktu

Lokasi yang dipilih adalah sebuah lahan kosong yang berada dipinggir jalan Ngagel, dengan luas 28.610 m<sup>2</sup>. Pemilihan Tapak dilakukan karena tempat ini merupakan area tengah kota sehingga mudah diraih dan dapat dengan cepat menjadi tempat yang memberikan *sense of security* karena lokasinya yang dapat dianggap strategis namun tidak mencolok. Dengan penempatan lokasi ini, penulis memiliki maksud untuk mengimplementasikan sebuah sistem keamanan yang dapat menggunakan luas lahan sebagai barrier antara area luar dan dalam, dengan itu, *user* dapat merasa aman dan terlindungi karena kondisi yang terbentuk.

**B. User**

Proyek ini ditujukan bagi masyarakat yang rawan menjadi target dan juga masyarakat yang sudah menjadi target. Pada saat terjadinya aksi kejadian *hate-based violence*, tempat ini menjadi tempat perlindungan bagi mereka yang menjadi korban. Ini dilakukan karena perlindungan dari kondisi traumatis adalah cara paling ampuh dalam menjaga kondisi mental korban. Penggunaan dari area perlindungan ini

sebagai antisipasi jika terjadi kepanikan yang memberi efek dalam skala besar.

**C. Waktu**

Objek ini memiliki sifat kondisional, dimana dapat menjadi tempat berlindung efektif dan sementara jika berada dalam kondisi yang mencekam karena ada penyerangan *hate-based violence* dalam skala besar. Jika dalam kondisi biasa, tempat ini dapat menjadi tempat pemulihan bagi masyarakat yang masih merasakan trauma.

**III. PENDEKATAN DAN METODE DESAIN**

**A. Pendekatan Desain**

*Therapeutic Architecture* dan *Trauma Informed design* process menjadi acuan utama pendekatan desain. Pendekatan *Therapeutic architecture* dilakukan dengan memberikan fokus pada bagaimana efek psikologis arsitektur dalam memberikan penyembuhan mental bagi user yang akan menempatinnya. Berdasarkan data dari Planetree International, ada beberapa fitur yang dibutuhkan untuk *patient-centered care*, dan untuk proyek ini poin yang paling penting untuk diaplikasikan adalah interaksi manusia, *spiritualitas*, *healing arts and visual therapy*, dan yang terakhir adalah kondisi lingkungan *healing* yang dibentuk arsitektur dan desain

Tabel 1.  
Program Ruang.

Nama Ruangan	Kegiatan	Keterangan	Aspek Arsitektural
Area Hunian Mandiri dan Area Hunian Keluarga	Istirahat dan kegiatan rumah tangga	Atmosfer yang tenang dan kondisipsikologis yang aman	Penyediaan bukaan untuk cahaya natural serta pewarnaan yang lembut
<i>CommunalKitchen</i>	1. Memasak 2. Mencuci 3. MenyimpanAlat masak 4. Menyimpanmakanan		1. Mengadakan system sirkulasi udara, penyedotanasap, gas, bukaan 2. Pencahayaan yangbaik 3. Pengaplikasianwarna yang tepat 4. Penempatan furniture yang sesuaidengan kegiatan yang dilakukan
<i>Diningarea</i>	1. makan 2. membagikanmakanan 3. berkumpul		1. Pencahayaan yang baik 2. Penataan ruang yang dapat terhubung secara langsung dengan area komunal lainnya
<i>Library</i>	1. Membaca 2. Mencari minat 3. BelajarBersama	Keberadaan area produktifdapat membantu dalam memberikan fokus baru atau memberikan opsi akan kegiatan dan minat dari user, sehingga trauma yang sudah tertanam dapat secara perlahan meredah	1. Penghawaanyang cukup 2. Pencahayaan yang baik beserta dengan bukaan yangcukup
<i>Indooractivityarea</i>	• Berkumpul • Olah raga		Ruang indoor yangluas dengan jumlah penghalang minimum
<i>Spiritualpracticearea</i>	1. berdoa 2. perkumpulanrohani 3. kegiatan keagamaan dalam skala yang sederhana		1. Berada di areayang dikhususkan 2. Memiliki bentuk yang tidak menimbulkan perkumpulan yang juga memungkinkankebisingan 3. pengaplikasian vegetasi untuk pembentukanatmosfer
<i>counselingarea</i>	1. Menceritakanpengalaman 2. Analisis kasus 3. Penyimpanandata	Untuk memberikan kesempatan bagi user untuk menghadapi trauma dan segala permasalahan nya bersama dengan bimbingan tenaga professional	1. Peredam suara 2. Pengaplikasianwarna yang menenangkan 3. Pencahayaan danbukaan yang moderat 4. Disambungkan dengan sirkulasi yang sesuai

dengan *healthcare settings*. Selain itu juga harus memikirkan keamanan (rasa aman), karena tidak semua tempat yang aman memberikan rasa yang aman bagi penggunanya, itu mengapa pengkondisian atmosfer penting dalam waktu ini. Selain itu ada digambarkan 3 nilai utama untuk penyembuhan dan pemulihan, yaitu:

- Choice*, dimana adanya perasaan bebas dan kepemilikan akan hak untuk memilih bagi target user.
- Community*. Engagement antar user juga dapat menjadi pemulih, dimana rasa bahwa mereka tidak sendiri dan masih ada yang bisa bersimpati pada kondisi yang mereka alami dapat menjadi reassurement yang membantu mereka untuk pulih
- Comfort*. Pemberian kenyamanan dari macam material, membentuk kondisi yang memberikan efek positif pada psikologi user melalui pengalaman sensori. Pengaplikasian elemen alam juga dapat memberikan ketenangan dan kebahagiaan dalam ruang sehari-hari.

Untuk implementasi dari pengkondisian penulis menggunakan pewarnaan sebagai strategi dalam memberikan uansa melalui efek psikologis setiap warna yang terpilih. Warna yang sering digunakan adalah kuning, coklat muda, hijau, abu-abu, putih. Pengaplikasian warna tidak terkungkung dalam penggunaan cat namun juga memperhitungkan pewarnaan alami dari material yang digunakan seperti warna kuning kecoklatan kayu, abu-abu dari bebatuan dan beton.

## B. Metode Desain

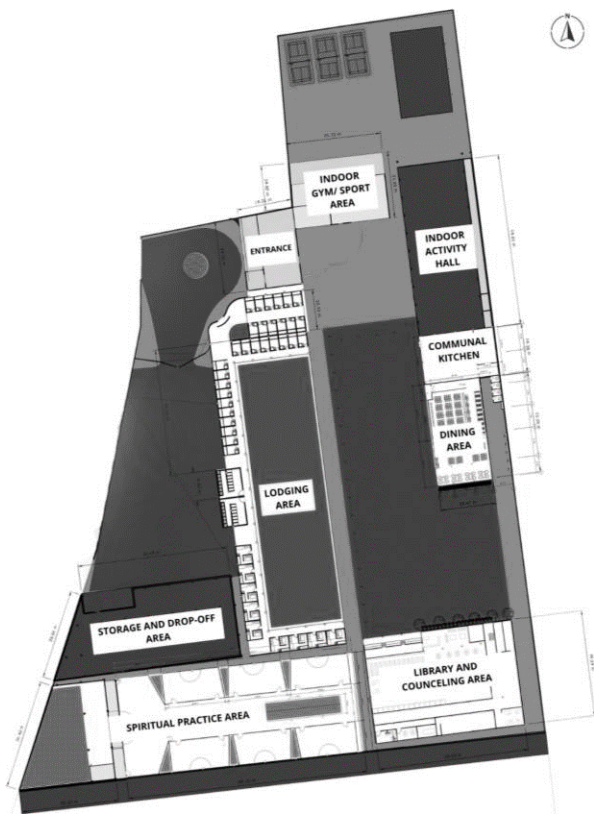
Untuk membuat sebuah susunan kebutuhan sesuai dengan peletakan dan golongan desain, dibentuk kriteria yang dapat menjadi acuan dalam transformasi dan eksplorasi desain. Kriteria desain keseluruhan dibagi menjadi 3 bagian yang difokuskan untuk memberi nuansa yang detail yaitu form, interior, dan lanskap. Namun ada satu kriteria yang menyebar pada ketiga aspek tersebut, yaitu pemerhatian khusus pada pewarnaan dalam satu area. Penyusunan kriteria ini dibentuk dari aspek-aspek tapak, kajian literatur, dan kajian preseden yang dianggap relevan untuk proyeksi desain yang diinginkan.

## IV. EKSPLORASI DESAIN

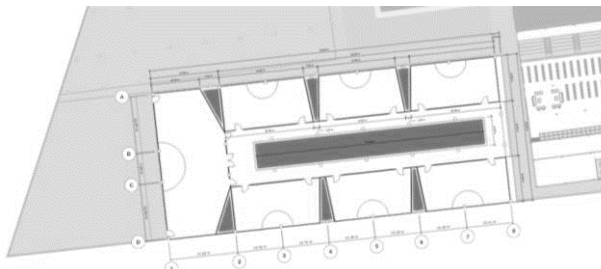
### A. Program Ruang

Penyediaan ruangan-ruangan khusus dengan daftar aktivitas dapat membantu perancang dalam membentuk sirkulasi yang efektif dan sederhana sehingga kegiatan didalam site dapat disesuaikan dengan kriteria-kriteria yang dibentuk perancang. Pada Tabel 1, dapat terlihat ruang-ruang yang dianggap dapat membantu dalam pemulihan dan juga penumbuh rasa aman dari user.

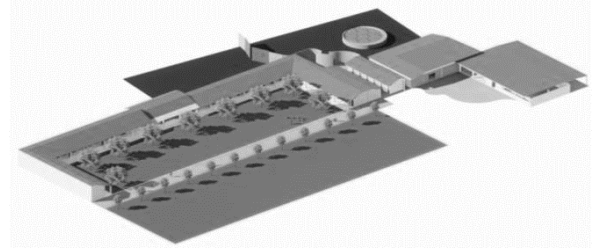
Keseluruhan ruang yang dibentuk memiliki inti utama yaitu memfasilitasi kebutuhan pengguna untuk meningkatkan



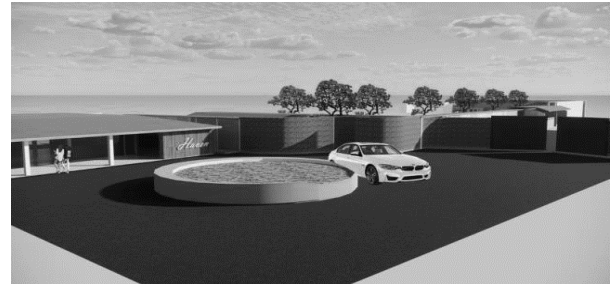
Gambar 12. Denah *Layout*.



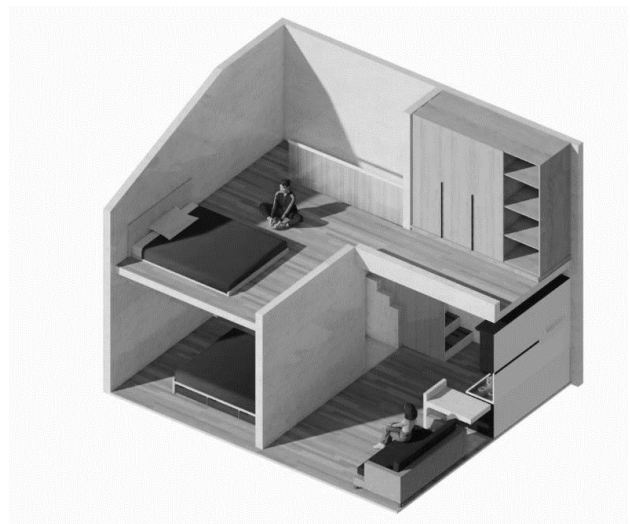
Gambar 13. Denah *Spiritual Practice Area*.



Gambar 14. Isometri Area Hunian dan *Entrance*.



Gambar 15. Penggambaran *Entrance Area*.



Gambar 16. Isometri penggambaran ruang untuk hunian Keluarga.

kondisi mental yang kemungkinan berubah karena trauma. Selain itu juga keputusan akan pemberadaan ruang-ruang komunal yang sangat banyak dibentuk karena adanya kebutuhan untuk mempertemukan user dengan satu sama lain di satu ruang yang sama. Keberadaan ruang komunal untuk kegiatan sehari-hari merupakan faktor pendorong yang kuat untuk membentuk sebuah tempat penghubung antar pribadi.

Zonasi awal dibentuk berdasarkan kebutuhan tingkat kebisingan yang ada pada site, berdasarkan pada analisis tapak yang sudah dilakukan. Pada sisi Utara, Barat dan Timur.

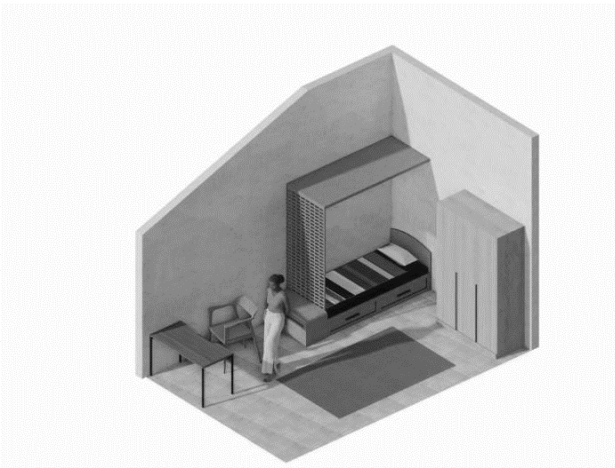
Pada Gambar 2. Dapat dilihat bagaimana enempatan zona-zona itu terbentuk. Melihat kondisi kebisingan yang ternyata memiliki gradasi intensitas kebisingan yang cukup sederhana dimana semakin menuju area Utara, tingkat kebisingan yang berasal dari luar semakin tinggi.

Sehingga penempatan area yang memiliki energi tinggi dan kegiatan yang lebih aktif ditempatkan di bagian Utara. Untuk area hunian yang cukup luas diaplikasikan di area tengah dan untuk mengurangi efek kebisingan dari jalan raya, diletakkan lahan Parkir diantara batas site dan juga area hunian.

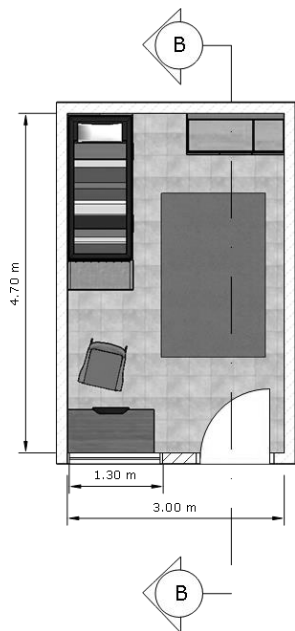
Transformasi bentuk massa Gambar 3 dibentuk dengan menyesuaikan kriteria dimana bangunan ini tidak akan

menjadi sesuatu yang mencolok dan terlihat. Pada awalnya, desainer berfikir untuk membentuk bangunan inti yang merupakan hunian, Setelah berbagai pertimbangan akan kebutuhan kondisi untuk menjadi discreet dan tidak mencolok, form awal yang mendukung supaya bangunan memiliki level 1 yang berada di bawah permukaan tanah, terbentuklah form tangga kebawah dengan ruang terbuka di tengah yang berada di bawah permukaan tanah, memiliki bentuk yang sederhana, dan dengan dua level lantai untuk menampung massa yang lebih banyak. Desainer juga berencana membuat beberapa area sirkulasi memiliki kemiringan yang nyaman sehingga perpindahan lokasi tidak menjadi permasalahan bagi user baik mereka yang berjalan maupun menggunakan kursi roda. Lalu ada perhitungan ulang yang membuat desainer berpikir akan pembuatan massa dua level di atas tanah namun dengan fasad yang langsung menyambung dengan tanah dengan undakan, membuat efek “kamufalse” sebagai bentuk *discreet*.

Namun jika dibentuk seperti itu, akan tetap ada kemungkinan bangunan ini mencolok dan mengundang perhatian karena tingginya, selain itu keberadaan lantai 2 juga menjadi rawan terjadi aksi yang membahayakan diri sendiri jika ada user dengan trauma berat. Diputuskanlah form yang



Gambar 17. Isometri Penggambaran Ruang untuk Hunian Mandiri.

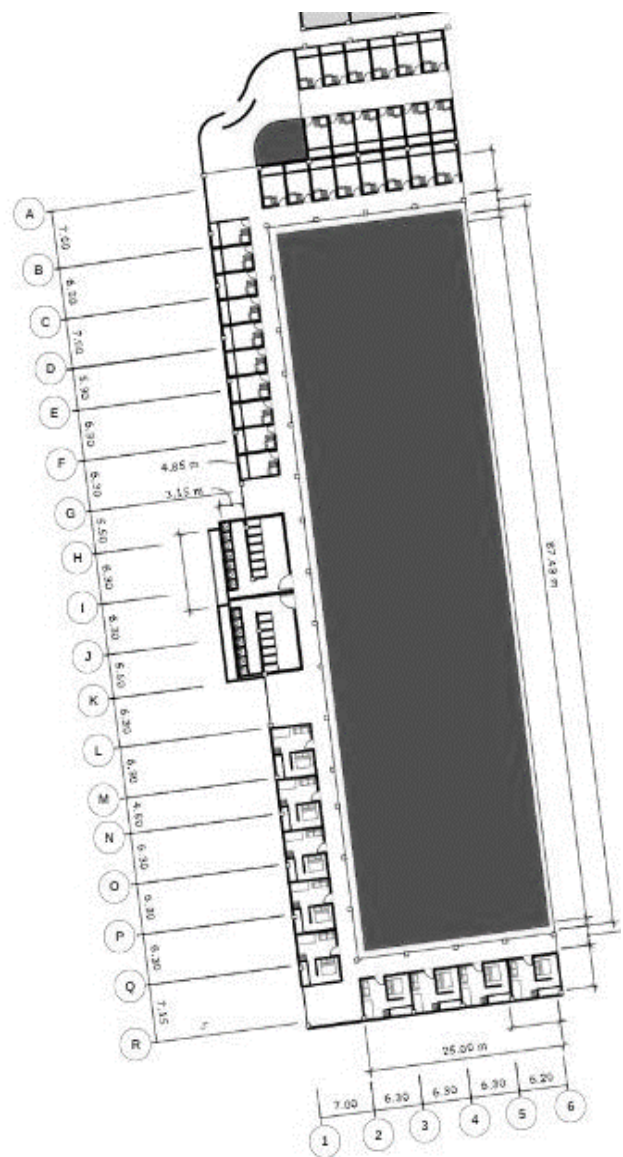


Gambar 18. Denah Hunian Mandiri.

menggunakan satu level untuk mengantisipasi adanya kejadian tersebut.

Selain I, bentuk tatanan massa juga diperhitungkan, pada Gambar 4. awalnya, ingin dibentuk sebuah tatanan massa yang mendorong masyarakat melakukan aktivitas di tengah kompleks hunian dan interaksi sosial juga diperkirakan dan itu mengapa awal dari eksplorasi formal menggunakan bentuk jajaran massa yang memiliki dua banjar dan berhadapan dengan satu sama lain, sehingga dapat menggunakan bagian tengah yang merupakan ruang terbuka sebagai tempat beraktivitas dan bersosialisasi Bersama. Setelah itu terbentuklah pemikiran bahwa jika terbentuk dua banjar yang terpisah akan membentuk pemikiran sosial yang dapat berujung kepada terpisahnya interaksi sosial karena adanya dua area terpisah.

Akhirnya dicobalah bentuk melingkar sehingga dapat membuat masyarakat merasa utuh dan tidak terpisah menjadi bagian-bagian. Namun ada kendala lain dengan bentuk hunian seperti ini. Yaitu rasa terkurung dan keterpisahan akan bagian lain dari site, membuat user tidak begitu terdorong untuk menjelajahi area di luar kompleks hunian. Lalu akhirnya terbentuk tatanan yang dianggap cukup strategis yaitu bentuk C yang menghadap langsung ke area tengah dari site, yang terbuka hijau dan juga ruang aktivitas



Gambar 19. Denah Area Hunian.

seperti communal kitchen dan dining area. Tatanan ini membuat kompleks hunian terasa terbuka namun juga tetap utuh dan tidak terpisah *Spiritual Practice Area* ini pertama dibentuk dibagi menjadi 6 bagian, menyesuaikan untuk mengakomodasi agama-agama yang ada dan umum, namun setelah beberapa pertimbangan, dibentuklah satu ruang yang dapat dianggap sebagai ruang yang dapat digunakan Bersama atau juga dapat digunakan mereka yang ingin merayakan acara keagamaan yang besar, selain itu juga keberadaan ruang ini dapat membantu untuk penyediaan tempat ibadah bagi mereka yang memiliki keyakinan *spiritual* selain 6 agama besar yang ada di Indonesia. setelah penempatan ketujuh ruangan tersebut, disediakan juga ruang luar yang berada di tengah sebagai sirkulasi dan juga pengaplikasian vegetasi sehingga atmosfer dalam area tersebut dapat lebih menenangkan dan terisi. Setelah itu dimasukkan juga ruang-ruang kamar kecil yang dirasa sesuai dengan kebutuhan pencahayaan natural dan juga untuk menjaga sehingga kebisingan tidak secara langsung hanya disekat oleh dinding. Selain itu keberadaan taman ini juga dapat dianggap sebagai simbolisme positif di antara ruang-ruang ibadah ini, sebagai perumpamaan akan keindahan yang ada karena adanya keterpisahan atau perbedaan ini.

Untuk bangunan Ibadah, desainer memiliki cara bafikir yang sama akan bentuknya, namun, juga ada keinginan untuk membuat satu tempat pusat di bagian pojok dari area ibadah sebagai tempat pemersatu yang bisa digunakan untuk acara besar dan tempat pertemuan, terlepas dari perbedaan keyakinan *spiritual* setiap orang. Bentuk yang jadi adalah “U” dengan 7 ruangan. 6 diantaranya disediakan untuk acara keagamaan masing-masing dan 1 adalah ruang yang dibebaskan disengaja untuk tidak dikhususkan namun terbuka untuk kegiatan Bersama baik formal maupun informal. Pada awalnya setiap batas antara ruang hanya merupakan dinding pembatas namun diputuskan untuk diadakan taman diantara setiap ruang. Keberadaan taman ini tidak hanya memberikan efek visual seperti pencahayaan dan keberadaan vegetasi, namun juga sebagai penggambaran simbolis bahwa walaupun mereka berada di ruang berbeda dengan kegiatan berbeda, perbedaan dalam satu tempat itu yang membuat mereka indah. Kemampuan mereka untuk menjaga kedamaian dalam satu area bersama tergambarakan melalui keberadaan taman ini. Selain itu keberadaan taman ini juga membantu memberikan atmosfer yang menenangkan bagi user yang menggunakan koridor sirkulasi diantara kompleks *Spiritual Practice Area* dan kompleks hunian, dan juga menjadi penghawaan serta pencahayaan natural karena penggunaan kisi sebagai pembatas ruang antara taman dan koridor.

Melalui pendekatan Therapeutic Architecture, desainer ingin mengimplementasikan penggunaan psikologi warna Gambar 6. Dan pewarnaan tersebut disesuaikan dengan kedalam penataan dan pewarnaan interior maupun eksterior

aktivitas yang dilakukan dalam satu area tersebut. Secara general, dapat dikatakan bahwa area yang memiliki penampungan kegiatan yang lebih aktif akan menggunakan warna yang lebih mencolok dan memberi efek *energetic* sedangkan area yang mengutamakan atmosfer yang tenang akan menggunakan pewarnaan yang lebih *muted* dan terang.

## V. KESIMPULAN

Melalui arsitektur dapat dibentuk rancangan yang menggunakan teori desain seperti pewarnaan, pencahayaan, material, perhitungan utilitas umum seperti sirkulasi, dan keterhubungan ruang serta jarak diantaranya.

Dari teori dan analisis tapak yang sudah dilakukan akhirnya dibentuk sebuah susunan kriteria yang dapat diaplikasikan baik kedalam tapak secara keseluruhan, bentuk bangunan didalamnya, lanskap, detil, dan utilitas.

Konsep desain yang ada adalah ujung dari tatanan kriteria yang sudah dibentuk. Pengaplikasian trauma informed design dan color theory dijelaskan pada konsep keseluruhan

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Levin and J. McDevitt, *Hate Crimes: The Rising Tide of Bigotry and Bloodshed*. New York: Plenum Press, 1993.
- [2] Inter- Agency Standing Committee, “Gender-Based Violence Interventions In Humanitarian Assistance,” 2005. [Online]. Available: <http://www.humanitarianinfo.org/iasc/publications/asp>
- [3] S. K. McCoy and B. Major, “Group identification moderates emotional responses to perceived prejudice,” *Pers Soc Psychol Bull*, vol. 29, no. 8, pp. 1005–1017, 2003, doi: 10.1177/0146167203253466.