

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Isu kesehatan mental menunjukkan peningkatan signifikan secara global dan nasional. World Health Organization (WHO) mencatat bahwa lebih dari 970 juta orang di dunia hidup dengan gangguan kesehatan mental pada tahun 2022, sementara di Indonesia Riskesdas 2018 melaporkan 9,8% penduduk usia ≥ 15 tahun mengalami gangguan mental emosional dimana angka tersebut merepresentasikan jutaan individu dengan kebutuhan pemulihan psikologis yang nyata.

Salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap meningkatnya gangguan kesehatan mental adalah paparan lingkungan dengan intensitas rangsangan sensorik yang tinggi. WHO menyebutkan bahwa lingkungan perkotaan modern cenderung meningkatkan risiko stres melalui kebisingan, kepadatan visual, tekanan sosial, dan ritme hidup yang cepat. Kondisi ini diperparah oleh urbanisasi yang terus meningkat; Perserikatan Bangsa-Bangsa (United Nations) mencatat bahwa pada tahun 2050 sekitar 68% populasi dunia akan tinggal di kawasan perkotaan, yang berarti paparan terhadap lingkungan berstimulus tinggi akan semakin meluas.

Sebagai respons terhadap kondisi tersebut, fasilitas wellness resort berkembang pesat, namun mayoritas masih berorientasi pada rekreasi dan relaksasi konvensional. Pendekatan tersebut belum secara spesifik menangani persoalan kelebihan stimulus sensorik (sensory overload) yang terbukti memperburuk kelelahan mental. Kajian psikologi lingkungan melalui Attention Restoration Theory (Kaplan & Kaplan, 1989) menegaskan bahwa pemulihan kognitif dan psikologis lebih efektif terjadi pada lingkungan yang minim gangguan, tidak menuntut perhatian aktif, serta mampu menciptakan jarak dari rutinitas sehari-hari. Selanjutnya, studi neuroarchitecture juga menunjukkan bahwa kualitas ruang meliputi kontrol pencahayaan, akustik, skala ruang, dan kesederhanaan visual berperan langsung dalam menurunkan aktivitas sistem saraf simpatis, sehingga arsitektur tidak lagi bersifat netral, melainkan menjadi medium terapeutik.

Kawasan Karst Gunungsewu, Gunungkidul, yang merupakan UNESCO Global Geopark, memiliki karakter lingkungan berupa lanskap alami yang tenang, tingkat kebisingan rendah, serta jarak dari pusat urban yang mendukung proses pemulihan mental. Meskipun berkembang sebagai destinasi wisata alam, kawasan ini belum memiliki resort yang secara khusus dirancang sebagai lingkungan terapeutik berbasis reduksi stimulus sensorik. Oleh karena itu, perancangan Wellness Resort melalui pendekatan Controlled

Sensory Environment menjadi penting dan relevan, tidak hanya sebagai fasilitas akomodasi, tetapi sebagai alat pemulihan kesehatan mental yang berbasis lingkungan, data, dan konteks tapak, sekaligus menawarkan paradigma baru dalam pengembangan resort di kawasan alam.

1.2 Tujuan dan Sasaran

1.2.1 Tujuan

Merumuskan landasan konseptual, program perencanaan, serta program perancangan arsitektur Wellness Resort di Kawasan Karst Gunungsewu, Kabupaten Gunungkidul, dengan pendekatan *Controlled Sensory Environment* sebagai fasilitas pemulihan kesehatan mental yang memanfaatkan potensi lingkungan alam serta pengendalian stimulus ruang guna mendukung proses restorasi psikologis secara holistik dan berkelanjutan.

1.2.2 Sasaran

Sasaran dari perancangan ini meliputi:

1. Merancang lingkungan resort terapeutik berbasis pengendalian stimulus sensorik sebagai strategi utama pemulihan kesehatan mental.
2. Menyusun konfigurasi tata ruang, tata massa, dan sistem sirkulasi yang secara spasial mendukung proses restorasi psikologis pengguna.
3. Mengembangkan tipologi wellness resort non-rekreatif yang berorientasi pada fungsi pemulihan kesehatan mental

1.3 Manfaat

1.3.1 Manfaat Subyektif

Bagi penulis, perancangan ini menjadi sarana penerapan dan pengembangan keilmuan arsitektur dalam merancang fasilitas berbasis arsitektur terapeutik, khususnya dalam mengintegrasikan aspek pengendalian stimulus sensorik, psikologi lingkungan, dan konteks alam ke dalam proses perancangan arsitektur.

1.3.2 Manfaat Obyektif

Secara objektif, manfaat perancangan ini adalah:

1. Memberikan alternatif konsep wellness resort non-rekreatif yang berorientasi pada pemulihan kesehatan mental.
2. Menjadi kontribusi konseptual dalam pengembangan arsitektur deprivasi sensorik sebagai pendekatan perancangan fasilitas pemulihan mental.

3. Menjadi referensi pengembangan fasilitas pariwisata berbasis kesehatan mental yang kontekstual dan berkelanjutan.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembahasan meliputi lingkup substansial, yaitu kajian penerapan arsitektur deprivasi sensorik dan prinsip psikologi lingkungan dalam perancangan lingkungan terapeutik, serta lingkup spasial, yaitu perencanaan dan perancangan Sensory–Reduced Wellness Resort di Kawasan Karst Gunungsewu, Kabupaten Gunungkidul, yang mencakup analisis tapak, tata massa, sistem sirkulasi, dan kualitas ruang berdasarkan karakter lingkungan kawasan.

1.5 Metode Pembahasan

1.5.1 Metode Deskriptif

Metode deskriptif digunakan untuk menguraikan kondisi eksisting tapak, konteks lingkungan, serta teori dan konsep yang relevan dengan perancangan Sensory–Reduced Wellness Resort. Metode ini dilakukan melalui studi literatur dan pengolahan data sekunder untuk memperoleh pemahaman konseptual dan faktual sebagai dasar perancangan.

1.5.2 Metode Dokumentatif

Metode Dokumentatif dilakukan melalui pengumpulan dan pendokumentasian data visual yang berkaitan dengan kondisi tapak dan lingkungan sekitar. Data diperoleh melalui survei lapangan berupa foto dan catatan visual, serta penelusuran sumber daring yang relevan. Dokumentasi ini berfungsi sebagai data pendukung dalam analisis potensi, kendala, dan karakteristik tapak.

1.5.3 Metode Komparatif

Metode komparatif dilakukan dengan membandingkan beberapa preseden wellness resort dan fasilitas terapeutik yang menerapkan prinsip pengendalian stimulus sensorik. Perbandingan difokuskan pada aspek tata ruang, karakter spasial, dan pendekatan desain guna merumuskan kriteria dan strategi perancangan yang kontekstual.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam LP3A Tugas Akhir ini disusun dalam tiga bab utama, dengan uraian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang perancangan, tujuan dan sasaran, manfaat perancangan, ruang lingkup pembahasan, metode pembahasan, serta sistematika penulisan LP3A.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian teoritis dan konseptual yang menjadi dasar perancangan, meliputi kajian wellness resort, arsitektur terapeutik, psikologi lingkungan, arsitektur deprivasi sensorik, serta studi banding proyek sejenis.

BAB III TINJAUAN LOKASI

Bab ini membahas kondisi dan karakteristik lokasi perancangan yang meliputi aspek geografis, topografi, klimatologis, kebijakan tata ruang, serta potensi dan kendala kawasan Karst Gunungsewu sebagai lokasi perancangan resort.

BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Analisis dan perumusan pendekatan dasar dalam perancangan dilakukan melalui penyusunan program awal serta kajian terhadap pelaku dan aktivitas, hubungan antar ruang, kebutuhan ruang, dan pola sirkulasi. Selain itu, dilakukan evaluasi pendekatan konseptual yang mencakup aspek fungsional, kinerja bangunan, kontekstual tapak, teknis, serta pertimbangan arsitektural.

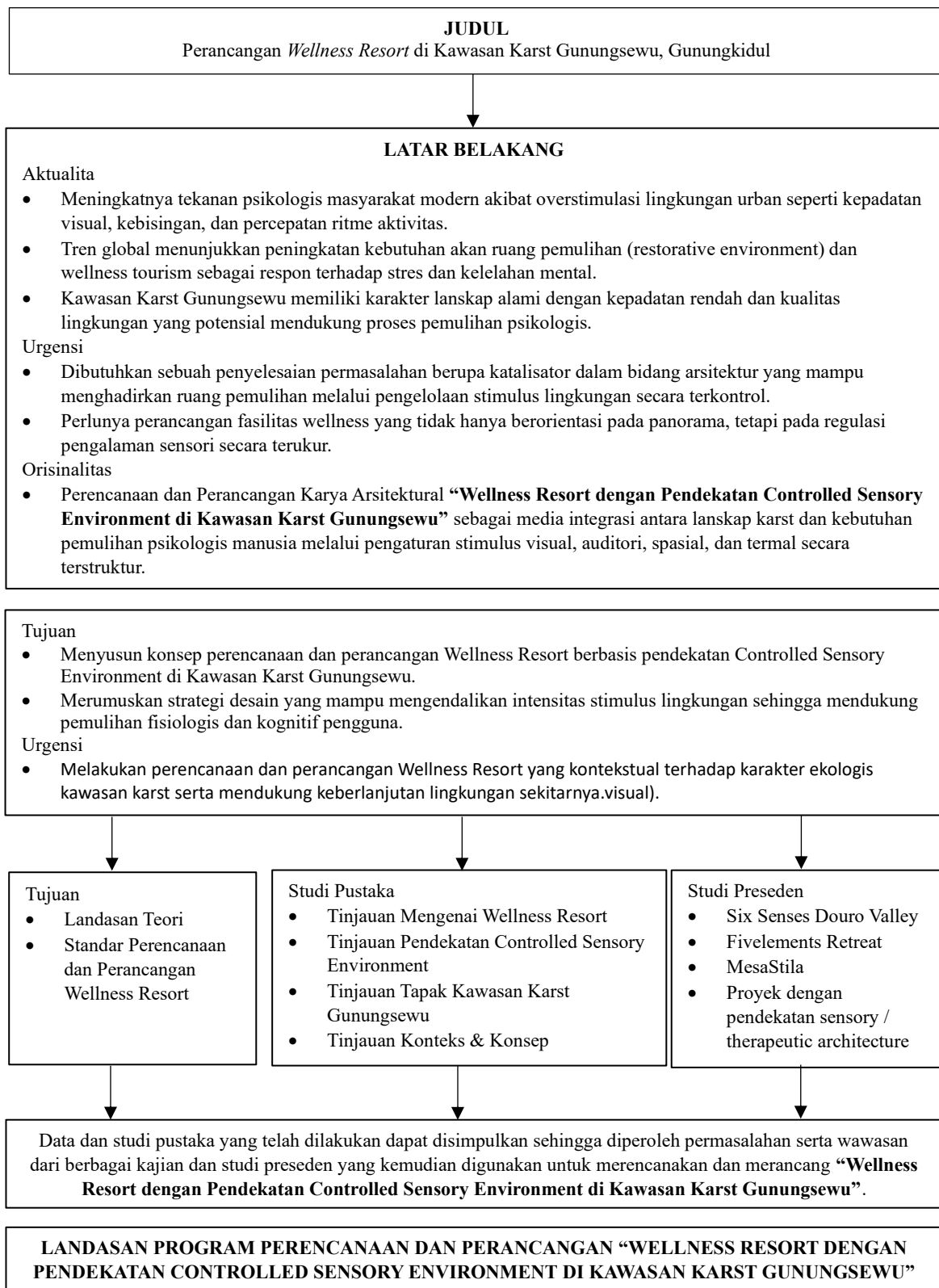
BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Menguraikan sintesis dari hasil temuan dan analisis yang meliputi program ruang, gagasan dasar perancangan, serta karakteristik tapak terpilih sebagai dasar kesimpulan yang menjadi landasan dan panduan dalam proses studio grafis.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat sumber pustaka yang digunakan sebagai acuan teori, data, dan referensi dalam penyusunan LP3A Tugas Akhir.

1.7 Alur Pikir



Gambar 1. 1 Alur Pikir