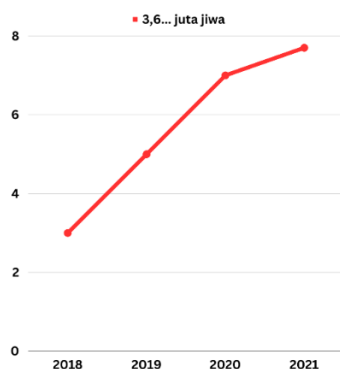


BAB I PENDAHULUAN

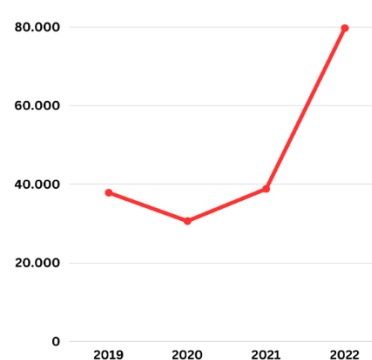
1.1. Latar Belakang Proyek

Merantau merupakan sebuah perjalanan dari seseorang dengan tujuan khusus seperti: mencari nafkah, menuntut ilmu, dan lainnya. Asal usul kata "merantau" itu sendiri berasal dari bahasa dan budaya Minangkabau yaitu "rantau" yang bermakna: wilayah wilayah yang berada di luar wilayah inti Minangkabau (tempat awal mula peradaban Minangkabau) (Pemerintah Desa Nagari Koto Bangun, 2021). Budaya merantau telah lumrah dilakukan oleh masyarakat di Indonesia, terutama bagi masyarakat yang berada di desa pergi untuk mendapatkan penghidupan ataupun ilmu yang lebih baik di kota. Salah satu provinsi favorit perantauan adalah Yogyakarta yang dikenal sebagai kota pendidikan. Hal tersebut dibuktikan melalui data terbaru tahun 2023 yang dipublikasikan pada web Webometrics bahwa 3 dari 20 perguruan tinggi terbaik di Indonesia terdapat di Yogyakarta (Webometrics, 2023).

DKB Ditjen Dukcapil Kemendagri mencatat dalam beberapa tahun terakhir Yogyakarta memiliki jumlah penduduk yang terus bertumbuh (gambar 1). Menurut Biro Data Pemerintahan DIY, tren migrasi masuk ke Yogyakarta terus meningkat tiap tahunnya (gambar 2). Saat ini, internal migrasi di Yogyakarta terhitung cukup tinggi (7%); faktor utama penyebabnya adalah faktor pendidikan dan pariwisata (Departemen Sosiologi Universitas Gadjah Mada, 2018). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa sebagian besar masyarakat Yogyakarta merupakan perantau dari seluruh Indonesia. Asosiasi Perguruan Tinggi Swasta Indonesia (APTISI) DIY pernah melakukan survei terhadap 51 PTS pada 1 Juli 2020 yang menyatakan bahwa sebanyak 57.334 mahasiswa (40%) merupakan asli warga DIY dan 84.885 mahasiswa (60%) merupakan pendatang (Padmaratri, 2020). Hasil dari survei terhadap 55 mahasiswa dari 13 perguruan tinggi di Yogyakarta menyatakan bahwa terdapat 83,6% mahasiswa yang merasakan depresi (Yulfidayanti, 2021). Penyebab depresi dapat timbul dari berbagai hal, salah satunya adalah *homesick*.



Gambar 1. Kurva Jumlah Penduduk Yogyakarta (DKB Ditjen Dukcapil Kemendagri, 2022)



Gambar 2. Kurva Migrasi masuk ke Yogyakarta (Biro Data Pemerintahan DIY, 2023)

1.2.Latar Belakang Masalah

Homesick adalah perasaan yang biasa hinggap pada orang yang bepergian jauh dan dalam jangka waktu yang panjang (Pratomo, 2016). *Homesick* dapat terjadi kepada siapa saja, terlebih para perantau. Sebanyak 50-75% dari populasi pada umumnya mengalami *homesickness* setidaknya sekali seumur hidup (Stroebe et al., 2002). *Homesick* juga memiliki dampak signifikan terhadap mahasiswa yang merantau, beberapa faktor yang mempengaruhi adalah merasa jauh dari “rumah” dan kurangnya komunikasi dengan orang yang disayang (contoh: orangtua). Hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan antara variabel intensitas komunikasi dengan orang tua pada tingkat stres pada mahasiswa (Nuzuli, 2020). kebanyakan mahasiswa yang merasakan hidup jauh dari rumah atau kampung halaman untuk pertama kalinya, mereka beresiko tinggi mengalami *homesickness*; mahasiswa yang merasa *homesick* memiliki kemungkinan *drop out* dari perguruan tinggi 3 kali lebih besar dari mahasiswa yang tidak merasa *homesick* (Thurber & Walton, 2012). *Homesickness* menyebabkan beberapa masalah seperti kurang minat belajar, kehilangan keinginan hidup, memiliki pikiran dan perasaan negatif, stress, frustrasi, emosi negatif, dll (Mozafarinia & Tavafian, 2014). Maka dari itu, dibutuhkan sebuah fasilitas untuk meredakan perasaan *homesick* terhadap penderitanya.

Homesick seringkali dilupakan ketika membahas kesehatan mental seseorang. S. Weir Mitchell pada tahun 1913 mengatakan bahwa ia menyesal tidak ada studi yang dilakukan dengan cermat terhadap apa yang terjadi dalam beberapa kasus penyakit psikis yang menarik seperti nostalgia dan *homesickness* yang dapat membuat pria histeris dan tidak dapat disembuhkan kecuali dengan cara dipulangkan (Mitchell, 1914). Hingga saat ini pun studi mengenai *homesickness* tergolong sedikit dibandingkan dengan penyakit mental lainnya. Padahal *homesickness* merupakan sebuah penyakit yang dapat merusak kesehatan mental seseorang jika dibiarkan terus menerus tanpa penanganan yang benar. Ketika *homesickness* terus berlanjut, dan *homesick* mencapai ujung spektrum yang parah, maka hal itu akan berdampak buruk pada penderitanya (Fisher, 2016). Parahnya, *homesickness* tidak memiliki solusi yang dapat menyembuhkan secara penuh kecuali kembali ke “rumah” penderitanya. Maka dari itu diperlukan solusi untuk mengurangi perasaan *homesick*.

Homesickness biasanya terjadi ketika seseorang meninggalkan jaringan sosial yang suportif dan selanjutnya mengalami kesulitan beradaptasi dengan lingkungan baru (Thorp, 2004). Dukungan sosial merupakan salah satu faktor yang dapat mengurangi stres dari berbagai situasi bermasalah; dengan demikian, dukungan sosial harus lebih banyak disertakan dalam mengurangi *homesickness* (Van Tilburg et al., 1996). Dengan demikian, *social wellness* menjadi sebuah pendekatan yang baik untuk menurunkan perasaan *homesick*. *Social wellness* adalah sebuah pergerakan menuju keseimbangan dan integrasi antara interaksi

individu, masyarakat, dan alam (Roscoe, 2009). Pada intinya *social wellness* merupakan salah satu dimensi *wellness* yang berinti pada interaksi sosial. *Social wellness* juga dinilai cocok sebagai pendekatan karena salah satu faktor seseorang dapat merasakan *homesick* adalah ketidakcocokan diri dengan lingkungannya, dengan berinteraksi lebih banyak baik terhadap masyarakat dan alam akan mempercepat proses penerimaan tempat baru dan dapat bertemu dengan komunitas yang sama-sama merasakan *homesick* sehingga dapat menjadi jaringan sosial suportif antar individu. *Community center* merupakan tipologi bangunan yang digunakan sebagai ruang komunal yang memiliki kesamaan tujuan antar penggunaannya. *Community center* juga seringkali dikaitkan dengan dampak positif terhadap *social wellness* pada masyarakat disekitarnya.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh W. Fu et al. pada tahun 2018 menyaakan bahwa vegetasi lokal dapat mengurangi rasa *homesick* responden karena adanya “memori kolektif” dari mayoritas responden karena memiliki pengalaman dan latar belakang daerah yang sama (Huang et al., 2018). Hal tersebut membuktikan bahwa sebuah ruang dapat memiliki dampak bagi setiap orang baik melalui warna, *layout*, material, furnitur, suara, ruang, maupun pengalaman dari masing-masing orang. Ini juga menjelaskan bagaimana seseorang dapat merasakan nostalgia dan *homesick*. G.Rosen pada tahun 1975 menceritakan bahwa ada seorang pasien wanita yang berada di rumah sakit, ia merasa tak nyaman ketika berada di rumah sakit karena lingkungan yang tidak ia kenali dan mengalami *homesick* yang kemudian pasien tersebut menolak melakukan apapun dan hanya mengatakan bahwa ia menginginkan untuk pulang; setelah orangtuanya menjemput pasien tersebut pasien itu langsung sembuh tanpa melakukan proses medis apapun (Rosen, 1975). Cerita tersebut membuktikan bagaimana sebuah ruang dapat membuat seseorang tidak nyaman berada di dalamnya dan merasa jauh dari tempat yang ia sebut “rumah”. Maka dari itu tidak cukup bagi sebuah *community center* untuk dapat berfungsi sebagai tempat perkumpulan, namun juga harus memiliki kriteria ruang yang sesuai dengan “memori kolektif” para mahasiswa perantau yang merasakan *homesick* melalui panca Indera yang diimplementasikan melalui desain arsitektur *community center* bagi penderita *homesickness*.

1.3.Rumusan Masalah

Bagaimana wujud rancangan *community center* bagi mahasiswa perantau di D.I.Yogyakarta dengan pendekatan *neuroarchitecture* yang melibatkan panca indera untuk megurangi perasaan *homesick*?

1.4.Tujuan dan Sasaran

1.4.1.Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penulisan ini adalah untuk mewujudkan konsep rancangan *community center* bagi mahasiswa

perantau di Yogyakarta dengan pendekatan *neuroarchitecture* yang melibatkan panca indera untuk mengurangi perasaan *homesick*.

1.4.2.Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah:

1. Melakukan studi tipologi *community center*.
2. Melakukan peninjauan dan analisis lokasi terkait dengan perancangan *community center* yang berada di Yogyakarta.
3. Melakukan studi kriteria ruang dalam dan luar untuk mengurangi perasaan *homesick* melalui panca indera dan dampak psikologis ruang.

1.5.Lingkup Pembahasan

1.5.1.Lingkup Spasial

Lingkup spasial pada perancangan *community center* adalah berlokasi di Yogyakarta yang berupa tata ruang dalam dan luar.

1.5.2.Lingkup Substantial

Lingkup substansial pada perancangan *community center* adalah kriteria ruang yang dapat mengurangi perasaan *homesick* melalui panca indera, pencahayaan, penghawaan, serta furniture di dalamnya.

1.5.3.Lingkup Temporal

Perancangan *community center* di Yogyakarta diharapkan dapat bermanfaat dan bertahan dalam jangka waktu kurang lebih selama 30 tahun, sehingga rancangan ini dapat digunakan dalam kurun waktu yang lama.

1.6.Metode

1.6.1.Metode Pengumpulan Data

Terdapat dua sumber data yang digunakan dalam perencanaan ini, yaitu:

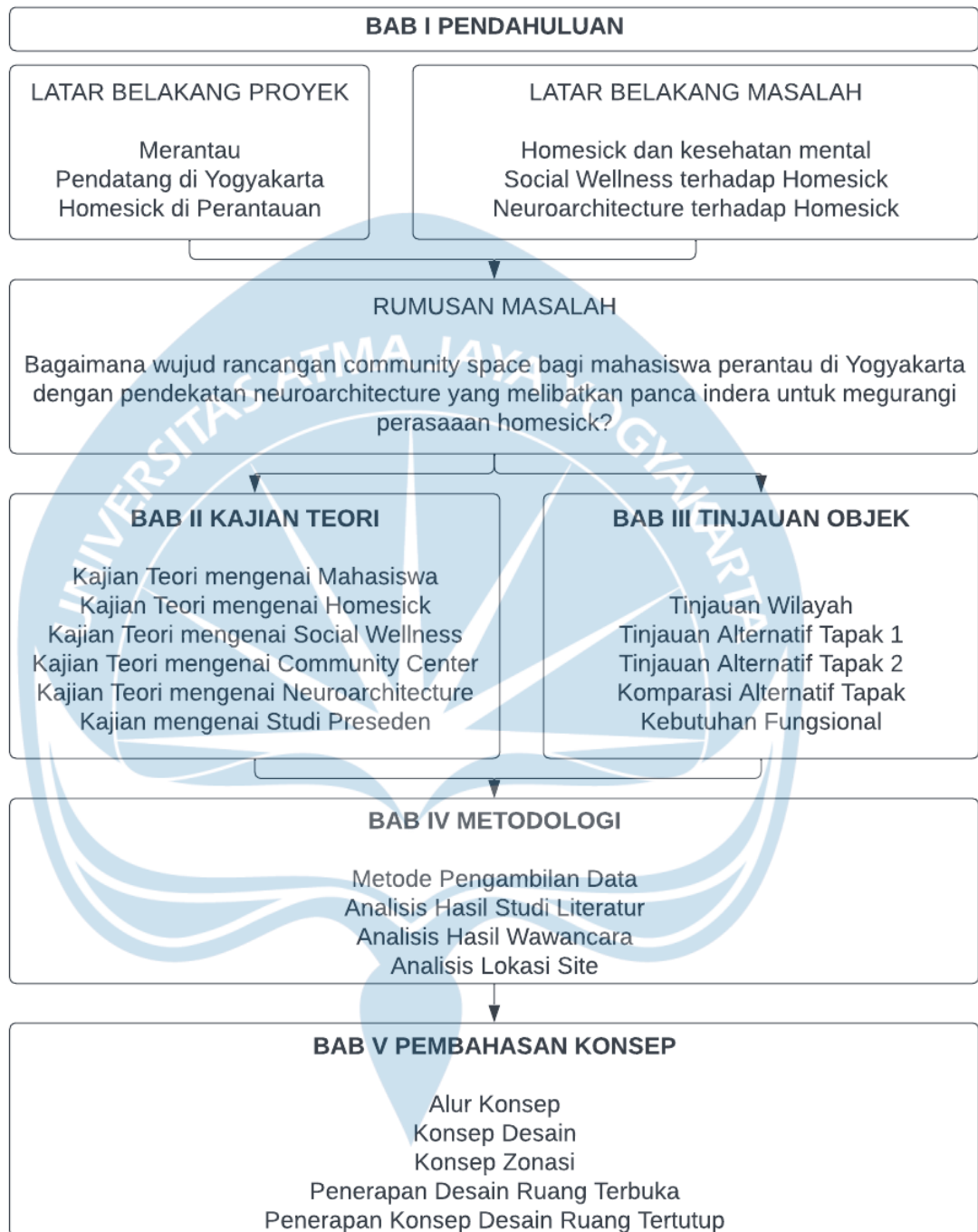
1. Data Primer
Data primer merupakan data yang didapatkan secara langsung di lapangan melalui survey, obeservasi, dan dokumentasi. Tujuan dari pengumpulan data primer adalah untuk mengetahui data eksisting terbaru yang berkaitan dengan karakteristik site dan pelaku.
2. Data Sekunder
Data sekunder merupakan data pendukung data primer yang cara pengumpulan informasi melalui studi literatur dari data yang sudah tersedia baik melalui buku, internet, maupun jurnal.

1.6.2. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah perbandingan. Data yang telah didapatkan akan dibandingkan lalu setelahnya ditarik sebuah kesimpulan dari data tersebut. Hasil dari kesimpulan data tersebut menjadi landasan perancangan *community center* di Yogyakarta dengan pendekatan *neuroarchitecture* dan *social wellness* untuk mengurangi perasaan *homesick* untuk mahasiswa perantau.



1.7. Alur Pikir



Gambar 3. Bagan Alur Pikir (Penulis, 2023)

1.8.Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Bagian ini berisi latar belakang proyek, latar belakang masalah, rumusan masalah, lingkup pembahasan, serta metode yang akan digunakan dalam penyusunan rencana studio. Tujuan dan sasaran ditetapkan sebagai kisi-kisi proses pelaksanaan pada tugas akhir. Bagian pendahuluan diakhiri dengan alur pikir dari penulis dalam penyusunan studio tugas akhir.

Bab II Kajian Teori

Bagian ini berisi tinjauan pustaka, teori dan pendekatan serta penekanan desain sebagai landasan untuk melakukan proses pembahasan serta memiliki validitas sumber referensi yang dapat dipertanggungjawabkan.

Bab III Kasus Objek

Bagian ini berisi gambaran objek proyek usulan, identifikasi kebutuhan fungsional pengguna, teknologi, dan standar kriteria yang dipergunakan yang menjadi bagian landasan untuk menentukan konsep dasar.

Bab IV Metodologi

Bagian ini berisi metode yang diterapkan dalam melakukan penelusuran data, analisis, dan pembahasan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Bab V Pembahasan Konsep

Bagian ini berisi penjelasan sistematika penulisan, alur pikir serta kerangka teoritis sebagai landasan dalam melakukan perancangan.