

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Daerah Istimewa Yogyakarta, merupakan salah satu provinsi di Pulau Jawa yang sering dikenal sebagai kota pelajar, kota budaya, dan kota perjuangan. Namun, Yogyakarta juga dikenal sebagai daerah tujuan wisata yang terkenal di Indonesia dan Mancanegara. Hal ini didukung karena potensi wisata alam, lingkungan yang berkelanjutan dan sejumlah warisan budaya yang masih terjaga hingga saat ini.

Setiap tahunnya, puluhan juta wisatawan datang untuk berwisata ke Daerah Istimewa Yogyakarta. Namun menurut Statistik Kepariwisata DIY Tahun 2019-2021, jumlah wisatawan yang datang ke Yogyakarta mengalami penurunan yang cukup signifikan (lih. Gambar I.1). Hal ini dikarenakan pandemic covid-19 dan adanya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB).



Gambar I.1 Grafik Jumlah Kedatangan Wisatawan ke Yogyakarta
Sumber: Buku Statistik Kepariwisata DIY 2019, 2020, 2021

Daerah Istimewa Yogyakarta secara administratif terdiri atas satu kota dan empat kabupaten. Kabupaten Kulon Progo merupakan salah satu tujuan bagi wisatawan yang melancong ke D.I.Yogyakarta. Hal ini didukung dengan kondisi geografis yang beragam, mulai dari dataran tinggi (perbukitan Menoreh) di bagian utara, perbukitan dibagian tengah, hingga dataran rendah, berupa pantai di bagian selatan. Menurut data Perkembangan Pariwisata Kabupaten Kulon Progo 2020, terdapat 71 objek wisata di Kulon Progo. Jumlah ini meningkat sebanyak 5 objek dari tahun 2019.

Peningkatan jumlah objek wisata dan sarana penunjang, khususnya yang terjadi pada meningkatnya jumlah pondok wisata, restoran/rumah makan, dan hotel. Hal ini disebabkan oleh pembangunan Yogyakarta International Airport (YIA) yang mendorong pergerakan roda ekonomi

masyarakat sekitar. Perkembangan ini terus terjadi hingga tahun 2022, seiring dengan Yogyakarta International Airport (YIA) yang semakin aktif beroperasi.



Gambar 1.2 Grafik Kedatangan Wisatawan melalui Yogyakarta International Airport
 Sumber: Buku Statistik Kepariwisata DIY 2019, 2020, 2021

Keadaan normal baru pasca pandemi juga mempengaruhi aktifnya sektor pariwisata di Kulon Progo, Yogyakarta. Perkembangan keadaan pariwisata ini harus didukung dengan perbaikan dan penambahan infrastruktur, salah satunya adalah fasilitas pariwisata yang dapat dinikmati wisatawan yang berkunjung ke Kulon Progo.

Banyaknya objek wisata yang ada di Yogyakarta, termasuk Kulon Progo, sering kali membuat wisatawan tidak memiliki cukup banyak waktu untuk mengunjungi banyak objek wisata dalam satu waktu perjalanan. Hal ini disebabkan oleh letak masing-masing objek wisata tersebar di seluruh penjuru Kulon Progo.



Gambar 1.3 Peta Wisata Kulon Progo

Sumber: Dinas Pariwisata Kabupaten Kulon Progo, diakses 22 Mei 2022 pukul 17.40

Kondisi ini menyebabkan banyak objek wisata di Kulon Progo yang belum terekspos ke masyarakat luas. Oleh karena itu, dibutuhkan fasilitas yang dapat mengintegrasikan informasi

pariwisata Kulon Progo. Kecamatan Sentolo memiliki rencana pengembangan pariwisata sesuai Rencana Strategis Kecamatan Sentolo 2017-2022 yang memiliki rencana penyelenggaraan pembangunan dan pengembangan pariwisata dan memfasilitasi promosi pariwisata, salah satunya dengan menyediakan informasi pariwisata ke pusat pelayanan informasi pariwisata.

Kecamatan Sentolo memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai lokasi perancangan Kulon Progo *Tourism Gallery*. Hal ini dapat dilihat dari adanya rencana pengembangan fasilitas penyedia informasi dan sarana promosi pariwisata di Kecamatan Sentolo dan keadaan potensi wisata Kulon Progo yang tersebar. Kulon Progo *Tourism Gallery* merupakan fasilitas promosi pariwisata Kulon Progo yang menyediakan informasi seputar potensi, objek wisata dan produk lokal. Pemilihan kecamatan Sentolo juga didukung oleh posisinya yang strategis karena dilalui oleh jalur jalan nasional dan merupakan pintu gerbang Kulon Progo dari sisi timur.

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

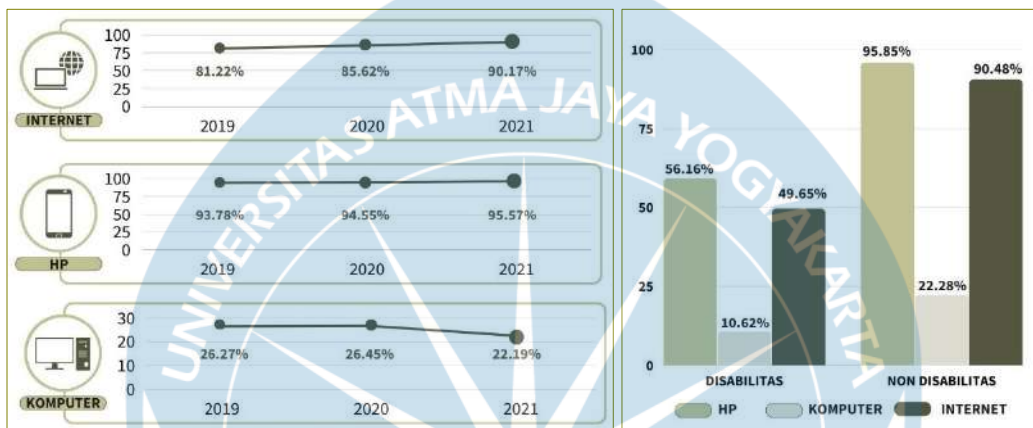
Pandemi *covid-19* yang terjadi sejak tahun 2019 akhir hingga saat ini ikut memengaruhi cara berwisata seseorang. Pembatasan sosial yang ada membuat timbulnya banyak alternatif berwisata yang dapat dilakukan dari daerah asal, tanpa berpindah tempat. Salah satunya tren *virtual tour* yang berkembang di masa pandemi. Hal ini didukung oleh peran teknologi digital sebagai media berwisata daring yang digunakan wisatawan untuk mengunjungi berbagai objek wisata secara virtual.

Menurut rencana strategis Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, pemanfaatan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia belum optimal, terlebih dalam mempromosikan citra pariwisata Indonesia di dunia internasional. Hal ini karena banyaknya pemangku kepentingan pariwisata yang belum memiliki kesadaran serta tidak memiliki kemampuan untuk menyikapi tren perkembangan teknologi, informasi, dan media social. Dibutuhkan upaya untuk mengembangkan penerapan teknologi digital, salah satunya dengan mengembangkan penggunaan metode baru berupa inovasi teknologi informasi sebagai sarana promosi produk dan destinasi wisata.

Salah satu upaya mengembangkan penerapan teknologi informasi dalam promosi pariwisata adalah dengan memberdayakan kaum muda dalam prosesnya. Kaum muda atau pemuda menurut UU No.40/Tahun 2009 merupakan Warga Negara Indonesia yang berusia 16-30 tahun yang berada dalam usia produktif yang penting dalam pertumbuhan dan perkembangan. Menurut (Badan Pusat Statistik, 2021), jumlah kaum muda di Indonesia mencapai 64,92 juta jiwa, yang berarti mencapai

seperempat penduduk Indonesia. Kaum muda adalah salah satu bagian masyarakat yang terpapar teknologi dalam kesehariannya.

Akses kaum muda terhadap teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menunjukkan peningkatan pada kurun waktu tiga tahun terakhir. Penggunaan internet pada kaum muda mencapai 90,17% pada Maret 2021. Hal ini diikuti juga dengan peningkatan penggunaan telepon genggam, namun tidak dengan penggunaan komputer. Hal ini disebabkan oleh kemudahan akses internet pada telepon genggam yang bisa digunakan tanpa memandang tempat maupun waktu.



Gambar 1.4 Grafik Persentase Penggunaan HP, Internet, dan Komputer pada Kaum Muda terhadap Akses Teknologi dan Informasi 2019-
 Sumber: Statistik Pemuda Indonesia 2021

Kesenjangan penggunaan internet pada pemuda terjadi pada kelompok kaum muda penyandang disabilitas dibandingkan kaum muda bukan penyandang disabilitas (49,65% berbanding 90,48%). Keterbatasan akses teknologi yang dialami oleh kaum muda penyandang disabilitas menjadi salah satu alasan kesenjangan ini terjadi. Hal ini membuat akses teknologi informasi dan komunikasi harus dikembangkan supaya ramah terhadap penyandang disabilitas. Kemudahan akses teknologi informasi dalam fasilitas pariwisata merupakan salah satu anjuran dari UNWTO yang mendukung *accessible tourism* untuk semua fasilitas pariwisata, produk, dan servis dalam pariwisata.

Dengan adanya fasilitas *Tourism Gallery* di Kecamatan Wates, Kulon Progo diharapkan dapat menjadi salah satu fasilitas pariwisata yang mendukung berkembangnya promosi pariwisata Kulon Progo yang mendukung transformasi teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan pariwisata. Untuk mendukung transformasi tersebut, *Tourism Gallery* ini akan menerapkan pemanfaatan teknologi kreatif dalam atraksi dan penyediaan informasi yang didukung dengan pendekatan *universal design*.

Pendekatan ini dipilih untuk mendukung kemudahan akses wisatawan muda dengan berbagai kondisi terhadap pada bangunan dan informasi yang disajikan, sehingga dapat menunjang kenyamanan pengguna dalam berwisata. Prinsip *universal design* yang diterapkan pada tata ruang dalam bangunan yang akan mendukung teknologi digital yang digunakan untuk menampilkan informasi seperti penggunaan teknologi *Virtual Reality (VR)*, *Augmented Reality (AR)*, *video mapping*, dan lain sebagainya. Dengan demikian kedua aspek ini dapat saling melengkapi dan meningkatkan *user experience* pengunjung menjadi lebih baik.



Gambar 1.5 Penerapan Teknologi Kreatif pada Singapore City Gallery

Sumber: <https://www.indesignlive.sg/happenings/ura-singapore-city-gallery>, diakses 10 Oktober 2022 pukul 16.00 WIB

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimanan wujud rancangan *Tourism Gallery* di Sentolo, Kulon Progo yang menampilkan informasi pariwisata bagi kaum muda melalui pemanfaatan teknologi kreatif pada penataan ruang dalam dengan pendekatan *universal design*?

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

- Mewujudkan rancangan Kulon Progo *Tourism Gallery* di Kecamatan Sentolo sebagai fasilitas pariwisata yang menghimpun informasi pariwisata Kulon Progo dengan penyajian informasi melalui teknologi kreatif masa kini yang atraktif dan berkesan bagi wisatawan.

- b. Mewujudkan rancangan *Tourism Gallery* dengan pendekatan *universal design* sehingga dapat memberikan kemudahan akses informasi dan akses bangunan.

1.3.2 Sasaran

- a. Mengumpulkan informasi pariwisata Kulon Progo secara lengkap dan terperinci, melakukan *mapping* potensi wisata Kulon Progo.
- b. Mengidentifikasi teknologi digital yang dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi yang atraktif bagi wisatawan dari semua kalangan serta mengidentifikasi minat wisatawan terhadap penyajian informasi digital.
- c. Melakukan studi terkait dengan *universal design* pada bangunan publik dan merumuskan strategi desain ruang dalam bangunan yang dapat mendukung kenyamanan wisatawan

1.4 Lingkup Studi

1.4.1 Materi Studi

a. Lingkup Spasial

Secara spasial, perancangan Kulon Progo *Tourism Gallery* diusulkan berada di Kecamatan Sentolo, Kulon Progo yang memiliki rencana pengembangan pariwisata sesuai dengan Rencana Strategis Kecamatan Sentolo 2017-2022.

b. Lingkup Temporal

Secara temporal, perancangan Kulon Progo *Tourism Gallery* ini diharapkan dapat berfungsi sebagai fasilitas penyedia informasi pariwisata yang berkembang dari waktu ke waktu, mengikuti perubahan zaman dan perkembangan teknologi.

c. Lingkup Substansial

Penekanan desain dari perancangan ini merupakan fasilitas pariwisata yang menyediakan informasi pariwisata yang menerapkan teknologi digital dalam penyajian informasi yang dapat menjangkau wisatawan muda dan memberikan

kemudahan akses bagi pengguna bangunan. *Tourism Gallery* berperan sebagai model destinasi wisata yang menerapkan digitalisasi pariwisata di Yogyakarta.

1.4.2 Pendekatan Studi

Penyelesaian masalah pada perancangan bangunan dilakukan melalui studi pendekatan *universal design* yang diterapkan pada penataan ruang dalam. Dengan demikian dapat tercipta kemudahan akses informasi dan akses pada bangunan oleh pengguna.

1.5 Metode

1.5.1 Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data primer dikumpulkan dengan cara:

- 1) Survei lapangan tentang penggunaan teknologi dalam penyajian informasi pariwisata pada preseden sejenis.
- 2) Survei dan dokumentasi kondisi tapak dan sekitar tapak.
- 3) Survei minat dan kecenderungan wisatawan sebagai pelaku wisata yang akan mengakses informasi pariwisata.

b. Data Sekunder

Data sekunder dikumpulkan dengan cara:

- 1) Studi literatur melalui buku, jurnal, arsip/dokumen yang dapat dipertanggungjawabkan.
- 2) Studi pemilihan tapak, melalui *website* resmi pemerintah dan *google earth*.
- 3) Studi Preseden terkait dengan Kulon Progo *Tourism Gallery* yang didapatkan dari situs resmi preseden dan jurnal.
- 4) Studi regulasi pemerintah melalui peraturan daerah dan rencana strategis Kulon Progo.

1.5.2 Metode Analisis

Analisis data dilakukan untuk menelusuri dan mengelompokkan informasi yang akan digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan maupun solusi desain terhadap permasalahan yang ada. Proses analisis data dilakukan dengan cara:

- a. Data sejenis yang telah terkumpul dikelompokkan kemudian dipilih sesuai dengan kebutuhan desain sesuai dengan aspeknya. Data yang dipilih merupakan data yang dapat mendukung proses identifikasi permasalahan dan gambaran respon desain terkait dengan perancangan *Tourism Gallery*.
- b. Data yang telah terpilih kemudian dianalisis sesuai dengan teori-teori *sensory space*, penerapan teknologi digital dalam penyediaan informasi dan pendekatan *universal design*. Data yang telah dianalisis lebih lanjut akan dikumpulkan kemudian disintesis menjadi dasar konsep dan penekanan desain sebagai *design guideline* perancangan Kulon Progo *Tourism Gallery*.

1.6 Keaslian Proyek

Penulisan proposal tugas akhir ini merupakan hasil dari analisis fakta dan informasi yang didapatkan melalui kegiatan survei secara langsung, studi literatur, studi regulasi dan ketetapan pemerintah, buku, jurnal, dan artikel lainnya yang dapat dipertanggungjawabkan kemudian disitasi serta dicantumkan sumbernya. Proposal Tugas Akhir Arsitektur dengan judul “*Perancangan Kulon Progo Tourism Gallery di Kecamatan Sentolo, Kulon Progo dengan Pendekatan Universal Design*” dapat dibuktikan belum pernah ada sebelumnya. Beberapa karya penulisan dengan topik pusat informasi dan galeri kota, serta pendekatan *universal design* yang dapat dijadikan sebagai pembanding diantaranya:

Table 1.1 Karya Penulisan dengan Tipologi dan Pendekatan Serupa

No.	Penulis	Judul	Hasil	Perbedaan
1.	Imannulah, Aulia Fajar (2018) Tugas Akhir Arsitektur	<i>City Gallery</i> Kota Palembang	<i>City Gallery</i> sebagai pusat informasi kota Palembang dengan penggabungan pendekatan arsitektur	<ul style="list-style-type: none">• Informasi yang disajikan dalam tipologi ini hanya berupa informasi

	2018- Universitas Sriwijaya		kontemporer dan kolonial sekitar.	tentang kota Palembang. • Lokasi proyek
2.	Mahendra, Fredy (2018) Tugas Akhir Arsitektur 2018- Universitas Islam Indonesia	Bandung Culture and Tourism Center Perancangan Bangunan Pusat Budaya dan Pariwisata dengan Penerapan Ekowisata Berbasis Komunitas	Bangunan Culture & Tourism Center yang mewadahi aktivitas wisatawan dan pariwisata di Kota Bandung dengan pendekatan komunitas, serta penekanan desain ekowisata.	• Pendekatan dan penekanan desain • Lokasi proyek
3.	Kristian, Ayok (2003) Tugas Akhir Arsitektur 2003- Universitas Islam Indonesia	Pusat Seni Kerajinan Tradisional Yogyakarta <i>dengan Pendekatan "Universal Design" sebagai Fasilitas yang Komunikatif dan Atraktif</i>	Pusat Seni Kerajinan Tradisional di Yogyakarta yang komunikatif dan atraktif dengan pendekatan <i>universal design</i>	• Penerapan pendekatan arsitektur ke dalam bangunan, belum disertai pengaplikasian teknologi terkini.

Sumber: Analisis Penulis, 2022

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang yang terdiri dari latar belakang pengadaan proyek dan latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode pengumpulan data dan metode analisis, keaslian proyek, sistematika penulisan, dan alur pikir penyusunan proposal.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka, teori, pendekatan, serta kajian atau penekanan desain terkait dengan *Kulon Progo Tourism Gallery* yang akan digunakan sebagai landasan untuk melakukan proses pembahasan

BAB III KASUS STUDI

Bab ini berisi gambaran objek terkait dengan tinjauan pemilihan lokasi secara makro maupun mikro, studi preseden, serta kajian programatik yang akan mendukung proses pembahasan.

BAB IV METODE

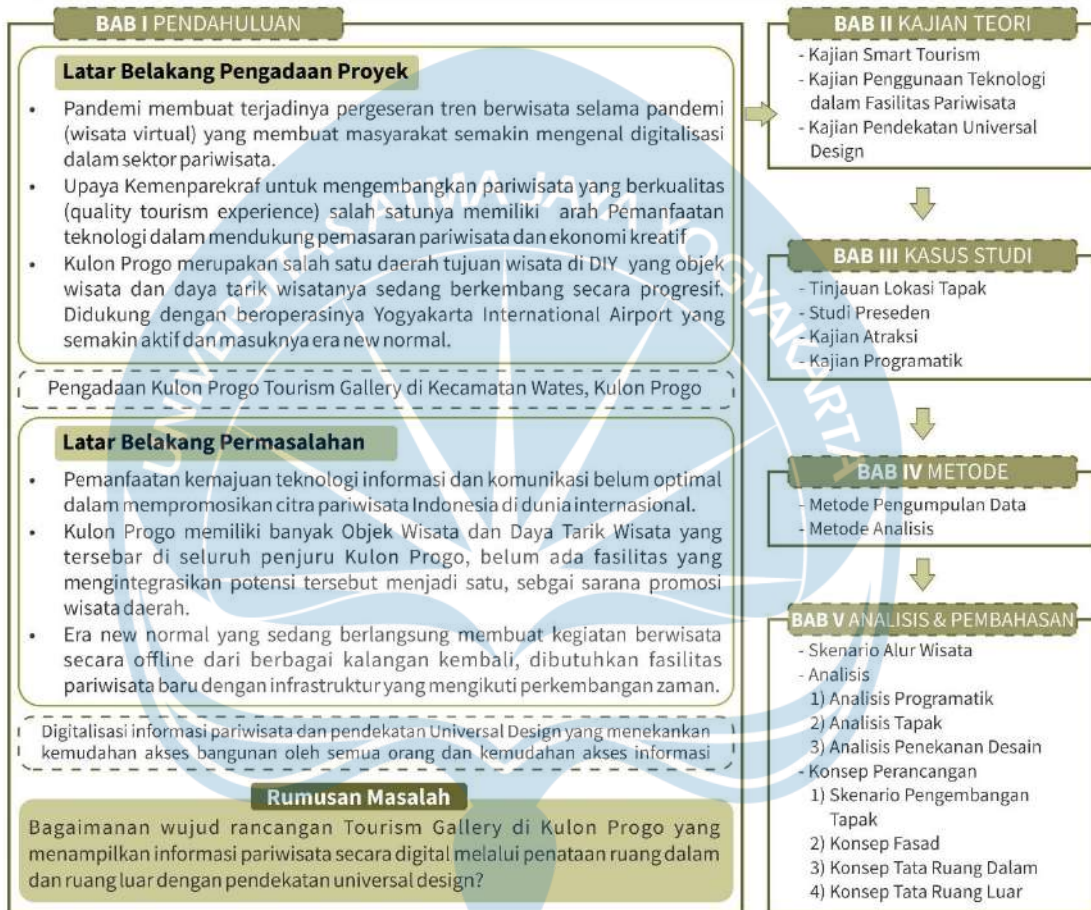
Bab ini berisi metode penelusuran data dan metode analisis yang akan diterapkan pada proses analisis pembahasan.

BAB V PEMBAHASAN

Bab ini berisi analisis tapak, sintesis dan pembahasan konsep desain bangunan, penataan ruang dalam, fasad bangunan, dan lanskap hasil dari penerapan pendekatan arsitektur yang digunakan.

1.8 Alur Pikir

Sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab akan dikembangkan secara lebih detail. Berikut merupakan skema alur pikir dalam perancangan Kulon Progo *Tourism Gallery*, skema ini akan digunakan sebagai acuan dari proses perancangan dan penulisan laporan Proposal Tugas Akhir Arsitektur.



Gambar 1.6 Skema Alur Pikir Perancangan Kulon Progo Tourism Gallery
Sumber: Analisis Penulis, 2022