

BAB II KAJIAN TEORI

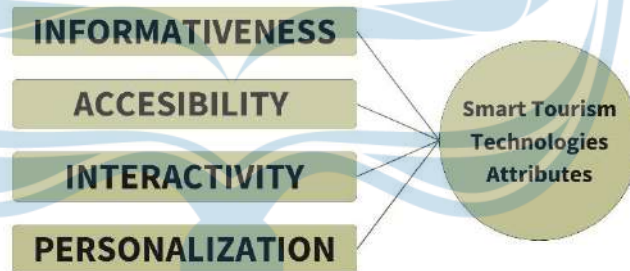
2.1 *Smart Tourism*

2.1.1 *Pengertian Smart Tourism*

Smart tourism di definisikan sebagai tahapan terkini dari pengembangan pariwisata yang dipengaruhi oleh evolusi dari perkembangan teknologi dan informasi. Konsep smart dalam smart tourism merupakan hasil dari pengembangan inovasi teknologi dan informasi (Gaj-dosik, 2018) dalam (Hanum, Suganda, Muljana, Endyana, & Rachmat, 2020). Smart Tourism merupakan segala pemanfaatan TIK untuk memperoleh informasi yang berhubungan dengan kegiatan pariwisata (Okty, 2017)

2.1.2 *Dimensi Smart Tourism*

Pengembangan konsep *Smart Tourism* berkaitan erat dengan teknologi, (Lee, Lee, Chung, & Koo, 2017) dalam artikel jurnal yang bertajuk *An Integrative Model of the Pursuit of Happiness and the Role of Smart Tourism Technology: A Case of International Tourists in Seoul* memaparkan bahwa *smart tourism technology* memiliki empat dimensi yang didefinisikan sebagai berikut:



Gambar II.1 *Dimensi Smart Tourism Technology*
Sumber: Lee et al, 2017

a) *Informativeness*

Nilai fungsi atau manfaat dari informasi yang diberikan oleh *smart tourism technology* bagi pengguna selama digunakan dalam perjalanan.

b) *Accesibility*

Kemudahan akses *smart tourism technology* selama pemakaian yang dirasakan oleh pengguna.

c) *Interactivity*

Interaksi yang terjadi atau dirasakan oleh pengguna *smart tourism technology* selama pemakaian.

d) *Personalization*

Kebebasan pengguna untuk mengatur tampilan *smart tourism technology* sesuai dengan keinginan.

2.1.3 Strategi dan Penerapan *Smart Tourism*

Dalam penerapan konsep *smart tourism* diperlukan alat yang dikembangkan untuk mendukung kegiatan *smart tourism*. *Smart Tourism Destination Tools* memungkinkan wisatawan untuk menggunakan ponsel mereka dalam menjelajahi atau eksplorasi destinasi. Pengguna yang dibantu oleh teknologi *Smart Tourism Destination Tools* dapat menavigasi perjalanan mereka tanpa menggunakan peta atau buku panduan wisata (Yeoman & Yu, 2012) dalam (Hanum, Suganda, Muljana, Endyana, & Rachmat, 2020). Perwujudan dari *smart tourism destination tools* dibagi menjadi tiga bentuk (Rusmin, 2018), yaitu:

a) Aplikasi

Aplikasi dibagi berdasarkan pemanfaatan jaringan internet untuk akses. Terdapat tiga jenis aplikasi yaitu, "*Native Apps*", "*Mobile Web Apps*", dan "*Hybrid Apps*". *Native Apps* merupakan aplikasi yang dapat digunakan mengakses informasi tanpa akses internet dan sudah terunduh pada perangkat. *Mobile Web Apps* merupakan situs web yang menyerupai aplikasi. *Hybrid Apps* merupakan aplikasi yang tersedia di toko aplikasi.

b) *Augmented Reality (AR)*

Bentuk aplikasi yang penggunaannya bergantung pada kebutuhan *hardware* tambahan, yaitu kamera pada perangkat *mobile*. Informasi yang diberikan berupa bentuk pencitraan, atau visualisasi. Teknologi *AR* dapat menambah *user experience* dalam kegiatan berwisata.

c) *Near Field Communication (NFC)*

NFC merupakan protokol komunikasi radio nirkabel jarak dekat yang mentransmisikan data yang disimpan di dalamnya ke perangkat elektronik (Hanum, Suganda, Muljana, Endyana, & Rachmat, 2020). Sebagai contoh, *NFC* dapat digunakan di tempat-tempat wisata seperti museum. Kemudian wisatawan dapat memindai informasi pada objek yang dipamerkan melalui *handphone*, lalu dapat memunculkan informasi tambahan yang dapat diakses melalui *handphone*.

2.1.4 Indikator Keberhasilan Penerapan *Smart Tourism*

Penerapan konsep *smart tourism* dapat dinilai telah terlaksana apabila sudah memenuhi aspek berikut (Okty, 2017):

- a) Meningkatnya kenyamanan wisatawan domestik atau mancanegara;
- b) Sesuai dengan *personalized demand* dari wisatawan;
- c) Munculnya *common sharing*;
- d) Penggunaan sumber daya pariwisata dan budaya secara intensif dan efektif; dan
- e) Adanya peran dan dukungan masyarakat.

2.2 Kajian Tipologi

2.2.1 Pengertian *Tourism*

Tourism dapat diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia sebagai pariwisata atau kepariwisataan. Menurut KBBI pariwisata merupakan suatu kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan untuk rekreasi. Sedangkan kepariwisataan berarti suatu hal yang berhubungan dengan pariwisata.

Menurut Koen Meyers (2009) Pariwisata merupakan aktivitas perjalanan yang dilakukan sementara waktu dari tempat tinggal semula ke daerah tujuan dengan alasan bukan untuk menetap ataupun mencari nafkah, melainkan hanya sebagai pemenuhan rasa ingin tahu, menghabiskan waktu senggang ataupun liburan.

Sedangkan menurut UU RI No.10/Tahun 2009 tentang kepariwisataan, wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi atau mempelajari keunikan daya Tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.

2.2.2 Pengertian Gallery

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, galeri merupakan ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya. Sedangkan menurut *Encyclopedia of American Architecture* (1975), Galeri dapat diartikan sebagai tempat menampung kegiatan komunikasi visual di dalam suatu ruangan antara kolektor atau seniman dengan masyarakat luas melalui kegiatan pameran.

2.2.3 Pengertian Tourism Gallery

Tourism Gallery merupakan sebuah fasilitas pariwisata yang menghimpun informasi pariwisata dan sarana promosi pariwisata lokal. Galeri ini memamerkan potensi wisata suatu daerah melalui instalasi, media interaktif maupun karya seni. Kulon Progo *Tourism Gallery* akan menghimpun informasi pariwisata dengan lingkup Kulon Progo.

2.3 Pendekatan Universal Design

2.3.1 Pengertian Universal Design

Universal design adalah desain bangunan, produk atau lingkungan untuk membuatnya dapat diakses oleh semua orang, tanpa memandang usia, kecacatan dan faktor lainnya. Menurut Peraturan Menteri PUPR No.14/Tahun 2017, *universal design* juga dapat diartikan sebagai suatu rancangan yang dapat digunakan oleh semua orang secara bersama-sama tanpa diperlukan adaptasi atau perlakuan khusus. Menurut *North Carolina State University* (2014), *universal design* memiliki beberapa prinsip dalam penerapannya dalam suatu bangunan/fasilitas, diantaranya:

- 1) Penggunaan yang setara
- 2) Desain yang dibuat dapat digunakan oleh orang dengan berbagai kemampuan fisik.
- 3) Fleksibilitas dalam penggunaan
- 4) Sederhana dan Intuitif
- 5) Informasi yang mudah dipahami
- 6) Toleransi untuk kesalahan
- 7) Upaya fisik yang rendah
- 8) Memperhatikan ukuran ruang dalam pendekatan dan penggunaan

2.3.2 Prinsip *Universal Design*

Universal design merupakan desain yang aksesibel dan mempermudah aktivitas pengguna. Dengan demikian desain tersebut dapat berperan inklusif bagi seluruh pengguna bangunan. Menurut adaptasi dari “*The Principles of Universal Design*” oleh *The Center for Universal Design, North Carolina State University*, tujuh prinsip *universal design* tersebut dapat diterapkan dengan panduan sebagai berikut:

a. Penggunaan yang setara (*Equitable Use*)

- Membuat desain bangunan yang dapat digunakan oleh semua orang dengan kondisi berbeda. Penggunaan desain yang setara memiliki tujuan untuk menghindari stigma negative dari pengguna.
- Menyediakan privasi, keamanan, dan keselamatan yang setara bagi setiap pengguna.
- Membuat desain yang menarik bagi semua pengguna.

b. Fleksibilitas dalam Penggunaan (*Flexibility in Use*)

- Membuat desain bangunan yang dapat memenuhi kebutuhan penggunanya
- Menyediakan pilihan dan mengakomodasi proses adaptasi pengguna ketika berada dalam bangunan

c. Sederhana dan Intuitif (*Simple and Intuitive Use*)

Desain yang digunakan dapat mudah dipahami pengguna dari berbagai latar belakang.

d. Informasi yang mudah dipahami (*Preceptible Information*)

Desain dapat menyampaikan informasi penting secara efektif kepada pengguna bangunan

e. Toleransi untuk Kesalahan (*Tolerance for Error*)

Desain bangunan dibuat untuk menghindari kecelakaan atau kejadian yang tidak diinginkan, sehingga dapat mengurangi bahaya dan konsekuensi yang merugikan dari aktivitas tersebut.

f. Upaya Fisik yang Rendah (*Low Physical Effort*)

Desain dapat digunakan secara efisien dan nyaman oleh pengguna tanpa suatu kesulitan fisik.

g. Memperhatikan ukuran ruang dalam pendekatan dan penggunaan (*Size and Space for Approach and Use*)

Membuat desain bangunan yang memperhitungkan ukuran dan ruang yang dapat digunakan oleh pengguna dengan beragam jenis keadaan fisik.

2.4 Kajian Ruang Inderawi (*Sensory Spaces*)

2.4.1 Pengertian Ruang Inderawi

Tubuh manusia memiliki lima indera yang dapat digunakan untuk melihat, mendengar, menyentuh, merasakan, dan mencium aroma/bau. Kelima indera yang mengendalikan sensor tubuh akan aktif ketika berada di suatu tempat atau ruang. Sebagai manusia, kita memiliki kesadaran akan tempat (*sense of places*) atau atmosfer yang timbul sebelum kelima indera tubuh menyesuaikan diri ketika berada di suatu tempat/ruang. Kesadaran ini didukung oleh adanya *sensory spaces* dalam bangunan. *Sensory spaces* atau ruang inderawi merupakan ruang yang didesain untuk mendukung indera/ sensor tubuh dari pengguna ruang.

2.4.2 Aspek dan Karakteristik Ruang Inderawi

(Lally, 2013) dalam (Erwine, 2017) menjelaskan bahwa bentuk fisik dari ruang inderawi dapat diklasifikasikan menurut energi dalam ruang yang dapat merangsang sinyal sensorik pada tubuh, seperti panas, suara, cahaya, interaksi secara kimiawi terhadap indra penciuman. Hal ini kemudian dikelompokkan oleh (Erwine, 2017) sebagai aspek ruang inderawi, diantaranya:

a) *Light Space*

Kualitas dan bentuk cahaya dalam suatu tempat akan memengaruhi karakter dari tempat tersebut. Distribusi terang dan gelap dalam ruangan tertangkap oleh mata kita saat kita melihat sekeliling ruang (Erwine, 2017). *Light space* dalam ruang dapat terlihat dari permainan cahaya dalam bangunan, yang meliputi penggunaan cahaya, pengaturan kontras antara gelap dan terang, dan permainan cahaya melalui tekstur, warna, refleksi. Aspek tersebut menentukan pemilihan

sumber cahaya, penggunaan *lighting fixture* dan permukaan yang mendistribusikan cahaya.

b) *Somatic Space*

Somatic space mengatur elemen arsitektur yang berhubungan dengan pengalaman inderawi akan sentuhan dan kesadaran tubuh tentang keberadaan dan pergerakannya melalui ruang. *Somatic space* dapat dirasakan melalui tekstur, tekanan, bentuk, interaksi dan perpindahan dalam bangunan.

c) *Thermal Space*

Thermal space mengatur elemen arsitektur yang berhubungan dengan pengalaman inderawi akan rangsangan suhu udara terhadap tubuh. Rangsangan panas yang dirasakan oleh tubuh berhubungan dengan kenyamanan pengguna bangunan saat berada dalam ruang. *Thermal space* berhubungan erat dengan penghawaan pada ruangan yang meliputi penggunaan bukaan, material, dan pengelolaan suhu dalam ruangan.

d) *Acoustic Space*

Acoustic space mengatur elemen arsitektur yang berhubungan dengan pengalaman inderawi akan pendengaran terhadap suara. Secara arsitektural, *sound space* adalah suatu ruang inderawi yang menjadi aktif karena keberadaan manusia dan hewan dalam suatu ruang. *Acoustic space* berhubungan erat dengan pengelolaan suara dalam bangunan, baik suara yang diinginkan maupun tidak diinginkan (*noise*). Pengelolaan suara dalam bangunan dapat diatur melalui penggunaan material bangunan dalam pengaturan akustika bangunan.

e) *Olfactory Space*

Olfactory space mengatur elemen arsitektur yang berhubungan dengan pengalaman inderawi akan penciuman terhadap bau maupun aroma. Dalam suatu ruang, bau dan aroma akan memengaruhi atmosfer ruang yang menciptakan kesan khusus atau karakteristik dari suatu ruang. Karakteristik ruang ini akan ditangkap oleh indera pencium, yang kemudian disimpan sebagai memori dalam otak. *Olfactory space* dalam ruang dipengaruhi oleh kualitas udara dan material bangunan