

STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

**PERANCANGAN SLEMAN *GATEWAY* DI KECAMATAN
MLATI DENGAN PRINSIP PENDEKATAN *ACCESSIBLE*
*ARCHITECTURE***



DISUSUN OLEH:

JOSUES ALESSANDRO HERMANTO

200118005

PROGRAM SARJANA ARSITEKTUR

DEPARTEMEN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

TAHUN 2024

LEMBAR PENGESAHAN STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

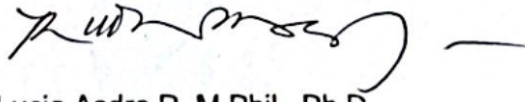
PERANCANGAN SLEMAN GATEWAY DI KECAMATAN MLATI DENGAN PENDEKATAN ACCESSIBLE ARCHITECTURE

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Josues Alessandro Hermanto
200118005

Telah diperiksa, dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam
Penyusunan Studio Tugas Akhir Arsitektur
Pada Program Studi Arsitektur – Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, 22 April 2024
Pembimbing,

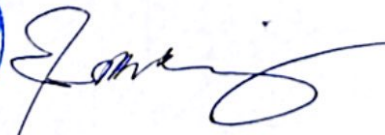


Ir. Lucia Asdra R, M.Phil., Ph.D.

Mengetahui,

Ketua Departemen Arsitektur




Dr. Floriberta Binarti, S.T., Dipl.NDS., Arch.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN SLEMAN GATEWAY DI KECAMATAN MLATI DENGAN PRINSIP PENDEKATAN ACCESSIBLE ARCHITECTURE

Benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil plagiasi dari karya orang lain. Ide, data hasil penelitian maupun kutipan baik langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam Tugas Akhir ini. Apabila terbukti dikemudian hari bahwa Tugas Akhir ini merupakan hasil plagiasi, maka ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Rektor Universitas Atma Jaya.

Yogyakarta, 19 April 2024

Yang membuat pernyataan



(Josues Alessandro Hermanto)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih, berkat, dan rahmat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Studio Tugas Akhir Arsitektur dengan judul “Perancangan Sleman *Gateway* di Kecamatan Mlati dengan Prinsip Pendekatan *Accessible Architecture*”. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberi bimbingan, dukungan, dan bantuan kepada penulis dalam proses penulisan Studio Tugas Akhir Arsitektur, diantaranya:

1. Ibu Ir. Lucia Asdra R. M.Phil., Ph.D selaku dosen pembimbing yang telah mendampingi dan memberi masukan selama proses penulisan Studio Tugas Akhir Arsitektur.
2. Ibu Khaerunnisa, S.T., M.Eng., Ph.D. dan Ibu Dr. V. Reni Vitasurya, S.T., MT. selaku dosen penguji yang telah memberi masukan dan arahan untuk menyempurnakan Proposal Tugas Akhir Arsitektur.
3. Bapak dan Ibu dosen serta teman-teman seperjuangan dalam klaster *History, Culture and Tourism* yang memberikan semangat dalam proses penulisan Studio Tugas Akhir Arsitektur.
4. Orang tua dan keluarga yang selalu memberi dukungan, semangat, dan kasih sayang kepada penulis.
5. Teman penulis terkhusus Shavira Shacharisha dan seluruh pihak terkait yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa Proposal Tugas Akhir Arsitektur ini masih jauh dari sempurna. Penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan dan menerima segala kritik serta saran untuk kemajuan penulis di masa mendatang. Akhir kata, semoga proposal ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi masyarakat.

Yogyakarta, 10 Desember 2023

Penulis,



Josues Alessandro H

ABSTRAK

Sektor pariwisata merupakan salah satu pertumbuhan ekonomi yang paling signifikan dan sumber pembangunan di beberapa negara. Pariwisata berkontribusi pada banyak hal pembangunan ekonomi negara dan PDB. Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai potensi pariwisata yang tinggi, karena terdapat berbagai alam, sejarah, dan budaya yang sangat menarik untuk dikunjungi. Indonesia memiliki banyak sekali kota yang memiliki banyak sekali destinasi wisata salah satunya D.I.Yogyakarta. D.I.Yogyakarta sendiri menjadi salah satu destinasi yang sangat populer baik di kalangan wisatawan nusantara maupun mancanegara. D.I.Yogyakarta secara administratif terbagi menjadi 4 kabupaten dan 1 kota yaitu; Kota Yogyakarta, Kabupaten Sleman, Kabupaten Bantul, Kabupaten Gunung Kidul, dan Kabupaten Kulon Progo. Dari ke-5 kabupaten/kota tersebut, berdasarkan data statistik pariwisata Yogyakarta, Kabupaten Sleman menjadi penyumbang wisatawan tertinggi dari 2018 sampai 2022. Kabupaten Sleman juga memiliki 135 destinasi wisata yang tercatat di Dinas Pariwisata Kabupaten Sleman (perhitungan tahun 2022). Maka tak heran jika menjadi penyumbang wisatawan tertinggi untuk Yogyakarta. Banyaknya objek wisata yang ada di Yogyakarta, termasuk Sleman, 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 Sleman dan sekitarnya. Menurut Kemenparekraf, peningkatan angka kunjungan wisata perlu didorong dengan pemenuhan kebutuhan wisata terhadap fasilitas dan pelayanan. Oleh karena itu, dibutuhkan fasilitas yang dapat memberikan informasi yang tidak sekedar informatif saja namun juga edukatif. Tidak hanya mempromosikan wisata namun juga memberikan edukasi terkait pengenalan wisatawan terhadap Daerah Istimewa Yogyakarta dengan karakter yang rekreatif dilengkapi dengan penggunaan teknologi digital sebagai metode penyampaiannya serta adanya *cultural performance* sebagai atraksi hiburan. Maka dari itu, untuk memenuhi kebutuhan wisatawan dan juga meningkatkan mutu, kualitas, dan minat pengguna *Tourist Information Center (TIC)* dirancanglah pusat informasi wisata dalam bentuk Sleman Gateway di Mlati dengan prinsip pendekatan *accessible architecture*. Pendekatan ini dipilih agar mengutamakan kemudahan sirkulasi dan kualitas sarana dan prasarana yang digunakan wisatawan untuk mendapatkan akses informasi wisata yang edukatif, informatif, dan rekreatif dengan porsi yang sama tanpa memandang kondisi fisik sehingga ramah kepada pengguna difabel.

Kata kunci : *Gateway, Fasilitas Informasi Wisata, Teknologi Digital, Accessible Architecture, Cultural Performance.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek	1
1.1.2 Latar Belakang Permasalahan.....	3
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan dan Sasaran	6
1.3.1 Tujuan	6
1.3.2 Sasaran	7
1.4 Lingkup Studi	7
1.4.1 Lingkup Spasial	7
1.4.2 Lingkup Substantial	7
1.4.3 Pendekatan Arsitektur	7
1.5 Metode	8
1.5.1 Pengumpulan Data	8
1.5.2 Metode Analisis	8
1.6 Sistematika Penulisan	9
1.7 Alur Pikir	10
BAB II KAJIAN TEORI	11
2.1 Gateway	11
2.1.1 Pengertian Gateway	11
2.1.2 Fokus dan Tujuan Tipologi.....	11
2.2 Kualitas Desain	12
2.2.1 Edukatif	12
2.2.2 Informatif.....	12
2.2.3 Rekreatif	13
2.3 Accessible architecture	13
2.3.1 Pengertian Accessible architecture	13

2.3.2	Prinsip Accessible architecture	13
2.3.3	Pengertian Accessible Information	14
2.3.4	Teknologi Penyampaian informasi	15
2.4	Sensory Room.....	15
2.4.1	Pengertian Sensory Room.....	15
2.4.2	Aspek dan Karakteristik Sensory Room	16
2.5	Cultural Performance Area.....	17
2.5.1	Pengertian Cultural Performance	17
BAB III TINJAUAN OBJEK		18
3.1	Tinjauan Umum Objek.....	18
3.2	Tinjauan Kabupaten Sleman	18
3.2.1	Kondisi Administratif.....	18
3.2.2	Kondisi Topografi	19
3.2.3	Tata Guna Lahan	19
3.3	Tinjauan Kecamatan Mlati	20
3.3.1	Kondisis Administratif.....	20
3.4	Pemilihan Tapak.....	20
3.4.1	Kriteria Pemilihan Tapak	20
3.4.2	Lokasi Perancangan	21
3.4.3	Alasan Pemilihan Tapak.....	22
3.4.4	Regulasi Tapak.....	23
BAB IV METODE DAN ANALISIS		24
4.1	Teknik Penelusuran Data	24
4.1.1	Data Primer	24
4.1.2	Data Sekunder.....	24
4.2	Kajian Atraksi	28
4.2.1	Data Atraksi	28
4.2.2	Atraksi Utama	29
4.2.3	Atraksi Pendukung.....	31
4.2.4	Analisis Penentuan Atraksi	31
4.3	Analisis Programatik	33
4.3.1.	Analisis Pelaku dan Kegiatan	33
4.3.2.	Analisis Kebutuhan Ruang dan Besaran.....	35
4.3.3.	Analisis Hubungan Makro	36
4.3.4.	Analisis Hubungan Mikro.....	36

4.4	Analisis Tapak	38
4.5	Sintesis Tapak.....	40
4.6	Analisis Penekanan Studi Desain.....	40
BAB V PEMBAHASAN		44
5.1	Konsep Perancangan.....	44
5.1.1.	Konsep Dasar	44
5.2	Implementasi Konsep.....	44
5.2.1.	Konsep Zonasi dan Tata Ruang Luar	44
5.2.2.	Konsep Tata Ruang Dalam	45
5.2.3.	Konsep Massa dan Fasad Bangunan.....	47
DAFTAR PUSTAKA		48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Sleman.....	1
Gambar 1. 2 Peta rute tol Yogyakarta	2
Gambar 1. 3 Grafik Rata-Rata Penggunaan Teknologi Pemuda Indonesia 2018-2022.....	4
Gambar 1. 4 Skematik Pencapaian Target Bangunan.	6
Gambar 1.5 Kerangka berpikir penulis	10
Gambar 3.1. Peta Kabupaten Sleman	18
Gambar 3.2 Peta Kecamatan Mlati	20
Gambar 3.3. Lokasi Perancangan	21
Gambar 3.4 Batasan Tapak.	21
Gambar 3.5 Kawasan Site Berdasarkan RDTR Sleman	22
Gambar 4.1 Korean Information Tourism Center	25
Gambar 4. 2 Zhengzhou Jianye Tourist Center.....	26
Gambar 4.3 NYC Information Center	27
Gambar 4.4 Beijing Green Visitor	27
Gambar 4.5 Sebaran Destinasi Wisata	28
Gambar 4.6 Pengelompokan Destinasi Wisata.	28
Gambar 4.7 Grafik Alur Penataan Tata Ruang Dalam.....	29
Gambar 4.8 Tabel Matriks Ruang.....	32
Gambar 4.9 Diagram Pengunjung Sleman Gateway	33
Gambar 4.10 Alur Pengunjung Sleman Gateway	33
Gambar 4.11 Analisis Besaran Ruang di Sleman Gateway	35
Gambar 4.12 Analisis Hubungan Ruang Makro	36
Gambar 4.13 Sintesis Site	40
Gambar 4.14 Analisis cara penerapan prinsip accessible architecture	41
Gambar 5.1 Konsep Zonasi dan Tata Ruang Luar	44
Gambar 5.2 Konsep Tata Ruang Dalam.....	45
Gambar 5. 3 Konsep Penataan Ruang Dalam Pada Interactive Space	46

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Analisis Hubungan Ruang Mikro.....	36
Tabel 4.2 Analisis Site	38
Tabel 4.3 Klasifikasi Kemampuan Difabel.....	41
Tabel 4. 4 Analisis Guideline Desain Inklusif	42
Tabel 4.5 Analisis Pencapaian Target Kualitas	43
Tabel 5.1 Konsep Interior Bangunan	46
Tabel 5.2 Konsep Massa dan Fasad Bangunan.....	47