

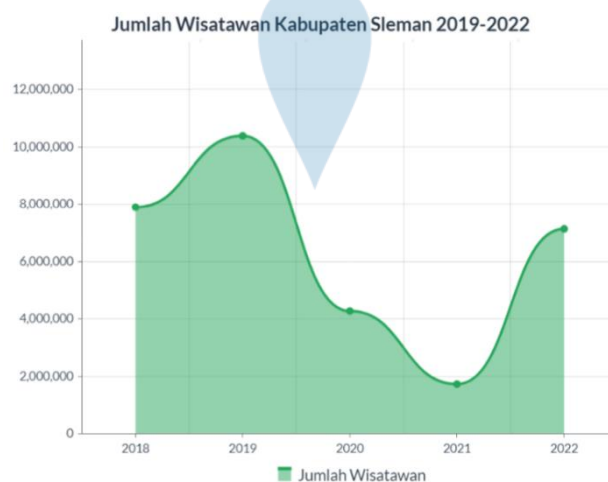
BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai potensi pariwisata yang tinggi, karena terdapat berbagai alam, sejarah, dan budaya yang sangat menarik untuk dikunjungi. Dengan adanya destinasi wisata yang menarik tersebut akan berdampak bagi sekitarnya baik dari aspek lingkungan, ekonomi, sosial, dan budaya. Bahkan peringkat Indonesia naik pesat pada 2022. Indonesia melesat ke urutan 32, dari urutan 44 dalam *Travel and Tourism Competitiveness Index (TTCI) 2021*.

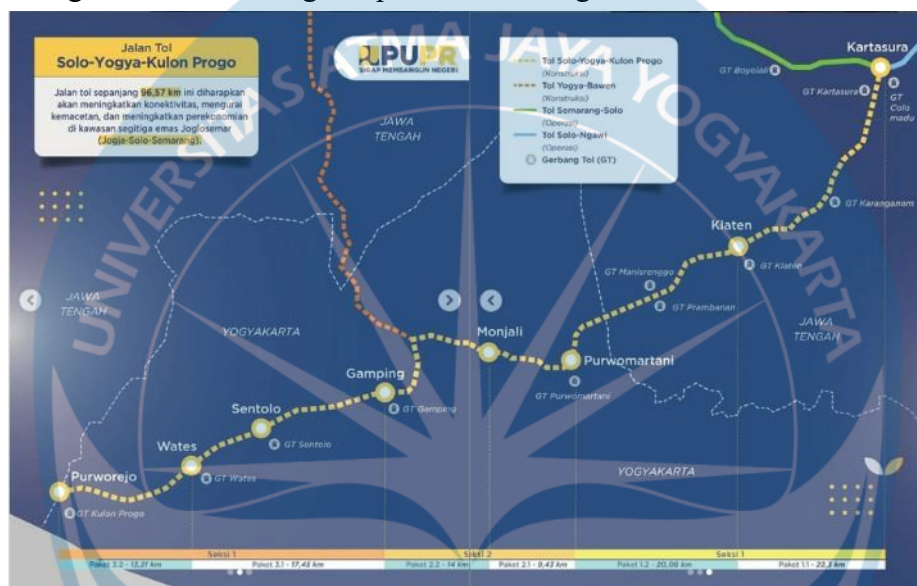
Di Indonesia banyak sekali kota yang memiliki daya tarik wisata yang tinggi salah satunya Daerah Istimewa Yogyakarta. D.I.Yogyakarta adalah salah satu provinsi di Pulau Jawa yang dikenal sebagai kota pelajar, kota budaya, dan kota wisata. Maka tak heran jika menjadi salah satu destinasi yang populer baik dikalangan wisatawan Nusantara maupun mancanegara. D.I.Yogyakarta secara administrative terbagi menjadi 1 kota dan 4 kabupaten yaitu; Kota Yogyakarta, Kab. Sleman, Kab. Bantul, Kab. Gunung Kidul, dan Kab. Kulon Progo. Dari ke-5 kabupaten/kota tersebut, berdasarkan data statistik pariwisata D.I.Yogyakarta tahun 2018 - 2022, Sleman menjadi kabupaten penyumbang wisatawan tertinggi (lih. Gambar 1.1).



Gambar 1. 1 Grafik Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Sleman

Sumber: Buku Statistik Kepariwisataaan DIY 2018 – 2022.

Dapat dilihat dari grafik di atas keadaan pasca pandemi mulai meningkatkan kembali aktivitas pariwisata. Bersama dengan peningkatan aktivitas pariwisata pasca pandemi, pembangunan 3 ruas tol juga sudah dimulai. Pembangunan 3 ruas tol ini menghubungkan Yogyakarta-Bawen dan Solo-Yogyakarta-Yogyakarta International Airport (YIA) yang berada di Kecamatan Mlati, Sleman. Kecamatan Mlati merupakan wilayah pusat pendidikan, perdagangan dan jasa. Berdasarkan Peraturan Bupati Sleman Nomor 6.1 Tahun 2019 Tentang Pengembangan Kawasan Strategis Cepat Tumbuh Kabupaten Sleman, Kecamatan Mlati juga ditetapkan sebagai kawasan strategis cepat tumbuh dengan tema infrastruktur.



Gambar 1. 2 Peta rute tol Yogyakarta-Bawen dan Solo-Yogyakarta-Yogyakarta International Airport (YIA)

Sumber: <https://pu.go.id/> (diakses pada 15 September 2023, 11:05 WIB)

Kondisi ini didukung juga dengan pemindahan pusat penerbangan pesawat ke Yogyakarta International Airport (YIA) sehingga akan meningkatkan frekuensi penggunaan tol melalui tol Kulon Progo-Yogyakarta-Solo (pintu exit berada di Kecamatan Mlati). Dengan peningkatan aktivitas pariwisata di Sleman dan adanya pembangunan 3 ruas tol dimana Mlati menjadi exit gate 3 ruas tol tersebut akan meningkatkan frekuensi lalu lintas dan jumlah kunjungan wisata di Kabupaten Sleman. Karena transportasi darat (kendaraan bermotor) menjadi transportasi terbanyak yang digunakan wisatawan ketika berkunjung ke Yogyakarta.

Dengan adanya potensi tersebut, sesuai dengan Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, menyatakan bahwa Pariwisata harus didukung dengan perbaikan dan penambahan infrastruktur serta

penyediaan fasilitas dan layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan Pemerintah Daerah. Sarana dan prasarana merupakan salah satu indikator penting dalam pengembangan pariwisata. Sarana dan prasarana merupakan salah satu indikator penting dalam pengembangan pariwisata. Salah satu prasarana yang dimaksudkan tersebut adalah pusat informasi wisata.

Dengan tingginya peningkatan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Sleman, pembangunan 3 ruas tol yang bertemu di Sleman, pemindahan penerbangan utama ke Yogyakarta International Airport, serta penetapan berdasarkan Peraturan Bupati yang menjadikan Kecamatan Mlati sebagai kawasan strategis cepat tumbuh dengan tema infrastruktur. Namun, Sleman belum memiliki prasarana yang dimaksud. Maka, untuk mendukung kegiatan pariwisata yang mulai meningkat diperlukan *Tourist Information Center (TIC)* yang dikemas dalam bentuk Sleman Gateway dengan cakupan fungsi, tujuan, dan fasilitas yang lebih luas. Maka dari itu perancangan Sleman Gateway akan berlokasi di Kecamatan Mlati, Sleman.

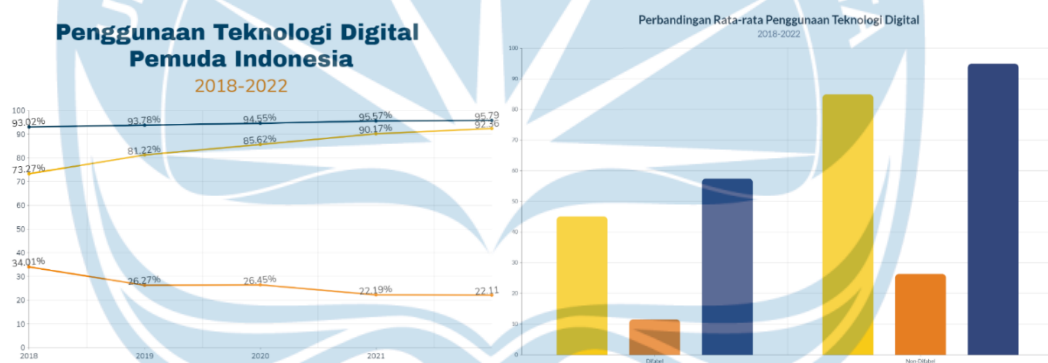
1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Pada saat ini, D.I.Yogyakarta hanya memiliki 2 *Tourist Information Center (TIC)* yang berlokasi di Malioboro dan Bantul. Kedua *Tourist Information Center (TIC)* ini berfokus pada pemberian informasi terkait dengan destinasi wisata dan akomodasinya saja. Cara penyampaian yang diterapkan pada *Government Tourist Information Center (GTIC)* yang berada di Malioboro diberikan secara digital berupa website berupa lokasi destinasi wisata dan secara analog berupa brosur dan web yang berisikan peta D.I.Yogyakarta beserta titik lokasi destinasi wisata. Sedangkan untuk *Bantul Tourist Information Center* informasi pariwisata disampaikan melalui *kiosk multimedia*, maka informasi hanya dapat dilihat ketika berada di lokasi. Sehingga dengan mulai berkembang era digitalisasi dan modernisasi, metode penyampaian informasi yang konvensional seperti itu akan semakin tertinggal dan berdampak pada kurangnya minat pengguna *Tourist Information Center (TIC)*. Maka dari itu, untuk meningkatkan mutu, kualitas, dan minat pengguna *Tourist Information Center (TIC)* dirancanglah pusat informasi wisata dalam bentuk Sleman Gateway di Mlati.

Sesuai dengan paparan Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif,

Indonesia belum mengoptimalkan pemanfaatan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi terutama dalam mempromosikan citra pariwisata Indonesia baik dikancah nasional maupun internasional. Hal ini disebabkan oleh *stakeholder* pariwisata yang kurang kompeten menyikapi tren perkembangan teknologi, informasi, dan media sosial. Sehingga dibutuhkan upaya untuk mengembangkan penerapan teknologi digital dalam penggunaan teknologi informasi sebagai sarana edukasi, informasi, dan promosi yang berkaitan dengan pariwisata.

Dalam upaya mengoptimalkan pemanfaatan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mempromosikan pariwisata diperlukan pemberdayaan anak muda. Pemuda menurut Undang-Undang No.40 tahun 2009 adalah Warga Negara Indonesia yang berusia 16 sampai 30 tahun yang merupakan periode penting usia pertumbuhan dan perkembangan. Menurut BPS tahun 2022, perkiraan jumlah pemuda sebesar 65,82 juta jiwa atau hampir seperempat dari total penduduk Indonesia (24,00%). Generasi muda ini lebih peka terhadap perkembangan digital.



Gambar 1.3 Grafik Rata-Rata Penggunaan Teknologi Digital Pemuda Indonesia 2018-2022
 Sumber: Buku Statistik Pemuda Indonesia 2018-2022.

Namun berdasarkan grafik diatas, kesenjangan juga terlihat dari status disabilitas pemuda, dimana pemuda penyandang disabilitas cenderung memiliki akses teknologi informasi dan komunikasi yang lebih rendah dibandingkan pemuda bukan penyandang disabilitas. Sehingga diperlukan pengembangan kemudahan mengakses teknologi informasi dan komunikasi supaya ramah terhadap penyandang disabilitas.

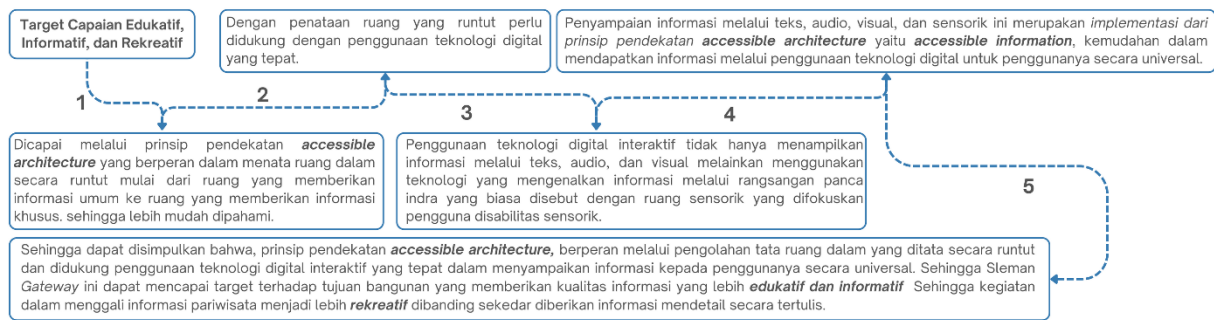
Dengan adanya Sleman Gateway di Mlati, Sleman diharapkan dapat menjadi prasarana yang mendukung berkembangnya pariwisata Sleman dengan penggunaan teknologi digital dalam penyampaian. Untuk mendukung tujuan tersebut, Sleman Gateway ini akan menerapkan pemanfaatan teknologi digital yang

interaktif dan kreatif dalam proses penyampaiannya agar lebih edukatif, informatif, dan rekreatif yang didukung dengan prinsip pendekatan *accessible architecture*.

Menurut UNWTO, kemudahan akses terhadap bangunan baik dari fasilitas pariwisata, produk, dan servisnya perlu didukung dengan *prinsip pendekatan accessible architecture*. Pendekatan ini berfokus untuk merancang bangunan yang memberikan kemudahan akses sirkulasi dan informasi kepada penggunanya tanpa memandang latar belakang dan keterbatasan fisik penggunanya. Pada dasarnya, sebuah bangunan dirancang menyesuaikan dengan tujuan dan target kualitas dari bangunan itu sendiri, serta kebutuhan dan karakteristik penggunanya. Untuk mencapai target kualitas edukatif, informatif, dan rekreatif, Sleman Gateway akan menerapkan prinsip-prinsip *accessible architecture* yaitu aksesibilitas desain, aksesibilitas fisik, aksesibilitas informasi, aksesibilitas sirkulasi, dan standar bangunan.

Dalam mencapai target kualitas edukatif, informatif, dan rekreatif, pendekatan *architecture* berperan dalam penataan ruang dalam yang ditata secara runtut mulai dari ruang yang memberikan informasi umum ke ruang yang memberikan informasi khusus, serta didukung dengan penggunaan teknologi digital yang interaktif sehingga lebih mudah dipahami oleh penggunanya.

Penggunaan teknologi digital interaktif tidak hanya menampilkan informasi melalui teks, audio, dan visual melainkan menggunakan teknologi yang mampu mengenalkan informasi melalui rangsangan panca indra atau yang biasa disebut dengan ruang sensorik yang diutamakan kepada pengguna disabilitas. Penyampaian informasi melalui teks, audio, visual, dan sensorik ini merupakan implementasi dari prinsip *prinsip pendekatan accessible architecture* yaitu aksesibilitas informasi, kemudahan dalam mendapatkan informasi melalui penggunaan teknologi digital untuk penggunanya secara universal. Berikut gambaran skematik pencapaian target Sleman Gateway:



Gambar 1.4 Skematik Pencapaian Target Bangunan.

Sumber: Analisis Penulis.

Dapat disimpulkan bahwa, *prinsip pendekatan accessible architecture* memiliki keterkaitan terhadap keberhasilan bangunan dapat mencapai tujuan dan target kualitas dalam penyampaian edukasi dan informasi yang edukatif dan informatif melalui pengolahan tata ruang dalam yang ditata secara runtut dan didukung penggunaan teknologi digital yang tepat dalam menyampaikan informasi kepada penggunaannya secara universal sehingga kegiatan dalam menggali informasi pariwisata menjadi lebih rekreatif dibanding sekedar diberikan informasi mendetail secara tertulis.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana wujud rancangan Sleman Gateway di Mlati sebagai fasilitas akses informasi pariwisata yang edukatif, informatif, dan rekreatif melalui penataan ruang dalam bangunan dan pemanfaatan teknologi informasi dalam penyajiannya dengan prinsip pendekatan *accessible architecture*?

1.3 Tujuan dan Sasaran

Tujuan

Mewujudkan rancangan Sleman Gateway sebagai fasilitas yang memberikan edukasi terkait Daerah Istimewa Yogyakarta (keistimewaan Daerah Istimewa Yogyakarta, kebudayaan, tata krama, kebiasaan serta perilaku warga lokal) dan informasi mengenai pariwisata Sleman yang penyajiannya memanfaatkan teknologi digital yang edukatif, informatif, dan rekreatif dengan prinsip pendekatan *accessible architecture* supaya setiap pengunjung tanpa

memandang kondisi fisik mendapatkan edukasi dan informasi yang setara.

Sasaran

Untuk dapat mencapai tujuan, berikut sasaran yang harus dicapai :

1. Mengumpulkan informasi terkait pariwisata di Sleman secara detail.
2. Melakukan studi preseden dan menganalisa aktivitas pelaku *Gateway*.
3. Melakukan pemilihan teknologi digital yang digunakan sesuai fungsi *Gateway*.
4. Merencanakan dan merancang tata ruang dalam bangunan *Gateway*.
5. Melakukan studi terkait penerapan prinsip-prinsip *accessible architecture* pada Sleman *Gateway*.

1.4 Lingkup Studi

Lingkup Spasial

Lingkup spasial pada penulisan ini mencakup suatu wilayah, yaitu Kabupaten Sleman. Kabupaten Sleman berada di Provinsi D.I.Yogyakarta yang sudah ditetapkan oleh pemerintah daerah dan akan menjadi lokasi dibangunnya Sleman *Gateway*.

Lingkup Substantial

Lingkup Substantial pada penulisan ini adalah desain bangunan Sleman *Gateway* di Kecamatan Mlati sebagai fasilitas akses informasi pariwisata yang edukatif, informatif, dan rekreatif dengan prinsip pendekatan *accessible architecture*.

1.4.1 Pendekatan Arsitektur

Pendekatan desain arsitektur yang diterapkan dalam proses perancangan bangunan ini menggunakan prinsip pendekatan *accessible architecture*.

1.5 Metode

1.5.1 Pengumpulan Data

a) Data Primer

Data primer dikumpulkan dengan cara :

- Melakukan survei terhadap preseden sejenis.
- Melakukan survei dan dokumentasi tapak dengan datang langsung ke lokasi tapak.

b) Data Sekunder

Data sekunder dikumpulkan dengan cara :

- Studi literatur melalui buku, jurnal, artikel, arsip/dokumen serta website resmi pemerintah yang mampu dipertanggungjawabkan.
- Analisis tapak melalui *google earth*.
- Studi preseden terkait *Gateway*.
- Studi regulasi peraturan daerah Kabupaten Sleman.

1.5.2 Metode Analisis

Pada tahap analisis data, dilakukan pemilahan dan pengelompokan data yang akan dianalisis untuk digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan terkait ide dan solusi desain terhadap permasalahan yang sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai. Proses analisis data dilakukan dengan cara :

- a) Melakukan pengelompokan terhadap data sejenis yang disesuaikan dengan kebutuhan terkait kebutuhan desain proyek. Data yang dipilih akan menjadi dasar dan digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dan menemukan jawaban desain yang menjadi solusi desain perancangan *Sleman Gateway*.
- b) Data tersebut akan dianalisis terkait dengan teori yang ada tentang standar dan kebutuhan perancangan *Sleman Gateway* dengan prinsip pendekatan *accessible architecture* sehingga muncul sebuah sintesis yang nantinya akan menjadi grand konsep *Sleman Gateway* di Mlati.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisikan tentang penjelasan singkat yang ada pada pembahasan bab I Pendahuluan hingga bab V Pembahasan, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisikan latar belakang pengadaan proyek dan latar belakang permasalahan yang terjadi, rumusan masalah yang diangkat, tujuan dan sasaran dari adanya proyek, lingkup studi penulisan, metode penulisan, sistematik penulisan, dan alur piker dalam menyusun proposal ini

BAB II KAJIAN TEORI

Bab kajian teori memuat tinjauan pustaka sesuai kasus, kajian teori menjelaskan teori yang digunakan, pendekatan serta kajian atau penekanan desain terkait usulan proyek Sleman *Gateway* yang akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan proses pembahasan.

BAB III KASUS STUDI

Bab kasus studi memuat gambaran objek proyek terkait pemilihan tapak secara makro hingga mikro, studi preseden proyek terkait, kajian programatik yang mendukung proyek.

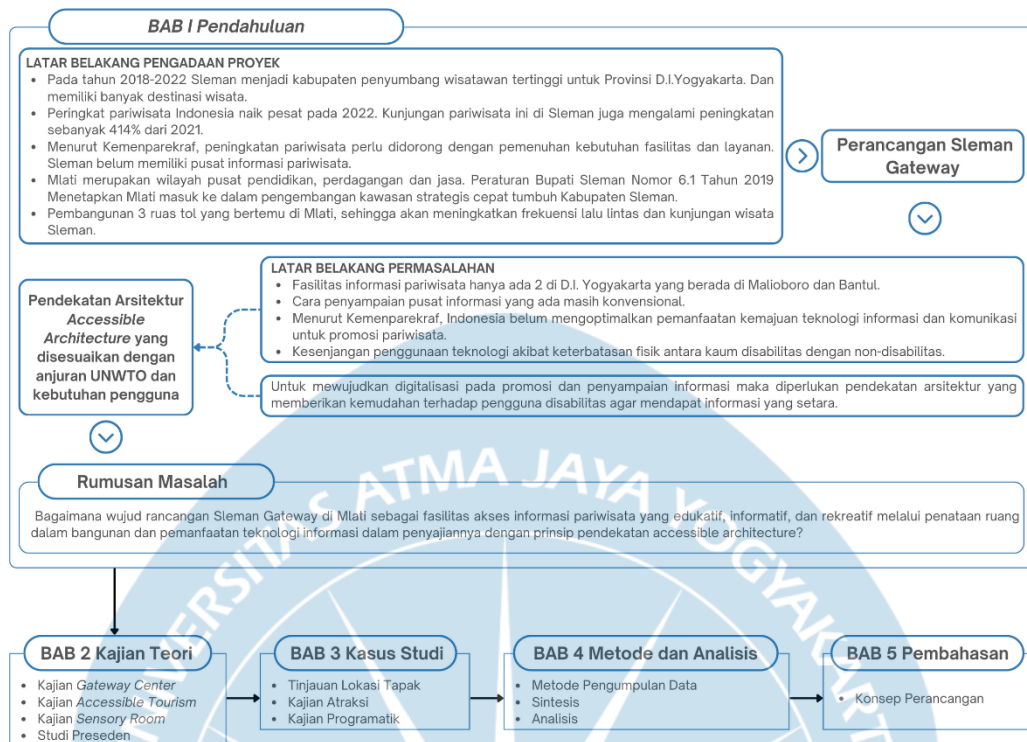
BAB IV METODE

Bab metode memuat proses analisis penelusuran data sesuai kebutuhan objek dan analisis pembahasan untuk interpretasi hasil perancangan pada penulisan.

BAB V PEMBAHASAN

Bab pembahasan memuat analisis tapak, sintesis tapak, dan konsep bangunan secara keseluruhan serta memuat implementasi konsep berdasarkan pendekatan.

1.7 Alur Pikir



Gambar 1.5 Kerangka berpikir penulis

Sumber: analisis penulis