

BAB II KAJIAN TEORI

2.1 Gateway

2.1.1 Pengertian Gateway

Gateway dalam konteks pariwisata, dapat diartikan sebagai awal atau gerbang masuk bagi wisatawan. Tempat pertama yang akan dikunjungi dalam perjalanan pariwisata. Dan biasanya berlokasi di area yang menjadi pintu masuk suatu kawasan pariwisata yang dilalui wisatawan karena memiliki potensi aksesibilitas dan frekuensi lalu lintas. Sleman *Gateway* merupakan sebuah fasilitas untuk mengakses informasi terkait pariwisata yang bertujuan untuk memberikan edukasi, informasi, dan sebagai sarana promosi terkait dengan pariwisata lokal dalam lingkup Sleman. Sleman *Gateway* akan menggunakan teknologi digital dalam penyampaian agar kegiatan menjadi lebih edukatif, informatif, dan rekreatif.

2.1.2 Fokus dan Tujuan Tipologi

Pada dasarnya bangunan ini berfokus pada pemberian edukasi dan informasi pariwisata. Sehingga fokus tipologi Sleman *Gateway* ini adalah Tourist Information Center (TIC) namun memiliki cakupan lebih luas daripada sekedar pusat informasi. Maka dari itu, bangunan ini bertipologi sebagai *Gateway*, Bangunan yang akan menjadi pintu masuk bagi wisatawan untuk mengenal Yogyakarta lebih dalam. Edukasi yang ditawarkan meliputi :

- Sejarah Keistimewaan Yogyakarta.
- Kebudayaan dan kesenian Yogyakarta.
- Adat istiadat Yogyakarta.

Sedangkan untuk informasi yang ditawarkan kepada wisatawan adalah informasi pariwisata sebagai berikut :

- Destinasi Wisata (Objek wisata / kuliner / kerajinan).
- Akomodasi.
- Jasa Pemandu.

Untuk mendukung melestarikan kebudayaan dan kesenian yang ada di Yogyakarta dan juga menarik pengunjung, Sleman *Gateway* juga memberikan

penampilan atraksi kebudayaan dan kesenian yang akan diadakan di *Cultural Performance Area*.

Sementara itu Sleman *Gateway* ini memiliki tujuan beberapa tujuan yaitu sebagai berikut :

- Mengenalkan keistimewaan Yogyakarta kepada wisatawan.
- Membantu perencanaan perjalanan wisata baik destinasi maupun akomodasi wisata.
- Merespon penggunaan teknologi digital dalam upaya mempromosikan pariwisata.
- Memberikan edukasi dan informasi yang edukatif, informatif, dan rekreatif dengan *prinsip pendekatan accessible architecture*.

2.2 Kualitas Desain

2.2.1 Edukatif

Edukatif berasal dari kata edukasi yang artinya memberikan pengetahuan atau pemahaman, sehingga edukatif adalah sesuatu bersifat mendidik. Hakekatnya edukatif adalah sesuatu yang menggali pengetahuan atau ide yang diterima oleh masyarakat. Implementasi nilai edukatif pada perancangan bangunan dapat dilakukan dengan dua cara, antara lain :

- a) Membagikan materi informasi yang akan disampaikan menjadi beberapa bagian yang dapat dipelajari dengan mudah.
- b) Memberikan pengetahuan melalui pengalaman dari narasumber sehingga audiens dapat melakukan eksperimen melalui arahan dan prosedur yang jelas.

2.2.2 Informatif

Informatif berasal dari kata informasi, yang kemudian memiliki arti memberikan informasi. Implementasi nilai informatif pada perancangan bangunan dapat dilakukan dengan cara memberikan informasi melalui tulisan, gambar, suara, dan video.

2.2.3 Rekreatif

Rekreatif berasal dari kata rekreasi, yang kemudian memiliki arti situasi gembira. Dalam bangunan ini rekreatif yang dimaksud adalah kegiatan dalam menggali informasi dengan lebih menyenangkan. Implementasi nilai rekreatif pada perancangan bangunan dilakukan dengan penggunaan teknologi digital dalam penyampaian edukasi dan informasi agar kegiatan menjadi lebih rekreatif.

2.3 Accessible architecture

2.3.1 Pengertian Accessible architecture

Menurut Sunaryo, 2009, *accessible architecture* adalah merancang bangunan yang memberikan kemudahan kepada pengunjung baik dari segi sirkulasi pengunjung dan penggunaan fasilitas yang disediakan sehingga keseluruhannya dapat diterima oleh semua pengunjung baik informasi maupun pengalaman pengguna tanpa memandang latar belakang dan keterbatasan fisik penggunanya. Prinsip *accessible architecture* lebih berfokus kepada pengguna yang memiliki keterbatasan akses, baik secara mobilitas, penglihatan, pendengaran, dan kognitif. Supaya dapat melakukan aktivitas secara independen pada fasilitas, produk, dan servis pariwisata maka dirancang dengan beberapa pertimbangan khusus. (Darcy&Buhalis, 2011).

Kemudahan aksesibilitas dalam pariwisata merupakan hak sosial yang perlu diperhatikan oleh seluruh warga negara. Penerapan *accessible architecture* yang tepat sesuai dengan kriteria yang dipaparkan oleh UNWTO dapat berperan sebagai kunci keberhasilan dalam pemberian informasi pada pengguna di setiap fasilitas pariwisata (UNWTO,2016).

2.3.2 Prinsip Accessible architecture

Prinsip *accessible architecture* menurut “*National Conference of Creative Industry*” mencakup 5 prinsip aksesibilitas pada beberapa aspek sebagai berikut, antara lain:

a) Aksesibilitas Desain

Desain bangunan maupun fasilitas yang ada perlu disesuaikan untuk memudahkan pengguna yang memiliki keterbatasan fisik dan disabilitas. Desain visual setiap ruang harus mudah dipahami dengan bentuk yang sederhana terlepas dari keterbatasan bahasa, indera, dan pengetahuan.

b) Aksesibilitas Fisik

Desain harus dapat digunakan secara efisien dan nyaman oleh pengguna sesuai dengan fungsinya tanpa adanya kesulitan fisik.

c) Aksesibilitas Informasi

Informasi tentang destinasi wisata, layanan, dan fasilitas harus tersedia dalam berbagai format yang dapat diakses oleh semua orang, termasuk format teks, audio, dan visual. Informasi ini juga harus mudah ditemukan dan dimengerti.

d) Aksesibilitas Sirkulasi

Kemudahan ruang gerak yang disesuaikan dengan pengguna baik pengguna yang memiliki keterbatasan fisik, disabilitas, dan non-disabilitas. Hal ini mencakup ukuran ruang, infrastruktur bangunan, dan penyediaan alat bantu gerak yang berpengaruh pada pergerakan horizontal maupun vertikal.

e) Persyaratan Umum

Standar perancangan bangunan secara umum terkait dengan standar bangunan untuk pengguna disabilitas, pemenuhan fasilitas, dan kemampuan fisik pengguna disabilitas.

2.3.3 Pengertian Accessible Information

Accessible information adalah informasi yang dapat disampaikan secara tepat dan dapat dipahami oleh individu atau kelompok yang dimaksud. Memberikan informasi yang terpercaya dapat memberikan situasi khusus bagi pengguna disabilitas untuk menghindari pengalaman buruk dan memberikan pengalaman berharga selama berkunjung. Penyediaan informasi pada *accessible information* bergantung pada jenis disabilitas, termasuk gangguan sensorik, motorik, dan kognitif.

2.3.4 Teknologi Penyampaian informasi

Penyampaian informasi berbasis teknologi adalah penyampaian informasi yang menggunakan bantuan teknologi digital agar mendapatkan informasi yang lebih bermanfaat dan berkualitas. Berikut beberapa teknologi penyampaian informasi:

a) *Digital Document*

Digital Document digunakan untuk memberikan dan memastikan pengunjung mengetahui informasi terkait dengan pariwisata yang disampaikan secara digital. Berupa dokumen online yang akan menjadi panduan setelah berkunjung di Sleman *Gateway*.

b) *Audio-visual content*

Penyampaian informasi melalui video pengantar ke atraksi wisata dipadukan dengan audio yang ditampilkan melalui *display* (LCD proyektor). Dan perlu disertakan penerjemah bahasa isyarat. *Visual content* dan penerjemah bahasa isyarat ditujukan pada kaum tunarungu. Sedangkan *audio content* ditujukan untuk kaum tunanetra.

c) *Signage*

Signage adalah alat yang digunakan pengunjung untuk mengorientasikan diri tanpa bantuan. Informasi harus bersifat visual dan dapat didengar.

2.4 Sensory Room

2.4.1 Pengertian Sensory Room

Dikenal sebagai ruang sensorik atau ruang stimulasi sensorik, adalah ruangan khusus yang dirancang untuk memberikan pengalaman sensorik yang terkontrol dan merangsang bagi kaum difabel sensorik.

Manusia memiliki 5 indera untuk melihat, meraba, mendengar, merasakan, dan mencium aroma. Panca Indera tersebut berfungsi untuk mengenali karakteristik suatu benda atau tempat. Untuk mengenali karakteristik suatu benda atau tempat, dalam Sleman *Gateway* ini akan dilengkapi dengan *sensory room* yang bertujuan untuk mendukung penyampaian informasi terkait pariwisata melalui rangsangan indera yang ada dengan mengadaptasi karakteristik tempatnya di dalam *sensory room*.

Ruang sensorik ini ditujukan khususnya untuk pengguna yang memiliki kecacatan indera, agar dengan indera lain yang dimiliki pengguna disabilitas dapat mendapatkan informasi yang sama dengan pengguna lainnya.

2.4.2 Aspek dan Karakteristik Sensory Room

Karakteristik ruang sensorik harus disesuaikan dengan kepekaan panca indera yang dimiliki oleh manusia. Pengaturan yang mempengaruhi karakteristik ruang tersebut antara lain:

a) Pencahayaan ruang

Pencahayaan dalam ruang dapat memberikan karakter terhadap visualisasi yang diinginkan. Permainan cahaya ini biasanya meliputi penggunaan cahaya melalui tekstur, warna, dan pantulan serta pengaturan kontras antara gelap dan terang.

b) Suara dan musik

Sensory room dapat memiliki perangkat audio yang memainkan musik relaksasi atau efek suara yang menenangkan. Beberapa ruangan bahkan dilengkapi dengan teknologi untuk menciptakan suara alam seperti ombak laut atau hutan hujan. Pengelolaan suara dalam bangunan dapat diatur melalui pemilihan dan penggunaan material bangunan sesuai dengan akustika bangunan.

c) Suhu dalam ruang

Pengaturan suhu dalam ruang akan memberikan rangsangan kepada tubuh pengguna. Pengaturan suhu dalam ruangan akan mempengaruhi kenyamanan penggunanya. Untuk mendukung kenyamanan penggunanya perlu disesuaikan dengan standar penghawaan bangunan terkait bukaan, material dan sistem penghawaan.

d) Tekstur dan sentuhan

Penyampaian informasi dalam sensory room yang dirancang dengan memberikan pengalaman sensorik melalui sentuhan dan rasa. Untuk mendukung penyampaian ini diperlukan pengaturan terhadap bentuk, tekstur, tekanan, dan peralihan tata ruang dalam bangunan.

e) 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. Beberapa sensory room juga mencakup penggunaan aroma yang dapat merangsang indera penciuman, seperti difusor aroma dengan minyak esensial.

2.5 Cultural Performance Area

2.5.1 Pengertian Cultural Performance

Secara umum, *cultural performance* didefinisikan sebagai kegiatan pertunjukan seni yang mencakup unsur budaya termasuk tradisi, ritual, nilai, dan ekspresi kreatif dari suatu kelompok. Dengan tujuan yang mencakup pelestarian warisan budaya, pembentukan identitas, dan komunikasi nilai budaya kepada masyarakat yang lebih luas.

Cultural Performance Area akan berada di ruang di dalam bangunan. Ruang ini akan digunakan sebagai ruang multi fungsi dengan fungsi utama sebagai ruang pertunjukan. Selain ruang pertunjukan, ruang ini dapat digunakan sebagai ruang pameran ataupun ruang pertemuan. Untuk fungsi pertunjukan, kegiatan akan dilakukan setiap 2 kali dalam sebulan atau ketika ada hari peringatan tertentu.