

Earthquake Memorial Museum Dengan Penguatan Pada Disaster Re-experience Storyline

Muhyiddin Nurmayan Ahnaf¹, Tika Ainunnisa Fitria²

¹ Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

² Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

Email: ahnafmayan@gmail.com

Abstrak

Peristiwa bencana gempa bumi di Bantul pada 27 Mei 2006 menciptakan luka mendalam bagi masyarakat lokal, menghantarkannya pada pengalaman pahit dan tantangan pemulihan yang besar. Gempa tersebut bukan hanya meninggalkan jejak kerusakan fisik, tetapi juga meresapi kisah-kisah keberanian, solidaritas, dan ketangguhan komunitas yang bersatu melawan tragedi tersebut. Seiring berjalannya waktu, peristiwa ini tidak hanya menjadi bagian dari ingatan kolektif, tetapi juga menjadi landasan bagi upaya pengabdian melalui *Earthquake Memorial Museum*, yang menceritakan peristiwa tersebut melalui pengalaman interaktif dan edukatif. Perancangan *Earthquake Memorial Museum* dengan penguatan pada *Disaster Re-experience Storyline* merupakan suatu upaya untuk mengabadikan dan mengkomunikasikan pengalaman tragis gempa bumi yang terjadi pada 27 Mei 2006 di Bantul. Melalui penguatan pada *Disaster Re-experience Storyline*, museum ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman interaktif dan mendalam bagi pengunjung, memungkinkan mereka untuk merasakan dan memahami ketakutan, kepanikan, dan kekuatan solidaritas yang muncul selama dan setelah gempa bumi tersebut.

Kata Kunci: Memorial, Museum, Gempa Bumi, Bantul

Abstract

The earthquake disaster in Bantul on May 27, 2006 caused significant wounds upon the local population, resulting in terrible experiences and significant obstacles to recovery. The earthquake not only left traces of physical damage, but also permeated the stories of courage, solidarity, and resilience of the community that united against the tragedy. Over time, this event has not only become part of collective memory, but also the basis for devotion efforts through the Earthquake Memorial Museum, which tells the event through interactive and educational experiences. The design of the Earthquake Memorial Museum with reinforcement on the Disaster Re-experience Storyline is an effort to immortalize and communicate the tragic experience of the earthquake that occurred on May 27, 2006 in Bantul. Through reinforcement on the Disaster Re-experience Storyline, this museum aims to create an interactive and immersive experience for visitors, allowing them to feel and understand the fear, panic, and strength of solidarity that emerged during and after the earthquake.

Keywords : Memorial, Museum, Earthquake, Bantul

Article history: Received; 2024-09-09 Revised; 2024-09-20 Accepted; 2024-10-10

PENDAHULUAN

Latar belakang

Gempa bumi adalah peristiwa bergetarnya bumi akibat pelepasan energi di dalam bumi secara tiba-tiba yang ditandai dengan patahnya lapisan batuan pada kerak bumi. (*magma.esdm.go.id*, 2020). Pada tanggal

27 mei 2006 pukul 05:53 WIB terjadi gempa berkekuatan 5.9 skala Richter yang berpusat di Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan data yang dikutip dari laman *dibi.bnpb.go.id*, gempa tersebut menimbulkan korban sebanyak 818.973 orang dengan rincian 4.143 meninggal dunia, 12.026 terluka, dan 802.804 lainnya mengungsi.



Gambar 1.1 Kondisi Makam Raja-Raja Imogiri pasca gempa bumi
Sumber : *voi.co.id*, 2021

Selain dampak fisik, gempa bumi berdampak pada psikis para penyintas. Korban cenderung lebih sensitif terhadap suara, sensasi, dan perasaan yang berkaitan dengan peristiwa yang dilalui. Besarnya peristiwa dan dampak-dampak yang ditimbulkan meninggalkan rasa kesedihan dan memori yang cukup mendalam pada korban selamat.

"In-between space"

Collins (2003), mendefinikan *In-between space* sebagai "berada di ruang yang berada di antara satu hal tertentu dan hal lainnya". Contoh elemen yang menghubungkan antara dalam dan luar adalah bukaan, akses visual, balkon, beranda, dan sebagainya. (Shahlaei, 2015)

Tujuan Penelitian / Perancangan

Merancang *Earthquake Memorial Museum* dengan penguatan pada *Disaster Re-experience Storyline*. Memorial Museum menjadi fasilitas yang memberikan ruang kepada pengguna untuk dapat berkontemplasi, mengenang, memberikan penghormatan, dan berdoa untuk para korban meninggal serta sebagai fasilitas edukasi terkait dengan bencana gempa bumi.

TINJAUAN PUSTAKA

1. The 9/11 Memorial Museum



*Gambar 2.1. Interior The 9/11 Memorial Museum
Sumber : davisbrodybond.com, 2020*

The 9/11 Memorial Museum berlokasi di kompleks World Trade Center, New York, NY, USA. Dibangun di area seluas 10.220 m² pada tahun 2014. Museum ini berfungsi sebagai platform edukasi sejarah yang dilatar belakangi oleh peristiwa 9/11.

2. Hiroshima Peace Center and Memorial Park



*Gambar 2.2. Hiroshima Peace Center and Memorial Park
Sumber : Archdaily, 2011*

Museum yang diangkat dari peristiwa atomic bomb hiroshima. Memberikan informasi dan edukasi tentang peristiwa bom atom hiroshima, bahaya senjata nuklir, hingga dampak yang ditimbulkan. Berlokasi di Hiroshima-Shi, Jepang dan dibangun pada tahun 1955.

3. Los Angeles Museum of the Holocaust



Gambar 2.3. Los Angeles Museum of the Holocaust
Sumber : Archdaily, 2014

Los Angeles Museum of the Holocaust adalah museum untuk memperingati korban peristiwa Holocaust 1933-1945. Museum ini berfungsi sebagai tempat untuk melindungi dokumen, tempat peringatan, pelestarian benda koleksi, dan sarana edukasi peristiwa holocaust. Berlokasi di Los Angeles, USA dan dibangun pada tahun 2010.

4. Memorial Museum in Palmiry



Gambar 2.4. Memorial Museum in Palmiry
Sumber : muzeumwarszawy.pl, 2021

Memorial museum Palmiry adalah museum yang berfungsi sebagai tempat untuk memperingati dan memamerkan benda koleksi dan dokumentasi terkait peristiwa pembantaian pada lebih dari 2.252 masyarakat sipil Polandia oleh Nazi tahun 1939-1944.

PROSES RANCANG DAN EKSPLORASI

Lokasi perancangan

Lokasi perancangan berada di Jalan Pramuka No. 04, Badegan, Melikan, Kec. Bantul, Kab. Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta dengan area seluas 9.742 m²

Analisis tapak

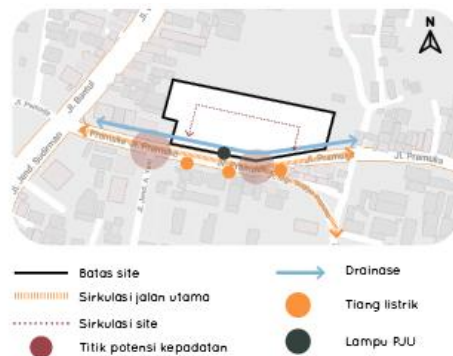
1. Fasilitas sekitar



Gambar 3.1. Analisis fasilitas sekitar
Sumber : Penulis, 2023

2. Sirkulasi

Jl. Pramuka memiliki tingkat kepadatan rendah-sedang dengan potensi pejalan kaki dan pesepeda yang cukup tinggi. Sebagai respon, maka disediakan area drop off, jalur pedestrian, dan jalur sepeda yang terintegrasi dengan taman museum.



Gambar 3.2. Analisis sirkulasi
Sumber : Penulis, 2023

3. Vegetasi

Di sekitar site terdapat beberapa vegetasi, antara lain pohon mahoni sebagai peneduh jalan, pohon pisang, dan pohon kelapa. Kondisi ini direspon dengan mempertahankan pohon peneduh jalan, mengurangi beberapa vegetasi yang tidak berkaitan dengan konteks bangunan, dan menambahkan vegetasi pada area pedestrian dan jalur sepeda.



Gambar 3.3. Analisis vegetasi
Sumber : Penulis, 2023

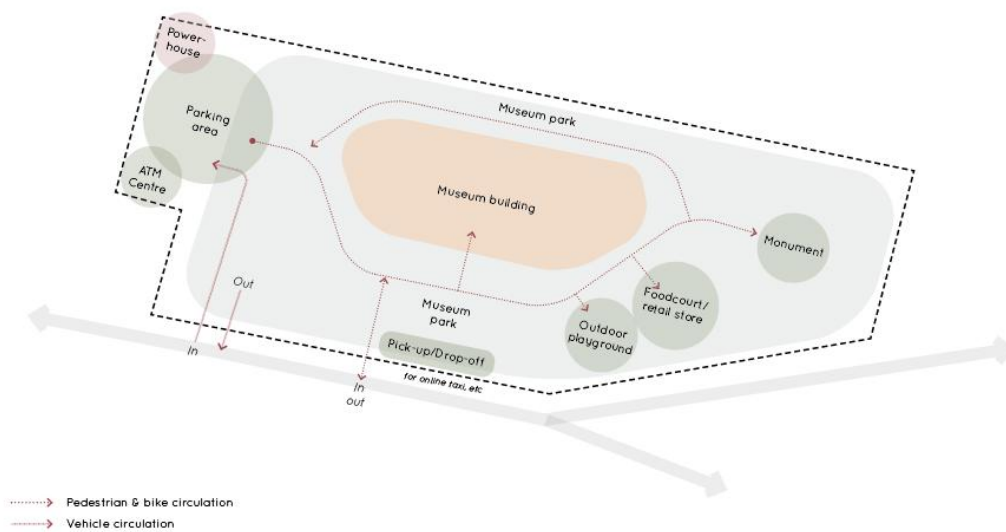
Analisis Pengguna

Target pengguna dikelompokkan sebagai berikut :

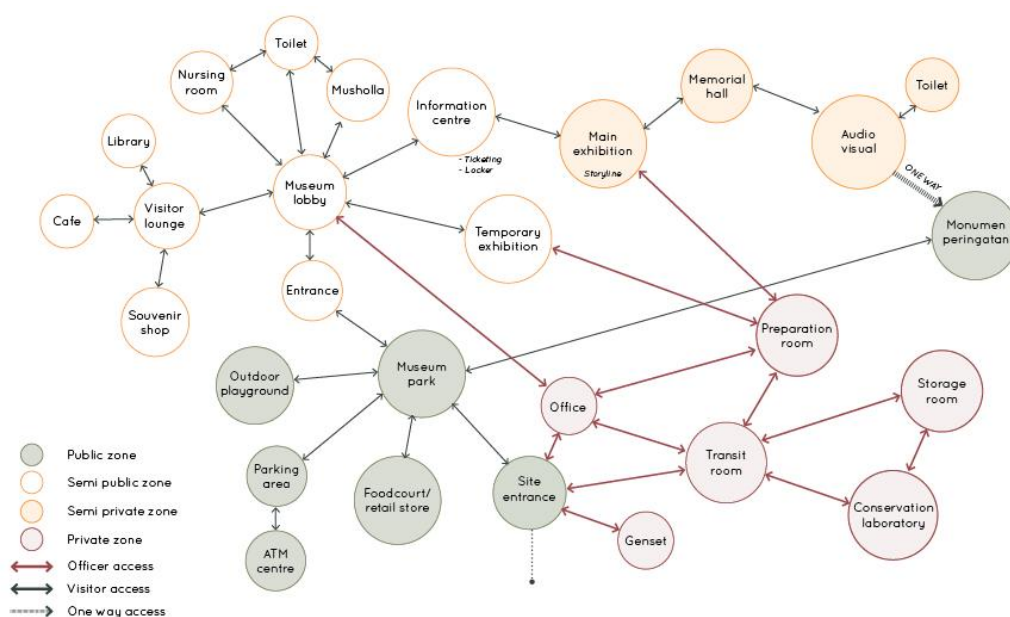
1. Pengunjung : anak-anak, remaja, dewasa
2. Pengelola : Kepala museum, staf teknis, dan staf administrasi
3. Lainnya : penyandang disabilitas, tamu direksi, pegawai tidak tetap

Analisis zonasi dan program ruang

Program ruang dirancang dengan mengintegrasikan taman museum dengan bangunan museum dan area penunjang lainnya.



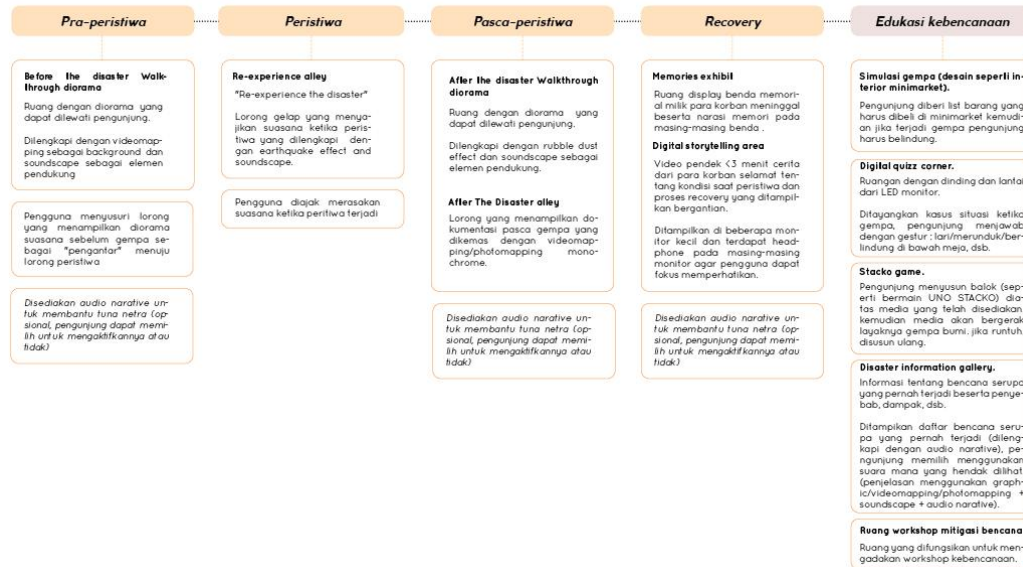
Gambar 3.4. Konsep zonasi
Sumber : Penulis, 2023



Gambar 3.5. Analisis hubungan ruang
Sumber : Penulis, 2023

Konsep Storyline

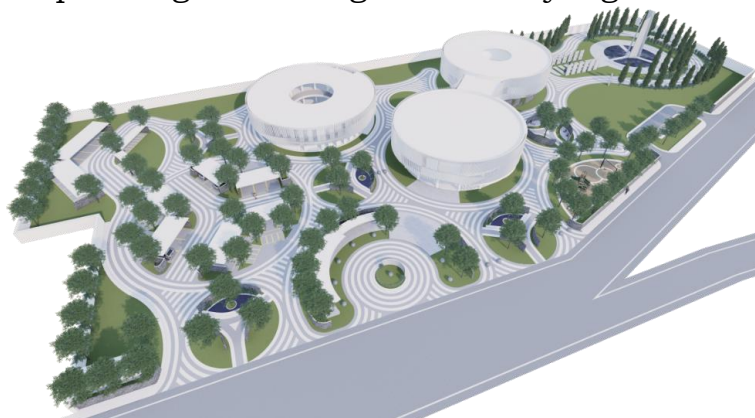
Konsep perancangan storyline didasarkan pada alur peristiwa yang dikelompokkan sebagai berikut.



Gambar 3.6. Konsep storyline
Sumber : Penulis, 2023

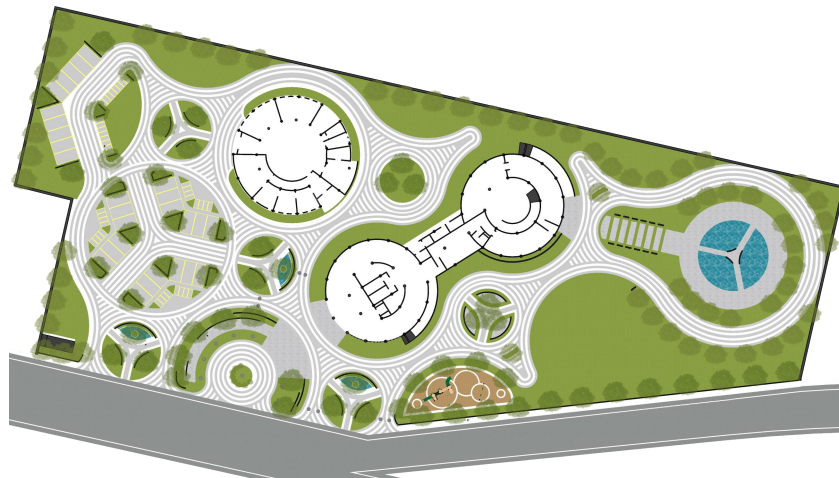
Konsep gubahan massa dan lanskap

Pola lanskap dirancang dengan menyusun pola lingkaran dengan 2 ukuran yang berbeda secara diagonal sebagai respon terhadap orientasi site dan menempatkan gubahan massa dan fungsi area dengan hirarki yang lebih tinggi pada pola lingkaran dengan ukuran yang lebih besar.



Gambar 3.7. Konsep gubahan massa dan lanskap
Sumber : Penulis, 2024

HASIL RANCANGAN



Gambar 4.1. Siteplan
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 4.2. Tampak kawasan
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 4.3. Potongan kawasan
Sumber : Penulis, 2024

SIMPULAN

Museum Peringatan Gempa Bumi Bantul 2006 dengan penguatan pada *disaster re-experience storyline* dapat menciptakan pengalaman mendalam dan edukatif. Penguatan ini melalui penggunaan media interaktif dan narasi yang terstruktur, dapat merekonstruksi peristiwa gempa secara realistis. Pendekatan ini meningkatkan empati dan pemahaman pengunjung terhadap skala dan dampak bencana, serta memperkuat memori kolektif.

DAFTAR RUJUKAN

Archdaily.com. (2011, 29 Agustus). AD Classics: Hiroshima Peace Center and Memorial Park / Kenzo Tange. Diakses pada 12 Oktober 2023, dari <https://www.archdaily.com/160170/ad-classics-hiroshima-peace-center-and-memorial-park-kenzo-tange>

Archdaily.com. (2014, 18 Januari). Los Angeles Museum of the Holocaust / Belzberg Architects. Diakses pada 12 Oktober 2023, dari <https://www.archdaily.com/467894/los-angeles-museum-of-the-holocaust-belzberg-architects>

Collins. (2003). Collins English Dictionary. Great Britain: HaperCollins Publishers.

dibi.bnpb.go.id. (2022). Kode Bencana Indonesia (KBI) : 3402108200605271. Diakses pada 24 Oktober 2023, dari <https://dibi.bnpb.go.id/home/index2>

davisbrodybond.com. (2020, 12 Juni). National September 11 Memorial Museum New York, NY. Diakses pada 12 Oktober 2023, dari <https://www.davisbrodybond.com/national-september-11-memorial-museum>

magma.esdm.go.id. (2020, 29 Mei). Gempa Bumi. Diakses pada 24 Oktober 2023, dari <https://magma.esdm.go.id/v1/edukasi/glossary/gempa-bumi>

muzeumwarszawy.pl. (2021, 7 Mei). Museum-Palmiry Memorial. Diakses pada 12 Oktober 2023, dari <https://muzeumwarszawy.pl/wynajempowierzchni/en/lokalizacje/museum-palmiry-memorial/>

Shahlaei, A. (2015). In-Between Space, Dialectic of Inside and Outside in Architecture. International Journal of Architecture and Urban Development, 5(3), 76.