

# Penerapan Gaya Desain *Post-Modern* pada Perancangan Interior Pusat Edukasi Mitigasi Bencana di Yogyakarta

Sofia Veronica dan S.P Honggowidjaja

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: sofiaveronica.sv@hotmail.com : sphongwi@peter.petra.ac.id

**Abstrak**— Indonesia merupakan negara dengan intensitas bencana yang cukup tinggi. Hal ini disebabkan letak geografis Indonesia yang terletak dalam jalur *ring of fire* kawasan Pasifik yang merupakan zona teraktif dengan deretan gunung vulkanis aktif di dunia. Dilatarbelakangi hal tersebut, ‘Perancangan interior Pusat Edukasi Mitigasi Bencana di Yogyakarta’ mewadahi masyarakat untuk mengeksplorasi sebab-akibat serta misteri dibalik fenomena alam tersebut secara interaktif dengan sajian suasana ruang yang dinamis dan unik. Dengan desain interaktif dan mendalam, hasil perancangan interior melibatkan pengalaman langsung pengunjung dengan mencoba sendiri simulasi bencana alam dan berlatih dengan para pakar tanggap bencana, dengan berbagai fasilitas penunjang seperti *science lounge, mini theatre, lobby, gift shop*, dan area konsistori. Penerapan gaya desain *post-modern* dan dinamis pada perancangan diharapkan mampu memperkenalkan fasilitas edukasi modern yang melibatkan aspek kultural dalam perancangan interiornya.

**Kata Kunci**— Pusat Edukasi, Mitigasi Bencana, Yogyakarta

**Abstrac**— Indonesia is a country with a high enough intensity of disasters. This is due to the geographical location of Indonesia which lies in the path of the Pacific Ring of Fire which is the most active zone of the row of the active volcanic mountain in the world. Against the backdrop of this, ‘The Interior Design of Disaster Mitigation Education Center in Yogyakarta’ facilitates the community to explore the causal and the mystery behind these natural phenomena interactively with dynamic atmosphere and distinct space design. Presenting an interactive and literated design, interior design involves direct experience of visitors to try simulations of natural disasters. In order to give personal experience of disaster response with the experts, this facility will be completed with various supporting facilities like science lounge, mini theater, lobby, gift shop, and a consistory area. The application of post-modern design style and dynamic design is expected to introduce a modern educational with cultural aspects implemented in the design.

**Keyword**— Education Center, Disaster Mitigation, Yogyakarta

## I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu kawasan rawan bencana alam. Seperti yang disampaikan oleh sejumlah ahli di bidang geologi, Indonesia terletak pada jalur sumber gempa bumi yang membentang sepanjang tidak kurang dari 5.600 km mulai dari Andaman sampai ke Busur Banda Timur (Noor 63).

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, merupakan salah satu daerah di Indonesia yang cukup rentan terhadap bahaya bencana alam, khususnya gempa vulkanik dan tektonik. Hal ini dikarenakan lokasi secara geografis dekat dengan Gunung Merapi dan lajur sumber gempa bumi di Samudera Hindia (Winardi 16). Dari data historis, Yogyakarta telah diguncang sedikitnya empat gempa berkekuatan 6 skala Richter yaitu pada tahun 1867, 1937, 1943, 1981, dan 2006. Selain itu terjadi peningkatan aktivitas Gunung Merapi dalam 10 tahun terakhir yang membahayakan keselamatan warga.

Di samping bencana yang terjadi karena alam, bencana karena kecerobohan ulah manusia juga kerap terjadi, misalnya bencana kebakaran dan banjir. Kebakaran merupakan bencana yang paling sering terjadi di masyarakat. Bahaya utamanya bagi manusia adalah keracunan akibat terhirupnya asap (non-termal) yang merupakan 75 % penyebab kematian manusia pada bangunan yang terbakar diakibatkan oleh asap (Juwana 86).

Terjadinya bencana dan rendahnya pemahaman masyarakat mengenai bencana tertentu kerap menimbulkan ketakutan dan kepanikan. Dahulu nenek moyang kita, khususnya di Jawa, tak pernah dididik untuk menghadapi bencana alam sehingga setiap kali bencana terjadi mereka memilih lari meninggalkan tempat tinggalnya sambil meyakini mitos bahwa ada kekuatan di luar manusia yang sedang marah (Goei, par. 3).

Oleh karena itu untuk membangun kesadaran masyarakat akan pentingnya pembelajaran mengenai bencana alam beserta cara-cara antisipasinya, diperlukan sebuah pusat edukasi mengenai mitigasi bencana yang diharapkan mampu memberi wawasan kepada masyarakat agar masyarakat dapat turut meminimalkan dampak bencana, siap siaga menghadapi bencana, dan memberikan respon yang tepat terhadap bencana. Fasilitas edukasi mengenai mitigasi bencana diperlukan bagi penduduk daerah Indonesia yang rawan bencana namun masih belum memiliki manajemen bencana yang utuh, salah satunya adalah kota Yogyakarta.

Selain membangun potensi budaya tanggap bencana, perancangan fasilitas ini juga akan meningkatkan potensi pariwisata dan pendidikan. Sehingga edukasi mitigasi bencana secara intensif juga harus diimbangi dengan desain sistem tata ruang yang berteknologi dan modern tanpa meninggalkan nilai budaya dan tradisi Jawa Tengah, khususnya Yogyakarta.

Perancangan ini akan menerapkan gaya desain *post-modern* yang mampu mengolah dan mentransformasi aspek kultural ke dalam desain interior pura modern dan berteknologi. Sentuhan *post-modern* pada perancangan setiap ruang dalam fasilitas edukasi berupa area pameran, area pelatihan, *lobby*, *café*, retail, dan ruang audio visual.

## II. METODOLOGI PERANCANGAN

Metodologi perancangan merupakan tiap-tiap prosedur, teknik, dan alat bantu tertentu yang mempresentasikan sejumlah aktivitas tertentu yang digunakan oleh perancang dalam proses perancangan keseluruhan (Amstrong, 2008). Tahap-tahap perancangan antara lain :

- a. Tahap wawancara dan observasi  
Survei lapangan ke Yogyakarta dan mengadakan wawancara data ke lembaga-lembaga terkait, untuk melakukan penyusunan proposal, *programming*, dan data tipologi.
- b. Tahap penyusunan proposal desain  
Tahap penyusunan sebuah proposal untuk diajukan guna memenuhi persyaratan penyelesaian program studi Desain Interior S1.
- c. Tahap kajian literatur  
Tahap pencarian data literatur yang berhubungan dan mendukung karya perancangan kemudian menyusunnya secara sistematis.
- d. Tahap *programming* dan analisis data  
Tahap penyusunan rencana atau program yang akan digunakan untuk perancangan, serta analisis data lapangan fisik dan non-fisik, serta data tipologi untuk menarik kesimpulan dan menentukan standar dan batasan dalam perancangan.
- e. Tahap skematik desain  
Tahap pembuatan beberapa alternatif gambar dan ide desain.
- f. Tahap pengembangan desain  
Tahap pembuatan pengembangan desain dari alternatif skematik yang dipilih.
- g. Tahap desain akhir  
Tahap ini merupakan tahap penyelesaian desain yaitu dengan membuat gambar penyajian sebagai hasil desain akhir.
- h. Tahap maket  
Tahap visualisasi 3D yang skalatis sesuai hasil perancangan interior.

## III. DESAIN AKHIR

### 1. Konsep Perancangan

Kehadiran sebuah pusat edukasi mitigasi bencana di Yogyakarta merupakan inovasi baru dalam perancangan ruang publik yang bersifat edukatif dan rekreatif. Perancangan pusat edukasi ini diharapkan mampu meningkatkan wawasan masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya mengenai budaya 'tanggap bencana' sejak usia

pendidikan, serta meningkatkan kembali citra pusat edukasi dengan penerapan gaya edukasi informal yang menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, sarana informasi yang ada juga memperkenalkan budaya Jawa Tengah dalam kemasan yang lebih modern sehingga dapat memancing antusiasme masyarakat generasi muda (*youth culture*).

Tema perancangan interior pusat edukasi mitigasi bencana mengangkat gaya *post-modern* tanpa menghilangkan landasan filosofis lokal Jawa Tengah di dalamnya. Masing-masing area edukasi mengangkat tema yang berbeda-beda sesuai unsur bencana alam yang diangkat. Melalui pemilihan warna, material, dan tekstur yang cukup kontras, perancangan diharapkan mampu menghadirkan suasana baru yang dinamis dan memancing rasa keingintahuan pengunjung untuk mengeksplorasi seluruh area pameran dan latihan.

Perancangan menerapkan konsep sirkulasi ruang dengan ide dasar yang berangkat dari 'Tari Serimpi Yogyakarta'. Tari Serimpi diperagakan oleh empat putri yang masing-masing mewakili unsur kehidupan dan arah mata angin. Tarian ini menggambarkan pertentangan antara dua hal yaitu antara benar dan salah, nafsu dan akal, dan benar dan salah. Sebagai tari yang mewakili keseimbangan hidup, tari ini mengajarkan bahwa setiap unsur alam saling berkaitan untuk membangun kehidupan yang berkelanjutan (Pusapusaka, par 1-6).

Konsep perancangan secara sederhana berangkat dari bagaimana masyarakat mampu memahami strategi mitigasi bencana, juga menonjolkan struktur dan teknologi di dalam bangunan (*dome*) sebagai salah satu contoh antisipasi bangunan terhadap bencana lokal. Konsep desain yang diangkat melalui ide dasar adalah '*Inhabiting The Earth*' (bertempat tinggal / menguasai alam). Kata *inhabit* sendiri mewakili penerapan konsep eksplorasi dalam sirkulasi interior, dengan alur radial (memusat) dan pembagian zona ruang. Sementara *earth* mewakili pembagian zona ruang berdasarkan empat elemen alam yang masing-masing mewakili area bencana dengan tema yang berbeda-beda. Konsep ruang arsitektur dan interior yang transparan dengan nuansa material ruang yang natural menimbulkan daya tarik yang mendukung aktivitas edukasi dan rekreasi dalam perancangan.

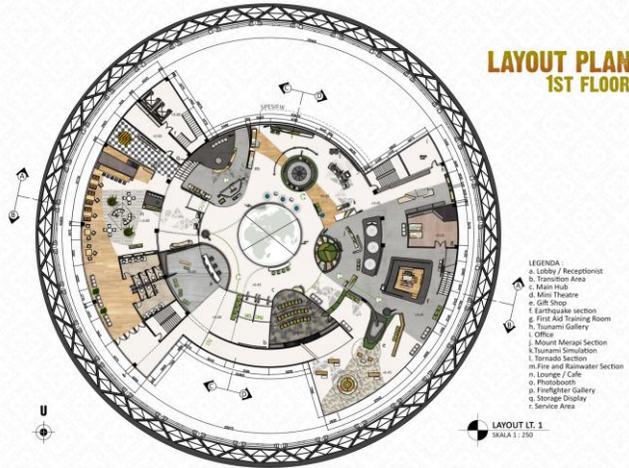
Perancangan interior pusat edukasi mitigasi bencana ini memiliki karakter ruang edukasi informal yang didominasi oleh area pameran yang transparan (*open space*), dengan pengolahan partisi dan tinggi rendah perabot dalam ruang yang menghasilkan konsep komposisi massa yang menarik dan meruang (tanpa dinding). Melalui *main hub* pada area tengah ruang, pengunjung diajak bereksplorasi menuju zona pameran, simulasi, ruang latihan, *retail shop*, dan kafe yang tersebar di sekeliling ruang dengan jalur sirkulasi yang cukup fleksibel.

Gaya desain yang diangkat berupa *post-modern*, namun modern eklektik pada masing-masing area pamernya. Gaya desain eklektik mendukung keserasian bentuk, fungsi dan menimbulkan kesan yang natural sesuai tema bencana alam yang akan dipamerkan. *Local content* yang diterapkan adalah motif batik kawung pada perabot dan dinding (teknik *lasercutting*) karena Batik kawung berbentuk geometris segi empat di dalam pengartian kebudayaan Jawa melambangkan suatu ajaran tentang terjadinya kehidupan manusia yang berasal dari alam.

Suasana ruang yang diharapkan adalah suasana yang seru (*fun*), santai, berteknologi, dan menantang sesuai target pengunjung yang didominasi oleh keluarga dan anak-anak usia pendidikan.

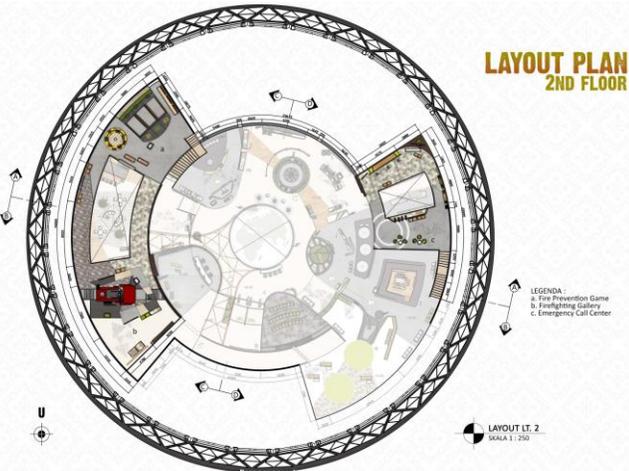
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil perancangan interior yang meliputi *lobby*, *exhibition hall*, *firefighting Gallery*, Area simulasi dan area retail.



Gambar 3.1. Layout plan lantai 1

Pembagian ruang dalam yang menyerupai empat arah mata angin merupakan adopsi nilai filosofis tari serimpi, dengan pola radial sesuai sirkulasi area pameran dan pelatihan yang mengarahkan pengunjung ke arah tengah.

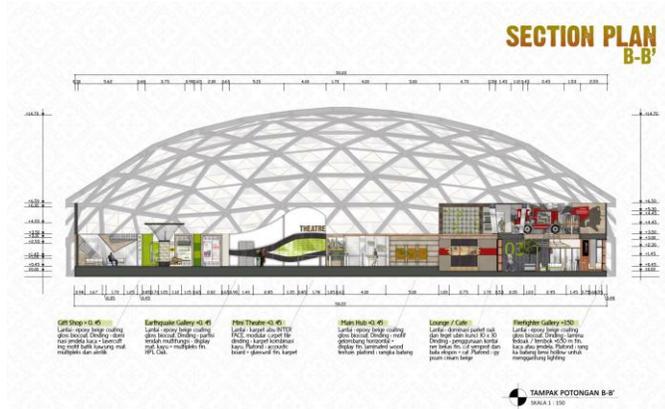


Gambar 3.2. Layout plan lantai 2

Area lantai 2 didesain untuk menarik pengunjung dengan area pelatihan pemadaman kebakaran, galeri, dan *emergency call training area*. *Point of interest* terletak pada replika truk PMK, *view* yang lapang dan void ke arah kafe. Penerapan *double coding of style* antara area kafe yang cukup etnik-ekletik dengan area sekitar yang modern mampu berpadu secara unik dan mawadahi kebutuhan fungsional perancangan.

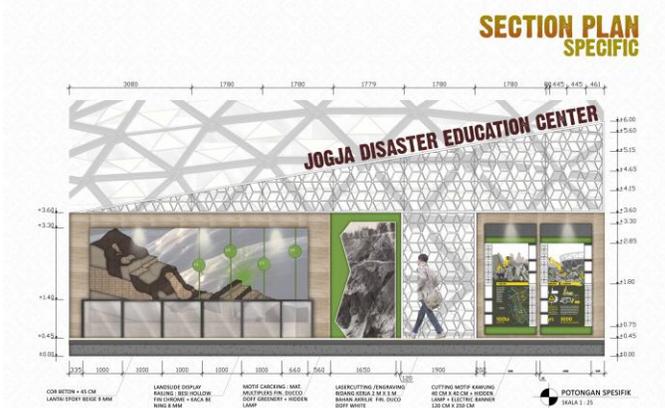


Gambar 3.3. Section plan A-A'



Gambar 3.4. Section plan B-B'

Bentukan (bidang, massa) yang muncul terkesan dekoratif, muncul dengan berbagai elemen yang lebih dinamis. Penerapan unsur *post-modern piecemeal* berupa bentukan rangka joglo pada area kafe. Plafon secara menyeluruh menggunakan rangka *dome* untuk memunculkan kesan lapang.



Gambar 3.5. Specific section plan – landslide simulation

Potongan spesifik ini menyajikan penerapan *lasercutting* dinding dalam perancangan. *Lasercutting* mengkombinasikan unsur-unsur geometris dari batik kawung dan segienam (material akrilik). Dinding dimanfaatkan sebagai *wall display* yang menampilkan struktur pergerakan tanah (*landslide*) dan beberapa banner instruksi penyelamatan diri.



Gambar 3.6. Perspektif lobby area



Gambar 3.7. Perspektif lobby area

Kesan *post-modern* muncul dengan penerapan unsur batik kawung pada dinding partisi dengan kombinasi elemen rumput artifisial (alam) memiliki pesan simbolis, bahwa batik kawung memiliki nilai filosofis dan semiotik keselarasan hidup antara alam dan manusia (Rizali 5-7) Dimana sejak awal perancangan didesain agar pengunjung mengerti fenomena alam dan dapat mencintai dan bersahabat dengan alam, bukan menakutinya.



Gambar 3.8. Digital Signage

Sebagai sebuah fasilitas edukasi yang modern dan berteknologi, kegunaan *signage* sebagai media informasi dan edukasi sangat penting. *Display* digital dalam bentuk banner kreatif dan informatif yang dapat berganti selama beberapa menit, dengan lampu LED ring 5 watt dan warna yang kontras dapat menarik minat pengunjung untuk membaca informasi maupun instruksi di dalamnya secara mandiri.



Gambar 3.8. Perspektif exhibition hall

Tidak adanya bentuk dan warna yang dominan dalam *exhibition hall* menunjukkan identitas desain *post-modern*, yang lebih mengutamakan kebutuhan bentuk di dalam fungsi dan lebih terbuka pada bentuk simbolis dan dekoratif. Warna dalam ruang cenderung netral dan kontras pada bagian media informasi saja, agar *display* lebih menonjol dibandingkan unsur dekoratif



Gambar 3.9. Perspektif exhibition hall

Penerapan material yang *clean* dengan tekstur yang hampir seragam (*finishing* duco atau *chrome*) bertujuan untuk mempermudah pemeliharaan, pembersihan, dan kesan modern yang ingin ditonjolkan. Tema *post-modern* dipilih untuk menyiasati tema modern yang sangat kaku dan tidak cocok diterapkan bagi masyarakat Yogyakarta yang majemuk.



Gambar 3.10. Perspektif *landslide display*



Gambar 3.11. Perspektif *hurricane display*



Gambar 3.12. Perspektif *mount eruption display*

Material dan warna *display case* cukup seragam dengan warna netral (*maple, putih, abu-abu*) dengan material dominan kaca dan *steel*. Bentuk pada umumnya geometris dengan penataan radial mengelilingi area tengah. Unsur vernakular

sebagai terapan filosofis tampil dalam sirkulasi interior pada area pameran yang memuat informasi kebencanaan gunung api, gempa bumi, tanah longsor, angin kencang, dan tsunami. Area pameran melingkari area tengah (*void*) dan merepresentasikan unsur dasar alam yang juga diadopsi dalam gerakan tari serimpi Yogyakarta yaitu air, api, udara, dan tanah. Unsur ini dianggap sebagai elemen dasar keseimbangan alam dan hidup.



Gambar 3.13. Perspektif area retail

Pada gambar di atas, area retail menjual berbagai kerajinan tangan (*artcraft*) khas Jawa Tengah. Area retail terlihat modern dengan unsur *post-pole* berbentuk payung yang berfungsi sebagai display dan mengurangi panas dari pantulan sinar matahari.

Pencahayaannya dominan berasal dari pantulan sinar matahari karena bentuk arsitektural yang transparan. Kaca *dome* diberi UV coating untuk menghalau sinar UV yang dapat merusak benda-benda *display*.



Gambar 3.14. Perspektif area retail

Terlihat kontras, Display menunjukkan kesan tradisional modern dengan tambahan unsur Jawa Tengah berupa wayang Kanga Solo dan *window display* berupa gamelan dan kendi. Hal ini diterapkan pada setiap area untuk menarik pengunjung.



Gambar 3.15. Perspektif area simulasi gempa



Gambar 3.16. Perspektif area simulasi gempa

Pada gambar di atas, yang merepresentasikan area simulasi gempa terlihat bahwa seluruh area pameran dan simulasi bersifat *open space*. Penerapan sirkulasi yang fleksibel dan *adventurous* memudahkan pengunjung untuk berinteraksi dan bereksplorasi.



Gambar 3.17. Perspektif area galeri PMK



Gambar 3.18. Perspektif area *display* galeri PMK

Beberapa area dibuat lebih privat diantaranya galeri PMK yang terletak di lantai 2, selain dibuat lebih tenang dan nyaman, Beberapa material dinding dan lantai dibuat ekspos (bata, acian) untuk menimbulkan suasana pasca bencana. Penghawaan galeri dan seluruh area secara sentral menggunakan sistem VRV, dan *accent lighting* pada area display yang menimbulkan kesan yang modern, & kontras.

## V. KESIMPULAN

Perancangan Interior Pusat Edukasi mitigasi bencana di Yogyakarta merupakan wujud fasilitas perancangan *post-modern* yang mengedukasi masyarakat dan tidak melupakan budaya lokal baik dari segi teknologi, elemen interior, maupun sirkulasi ruang. Diharapkan perancangan interior ini mampu meningkatkan budaya tanggap bencana dan menarik potensi pendidikan dan pariwisata kota Yogyakarta.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis S.V mengucapkan terima kasih pada dosen pembimbing 1 dan 2 yang telah mendorong penulis selama tugas akhir berlangsung. Kedua ucapan terimakasih pada Erlyn Chandra selaku perancang arsitektur bangunan serta manajemen Museum Gunung Api Merapi Yogyakarta yang telah membantu data dan survey selama di Yogyakarta.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Noor, Djauhari. *Pengantar Geologi Lingkungan dan Kebencanaan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- [2] Winardi. *Motivasi dan Pemotivasian dalam Manajemen Bencana*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007.
- [3] Kotler, P. dan Armstrong, G. *Prinsip-Prinsip Pemasaran*. 8th. Jakarta: Erlangga, 2001.
- [4] Romimoharto, Kasijan, Juwana, And Sri. *Ilmu Pengetahuan tentang Kebencanaan*. Jakarta : Djambatan, 2005.
- [5] Goei, Tiong Ann jr. "Kabar buruk dari Kopenhagen". Jawa Pos 14 maret 2009: 26.
- [6] Rizali, Nanang. (2001, Maret) Tinjauan Filosofis dan Semiotik Batik Kawung (suatu pendekatan awal). *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 1. 5-7.