

MUSEUM MEMORABLE EARTHQUAKE DI BANTUL

Dengan Pendekatan *Sensory Design*

Cardian Galih Priandanu¹, Desrina Ratriningsih²

^[1], ^[2]Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta
^[1]cardiangalihp86@gmail.com, ^[2]desrina@uty.ac.id

ABSTRAK

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu daerah wisata dengan kekayaan budaya. Namun demikian, dibalik kekayaan tersebut Daerah Istimewa Yogyakarta mempunyai potensi resiko bencana alam, salah satunya bencana gempa bumi. Bantul merupakan daerah yang memiliki kawasan rawan bencana gempa bumi dengan tingkat sangat berbahaya. Pada tahun 2006 bencana gempa dengan kekuatan 5,9 richter menyebabkan kepanikan pada saat terjadinya gempa. Dampaknya banyak yang kehilangan keluarga, rumah, harta dapat menimbulkan psikologis berupa kesedihan, keputusasaan, depresi dan kebingungan. Dengan sifat masyarakat yang pelupa, terutama pada psikologis seperti stres setelah mengalami kejadian bencana. *Museum Memorable Earthquake* di Bantul ini akan menjadi museum pertama di Indonesia yang dapat mengingatkan tentang keganasan gempa bumi di Bantul pada tahun 2006. Sebagai dokumentasi, sejarah, edukasi dan laboratorium pengembangan teknologi. Pendidikan kesadaran bencana gempa bumi kepada pengunjung. Perancangan *Museum Memorable Earthquake* di Bantul dengan pendekatan *sensory design* akan menghadirkan pengalaman *sensory design* untuk memperkuat kemampuan pengunjung supaya menerima informasi dan menjelajah kesetiap ruang museum. Museum dengan dimensi *sensory design* pada pameran, materi tentang bencana yang disampaikan lebih interaktif dengan indra yang dimiliki pengunjung supaya lebih dramatis. Dengan adanya perancangan *Museum Memorable Earthquake* di Bantul, masyarakat akan selalu teringat bahaya bencana gempa bumi, muncul sikap waspada dan melestarikan lingkungan.

Kata kunci: Bantul, Gempa Bumi, *Museum Memorable*, *Sensory Design*, *Story Line*.

ABSTRACT

Daerah Istimewa Yogyakarta or The Special Region of Yogyakarta is a tourism destination rich with cultural heritage. However, this cultural richness is resistant to natural catastrophe one of which is earthquake. Bantul is one specific region which is prone to earthquake with high risk level. In 2006 a 5.9 Richter scale earthquake caused fright to the affected society. Many of those lost their families, houses, materials, and were psychologically upset by being trapped in sadness, desperation, depression, and confusion. In coping with society's characteristic of being forgetful, especially in terms of psychology like stress after disaster, Memorable Earthquake Museum in Bantul will be the first museum in Indonesia to remind us how severe Bantul earthquake in 2006 was. This museum also functions as documentation, history, education, and laboratory of technology development. It also triggers awareness towards earthquake for the visitors. The planning of Memorable Earthquake Museum in Bantul using sensory design will offer sensory design experience to strengthen visitors' capability to receive information and explore every space in the museum. Museum with sensory design dimension on exhibition, subject about disaster delivered by the museum is more interactive by involving visitors' senses to make it more dramatic. With the designing and planning of Memorable Earthquake in Bantul, society members will always be aware of the danger of earthquake, raise alertness, and preserve the environment.

Keywords: Bantul, Earthquake, *Memorable Museum*, *Sensory Design*, *Story Line*.

Daftar Pustaka

Z. Abidin, Hasanuddin, H. Andreas., I. Meilano., M. Gamal., I. Gumilar., dan C.I. Abdullah2. (2009). Deformasi Koseismik dan Pascaseismik Gempa Yogyakarta 2006 dari Hasil Survei GPS. FITB. Bandung.

Nindi, S.Pd. (2006). Gempa Bumi. Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Universitas Pendidikan Indonesia.

Nugroho, Sri Cahyadi. (2017). *The Easerum Epicentre* Pusat Studi Gempa Bumi Di Kabupaten Bantul, D.I.Yogyakarta. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Yudhanta, W. C. (2018). Pengaruh Konfigurasi dan Visibilitas Ruang pada Aksesibilitas Studi Kasus pada Kawasan XT Square Yogyakarta.

Juhani Pallasmaa. (2005). *The Eyes Of The Skin*.

Malnar, Joy Monice., and Frank Vodvarka. (2004). *Sensory Design*. Minneapolis: University of Minnesota.

Cooper Hewitt, Smithsonian Design. (2018). *THE SENSES: DESIGN BEYOND VISION. MEDIA ONLY*.

Bloomer, Kent C., Charles Willard Moore, and Robert J. Yadell. *Introduction*. (1975). *Body, Memory and Architecture*. New Haven: Yale University.