

Abstrak

Bencana lumpur lapindo disebut fenomenal karena menenggelamkan 16 desa dan menyisakan lautan lumpur yang luas. Bahkan semburan lumpur belum berhenti hingga kini. Eksistensi lautan lumpur ini menyebabkan julukan Kota Sidoarjo sebagai Kota Industri berganti menjadi Kota Lumpur.

Namun bencana ini juga menyebabkan Kota Sidoarjo semakin dikenal bahkan hingga ke mancanegara. Berita yang tersebar luas menimbulkan orang dari berbagai kalangan penasaran dan ingin berkunjung untuk melihat langsung wujud lumpur panas lapindo. Antusiasme masyarakat yang tinggi untuk mengetahui kronologi terjadinya bencana lumpur lapindo menjadikan lumpur lapindo kini menjadi tempat wisata. Namun sebagai tempat wisata, lumpur lapindo belum memiliki fasilitas yang memadai untuk menunjang kegiatan berwisata.

Pembuatan museum merupakan solusi yang tepat bagi permasalahan ini. Museum tidak hanya memiliki fungsi konservasi dan edukasi namun juga rekreasi dan relaksasi. Museum akan mengembalikan memori di masa lalu dengan mentransformasikan waktu menjadi sebuah ruang. Pada kasus ini, museum berfungsi sebagai wadah untuk mengembalikan memori bencana lumpur lapindo guna mengedukasi masyarakat Indonesia.

Namun permasalahan lainnya adalah minat kunjungan masyarakat Indonesia ke museum terbilang rendah karena dianggap membosankan. Penerapan arsitektur metafora merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi masalah kebosanan yang berujung pada kegagalan pengunjung dalam memproses informasi dari pameran museum. Arsitektur metafora mengatasi hal tersebut dengan menggunakan impresi ruang sebagai hal utama dalam penyampaian pesan. Penggunaan pendekatan metafora dengan storyline yang jelas akan menciptakan suasana ruang yang menarik yang mampu menumbuhkan interpretasi pengunjung dalam memahami pesan yang akan disampaikan.

Kata Kunci : Museum, Metafora, Impresi Ruang, Storyline

Abstract

The Lapindo mud disaster is called phenomenal because it submerged 16 villages and left a vast sea of mud. Even the mudflow hasn't stopped until now. The existence of this sea of mud caused the nickname of Sidoarjo City as the City of Industry changed into the City of Mud.

However, this disaster also caused Sidoarjo City to be increasingly well known even to foreign countries. Widespread news aroused people from various circles curious and wanted to visit to see firsthand the appearance of the Lapindo hot mud. High enthusiasm from the public to know the chronology of the Lapindo mudflow disaster has made Lapindo mudflow now a tourist attraction. But as a tourist attraction, Lapindo mud doesn't have adequate facilities to support tourism activities.

Making a museum is the right solution for this problem. The museum not only has the function of conservation and education but also recreation and relaxation. The museum will restore the memory of the past by transforming time into a space. In this case, the museum serves as a forum to restore the memory of the Lapindo mudflow disaster to educate the Indonesian people.

But another problem is the interest of Indonesian people to visit the museum is fairly low because it is considered boring. The application of metaphorical architecture is one alternative to overcome the problem of boredom which results in the failure of visitors to process information from the museum exhibit. Metaphor architecture overcomes this by using the impression of space as the main thing in delivering messages. The use of a metaphor approach with a clear storyline will create an attractive atmosphere that is able to foster the interpretation of visitors in understanding the message to be conveyed.

Keywords: Museum, Metaphor, Space Impressions, Storyline