

BAB 4

PERANCANGAN INTERIOR PUSAT EDUKASI HAM

INDONESIA

4.1 Tema Perancangan

Dalam perancangan interior Pusat Edukasi HAM Indonesia ini memakai tema *Swara*. *Swara* berasal dari Bahasa Sansekerta memiliki arti suara atau bunyi. Selain itu, konsep ini memiliki arti lain yaitu *menyuarakan*, dalam hal ini adalah pengeksperian mengenai HAM untuk bisa dihormati oleh semua orang. Penerapan tema ini diadaptasi dari gerakan yang dilakukan oleh perkumpulan aktivis HAM, korban dan keluarga korban yang selalu menyuarakan perihal kadilan HAM, yaitu aksi Kamisan. Aksi Kamisan bertujuan untuk menyuarakan penuntasan peristiwa-peristiwa pelanggaran HAM yang pernah terjadi di Indonesia. Sehingga tema *Swara* diterapkan untuk mengimplementasikan sebuah perjuangan terhadap keadilan dan penegakan HAM agar tercapainya suatu kehidupan yang rukun dan damai.

Selain dari itu tema *Swara* ini memiliki tujuan untuk mengedukasi serta mendorong semua aspek untuk lebih peduli dan menyuarakan hal-hal yang berkaitan dengan HAM. Salah satunya adalah dengan menyelesaikan peristiwa-peristiwa HAM yang masih belum terselesaikan.

Hal ini secara langsung dapat menciptakan rasa aman dan menghentikan siklus pelanggaran HAM di masa mendatang. Selain itu, tujuan lainnya adalah untuk memunculkan rasa keberanian untuk menyuarakan peristiwa-peristiwa HAM yang dialami seseorang, sehingga dapat meminimalisir trauma yang dialami pada masa lalu.

4.2 Konsep Perancangan

Pada perancangan interior Pusat Edukasi HAM Indonesia, konsep perancangan mengacu pada tema *Swara* yang diadaptasi dari gerakan-gerakan yang memperjuangkan HAM. Di dalam Pusat Edukasi HAM Indonesia ini memiliki fasilitas yang dapat menunjang beberapa kebutuhan pengunjung, seperti:

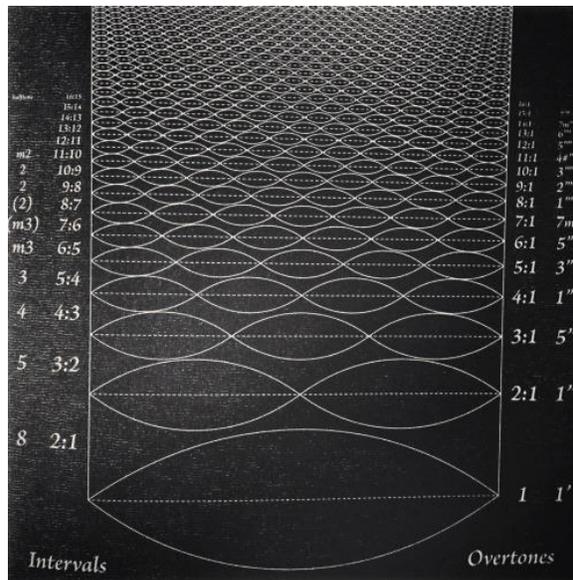
- Memberikan fasilitas rekreasi interaktif kepada pengunjung.
- Memberikan fasilitas edukatif seperti pengenalan sejarah HAM.
- Memfasilitasi pengunjung untuk melakukan konsultasi mengenai HAM baik secara hukum maupun secara mental.

Sementara itu, pengayaan yang dipakai dalam perancangan ini adalah kontemporer, hal ini bertujuan untuk mengadaptasikan permasalahan HAM dengan perubahan zaman, sehingga diharapkan dapat menarik minat dan antusias masyarakat terhadap fasilitas edukasi maupun HAM itu sendiri. Penerapan tema perancangan dalam konsep adalah dengan

beberapa penerapan gubahan, cahaya, maupun elemen-elemen interior yang lain

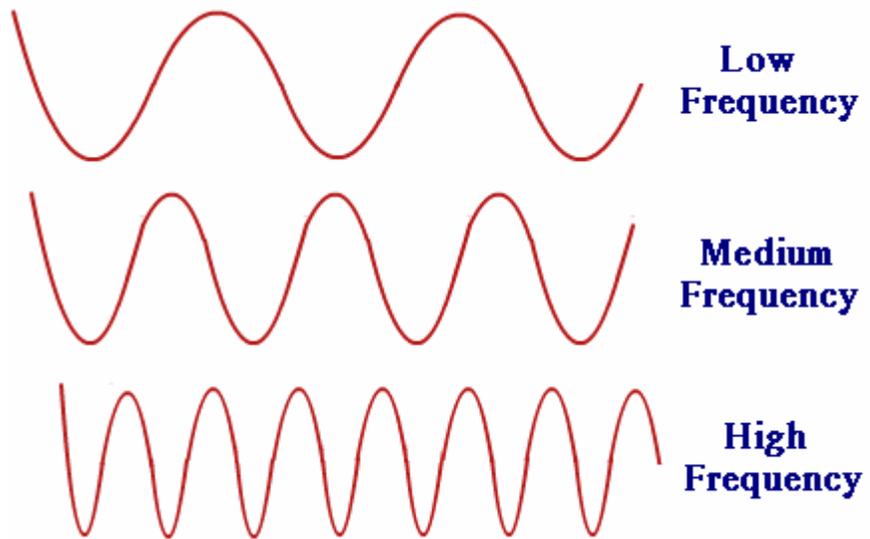
1.2.1 Konsep Bentuk

Konsep bentuk perancangan ini diadaptasi dari suara yaitu bentuk frekuensi bunyi. Frekuensi bunyi adalah getaran yang dihasilkan dari bunyi. Penggunaan frekuensi bunyi untuk konsep bentuk karena sesuai dengan tema perancangan yaitu *Swara* yang berarti suara atau bunyi itu sendiri. Frekuensi bunyi juga bisa berarti getaran yang dapat diterima atau didengar oleh manusia, konsep ini memiliki persamaan dengan tujuan perancangan yaitu untuk menyampaikan edukasi mengenai HAM kepada masyarakat.



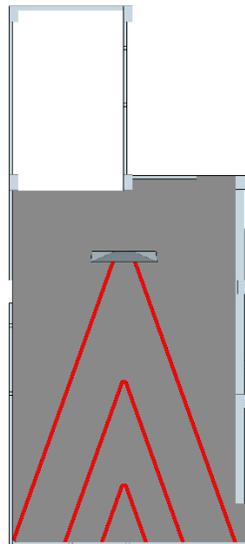
Gambar 4.1 Bentuk frekuensi bunyi

Sumber: Chaosophia



Gambar 4.2 Bentuk dari beberapa frekuensi bunyi

Sumber: Tutor Vista



Gambar 4.3 Contoh penerapan bentuk frekuensi ke dalam pola lantai Ruang Peristiwa

Pada gambar 4.42, salah satu penerapan bentuk dasar frekuensi bunyi diterapkan di Ruang Peristiwa. Selain sebagai pola lantai,

bentuk tersebut diterapkan sebagai *way finding system* untuk mengarahkan pengunjung ke ruang selanjutnya.



Gambar 4.4 Gubahan bentuk pada lobi

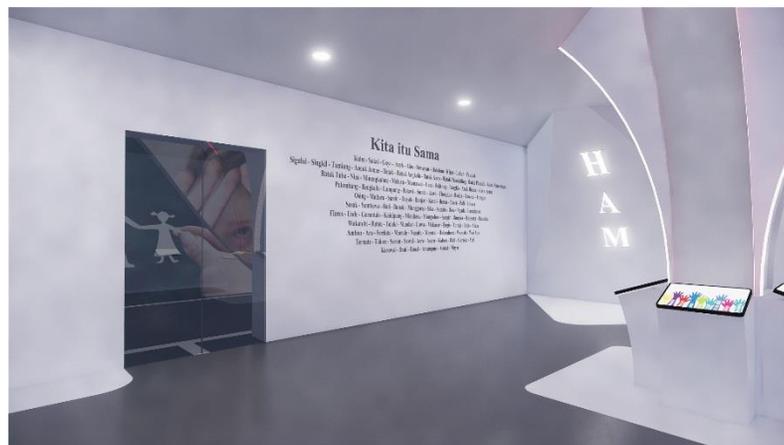
Selain itu, konsep bentuk yang diterapkan dalam perancangan ini menyesuaikan dengan suasana yang akan ditampilkan dalam setiap ruangnya. Pada gambar 4.43, pengaplikasian bentuk lengkung dan dengan desain yang halus. Hal ini bertujuan untuk menampilkan suasana ruang yang terbuka, yang terinspirasi dari HAM yang seharusnya lebih terbuka untuk setiap orangnya.

1.2.2 Konsep Warna

Konsep warna dalam perancangan ini terinspirasi dari slogan para penggiat HAM yaitu menolak lupa. Menolak lupa memiliki pengertian bahwa HAM adalah hal yang sangat penting bagi setiap manusia dan segala bentuk pelanggaran yang terjadi harus

dituntaskan dengan tegas. Namun, menurut data yang sudah diterangkan di bab sebelumnya yang menyatakan masih banyak kasus pelanggaran HAM yang belum tertuntaskan sampai sekarang.

Dalam penerapannya, warna yang mendominasi perancangan ini memakai warna putih, abu-abu, hitam, dan merah. Pemakaian warna tersebut didasari oleh beberapa pengertian di setiap warnanya.



Gambar 4.5 Penerapan warna putih pada Ruang Introduksi

Pada gambar 4.44, penerapan warna putih pada Ruang Introduksi memiliki pengertian bahwa HAM itu adalah sesuatu yang suci, yang tidak bisa diganggu oleh setiap orang.

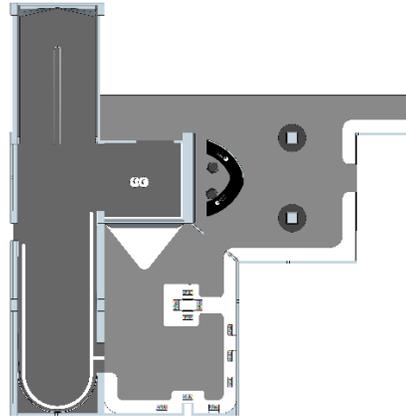


Gambar 4.6 Penerapan warna hitam dan abu-abu pada Ruang Hilang

Penerapan warna hitam dan abu-abu diaplikasikan pada Ruang Hilang. Selain untuk menciptakan suasana yang suram, pemakaian warna tersebut mengartikan bahwa masih ada peristiwa kelam yang terjadi dalam permasalahan HAM di Indonesia. Sedangkan warna merah dipakai sebagai aksen ruang yang mengartikan perjuangan mengenai permasalahan HAM.

1.2.3 Lay Out Furnitur

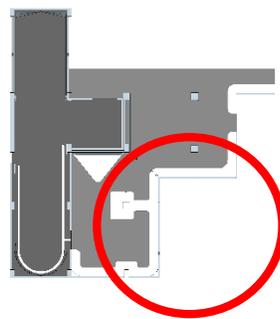
Lay out furnitur dalam konsep perancangan ini menerapkan *lay out* yang mendukung setiap ruang dan suasana yang ingin dimunculkan. Seperti contoh pada gambar 4.46, *lay out* tersebut diterapkan sebagai pendukung alur sirkulasi yang memakai sistem *one way*. Sehingga kebanyakan ruang dan furnitur membentuk koridor.



Gambar 4.7 Layout furnitur pada beberapa ruang di lantai 2

1.2.4 Pola Lantai

Pola lantai yang dalam perancangan ini membentuk jalur penghung setiap ruang atau setiap media yang tersedia. Penerapan warna kontras dengan lantai yang dominannya agar memudahkan pengunjung untuk mengetahui jalur menuju fasilitas selanjutnya.

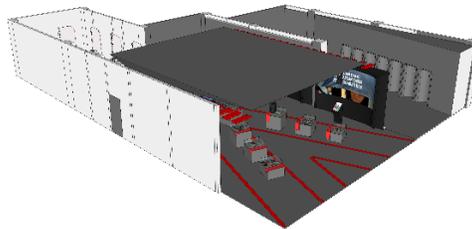


Gambar 4.8 Contoh penerapan lantai sebagai way finding system

Sumber: Officelovin

1.2.5 *Ceiling/ Lighting Plan*

Seperti pada pola lantai, pola ceiling pun memakai penerapan serupa, pemakaian lampu sebagai jalur petunjuk untuk para pengunjung. Selain itu, gubahan ceiling di beberapa ruang dibuat untuk mendukung suasana yang ingin diciptakan. Contohnya, pada gambar 4.48, *ceiling* yang dirancang dengan menyatu dengan dinding di Ruang Peristiwa untuk menghadirkan perasaan intimidasi terhadap pengunjung, hal ini dikarenakan ruang tersebut menampilkan konten mengenai tragedi-tragedi HAM yang pernah terjadi di Indonesia.



Gambar 4.9 Contoh penerapan gubahan ceiling

1.2.6 *Way Finding System*

Seperti telah dijelaskan dalam konsep lantai dan *ceiling*, *way finding system* dalam perancangan ini memakai elemen-elemen interior yang ditreatment sebagai penunjuk arah bagi para pengunjung. Selain itu juga pemakaian papan informasi di setiap

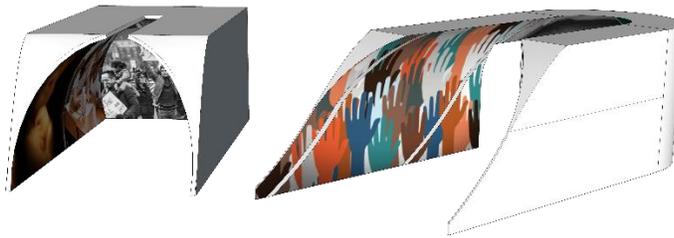
yang disimpan di setiap lantai untuk lebih membantu pengunjung melalui perjalanannya. Selain itu, penerapan papan informasi dengan warna mencolok pada area-area darurat seperti tangga darurat diterapkan untuk memudahkan pengunjung maupun staf apabila terjadi kecelakaan dalam bangunan.

1.2.7 Konsep Material

Konsep material dalam perancangan ini memakai beberapa material sebagai pendukung untuk menimbulkan kesan pada beberapa area. Material bertekstur berat pada area museum diterapkan untuk menimbulkan kesan tertentu, sehingga dapat memengaruhi perasaan pengunjung. Material yang diterapkan pada perancangan ini bersifat *matte* untuk menunjukkan kesan tegas. Sedangkan pada area kantor, ruang diskusi dan ruang narasi memakai material yang bersifat ringan, tujuannya adalah untuk menimbulkan kesan rileks dan terbuka.

1.2.8 Konsep Furnitur

Konsep furnitur pada perancangan ini didominasi oleh furnitur *built-in* dengan bentukan lengkung. Untuk area-area tertentu terdapat furnitur khusus untuk menciptakan suasana sesuai peruangan. Di antaranya pada Ruang Deskripsi dan Ruang Narasai memakai furnitur yang membentuk koridor, hal ini dikarenakan untuk mendukung konten-konten yang terdapat dalam ruangan tersebut.



Gambar 4.10 *ContiFurnitur yang berada di Ruang Deskripsi dan Ruang Lini Masa*

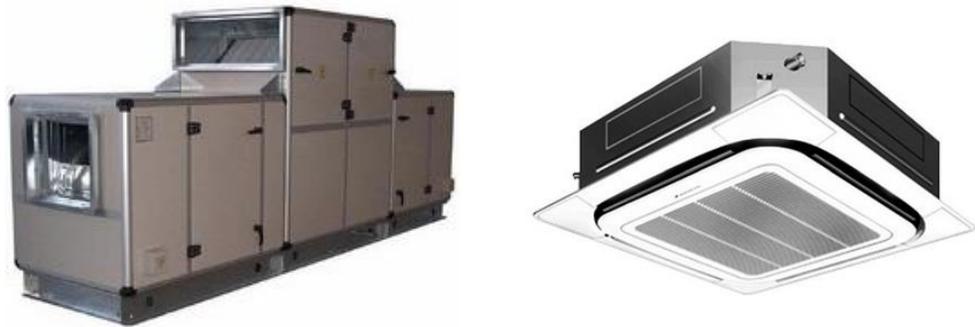
Pada gambar 4.49, furnitur dirancang menjadi koridor untuk mendukung konten di ruang tersebut. Sedangkan untuk pendisplayan memakai sistem video interaktif dengan memakai proyektor dan sensor gerak yang dipasang di *ceiling* ruang tersebut. Sedangkan pada gambar 4.50, furnitur tersebut diaplikasikan pada Ruang Hilang. Furnitur tersebut adalah display video penculikan, video tersebut akan berputar otomatis karena dilengkapi sensor gerak. Video tersebut dapat dilihat dengan melalui lubang pintu. Hal ini untuk membuat pengunjung seolah menjadi korban penculikan juga.



Gambar 4.11 *Furnitur interaktif yang terdapat di Ruang Hilang*

1.2.9 Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan pada perancangan ini memakai AC AHHU sebagai penghawaan utama. Hal ini untuk menunjang *lay out* yang tertutup .



*Gambar 4.12 AC AHHU dan Diffuser
sumber: Daikin*

1.2.10 Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan pada perancangan ini memakai beberapa konsep sesuai ruangan, hal ini ditujukan untuk menciptakan kesan tertentu yang ingin dimunculkan. Pada Ruang Introduksi pencahayaan dibuat terang dengan pemakaian *downlight cool white*, hal ini untuk memunculkan kesan bahwa HAM adalah sesuatu yang penting dan suci, sedangkan pada Ruang Deskripsi dan Ruang Lini Masa, pemakaian TL sebagai aksen pada ceiling dengan intensitas cahaya yang lebih redup hal ini dikarenakan cahaya

sudah tersedia pada *screen* video interaktif dengan demikian konten tidak terganggu.



*Gambar 4.13 Macam-macam lampu
Sumber: Phillips*

Pada gambar 4.53, perspektif Ruang Hilang yang berisi konten-konten korban penculikan, pencahayaannya dibuat gelap dengan lampu pijar di setiap display dan sebuah *spotlight* di ujung ruangan. Hal ini dilakukan untuk merepresentasikan atau mensimulasikan kehidupan orang-orang yang mengalami penculikan.



Gambar 4.14 Pencahayaan pada Ruang Hilang

4.2.11 Konsep Keamanan

Konsep keamanan pada perancangan ini memakai sistem keamananan teknis seperti *smoke detector* pada hampir seluruh ruangan untuk mendeteksi asap dan kebakaran, *sprinkler* untuk pemadam kebakaran darurat, juga adanya tabung pemadam di area-area bangunan. Disediakkannya tangga darurat serta *sign* jalur evakuasi agar memudahkan intruksi pada pengunjung maupun staf. CCTV sebagai keamanan yang dikontrol pada ruang keamanan.