

BAB 5. EVALUASI RANCANGAN

Berdasarkan review dan evaluasi dari dosen pembimbing serta dosen penguji, terdapat beberapa masukan yang perlu diperhatikan untuk mendapatkan hasil rancangan yang lebih baik:

- Perlu kejelasan terkait kurikulum pembelajaran kebencanaan yang nantinya berkaitan dengan kebutuhan alokasi pengunjung serta kapasitas pengunjung.
- Merencanakan simulasi penggunaan bangunan ketika digunakan sebagai tempat evakuasi. Penempatan titik berkumpul, alur sirkulasi, serta penanda (*signage*) pada bangunan pusat edukasi ini. Hal ini ditujukan untuk mempermudah proses evakuasi dimana jumlah pengungsi yang sangat banyak juga kondisi yang sedang dilanda kepanikan.

5.1. Program Pembelajaran Kebencanaan

Program yang diajukan adalah sebagai berikut :

- 1) Persiapan menghadapi bencana, mencakup; (penyampaian dengan cara menggunakan model, multimedia, serta panel-panel informasi)
 - a) Informasi dasar terkait kebencanaan secara global (Indonesia),
 - b) Sejarah kebencanaan di Yogyakarta khususnya terkait kegempaan serta tsunami
 - c) Faktor – faktor penyebab yang mempengaruhi bencana,
 - d) Akibat dari kejadian bencana,
 - e) Bagaimana cara merespon kejadian bencana untuk meminimalisir dampak buruk yang bisa terjadi.
- 2) Simulasi Kebencanaan (pengunjung merasakan gambaran ketika terjadi bencana secara nyata dan praktik pembelajaran respon ketika terjadi bencana), mencakup;
 - a) Simulasi Gempa, bagaimana cara menyikapi dan apa yang dilakukan ketika menghadapi gempa bumi.

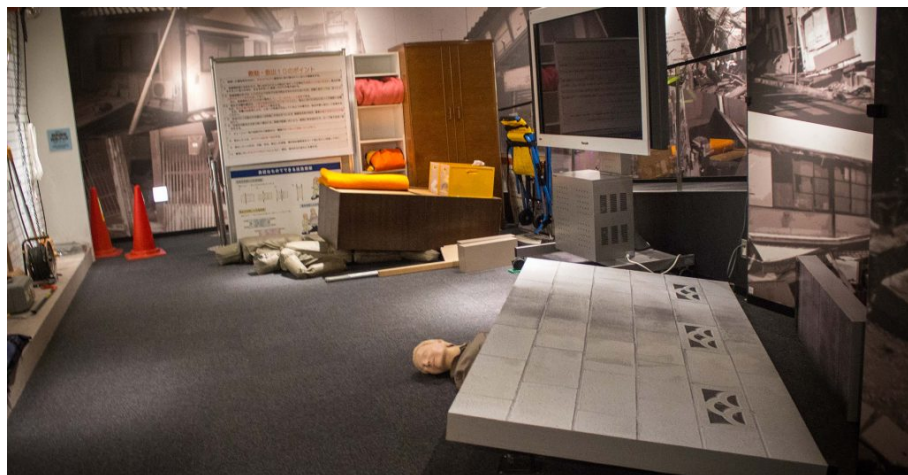
Menggunakan *shaking table* (meja goyang gempa) yang dapat mensimulasikan gerakan vertikal serta horizontal menyerupai gempa berkekuatan 9 skala *richter* (maksimal). Dikombinasikan dengan model interior ruang dan pengunjung mempraktikkan respon berlindung atau menghindari dari area yang berbahaya akan paparan benda-benda yang dapat membahayakan.



Gambar 66. Ruang simulasi gempa,
<http://itfaiye.izmir.bel.tr/CKYuklenen/iydem/IYDEM/2a.PNG>, 2018.

- b) Simulasi Evakuasi (speed walking), bagaimana serta apa yang dapat dilakukan untuk memperlancar proses evakuasi.

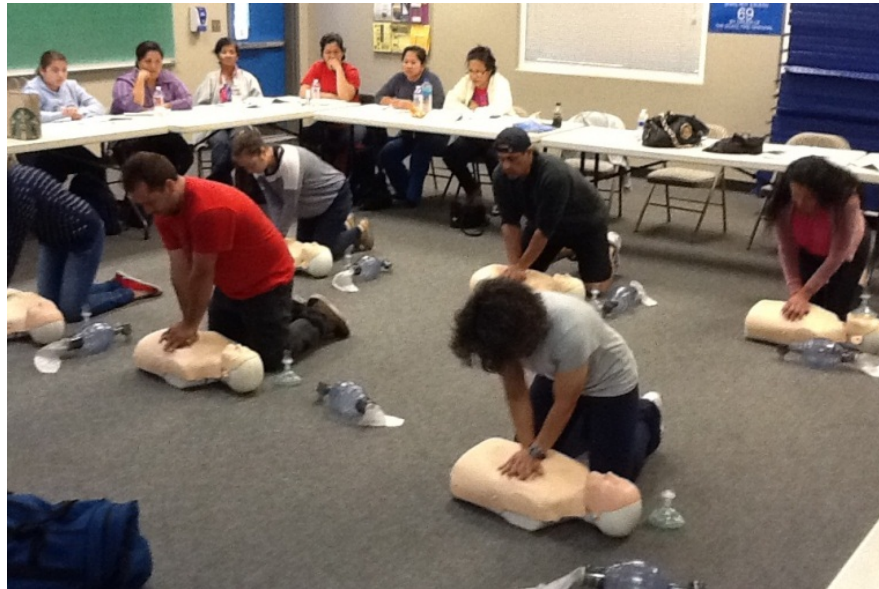
Menggunakan *shaking table* yang dikombinasikan dengan model ruang yang didesain menyerupai keadaan jalur yang dilewati untuk evakuasi.



Gambar 67. Ruang simulasi evakuasi / speedwalking,
https://www.timetravelturtle.com/wp-content/uploads/2013/09/Japan-2013-907_feat-1024x533.jpg, 2018.

- c) Simulasi Pertolongan Penyelamatan Pertama (*firstaid*), belajar untuk dapat mempraktikkan hal pertama yang dapat dilakukan untuk pertolongan penyelamatan.

Menggunakan alat-alat pertolongan penyelamatan pertama dan atau menggunakan alat dan bahan-bahan yang mudah didapatkan disekitar lingkungan keseharian untuk pertolongan penyelamatan.



Gambar 68. Latihan pertolongan pertama, <https://littrainingctr.com/wp-content/uploads/2017/11/cpr.jpeg>, 2018

- 3) Membangun sentimen peduli akan tanggap bencana secara dini, mencakup;
- Pembelajaran dengan bantuan sinematik 4D,
 - Pembelajaran untuk mengetahui dan memahami area rawan bencana dan apa yang dapat dilakukan untuk rencana pencegahan serta penanggulangannya secara lebih dalam.

Disediakan perpustakaan digital dan ruang diskusi serta *mentoring* peserta belajar.

- c) Menyediakan model shelter untuk pengunjung dapat mengetahui dan membayangkan bagaimana tempat yang akan dihuni sebagai tempat tinggal setelah kejadian bencana.

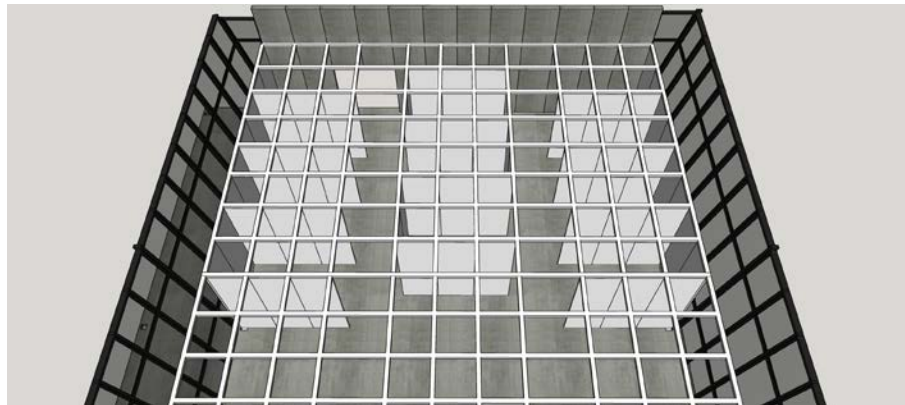
Pengunjung / peserta belajar dapat secara bersama mencoba merangkai model shelter dengan bahan dan alat yang disediakan.



Gambar 69. Model shelter yang dapat dirangkai secara bersama oleh pengunjung, <https://ssl.c.photoshelter.com/img-get/I0000rOOL6OvI3wk/s/895/1000/B-C-DISASTER-SHELTER-003.jpg>, 2018.

- d) Menyediakan model shelter (*indoor*) berupa dinding partisi geser yang disusun sebagai pembatas ruang yang akan dihuni sebagai tempat evakuasi.

Pengunjung / peserta belajar dapat mencoba untuk menyusun partisi serta menempati hunian shelter *indoor* yang disediakan untuk membantu mendapatkan gambaran hunian setelah kejadian bencana.



Gambar 70. Shelter pengungsian *indoor* dari susunan dinding partisi geser, Analisis penulis, 2018.

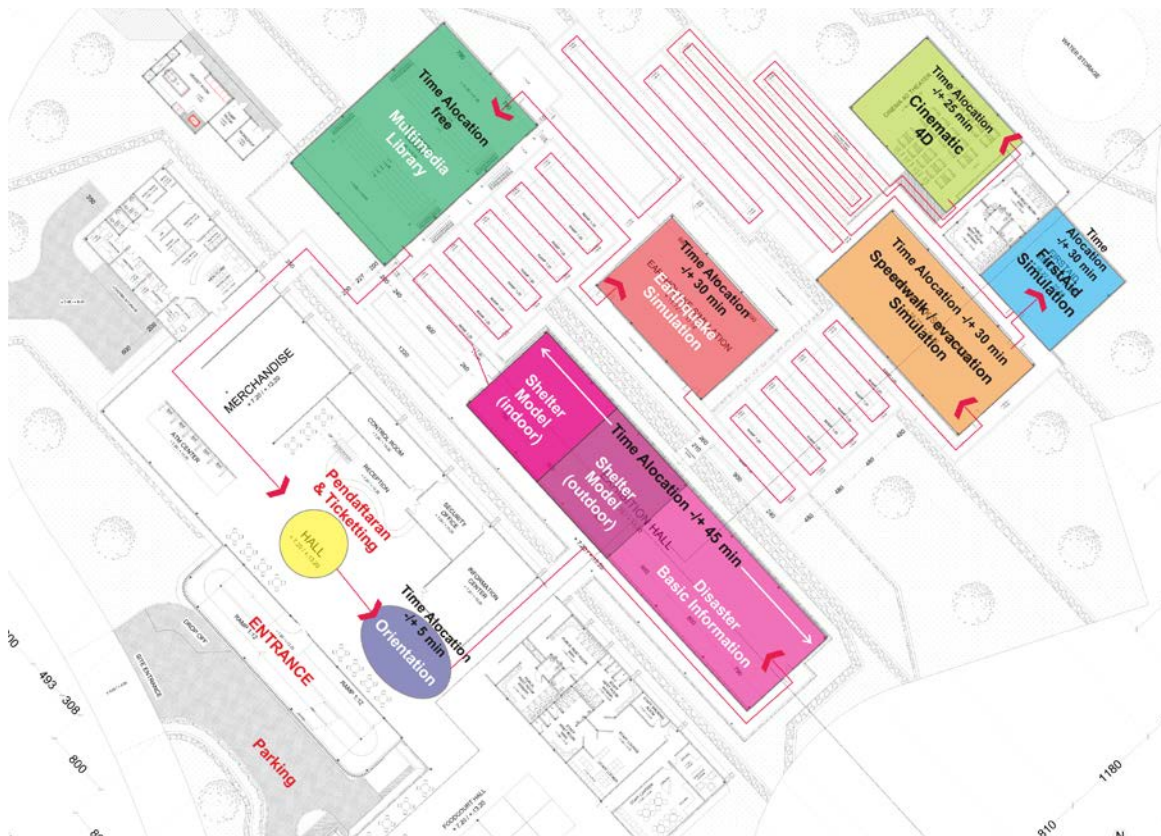
Dari program pembelajaran yang diajukan, didapatkan fungsi ruang-ruang untuk mengakomodasi kegiatan pembelajaran tersebut;

- Exhibition Room; mengakomodasi kegiatan persiapan menghadapi bencana (pada 5.1. bagian 1) serta penempatan model shelter (pada 5.1 bagian 3.c dan 3.d).
- Earthquake Simulation Room; mengakomodasi kegiatan simulasi gempa (pada 5.1 bagian 2.a).
- SpeedWalk Simulation Room; mengakomodasi kegiatan simulasi evakuasi (pada 5.1 bagian 2.b).
- FirstAid Simulation Room; mengakomodasi kegiatan pertolongan penyelamatan pertama (pada 5.1 bagian 2.c).

- Cinema 4D; mengakomodasi kegiatan pembelajaran melalui sinematik (pada 5.1 bagian 3.a).
- Multimedia Library; mengakomodasi kegiatan pembelajaran lebih dalam mengenai bencana (pada 5.1 bagian 3.b).

Alokasi Waktu

Total perkiraan alokasi waktu yang dibutuhkan adalah ± 3 jam (180 min).



Gambar 71. Alur pembelajaran serta perkiraan alokasi waktu, Analisis penulis, 2018.

Jumlah anggota pada setiap tour adalah 20 orang dengan interval waktu keberangkatan untuk anggota tour setelahnya adalah 1 jam.

- Jam kerja : 09.00 am – 17.30 pm
- Jam tour : 09.00 – 12.00 / 10.00 – 13.00 / 11.00 – 14.00
: 13.00 – 16.00 / 14.00 – 17.00
- : 5 Tour dalam sehari, disediakan 2 pemandu pada setiap tour.
- Individu : Exhibition Room – Daisaster basic information
: Cinematic 4D & Multimedia Library

5.2. Alur Sirkulasi Evakuasi

Dapat dilihat pada lampiran gambar Alur Sirkulasi Evakuasi (A3)