

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR DIAGRAM	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.1.1. Tingginya Potensi Bencana Alam di Indonesia, Khususnya D.I. Yogyakarta	1
1.1.2. Minimnya Pengetahuan Masyarakat Mengenai Tindakan Penyelamatan Diri Ketika Terjadi Bencana	2
1.1.3. Perlunya Pendidikan Mengenai Tanggap Bencana Sejak Dini	2
1.1.4. Banyaknya Jumlah Pelajar di Yogyakarta Sebagai Target Utama Pengunjung	2
1.2. Permasalahan	3
1.2.1. Permasalahan Non Arsitektural	3
1.2.2. Permasalahan Arsitektural	3
1.3. Tujuan dan Sasaran	4
1.3.1. Mengedukasi Masyarakat Secara Umum	4
1.3.2. Mengedukasi Generasi Muda Secara Khusus	4
1.3.3. Mengurangi Jumlah Korban Jiwa Saat Terjadi Bencana	4
1.4. Metoda	5
1.4.1. Pengumpulan Data	5
1.4.2. Pengolahan Data	5
1.5. Keaslian Penulisan	6
1.6. Kerangka Pemikiran	7



BAB II

KAJIAN TEORI

9

2.1. Fasilitas Edukasi Kebencanaan

9

2.1.1. Kajian Mengenai Fasilitas Edukasi Kebencanaan

9

2.1.2. Klasifikasi Bencana

9

2.1.3. Kesimpulan

10

2.2. Virtual Reality

10

2.2.1. Kajian Mengenai Virtual Reality

10

2.2.2. Sejarah Virtual Reality

11

2.2.3. Penggunaan

13

2.2.4. Kesimpulan

13

BAB III

KAJIAN EMPIRIS

15

3.1. Deskripsi dan Analisis Tapak

15

3.1.1. Deskripsi Tapak

15

3.1.2. Analisis Tapak

18

3.1.3. Masalah Tapak Utama yang Akan Diselesaikan

23

3.2. Studi Kasus

24

3.2.1. Boramae Safety Experience Center, Seoul, Korea Selatan

24

3.2.2. Gwangnaru Safety Experience Center, Seoul, Korea Selatan

26

3.2.3. Honjo Bousai-kan/ Honjo Life Safety Learning Center, Tokyo, Jepang

28

3.2.4. Tokyo Fire Department Ikebukero Life Safety Learning Center,

Tokyo, Jepang

30

BAB IV

ANALISIS

33

4.1. Analisis Permasalahan Fungsi Fasilitas Edukasi Kebencanaan

33

4.2. Analisis Permasalahan Teori Virtual Reality

34

4.3. Analisis Permasalahan Konteks Jogja Ringroad Utara, dan Yogyakarta

35

4.4. Analisis Permasalahan Fungsi Fasilitas Edukasi Kebencanaan Terhadap Teori Virtual Reality

35



4.5.	Analisis Permasalahan Fungsi Fasilitas Edukasi Kebencanaan Terhadap Konteks Yogyakarta	35	
4.6.	Analisis Permasalahan Teori Virtual Reality Terhadap Konteks Yogyakarta	36	
4.7.	Permasalahan Utama	36	
BAB V			
KONSEP			37
5.1.	Analogi Zona Pengantar Sebagai “Gerbang ke Dunia Virtual”	37	
5.2.	Inovasi Virtual Reality berupa Permainan Halang Rintang	38	
5.3.	Skema Alur Sirkulasi Pengunjung yang dapat Mengantisipasi Berbagai Kemungkinan Kepadatan Pengunjung	39	
5.4.	Pengaplikasian Kearifan Lokal dalam Mitigasi Bencana dalam Bentuk Permainan Gotong Royong	40	
DAFTAR PUSTAKA			41
LAMPIRAN			43