

Tim Peneliti UGM Kembangkan SIGAP- Merapi Adventure: Permainan Edukasi Tanggap Darurat Bencana Gunung Berapi

Saturday, 25 September 2021 WIB, Oleh: Satria



Edukasi mengenai tanggap kebencanaan perlu menjadi perhatian tersendiri. Wilayah Indonesia yang memiliki gunung berapi aktif menjadikan Indonesia memiliki potensi bencana alam gempa dan erupsi. Dengan adanya edukasi kebencanaan yang baik akan menjadikan masyarakat menjadi siap dan sigap ketika bencana terjadi.

Tim peneliti dari Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada, Dr. Hilya Mudrika Arini (DTMI), Dr. Tri Mulyani Sunarharum (DTAP) and Dr. Budi Hartono (DTMI), bekerja sama dengan peneliti dari Heriot-Watt University, Dr. Agnessa Spanellis, mengembangkan permainan simulasi tanggap bencana SIGAP-Merapi Adventure. Penelitian sekaligus pengabdian masyarakat yang didanai oleh *Global Challenges Research Fund*, United Kingdom ini termasuk bagian dari Proyek Penelitian *Multi-Hazard Prediction and Disaster Response Management in Indonesia*.

Permainan ini berdasarkan penelitian studi kasus di Desa Argomulyo, Kabupaten Sleman, Yogyakarta yang dekat dengan gunung berapi. Dalam penelitian ini melibatkan wawancara dengan berbagai pihak antara lain perwakilan warga desa, pihak Destana/Forum PRB, serta pihak BPBD DIY untuk memetakan strategi edukasi evakuasi erupsi Merapi yang telah dijalankan saat ini.

Dalam permainan ini pemain dapat menentukan perilaku ketika merespons bencana dan mengetahui strategi pilihan untuk evakuasi tanggap darurat. Kapasitas pemain juga menjadi komponen dalam permainan ini untuk menanggapi beberapa skenario masalah untuk menyelamatkan komunitas mereka dari erupsi gunung berapi.

Pada akhir September 2021 Tim Peneliti akan melakukan workshop yang bertujuan untuk mendiseminasikan Game SIGAP Merapi Adventure kepada pemangku kepentingan terkait di Desa Argomulyo dan di Kabupaten Sleman dan melibatkan pemerintah daerah serta pemangku kepentingan dalam mengintegrasikan Game SIGAP Merapi Adventure ke dalam program dan kebijakan terkait.

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya dalam membantu mengatasi tantangan nyata yang dihadapi negara-negara berkembang terkait bencana alam, termasuk letusan gunung berapi yang sering terjadi. Tujuan dari proyek ini adalah untuk mengetahui apakah pembelajaran berbasis permainan dapat berdampak pada kesiapsiagaan dan respons masyarakat terhadap bencana alam dan meningkatkan ketahanan/ketangguhan masyarakat.

Harapannya, hasil penelitian dan pengabdian masyarakat dapat berkontribusi dalam mendukung pengarusutamaan strategi nasional dalam peningkatan upaya kesiapsiagaan bencana yang lebih efektif.

Download aplikasi [disini](#).

Penulis: Khansa

Berita Terkait

- [Pelatihan Manajemen Darurat Bencana](#)
- [Puluhan Terluka, Simulasi Bencana Longsor KKN UGM di Banjaroya](#)
- [DIY Diusulkan Tingkatkan Aksesibilitas Informasi Spasial Bencana Gunung Merapi](#)
- [UGM Hasilkan 15 Penelitian tentang Merapi](#)
- [Masa Tenang Bencana, Tepat Lakukan Perencanaan Logistik](#)