

ABSTRAK

Perancangan *Game* Edukasi Untuk Membantu Keluarga Persiapan Sebelum Banjir

Aji Nugroho Putra¹⁾, Desi Dwi Kristanto²⁾

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

²⁾ Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

Pada Tugas Akhir ini adalah hasil dari penelitian dan perancangan game edukasi yang berguna untuk membantu keluarga mempersiapkan diri saat hidup di daerah yang rawan banjir. Gim biasa dikenal sebagai sarana hiburan yang menyenangkan tetapi menurut (Granic, Lobel, & Engels, 2014), game bisa menjadi alat edukasi yang mengembangkan keterampilan dalam pemecahan masalah, seperti saat bermain gim strategi, dan gim *role-play*, kemampuan pemecahan masalah semakin menambah. Adapun yang melatarbelakangi penulis tertarik untuk melakukan tugas akhir ini yang didasarkan dari hasil penelitian literatur yang penulis lakukan melalui beberapa jurnal, website BNPB, serta observasi dan studi banding. Menurut Data dari Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) Indonesia mengalami 2.925 bencana alam pada tahun 2020 silam. Bencana yang terjadi didominasi oleh bencana yang berjenis hidro meteorologi. Menurut Deputi Bidang Pencegahan di BNPB, “bencana hidro meteorologi adalah bencana yang dipengaruhi oleh kondisi cuaca dan iklim dengan berbagai parameter seperti peningkatan curah hujan, suhu ekstrem, dan cuaca ekstrem seperti hujan lebat dengan angin kencang serta petir dan sebagainya.” (Situmorang, 2021). Menurut BNPB, Keluarga adalah kunci utama bagi keselamatan dalam menghadapi keadaan bencana alam, maka BNPB mengeluarkan program untuk penanggulangan bencana yang bernama program KATANA (Keluarga Tangguh Bencana) yang menjadi bagian dari ikhtiar BNPB untuk menyelamatkan masyarakat Indonesia dengan mengajarkan keluarga – keluarga yang berada dalam daerah rawan bencana tentang apa yang harus dilakukan saat pra-bencana, saat kejadian, dan pasca bencana. Program ini ditujukan kepada keluarga yang hanya berada di daerah yang rawan bencana otomatis tidak semua mendapatkan pelajaran yang dibutuhkan jika tiba-tiba ada bencana seperti banjir yang dari tahun ke tahun selalu terjadi di seluruh bagian Indonesia dan ibukota Jakarta maka penulis merancang game edukasi bencana banjir yang sering terjadi di Indonesia.

Kata Kunci : Bencana alam, Banjir, Game.

Pustaka : 23

Tahun Publikasi : 2011 - 2021