SARI

Pengetahuan tentang tindakan – tindakan yang harus dilakukan ketika gempa bumi terjadi merupakan hal yang penting untuk menjaga diri kita ketika gempa numi terjadi. Namun, karena masih minimnya sosialisasi kepada masyarakat jadi, masih banyak orang yang belum mengetahui tentang tindakan – tindakan yang harus dilakukan ketika gempa bumi.

Pada penelitian ini penulis mencoba merancang dan membangun *game* edukasi tentang tindakan – tindakan yang harus dilakukan ketika gempa bumi. Penulis memiliki target untuk menambah wawasan masyarakat mengenai tindakan – tindakan yang harus dilakukan ketika pra bencana, saat bencana, dan pasca bencana gempa bumi, Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) telah melakukan penyuluhan ke masyarakat, salah satu bentuk penyuluhannya adalah berupa menerbitkan buku yang berjudul "Buku Saku Tanggap Tangkas Tangguh Menghadapi Bencana". Namun hal tersebut kurang mendapat perhatian dari masyarakat, karena hanya ada satu interaksi yang terjadi, yaitu masyarakat hanya melihat. Dalam pembuatan *game* ini, penulis menggunakan Unity3D sebagai aplikasi pembuatan *game* dan Adobe Illustrator untuk membuat gambar – gambar dalam *game*.

Kesimpulan pada penelitian ini, aplikasi *Game* Edukasi Siaga Bencana Gempa Bumi ini dapat menambah wawasan masyarakat tentang tindakan – tindakan yang harus dilakukan ketika pra bencana, saat bencana, dan pasca bencana gempa bumi. Hal ini dibuktikan melalui hasil rata – rata *gain* yang telah dihitung berdasarkan pengisian kuisioner oleh responden sebelum memainkan *game* dan sesudah memainkan *game*. Rata – rata *gain* yang didapatkan adalah 0,91.

Kata kunci: bencana alam, *game* edukasi, gempa bumi.