

# **DESIGNING EDUCATION GAME “I RESPOND THE VOLCANO ERUPTION”**

Written Project Report  
Product Design Major  
Mercu Buana University of Jakarta, 2014

**By: Siti Aisyah**

## **ABSTRACT**

Volcano eruption is a disaster that occurs gradually, many signs that showed by nature before the volcano erupted, ranging from cues alert, alert, and aware. From some of these cues BNPB agencies perform some responsive action to the volcano disaster from pre-disaster, during disaster to post-disaster volcano.

This response action is very useful and it can be an educational game's material for the community, especially educational games for early age children so that they are already able to understand and respond to volcano eruption. Then the authors designed this game that teaches children to participate in the responsive process to help in rescuing actions as conducted by BNPB institutions through android media, from evacuating citizens, giving logistical support, and the evaluation for in-depth knowledge about volcano.

In the making of this game, the author uses Adobe Flash software CS5 Action Script 3.0 with Flash Developer as coding assistance.

**Keywords:** Volcano eruption, BNPB, Games, Android, Response.

MERCU BUANA

# PERANCANGAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *ANDROID* “ AKU TANGGAP BENCANA GUNUNG API”

Pertanggung jawaban Tertulis  
Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Universitas Mercu Buana Jakarta, 2014

Oleh: Siti Aisyah

## ABSTRAK

Bencana Gunung Api merupakan bencana yang terjadi secara bertahap, banyak tanda-tanda yang ditunjukkan oleh alam sebelum gunung api itu meletus, mulai dari isyarat waspada, siaga, dan awas. Dari beberapa isyarat tersebut lembaga BNPB melakukan beberapa aksi tanggap terhadap bencana gunung api mulai dari pra bencana, saat terjadi bencana hingga pasca bencana gunung api.

Aksi tanggap ini sangat berguna dan dapat menjadi materi *game* edukasi bagi masyarakat terutama untuk anak-anak agar mereka yang diusia dini sudah mengerti dan mampu tanggap terhadap bencana gunung api. Maka penulis merancang *game* ini supaya mengajarkan anak untuk ikut serta dalam proses tanggap untuk ikut membantu dalam aksi pertolongan sebagaimana yang dilakukan oleh lembaga BNPB melalui media *android* mulai dari mengevakuasi warga, memberi bantuan logistik hingga soal evaluasi untuk mendalam pengetahuan tentang gunung api.

Dalam pembuatan *game* ini, penulis menggunakan software Adobe Flash CS5 Action Script 3.0 dengan bantuan Flash Developer sebagai bantuan *coding*.

**Kata kunci :** Bencana gunung api, BNPB, *Game*, *Android*, Tanggap