

## ABSTRACT

Planning game is intended for children victims happy, happy, and forget this trauma.game has double functions to learn and to rid the trauma. With the theme of the game idle disaster, from the children know evacuation paths until children know what things mandatory possessed before, during and post-disaster bencana.Boardgame from popular children. Many board games popping up locally with local culture. Because board games profits as children are trained to read, learn, be creative so the children will be children who are creative.

Beri peringkat terjemahan

Key words: Boardgame “SARMAN”

## ABSTRAK

Perancangan permainan ini dimaksudkan untuk anak-anak korban bencana gembira, senang, dan melupakan trauma. Permainan ini mempunyai fungsi ganda untuk belajar dan juga penghilang trauma. Dengan permainan yang bertema siaga bencana, dari anak-anak mengetahui jalur evakuasi sampai anak-anak mengetahui barang apa saja yang wajib dimiliki sebelum, saat dan setelah bencana bencana. Boardgame mulai popular dikalangan anak muda. Banyak bermunculan board game lokal dengan budaya local. Karena keuntungan board game seperti anak-anak dilatih untuk membaca, belajar, kreatif sehingga anak-anak akan menjadi anak yang kreatif.