

MitEdu Game, Inovasi Game Untuk Mitigasi Bencana

Tuesday, 17 Juli 2018 WIB, Oleh: Agung



Di Indonesia sering terjadi bencana yang bisa terjadi kapan dan di mana saja. Oleh karena itu, kesiapsiagaan masyarakat menghadapi bencana sangat diperlukan.

Seperti peristiwa belum lama ini, di saat Gunung Merapi di Yogyakarta mengeluarkan erupsi freatik disertai abu vulkanik yang menghujani beberapa wilayah di Yogyakarta dan sekitarnya. Meski tidak sampai jatuh korban, nampaknya pengetahuan masyarakat terkait kebencanaan perlu ditingkatkan.

Kini hadir MitEdu game, inovasi mahasiswa UGM sebagai solusi sekaligus upaya edukasi secara interaktif terkait mitigasi bencana. MitEdu game ini menyajikan sensasi game 3D melalui teknologi AR (Augmented Reality).

"Inovasi semacam ini dirasa sangat perlu. Terlebih bagaimana cara menyelamatkan diri sendiri saat bencana terjadi atau mitigasi. Ini adalah upaya untuk mencegah dan pembelajaran menghadapi bencana," ujar Esya Rachma Ningrum, di Kampus UGM, Selasa (17/7).

MitEdu game ini digagas oleh tiga mahasiswa UGM, yaitu Esya Rachma Ningrum (Geografi, 2017), Faturahman Yudanto (Teknik Informatika, 2016), dan Setianing Wikanthi (Mikrobiologi, 2017). Hadirnya game ini diharapkan mampu menjadi inovasi dalam media edukasi mengenai mitigasi bencana.

Disamping itu, game ini mampu menumbuhkan budaya literasi pada anak-anak dengan perpaduan teknologi berupa bermain game. Dengan sensasi 3D tentu mampu memberi kesan nyata saat bermain game.

"Pada level gunung meletus pengguna dapat berada pada situasi saat gunung api meletus dengan wedhus gembelnya. Kondisi berbeda akan dirasakan saat pengguna mampu melanjutkan ke level selanjutnya," kata Esya, selaku ketua tim, Selasa (17/7).

Esya menjelaskan perpaduan teknologi dengan buku menjadi keunggulan yang dimiliki game ini. Buku menjadi sarana agar anak-anak memiliki minat membaca, diimbangi dengan teknologi yang semakin maju.

MitEdu game menyajikan empat level bencana alam yang potensial terjadi di DIY, yaitu gunung meletus, gempa bumi, tsunami, dan banjir. MitEdu game ini memiliki konsep penyelamatan diri saat bencana terjadi, persiapan dan pasca bencana terjadi.

Dr. Dyah Rahmawati Hizbaron., S.Si., M.T., M.Sc., selaku pembimbing, mengatakan bahwa game ini sangat berpotensi untuk media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Anak-anak dituntut untuk membaca buku sembari bermain game.

"Game ini dapat dimainkan secara individu maupun kelompok," katanya. (Humas UGM/ Agung)

Berita Terkait

- [Himakom Gelar Kompetisi Game](#)
- [Game dan Animasi Karya Mahasiswa Dipamerkan di Gemastik 8](#)
- [Save Komo Karya Mahasiswa UGM Raih Indonesia Game Developer Award](#)
- ["Arjuna Sang Pemanah" Juara Jogja Game Expo](#)
- [Mahasiswa Ilmu Komputer Juara Kompetisi Tingkat Nasional](#)