

## ABSTRAK

---

Proyek Akhir ini berfokus untuk membuat sebuah media pembelajaran berbentuk game visual novel yang berisikan tentang mitigasi bencana alam yang ditujukan dengan rentang umur 13 sampai dengan 17 tahun. Melalui sebuah game visual novel berbasis *unity* yang diprogram dalam C# dengan menggunakan metode pengembangan, metode *multimedia life cycle (MDLC)*. Pada game visual novel ini menggabungkan berbagai skenario dan kondisi bencana alam yang difokuskan pada bencana alam gempa bumi dan banjir, serta apa yang harus dilakukan untuk melindungi diri dalam situasi tersebut. Menggabungkan elemen interaktif dan naratif dalam video game yang dibuat memungkinkan pemain untuk mengerti pesan yang ingin disampaikan. Dengan model ini, pengguna dapat berinteraksi dengan skenario bencana yang disimulasikan dan membuat keputusan penting tentang pengendalian dan pengurangan risiko bencana. melewati tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan juga distribution*. Berdasarkan pengujian *blackbox* disimpulkan bahwa pengembangan game visual novel yang bertemakan mitigasi bencana alam berhasil diselesaikan.

*Kata Kunci: Unity, Game, visual novel, C#, MDLC*