

## ABSTRAK

---

Proyek ini merancang *video game* berbasis *visual novel* yang mengajarkan konsep dan teknik mitigasi bencana alam banjir dan gempa bumi untuk meningkatkan pemahaman anak dengan rentang usia 13 hingga 17 tahun. Proses perancangan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang mencakup tahapan konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi. Pada tahap desain, membuat *storyboard* untuk menggambarkan alur cerita dan desain antarmuka. Untuk memastikan kualitas dan efektivitas *video game* sebagai media pembelajaran, proyek ini melibatkan proses pengujian dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang dimana *video game* ini mendapatkan hasil *Grade A* dengan jumlah nilai rata-rata 83 dengan total responden adalah 39, dengan rentang umur responden 13 sampai dengan 17 tahun. Ini menunjukkan bahwa *video game* ini memiliki nilai yang sangat baik dan disimpulkan bahwa perancangan desain *video game* ini menjadi media alternatif untuk pemahaman mengenai mitigasi bencana alam gempa bumi dan banjir.

Kata Kunci : *Multimedia Development Life cycle (MDLC), System Usability Scale (SUS), Video Game, Visual Novel, Mitigasi Bencana Alam*