

ABSTRAK

Proyek akhir ini berfokus untuk membuat aset video game visual novel yang berisikan tampilan tentang bencana alam banjir dan gempa bumi. Video game ini ditujukan untuk pemain dengan rentang usia 13 sampai dengan 17 tahun. Proses pembuatan aset menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Alat utama yang digunakan dalam pengembangan aset adalah Adobe Photoshop untuk mengedit dan mendesain aset, Ibis Paint untuk membuat gambar karakter, dan CapCut untuk pengeditan *background*. Aset yang dibuat berupa aset latar belakang, aset karakter dan aset tombol. Hasil pengujian yang diperoleh dengan cara menyebarkan kuisioner kepada 23 responden didapatkan skor rata-rata yaitu 80. Sesuai dengan ketentuan skala *System Usability Scale (SUS)*, skor 80 termasuk kategori *Grade B* yaitu *Acceptable*. Serta aset yang dibuat diterima dengan baik oleh pengguna dan dapat dijadikan media alternatif sebagai alat pembelajaran mengenai mitigasi bencana alam banjir dan gempa bumi.

Kata Kunci: *Multimedia Development Life Cycle, Mitigasi Bencana Alam, Video Game, Visual Novel, System Usability Scale*