

ABSTRAK

Game edukasi dapat menjadi media alternatif yang efektif dalam meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap mitigasi bencana. Skripsi ini merancang dan mengembangkan game platformer 2D berjudul "The Mitigation of Vins" dengan tema edukasi bencana banjir. Game ini menggabungkan mekanisme pengumpulan item penting dan survival, di mana pemain harus menghindari bahaya, mengumpulkan logistik, dan menjaga kesehatan karakter untuk menyelesaikan setiap level.

Penelitian dilakukan menggunakan metode Waterfall dan pendekatan kuantitatif, dengan evaluasi melalui pre-test dan post-test serta kuesioner kepuasan pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa game ini mampu menyampaikan materi mitigasi secara interaktif dan menarik, serta meningkatkan pemahaman pengguna terhadap tindakan mitigasi banjir. Dengan desain visual sederhana, narasi tematik, dan gameplay yang edukatif, game ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran tambahan yang relevan dan menyenangkan.

Kata kunci: game edukasi, mitigasi bencana, platformer, survival, pengumpulan item, banjir

ABSTRACT

Educational games can be an effective alternative medium for increasing public awareness, especially among young people, about disaster mitigation. This thesis designs and develops a 2D platformer game titled "The Mitigation of Vins", with a flood disaster mitigation theme. The game integrates item collection and survival mechanics, where players must avoid hazards, collect essential supplies, and maintain the character's health to complete each level.

The research uses the Waterfall development method and a quantitative approach, evaluated through pre-tests, post-tests, and user satisfaction questionnaires. The results show that the game effectively delivers disaster mitigation content interactively and engagingly, increasing users' understanding of flood preparedness. With simple visual design, thematic storytelling, and educational gameplay, the game is expected to serve as an enjoyable and relevant supplementary learning tool.

Keywords: *educational game, disaster mitigation, platformer, survival, item collection, flood*