

## **GAME EDUKASI BENCANA BANJIR BERBASIS UNITY**

**Nama** : Moh Baharudin Hidayat  
**NIM** : 111710130  
**Pembimbing I** : Siti Mujilahwati, S.kom., M.Kom  
**Pembimbing II** : Dr. Kemal Farouq M., S.Kom., M.Kom

### **ABSTRAK**

Bencana banjir merupakan salah bencana yang sering terjadi di Indonesia. Pengetahuan tentang bencana sudah seharusnya diberikan kepada masyarakat terutama anak sejak usia dini harus diberi pemahaman yang tepat tentang bagaimana cara menghadapi bencana yang datang secara tidak terduga. Penelitian yang dilakukan antara lain : membangun game edukasi, mengetahui kelayakan game menurut ahli media dan materi mengetahui kualitas game menurut aspek functional, compability, dan usability. Manfaat game edukasi tersebut bagi anak untuk mengetahui bahwa anak dapat mempelajari tentang siaga bencana banjir. Game dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode waterfall. Game edukasi ini bergenre simulasi, dibuat dengan menggunakan Unity Game Engine. Game edukasi diuji validitasnya oleh ahli media dan materi dalam tahap modelling storyline dan storyboard dan pengujian kelayakan aplikasi Penerapan game edukasi dengan menggunakan kuesioner dan melakukan pengamatan pada siswa. Dalam membangun Game Edukasi Kesiapsiagaan Bencana Alam Banjir ada beberapa tahapan yaitu pengumpulan kebutuhan, pembuatan gambar karakter, objek, audio dan game.

**Kata kunci:** Rumah Makan, Aplikasi Kasir, *Bluetooth Printer*, *Forecasting*, UML