

ABSTRAK

Nasution, Mario Andre. “PERANCANGAN *GAME ACTION-ADVENTURE* “*SAVE THE TOOTH!*” SEBAGAI SOLUSI UNTUK MEMBERIKAN WAWASAN TENTANG PERMASALAHAN GIGI BAGI ANAK-ANAK DI USIA 8-12 TAHUN”. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Telkom University.

Rakyat Indonesia memiliki kebiasaan yang buruk dalam kebersihan gigi dan mulut. Permasalahan karies gigi diderita oleh sekitar 52,3 persen dari masyarakat Indonesia. Perancangan ini bertujuan sebagai solusi untuk memberikan pengetahuan tentang permasalahan yang ada pada gigi kepada penggunanya, khususnya pada anak-anak usia 8-12 tahun. Penerapan teori-teori komponen-komponen *game design* digunakan sebagai landasan berpikir dalam merancang elemen-elemen dan unsur yang ada pada perancangan game ini. Dengan menggunakan metode pengumpulan data observasi, wawancara dan studi kepustakaan, data yang didapatkan dianalisis kemudian hasilnya digunakan sebagai kunci dalam perancangan game ini. Sehingga hasil dari perancangan ini akan dibuat kedalam sebuah media utama yaitu berupa *Game design document* yang media pendukungnya adalah hasil dari *game design* itu sendiri, yaitu *Mobile games* yang dapat digunakan pada OS berbasis *Android*. Maka dari itu, dengan adanya *mobile games* yang memberikan wawasan atau pengetahuan tentang permasalahan dalam gigi, pemain khususnya anak-anak usia 8-12 bisa mendapatkan informasi agar mencegah terjadinya permasalahan-permasalahan tersebut untuk kedepannya. Dan juga, Penyampaian informasi yang dikemas kedalam bentuk *game* ini juga tidak menghilangkan unsur *fun* dalam sebuah *game* sehingga mereka tetap tertarik untuk memainkannya sembari menerima pengetahuan secara tidak langsung.

Kata kunci: Gigi, Karies gigi, karang gigi, plak gigi, Game, Action-adventure, anakanak