

ABSTRAK

Sarumpaet, Raynard Jeremia. PERANCANGAN *GAME DESIGN* SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG DEPRESI PADA REMAJA. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Telkom University.

Penulisan dari perancangan game design ini berperan sebagai pendukung dari perancangan *game* yang berjudul “Lost The Wandering Souls” yang melatar belakangi fenomena depresi yang terjadi pada remaja. Berdasarkan globalisasi, perkembangan media dan budaya, dikhawatirkan jika fenomena depresi ini masih kurang dipedulikan dan diremehkan oleh masyarakat sekitar akan dampak bahayanya dari depresi. Karena diketahui bahwa munculnya selalu kasus depresi setiap tahunnya yang menyerang masyarakat, termasuk kalangan remaja yang memiliki umur sekitar 17-22 tahun yang menjadi *target audience* utama bagi penulis. Tujuan perancangan ini adalah untuk merancang sebuah *game design* yang menjadi sebuah panduan untuk merancang sebuah *video game* melalui *game design*. Diharapkan dapat memberikan informasi tentang depresi, serta memberikan solusi kepada para *audience* dalam penanganan depresi melalui media *game*, baik dengan menyampaikan melalui cerita, dan mekanis permainan di mana *audience* bermain dan berperan menjadi seorang yang depresi, dan juga cara menanggulangi depresi pada remaja melalui media *game* kepada para remaja sehingga wawasan mereka menggunakan metode pengumpulan data, analisis, dan dirancang serta divisualisasikan dengan menggunakan beberapa pendekatan teori.

Kata Kunci: Depresi, remaja, *game design*, *video game*, masyarakat, globalisasi