

**PERANCANGAN GAMBAR LATAR *VIDEO GAME SOLACE*
SEBAGAI SARANA MENGATASI GANGGUAN KECEMASAN
DI KALANGAN MAHASISWA BANDUNG**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena kesehatan mental, yang berdasarkan pada survei Riset Kesehatan Dasar (Riskesmas) pada tahun 2018, mengalami kenaikan dalam kasus maupun kesadaran masyarakat sebesar 312% dari tahun 2013. Gangguan kesehatan mental yang umum terjadi dan berkaitan dengan mental, emosional, serta perilaku adalah gangguan kecemasan atau *anxiety disorder*. Penelitian ini berfokus pada lingkungan hidup penyandang gangguan kecemasan, untuk diimplementasikan kepada *video game* yang dapat meringankan gejala gangguan kecemasan. Metode penelitian yang akan dilakukan adalah metode penelitian studi pustaka dengan cara studi dokumentasi, dan metode penelitian naratif dengan cara wawancara, untuk mengetahui riwayat hidup subjek. Sasaran dari produk hasil penelitian ini adalah kelompok masyarakat dengan tingkat probabilitas gangguan mental yang prevalen, yaitu rentang usia 20-24 tahun. Juga, 27% dari jumlah total pemain game di Indonesia ada pada rentang usia 16-24 tahun, maka perancang tentukan bentuk hasil penelitian ini adalah gambar latar *game*; yang memiliki aspek membantu kondisi kesehatan mental khususnya gangguan kecemasan, dan mengemasnya melalui latar belakang yang akurat menggambarkan kenyataan subjek dan status kesehatan mentalnya.

Kata kunci: Gambar latar, Gangguan kecemasan, Kesehatan mental, Permainan video.