

## ABSTRAK

Kesehatan mental merupakan salah satu topik yang penting dibicarakan yang mengalami kenaikan selama tiga tahun terakhir dalam hal kasus maupun kesadaran masyarakat dunia, termasuk Indonesia. Meningkatnya kesadaran mengenai fenomena kesehatan mental di masyarakat ini membuat kesehatan mental menjadi topik yang penting untuk dibahas. Salah satu gangguan mental yang umum ditemukan dalam masyarakat adalah gangguan kecemasan. Titik fokus dari penelitian ini adalah gangguan kecemasan atau dapat dikenal sebagai *anxiety disorder*. Metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian naratif, untuk mengetahui riwayat subjek dalam hidupnya. Penelitian ini akan fokus kepada keadaan kecemasan mereka dan korelasinya pada cara berpakaian mereka. Sasaran dari produk hasil penelitian ini adalah masyarakat dalam jarak usia 20-24 tahun, dengan bentuk hasil penelitian adalah *concept art video game* yang memiliki aspek kesehatan mental, terutama gangguan kecemasan, dirancang untuk meningkatkan kesadaran terhadap gejala yang dialami oleh sang penyandang.