

Abstrak

PERENCANAAN GAME DESIGN DOCUMENT UNTUK GAME MENGENAI *OBSESSIVE COMPULSIVE DISORDER* SEBAGAI MEDIA EDUKASI

**Oleh : Safira Putri Aliza
1601210075**

Kesehatan mental adalah elemen krusial yang seharusnya dipahami dan diketahui oleh publik secara menyeluruh. Sayangnya, terdapat banyak kesalahpahaman yang ada, termasuk anggapan bahwa Obsessive Compulsive Disorder (OCD) sama dengan karakter perfeksionis. Sebenarnya, keduanya memiliki perbedaan yang jelas baik dari segi klinis maupun perilaku. Untuk mengklarifikasi perbedaan ini, penting untuk menggunakan media yang tepat, menarik, dan dapat berkomunikasi dengan baik agar informasi disampaikan dengan cara yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi cara merancang video game sebagai sarana edukasi interaktif yang dapat menyampaikan informasi mengenai perbedaan antara OCD dan perfeksionisme dengan pendekatan yang lebih pribadi dan mendalam. Penelitian ini menerapkan metode campuran dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, kuesioner, dan analisis terhadap karya sejenis. Semua data diolah secara bertahap sampai mencapai batas jenuh. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman karakteristik audiens yang dituju, penggunaan narasi yang menarik, serta perancangan mekanik permainan yang relevan, memegang peranan penting dalam pembuatan game edukatif. Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran, pengetahuan mengenai kesehatan mental di masyarakat. Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran, pengetahuan, berkaitan dengan isu kesehatan mental di masyarakat.

Kata Kunci: Kesehatan Mental, Video game, *Obsessive-Cognitive Behavior*