

ABSTRAK

PERANCANGAN GAME DESIGN DOCUMENT “SMOKEBUSTER” SEBAGAI MEDIA EDUKASI PREVENTIF PENGGUNAAN ROKOK ELEKTRIK BAGI REMAJA

Oleh: Kirani Annisa Anjani

1601213024

Rokok elektrik merupakan temuan yang dapat terbilang baru yang dikenalkan sebagai alternatif “lebih sehat” dari rokok konvensional. Namun semakin maraknya penggunaan rokok elektrik di segala kalangan, fungsi awal sebagai alat terapi cepat tergantikan. Popularitas rokok elektrik di kalangan remaja awal merupakan sesuatu yang mengkhawatirkan, dengan kondisi mereka yang masih dalam pertumbuhan akan sangat rentan terhadap zat adiktif seperti nikotin yang terkandung di dalam rokok elektrik. Faktor yang menunjang popularitas rokok elektrik bagi remaja awal datang dari banyak hal, namun lingkungan sekitar menjadi satu faktor yang dianggap memiliki peran paling besar dalam menyumbang persentase prevalensi penggunaan rokok elektrik bagi remaja awal. Lewat penelitian kualitatif dan kuantitatif, dirancang pendekatan edukatif untuk merespons fenomena ini, *Game Design Document* yang dirancang berdasarkan data, *theory of planned behavior*, dan taksonomi Anderson dan Krathwohl merupakan upaya dalam edukasi preventif yang dilakukan dengan medium video game. Hasil perancangan diharapkan dapat membantu menurunkan prevalensi penggunaan rokok elektrik bagi remaja awal di Kabupaten Bandung.

Kata Kunci: Kesehatan, Media Edukasi, Remaja, Rokok Elektrik, Video Game