

ABSTRAK

PERANCANGAN KARAKTER GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI *OBSESSIVE COMPULSIVE DISORDER (OCD)*

Oleh: Hafiz Gilang Santoso

1601210089

Obsessive Compulsive Disorder (OCD) adalah salah satu jenis gangguan mental yang dapat dialami oleh siapa saja tanpa memandang usia, jenis kelamin, atau latar belakang sosial. Namun demikian, rendahnya tingkat pemahaman masyarakat terhadap OCD menyebabkan kurangnya kesadaran kolektif mengenai gejala serta dampak serius yang mungkin ditimbulkan oleh gangguan ini, baik terhadap individu yang mengalaminya maupun lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yang bersifat informatif sekaligus menarik untuk menjembatani penyampaian informasi tentang OCD kepada masyarakat umum. Penelitian ini bertujuan untuk merancang karakter dalam sebuah game sebagai media alternatif untuk mensosialisasikan pengetahuan mengenai OCD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, survei, serta studi literatur yang relevan. Data yang diperoleh dianalisis hingga mencapai titik jenuh untuk memastikan validitas hasil. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa karakter game dapat dirancang sedemikian rupa agar mampu menjangkau target audiens secara efektif dan berperan sebagai sarana edukatif dalam memperkenalkan serta meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap OCD.

Kata Kunci: Edukasi, Game, Karakter Game, OCD