

ABSTRAK

PERANCANGAN BACKGROUND GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI
OBSESSIVE COMPULSIVE DISORDER

Oleh: Koming Indrayani

1601210191

Gangguan kesehatan mental merupakan hal penting yang harus diperhatikan oleh masyarakat karena dapat mengganggu aktivitas sehari-hari. Salah satu gangguan kesehatan mental yang sering disalahpahami adalah *Obsessive Compulsive Disorder* (OCD). Banyak masyarakat yang masih tidak sadar dan menganggap bahwa OCD merupakan hal yang sama dengan perfeksionis. Ketidaksadaran masyarakat mengenai ini menimbulkan kesalahpahaman oleh masyarakat sampai saat ini. Kurangnya pemahaman masyarakat mengenai kesehatan mental merupakan penyebab hal ini terjadi. Untuk meningkatkan pemahaman dan mengurangi kesalahpahaman masyarakat mengenai OCD, dibutuhkan media yang tepat dan sesuai untuk memberikan edukasi tentang OCD kepada masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana merancang background game sebagai media edukasi OCD kepada masyarakat dan dapat menarik target audiens. Penelitian ini menggunakan metode *mix-method*. Proses pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, kuesioner, observasi, dan studi pustaka. Data-data diolah secara terus menerus hingga data menjadi jenuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman mengenai karakteristik target audience, penggunaan komposisi, warna, perspektif, dan gaya visual yang menarik dalam merancang background untuk video game edukasi perbedaan OCD dengan perfeksionis.

Kata Kunci: background game, gangguan kesehatan mental, OCD.