

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* GAME SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG DEPRESI PADA REMAJA

ABSTRAK

Putra, Raghasyah Rama. 2018. PERANCANGAN *ENVIRONMENT* GAME SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG DEPRESI PADA REMAJA. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Perancangan *environment* ini berperan sebagai pendukung dari game “*Lost: The Wandering Souls*” yang dilatar belakangi oleh fenomena depresi. Fenomena depresi terutama pada remaja sudah banyak terjadi di penjuru dunia, namun banyak orang yang tidak mengetahui informasi dan menganggap remeh dampak depresi ini. Tujuan dari perancangan ini untuk merancang *environment* yang nyata dan tidak nyata (khayalan) dan juga untuk mengaplikasikan perancangan *environment* yang nyata dan tidak nyata (khayalan) dalam bentuk *isometric*. Diharapkan dapat menggambarkan situasi depresi dengan perancangan *environment* melalui media game dan dapat memberikan solusi dengan menyampaikan informasi, baik dengan menyampaikan bagaimana dan seperti apa kondisi para penderita, dan juga cara menanggulangi depresi pada remaja melalui media game kepada para remaja sehingga wawasan mereka mengenai depresi dapat membantu mereka di masa akan yang akan datang. Penulis menggunakan metode pengumpulan data, analisis, dan dirancang serta divisualisasikan dengan menggunakan beberapa pendekatan teori.

Kata kunci : *Environment*, Depresi, Game