

ABSTRAK

Adithama, Maula Ihdalfarhi Auliansyah (2019). Pembuatan Storyboard Dalam Perancangan Animasi 3D Berjudul “Ryan” Tentang Dampak Gaming Disorder. Tugas Akhir. Prodi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom. Bandung.

Bermain *Video Game* merupakan salah satu kegiatan untuk mengisi waktu luang bagi anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, baik dimainkan secara serius ataupun sekedar hiburan saja. Ketika bermain game kita akan merasa terhibur, senang, bahkan dapat menambah pengetahuan karena sebuah game biasanya dibuat dengan memasukan unsur ilmu, pengetahuan, dan fenomena yang ada di dunia seperti peristiwa sejarah. Namun segala sesuatu yang memiliki sisi positif pasti memiliki sisi negatifnya juga ketika tidak digunakan secara tidak benar, dalam video game kasusnya bermain hingga hilangnya control diri dalam diri seseorang di bulan Juni 2018 kemarin WHO (*World Health Organization*) menamakan dengan *Gaming Disorder*. *Gaming Disorder* merupakan merupakan kelainan psikis dimana penderitanya mengalami kecanduan akan suatu game, dengan memprioritaskan bermain game dibandingkan dengan kehidupan nyata dan aktivitas sehari-hari meskipun nanti penderita akan mengalami konsekuensi negatifnya. Konsekuensi negative tersebut salah satunya berdampak pada kesehatan yang menurun pada diri seorang pemain yang isunya baik di luar negeri maupun di Indonesia sudah terdapat beberapa orang yang meninggal akibat adiksi bermain game (*Gaming Disorder*) ini. Berdasarkan hal tersebut perancang akan membuat naskah dan *storyboard* yang nantinya dijadikan dalam bentuk media animasi 3D mengenai hal ini. Dengan menerapkan unsur *story structure* dan *visual literacy* sebagai landasan teori berdasarkan data yang sudah diperoleh dengan metode studi literatur, observasi media, dan wawancara kepada psikolog klinis dan psikolog anak, remaja.

Kata Kunci : *Gaming Disorder*, Kesehatan, Remaja, Naskah dan *Storyboard*