

ABSTRAK

Fulki Hafizh Siandy. 2019. Perancangan karakter animasi 3D Ryan tentang Dampak *Gaming Disorder*. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Game online adalah *game* yang dapat dimainkan didalam suatu jaringan internet pendapat ini sesuai dengan pendapat wikipedia yang mengatakan adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Kecanduan *game* adalah sebuah penyakit yang bernama *Gaming Disorder*, *Gaming Disorder* merupakan kelainan psikis dimana penderitanya mengalami kecanduan akan suatu *game*, dengan memprioritaskan bermain *game* dari pada kehidupan nyata dan aktivitas sehari-hari meskipun nanti penderita akan mengalami konsekuensi negatifnya. Remaja pada umur 15-22 sangat rentang terhadap kecanduan game karena pada masa itu remaja sedang mencari identitas atau jati diri. Oleh karena itu diperlukannya sebuah media informasi yang dapat memvisualisasikan remaja yang kecanduan game. Perancangan karakter animasi 3D ini bertujuan untuk memberitahu remaja mengenai dampak buruk dari *Gaming Disorder*. Metode perancangan yang dilakukan adalah meliputi pengumpulan data (studi pustaka, wawancara dan observasi). Lalu hasil data dianalisis dan akan mendapatkan karakteristik umum dari bentuk wajah remaja, game yang dimainkan, hingga cara berpakaian yang di gunakan oleh remaja yang bermain game, dari hasil tersebut akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan karakter animasi 3D ini. Sehingga remaja akan merasa tertarik terhadap karakter tersebut dan merasa bahwa itu adalah dirinya yang sedang melakukan hal yang sama.

Kata kunci : *Gaming Disorder*, Remaja, Karakter, Animasi 3D