

ABSTRAK

PERANCANGAN PURWARUPA *MOBILE GAME* TENTANG BAHAYA COVID-19 UNTUK REMAJA

Oleh: Athifah Nur'aini

NIM: 1601174275

Pada situasi pandemi COVID-19, pemerintah mengeluarkan peraturan untuk selalu mengikuti protokol kesehatan yang berlaku. Termasuk dengan pemberlakuan *stay at home* dan *work from home*. Namun, masih banyak masyarakat yang melanggar. Di antaranya mengaku mendapat serangan psikis, membutuhkan hiburan, tidak betah diam di rumah, dan sebagainya. Maka dari itu, untuk pengumpulan data akan dilakukan dengan studi pustaka, dokumentasi, wawancara narasumber yang terdiri lima orang, dan kuesioner yang terkumpul sebanyak 107 responden yang berusia 17-25 tahun. Pada metode analisis dilakukan dengan matriks perbandingan, visual, dan SWOT. Hasil yang dicapai dalam perancangan ini berupa media interaktif dalam bentuk game *smartphone* untuk dijadikan alternatif hiburan dan pengingat bagi masyarakat Indonesia khususnya remaja.

Kata kunci: *game*, remaja, covid-19, *mobile*