

ABSTRAK

Luasnya informasi di media sosial yang bisa dijangkau oleh kalangan muda maupun tua, terdapat beberapa informasi yang menyesatkan (hoaks) dan masih rendahnya literasi masyarakat sehingga dapat menyebabkan seseorang mudah untuk terserang berita palsu. Bagaimana penulis sebagai perancang *game* mengedukasi masyarakat tentang bahayanya hoaks dan meningkatkan kewaspadaan terhadap bahayanya hoaks melalui media gim karena sekarang gim sangat disukai oleh kalangan muda maupun tua. Gim sendiri membutuhkan sebuah konsep. *Game design document* berperan sebagai dokumentasi pembuatan *game* dari tahap praproduksi sampai dengan pasca produksi, Gim yang akan dirancang memiliki cerita yang bertema tentang hoaks. Untuk tercapainya *Game Design Document* yang sesuai dengan tema yang akan digarap, dibutuhkan pengumpulan data dengan metode kombinasi Metode yang perancang akan gunakan adalah metode kombinasi, metode ini menggabungkan metode kualitatif dengan menggunakan dua pengumpulan data yaitu studi pustaka dan wawancara. Dalam pengumpulan data untuk menambah pengetahuan pada fenomena dan karya yang akan digarap dikombinasikan dengan metode kuantitatif dengan menggunakan pengumpulan data yaitu kuisioner. Pengumpulan data kuisioner ini untuk menganalisa khalayak sasaran. Melalui *game design document* ini *game* yang akan digarap akan menampilkan bagaimana bahaya hingga dampak yang disebabkan oleh hoaks

Keyword: Game Design Document, Hoaks, Informasi, Media Sosial