

## ABSTRAK

*Gaming Disorder* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi yaitu perilaku bermain *game* yang ditandai oleh gangguan kontrol saat bermain. Seperti yang sampai saat ini masih terjadi, dunia sedang dilanda oleh pandemi Covid-19. Ekonomi di negara Indonesia menjadi sangat menurun, seluruh pembelajaran dan pekerjaan juga semua dilakukan dari dalam rumah dikarenakan hal itu orang - orang jadi merasa tertekan dan jenuh karena lamanya berdiam diri dirumah tidak dapat bertemu dengan teman – teman dan rekan kerja mereka, masyarakat mulai mencoba hal baru yang bisa dilakukan untuk menghilangkan kejenuhan akibat lamanya berdiam diri di dalam rumah, salah satunya bermain *game online*, di PC, *Console*, maupun seluler, Untuk melawan peningkatan kecanduan ini organisasi kesehatan di dunia sampai menetapkan bahwa hal ini merupakan gangguan mental yang dialami manusia, pemerintahan menyediakan fasilitas untuk rehabilitasi bagi anak - anak dan orang dewasa. Namun penyakit kecanduan permainan ini belum banyak masyarakat mengetahuinya, sehingga banyak masyarakat yang menyepelekan gangguan mental ini. Oleh karena itu penulis ingin membuat *motion graphic* yang memuat informasi mengenai peningkatan gaming disorder di masa pandemi. Motion graphic ini dapat memberikan pengetahuan dan juga menginformasikan kepada masyarakat yang belum mengetahui apa itu gaming disorder. Metode yang dilakukan adalah pengumpulan data (wawancara, observasi, dan kuesioner) setelah itu disusul dengan melakukan Analisa kualitatif dan Kuantitatif

**Kata kunci :** *Game*, Remaja, Teknologi, Perilaku, *Motion Graphic*