

ABSTRAK

Kurangnya penyaringan informasi pada tingginya penggunaan media sosial dengan literasi digital yang rendah pada masyarakat, menyebabkan informasi yang bersifat palsu (*hoaks*) muncul menciptakan kebingungan yang dapat merambat menjadi sesuatu yang lebih besar. Oleh karena itu dibutuhkan perancangan yang dapat meningkatkan kewaspadaan masyarakat terhadap bahaya hoaks di media sosial serta cara menghindarinya. Dalam penyampaian, digunakan media *game* yang populer dikalangan masyarakat baik muda ataupun tua, aspek *game* seperti visual khususnya *concept art* yang berfokus pada desain karakter, selain menjadi daya tarik tersendiri, dapat membantu menyampaikan kepada audiens tentang urgensi tentang bahaya dan solusi menghindari hoaks. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif berupa observasi dan wawancara yang dibantu dengan kajian literatur yang dapat membantu dalam merancang desain karakter bagi *game*. Melalui karya desain karakter ini, pemain dan audiens khususnya remaja sebagai masa depan bangsa dapat terinspirasi dari visual dan karakter ini yang memiliki sifat yang patut dicontoh dalam menghadapi hoaks. Kata Kunci : *concept art*, desain karakter, hoaks, remaja