

## ABSTRAK

Perkembangan industri *game* telah mengalami peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Gambaran perkembangan industri *game* salah satunya munculnya sebuah E-sport atau *electronic sport*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain karakter yang berfungsi sebagai alat edukasi dan kampanye untuk meningkatkan kesadaran tentang bahaya *trash talking* pada game kompetitif. Studi pustaka, dan observasi ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana karakteristik, dari karakter itu yang digambarkan dari representasi perilaku *trash talking* dalam media tersebut yang kemudian akan dianalisis dan dijadikan pedoman dalam perancangan karakter dalam penelitian ini. Adanya pembuatan desain karakter ini bertujuan untuk memberikan gambaran perilaku pemain yang berperilaku *trash talking* pada game kompetitif untuk media meningkatkan kesadaran akan perilaku tersebut agar tidak semakin membudaya pada ruang lingkup game kompetitif. Fenomena perilaku *trash talking* di dalam game kompetitif bukan hal yang asing lagi bagi para pemain game di Indonesia.