

## ABSTRAK

### Perancangan *Visual journaling* sebagai Media Edukasi dari Dampak *Game online* pada Remaja di Banyumas

Oleh

Muhammad Dzikry Syahru Ramadhan

21105040

Kecanduan *game online* adalah masalah mental dan sosial yang saat ini sering di alami oleh kalangan remaja, akibat dari waktu bermain yang berlebihan sehingga menyebabkan dampak pada kesehatan fisik, mental, dan masalah sosial. di Banyumas, edukasi terkait dampak *game online* masih jarang dilakukan dan belum ada media yang dimiliki oleh Dinas Kesehatan Kabupaten Banyumas untuk menangani masalah kecanduan *game online*. Oleh karena itu media Buku Level up dirancang sebagai media yang bersifat interaktif dan bisa menarik bagi remaja. Penelitian ini bertujuan merancang *visual journaling* "Level Up" sebagai media edukasi yang membantu remaja mengurangi kecanduan *game online* dan membentuk kebiasaan produktif. Metode yang digunakan meliputi studi literatur, observasi, dan wawancara dengan psikolog, serta pendekatan desain visual dengan elemen *RPG* dan aktivitas *journaling* selama 21 hari. Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan dalam penelitian ini, diharapkan media *Journaling* yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan kesadaran diri remaja terhadap penggunaan *game* dan mendorong perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

**Kata Kunci:** *Visual journaling*, remaja, kecanduan *game*, edukasi, desain komunikasi, refleksi diri.