

ABSTRAK
PERANCANGAN DESAIN KARAKTER GAME “SMOKEBUSTER”
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PREVENTIF PENGGUNAAN ROKOK
ELEKTRIK BAGI REMAJA

Oleh : Nazhan Hashin Alghifary

1601213053

Rokok elektrik, atau yang juga sering disebut sebagai vape menurut definisi dari *Centers for Disease Control and Prevention* (CDC) mengacu kepada perangkat bertenaga baterai yang bekerja dengan memanaskan cairan dan menghasilkan aerosol. Rokok elektrik awalnya populer penggunaannya karena dianggap menjadi alternatif “lebih sehat” dari rokok konvensional. Namun, semakin marak penggunaannya di setiap kalangan, fungsinya menjadi bergeser. Regulasi lemah dari pemerintah mengenai rokok elektrik dan sifat pemasarannya yang predatoris terhadap anak dibawah umur menyebabkan banyak dari mereka yang ikut mencoba dan memulai merokok dari umur yang sangat muda. Maka dari itu perlu ada perancangan media edukasi yang bertujuan untuk mencegah berkembangnya fenomena ini.. Penelitian ini dilakukan untuk memahami bagaimana merancang Game sebagai Media Edukasi Preventif Penggunaan Rokok Elektrik bagi Anak remaja. Proses pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumen, kuesioner, dan wawancara. Kesimpulan dari perancangan ini adalah terdapat peningkatan dalam pemahaman remaja terkait penggunaan rokok elektrik semenjak usia dini lewat media edukasi berbentuk video game.

Kata Kunci: Kesehatan, Rokok Elektrik, Media Edukasi, Remaja, Video Game