

ABSTRAK

PERENCANAAN USER INTERFACE USER EXPERIENCE UNTUK GAME MENGENAI *OBSESSIVE COMPULSIVE DISORDER* SEBAGAI MEDIA EDUKASI

**Oleh : Fathiya Nur Andiena
1601210195**

Kesehatan mental merupakan salah satu hal penting untuk dijaga oleh manusia karena mempengaruhi bagaimana seseorang berpikir dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, namun kesehatan mental masih sering diabaikan. Salah satu gangguan mental yang bisa muncul akibat terabaikannya kesehatan mental adalah *Obsessive-Compulsive Disorder* (OCD). Meskipun banyak orang sudah mengetahui apa itu OCD, sebagian besar dari mereka masih memiliki kesalahpahaman mengenai apa itu OCD dan disamakan dengan perfeksionis. Untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat dan meluruskan kesalahpahaman yang ada, dibutuhkan media yang dapat membantu mengedukasikan masyarakat. Perancangan ini dilakukan untuk memahami bagaimana merancang sebuah User Interface (UI) dan User Experience (UX) game sebagai media edukasi mengenai OCD. Penelitian menggunakan metode *mixed method* yaitu menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Data-data dianalisis dengan menggunakan analisis data wawancara, analisis data kuesioner dan analisis visual. Data yang diperoleh akan diolah sebagai pertimbangan dalam merancang. Perancangan ini diharapkan dapat membantu menavigasi game dengan UI/UX yang mudah dipahami dan jelas.

Kata Kunci: OCD, Perfeksionis, Game, UI, UX