

LAPORAN SKRIPSI

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK MEMBANTU
MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA**



FIONA SETIAWAN

19.L1.0064

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR & DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2023

LAPORAN SKRIPSI

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK MEMBANTU MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Desain



FIONA SETIAWAN

19.L1.0064

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR & DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2023

ABSTRAK

Saat ini, Game sudah menjamur dan sulit rasanya untuk tidak menemukan game dalam kehidupan kita. Meski begitu, dengan adanya kemudahan dalam mengakses game online, banyak pula remaja yang menjadi candu dan lalai akan kehidupannya. Dalam penelitian Perancangan Desain Karakter untuk Membantu Mengurangi Kecanduan Game Online pada Remaja ini, akan membahas bagaimana merancang karakter yang dapat menjadi sosok dalam kehidupan remaja yang kecanduan game online untuk mengurangi konsumsi bermain game.

Kata kunci : Game online, Karakter, Kecanduan, Remaja.

ABSTRACT

Currently, games have proliferated, and it is difficult not to come across games in our lives. Nevertheless, with the ease of accessing online games, many teenagers have become addicted and neglectful of their lives. This research on Character Design to Help Reduce Online Game Addiction in Teenagers, will discuss how to design characters that can serve as figures in the lives of teenagers addicted to online games to reduce their game consumption.

Keywords: Online games, Characters, Addiction, Teenagers.