

ABSTRAK

Angelica (625130049)

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF MENGENAI GANGGUAN KECEMASAN

Kecemasan merupakan hal yang normal dirasakan manusia pada umumnya. Berbeda dari gangguan kecemasan yang merupakan kecemasan secara berlebihan dan berdampak buruk bagi kehidupan. Namun banyak orang yang belum memahami perbedaan kecemasan normal dengan gangguan kecemasan, yang bahkan mengakibatkan banyak orang yang tidak tahu jika mereka mengalami gangguan kecemasan. Selain itu, remaja merupakan salah satu pengidap gangguan mental tertinggi saat ini dikarenakan banyaknya tuntutan yang diberikan pada masa itu.

Dengan menggunakan pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dengan psikolog, penyebaran kuesioner secara online kepada target audiens dan studi pustaka dalam beberapa buku, penulis merancang sebuah buku *gamebook* yang dapat menjawab pertanyaan mengenai gangguan kecemasan apa yang sedang dihadapi pembaca dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar diri mereka dan apa yang mereka rasakan yang diambil dari sumber terpercaya, yang secara tidak langsung juga membuat pembaca lebih memahami diri mereka lebih lagi.

Kata kunci : *gamebook*, gangguan kecemasan, psikologi