

## ABSTRAK

Perkembangan pesat penggunaan internet di kalangan remaja menghadirkan tantangan baru, terutama terkait paparan konten yang tidak sesuai usia seperti pornografi, hoaks, kekerasan digital, serta kecenderungan kecanduan media sosial. Minimnya literasi digital dan kurangnya media edukatif yang menarik bagi remaja mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran alternatif yang mampu meningkatkan kesadaran dan kemampuan remaja dalam menghadapi risiko digital. Penelitian ini bertujuan untuk merancang board game edukatif bertajuk pengaruh buruk konten internet bagi remaja di Bandung, yang mengintegrasikan aspek literasi digital ke dalam pengalaman bermain yang interaktif dan menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode studi analisis, deskriptif dengan pendekatan perancangan media berbasis *game-based learning*. Proses pengembangan meliputi identifikasi kebutuhan pengguna, perancangan narasi, mekanika, estetika, dan pengujian media. Target audiens dalam pengembangan media ini adalah remaja usia 13–17 tahun di lingkungan sekolah dan komunitas di Kota Bandung. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa perancangan board game mampu meningkatkan kesadaran remaja terhadap dampak negatif konten internet, membantu mereka mengembangkan kemampuan dalam menyaring informasi, serta mendorong pengelolaan waktu yang lebih bijak dalam penggunaan internet. Visual yang atraktif, mekanika permainan yang strategis, serta pendekatan edukasi yang tidak menggurui membuat media ini efektif dalam memfasilitasi pembelajaran yang relevan dan diminati oleh remaja. Board game yang dirancang juga berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang mampu merangsang keterlibatan aktif dan membangun perilaku digital yang lebih sehat di kalangan remaja.

**Kata kunci:** Board Game, Literasi Digital, Konten Internet, Remaja.