

## **ABSTRAK**

Perancangan tugas akhir ini dilatar belakangi oleh pentingnya pemberian edukasi mengenai bahaya pornografi yang ditujukan untuk remaja usia 11-13 tahun. Pentingnya pemberian edukasi mengenai bahaya pornografi berlandaskan atas fenomena kejahatan seksual yang dilakukan oleh anak di bawah umur yang sekarang ini banyak diliput media-media Indonesia. Keseluruhan kasus yang terjadi diakibatkan oleh seringnya menonton pornografi akibat kurangnya pengawasan orang tua dan kemudahan akses internet atas kepemilikan gadget pribadi yang tidak diawasi. Board game ini menjadi sebuah solusi dalam proses pembelajaran yang rekreatif juga interaktif dengan bahasan yang cukup tabu yaitu pornografi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai resiko yang terjadi jika terpapar pornografi.

kata kunci : Board Game, Bahaya Pornografi, Permainan, Edukasi, Kampanye.