

INTISARI

Penelitian ini membahas pengembangan *game* edukatif berbasis *Interactive Story* sebagai strategi pencegahan judi *online* pada remaja dengan pendekatan *Design Thinking*. Judi *online* semakin marak di kalangan remaja karena aksesibilitas teknologi digital, yang berisiko menimbulkan dampak finansial dan psikologis. Oleh karena itu, diperlukan media edukatif yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan kesadaran remaja akan bahaya perjudian *online*. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahapan: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. *Game* yang dikembangkan berjudul *Dream Eater*, yang mengajak pemain untuk mengalami konsekuensi perjudian *online* melalui alur cerita interaktif dengan berbagai pilihan yang menentukan akhir permainan. Pengujian dilakukan menggunakan *pre-test* dan *post-test* kepada remaja usia 13-21 tahun serta validasi dari pakar akademik dan desain interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* ini efektif dalam meningkatkan pemahaman remaja terhadap bahaya judi *online*, dengan peningkatan skor *post-test* yang signifikan dibandingkan *pre-test*. Dengan demikian, *game* berbasis *Interactive Story* dapat menjadi solusi edukasi inovatif dalam menangani masalah perjudian *online* di kalangan remaja.

Kata kunci: *Interactive Story*, *Game* Edukasi, Pencegahan Judi *Online*, Remaja, *Design Thinking*, *Unity*, *Pre-test & Post-test*, Narasi Interaktif, Kesadaran Risiko.

ABSTRACT

Online gambling has rapidly increased among teenagers due to the accessibility of digital technology, posing financial and psychological risks. This study aims to develop an Interactive Story-based educational game as a strategy to prevent online gambling among teenagers using the Design Thinking approach. The research follows the five stages of Design Thinking: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The game, Dream Eater, immerses players in an interactive narrative where choices determine different outcomes, emphasizing the consequences of online gambling. The game was tested on teenagers aged 13-21 using pre-test and post-test assessments and validated by academic and interactive design experts. The results indicate a significant improvement in teenagers' understanding of the dangers of online gambling, as shown by increased post-test scores. This study concludes that Interactive Story-based games can serve as an innovative educational tool to raise awareness and prevent online gambling among young individuals.

Keywords: Interactive Story, Educational Game, Online Gambling Prevention, Teenagers, Design Thinking, Unity, Pre-test & Post-test, Academic Validation, Interactive Narrative, Risk Awareness.