

ABSTRAK

Tindak pidana korupsi kini tengah merajalela di Indonesia. Berbagai macam media telah mengungkapkan kebusukan- kebusukan yang telah terjadi di dalam pemerintahan Indonesia. Korupsi di Indonesia sepertinya susah untuk diberantas dan masih dalam tahap yang memprihatinkan. Bahkan generasi muda telah melakukan tindak pidana korupsi. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran untuk remaja agar mereka mengetahui sikap- sikap anti korupsi. Dikarenakan media pendidikan anti korupsi yang menarik masih sedikit, penulis bertujuan untuk membuat *card game* sebagai media pendidikan anti korupsi. Perancangan pada *card game* mengadaptasi dari karya sastra “*Shui Hu Zhuan*” dikarenakan karakter dalam karya tersebut memiliki banyak nilai- nilai positif yang bisa menginspirasi generasi muda. Proses pengumpulan data pada perancangan *card game* menggunakan metode kualitatif yaitu studi pustaka, wawancara dan observasi. Dengan adanya perancangan *card game* ini diharapkan dapat menjadi media pendidikan anti korupsi yang menarik dan menyenangkan bagi generasi muda.

Kata Kunci : Korupsi, Media Pendidikan, *Card Game*, Karya sastra