

## ABSTRAK

Korupsi menjadi sebuah kata yang paling sering kita dengar saat ini lewat berita di televisi, surat kabar, bahkan melalui pembicaraan orang di sekitar kita. Permasalahan korupsi yang akut, dan penyelesaiannya yang tak kunjung menemukan titik terang, menjadikan masalah tersendiri bagi masa depan bangsa Indonesia. Korupsi sepertinya tak kunjung habis dari bangsa ini. Hal ini menjadikan sebuah pandangan baru terhadap penanganan korupsi. Penanaman perilaku anti korupsi sejak remaja menjadi solusi paling berpeluang dalam permasalahan korupsi. Generasi remaja merupakan pondasi keberhasilan sebuah pembangunan. Jika generasi mudanya baik, maka akan terbawa terus hingga mereka menjadi penerus pemimpin bangsa. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah mengatasi salah satu masalah sulitnya pencegahan korupsi di Indonesia, khususnya di kalangan remaja dengan memberikan informasi tentang contoh perilaku korupsi dan mengajak remaja untuk melawan korupsi. Dalam merancang media kampanye anti korupsi ini sebelumnya dilakukan pengumpulan data dengan metode studi pustaka dan kuesioner. Kemudian data yang terkumpul dianalisis dengan analisis SWOT untuk menentukan strategi perancangan. Dari hasil analisis tersebut media yang diperlukan sebagai upaya pencegahan perilaku korupsi dan mengajak remaja melawan korupsi yaitu media kampanye anti korupsi dalam bentuk *game* interaktif.

Kata Kunci : Korupsi, Kampanye, *Game*, Remaja

## **ABSTRACT**

*Corruption became a word that most often we hear today through the news on television, newspapers, and even through conversations around us. The acute problem of corruption, and the solution that will not find a bright spot, it will be a big problem for the future of Indonesia. Corruption seems to never run out of this country. It makes a new view on the handling of corruption. Make anti-corruption behavior as a teenager became the most likely solution in the problem of corruption. Generation of teenagers is the foundation of the success of a development. If young people are good, then it will continue to carry over until they become the successor of the nation's leaders. Therefore, the purpose of this study is to overcome one of the difficult problems of prevention of corruption in Indonesia, particularly among adolescents by providing information about instances of corruption and invite teens to fight corruption. In designing a media campaign against corruption was previously done with the data collection methods by questionnaire and study of literature. Then the data were analyzed with a SWOT analysis to determine design strategy. From the analysis, media required for prevention of corruption and fight against corruption for teens is against corruption campaign media in the form of interactive game.*

*Keywords : Corruption, Campaign, Game, Teens*