

PERANCANGAN *CARD GAME* CERITA RAKYAT DARI 33 PROVINSI DI  
INDONESIA UNTUK REMAJA PERKOTAAN

Oleh

Dimas Teguh Hernanda

**ABSTRAK**

Globalisasi yang ditandai dengan masuknya budaya dari luar dapat menyebabkan pengikisan adat budaya suatu negara. Dengan perkembangan ini, negara Indonesia mulai mengalami perubahan sikap yang bertentangan dengan kebudayaan Indonesia. Dampak budaya luar ini mulai menjadi masalah di Indonesia, karena batasan-batasan budaya Indonesia yang tidak bisa begitu saja di satukan dengan budaya luar. Budaya Indonesia mempunyai keanekaragaman, salah satunya cerita rakyat Indonesia. Cerita rakyat Indonesia saat ini kurang diminati oleh kaum remaja perkotaan, karena dianggap kurang menarik. Pada umumnya remaja sekarang lebih mengenal cerita-cerita yang berasal dari mancanegara, karena dianggap lebih kekinian dan *modern*. Kondisi ini sedikit demi sedikit mulai mengikis cerita-cerita rakyat yang ada di Indonesia. Jika keadaan ini terus berlanjut, selain cerita rakyat Indonesia yang mulai tersisihkan, nilai adat budaya di Indonesia juga akan ikut luntur. Metode yang digunakan adalah wawancara kepada pihak pendukung *card game*, observasi target khalayak dan perilakunya, kuesioner untuk menjawab respon dari khalayak, dan studi pustaka untuk referensi buku dalam panduan pembuatan *card game*. *Card game* LeON menjadi hasil untuk menyelesaikan masalah dalam ketidak tertarikan remaja perkotaan dengan cerita rakyat Indonesia. Dengan adanya *card game* LeON ini diharapkan dapat memberitahukan dan mengingatkan akan cerita-cerita rakyat di Indonesia, dan tetap melestarikan adat budaya Indonesia dengan mudah dan menyenangkan. Manfaat yang di dapat dari *card game* LeON selain mengenal banyak karakter dari cerita rakyat berbagai provinsi di Indonesia, remaja perkotaan juga dapat berinteraksi langsung dalam bermain *card game* LeON.

Kata kunci: *cardgame*, cerita rakyat, Indonesia, LeON.