

ABSTRAK

Di Indonesia, pendidikan anti-korupsi diwajibkan di semua tingkatan sekolah, baik bentuknya pembelajaran tematik, pelajaran sekolah, sosialisasi atau seminar, hingga kini masuk ke kurikulum pendidikan. Tujuan pendidikan selain mencerdaskan bangsa, juga untuk mengembangkan kemampuan diri dan mengatur perilaku seseorang. Namun jumlah korupsi di Indonesia sangat mengkhawatirkan dan kurang disadari masyarakat. Korupsi dapat mengancam moralitas bangsa dan bisa berdampak pada kesenjangan. Dibandingkan pembelajaran yang konservatif, mulai adanya beberapa inovasi yang memanfaatkan media yang lebih interaktif, seperti *board game*, yang digencarkan KPK sejak 2017. Penulis menggunakan metode kualitatif seperti observasi, wawancara dan berbagai data pendukung lainnya. Pertimbangan selama mendesain akan mengikuti hasil data analisis matriks, yang nanti diubah menjadi konsep desainnya. Tidak hanya itu, kuesioner dan pendapat responden juga akan digunakan untuk melihat pendapat berbagai pihak dan mencari solusi untuk dipertimbangkan. Melalui *board game*, penulis mengkonsepkan materi Tipikor menjadi permainan edukasi yang memudahkan untuk menyerap materi dan memahami tindakan korupsi. Dengan *board game*, pemain mendapat gambaran pada bentuk-bentuk perbuatan korupsi. Perancangan ini bertujuan untuk mengkampanyekan nilai-nilai anti korupsi, mempersiapkan generasi yang sadar pada bahaya-nya, dan menciptakan media pembelajaran bagi para pengajar dan orang tua. Dengan *board game*, ini menjadi salah satu cara penulis sebagai desain grafis untuk mendukung generasi muda anti-korupsi.

Kata Kunci : *Board game*, Pendidikan Anti Korupsi, Remaja.