

ABSTRAK

Sekarang ini masyarakat Indonesia, khususnya remaja dewasa di ibukota sangat berketergantungan kepada internet mengakibatkan kecanduan dan kurangnya interaksi sosial secara langsung. Hal ini menyebabkan banyak permasalahan. Salah satu efek yang memprihatinkan adalah tergesernya peran budaya lokal oleh budaya luar. Maka dari itu, penulis mengajukan subjek yang dikemas dalam bentuk board game bertema cerita rakyat sebagai media pengenalan budaya untuk meningkatkan kembali antusiasme remaja kepada sosialisasi tanpa teknologi dan melibatkan generasi muda untuk lebih mencintai kebudayaan lokal.