

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keanekaragaman budaya, salah satunya yaitu kebudayaan Betawi. Sebagai kebudayaan yang berasal dari ibukota Jakarta ini merupakan salah satu kebudayaan besar di Indonesia. Kebudayaan Betawi merupakan kebudayaan yang berasal dari Jakarta. Salah satu contoh kebudayaan Betawi yaitu pantun. Pantun merupakan sarana hiburan yang edukatif yang syarat akan nilai positif. Namun akibat dari globalisasi, banyak remaja yang mencari hiburan dengan bermain *video game*, padahal banyaknya konten *video game* yang berisikan hal negatif seperti kekerasan, konten dewasa, tindakan kriminal, dan hanya sedikit *video game* yang mengandung muatan budaya lokal. Akibatnya, banyak remaja yang berperilaku menyimpang dan lupa dengan budayanya sendiri, termasuk budaya Betawi. Maka dari itu, dibutuhkan suatu media edukasi budaya Betawi yang tidak hanya edukatif, namun juga menarik, dan bisa dinikmati sebagai hiburan untuk remaja. Untuk merancang media tersebut penulis melakukan proses observasi, wawancara mencari sumber data, analisa data SWOT dan studi pustaka. Hasilnya, Media permainan kartu pantun Betawi dinilai cocok untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan memanfaatkan media yang menghibur, maka remaja dapat dengan mudah mempelajari budaya Betawi. Sehingga diharapkan anak dapat memahami pantun Betawi dan dapat ikut melestarikan budaya Betawi.

Kata Kunci: Permainan Kartu, Edukasi, Pantun Betawi, Remaja