

BOARD GAME RAYA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BUDAYA DAERAH UNTUK ANAK USIA 8 SAMPAI 12 TAHUN

Gayatri Destyarini
41917110012

ABSTRAKSI

Indonesia adalah negara yang sangat kaya, mulai dari sumber daya manusia (SDM), Sumber daya Alam (SDA), dan terutama dari segi kebudayaan. Terbukti Indonesia memiliki keanekaragaman budaya lokal dari Sabang sampai Merauke, mulai dari busana tradisional daerah, seni tari, kuliner, senjata, dan rumah adat. Oleh sebab itu, kekayaan kebudayaan kita sendiri harus tetap diperkenalkan kepada generasi penerus bangsa, contohnya melalui pentas seni, lomba kesenian, kuis mengenai kebudayaan, mainan dan *games* dengan tema budaya, serta hal menarik lainnya yang dapat memberikan semangat bagi mereka yang sedang mempelajarinya. Rasa bangga dan kepedulian dalam mengenal budaya sendiri kurang tertanam pada generasi muda Indonesia saat ini karena kurangnya informasi mengenai kekayaan yang dimiliki Bangsa Indonesia. Maka diperlukannya media yang dapat memberikan semangat bagi para generasi muda dalam belajar mengenal kebudayaan daerah Indonesia yaitu melalui sebuah permainan. Melalui permainan ini nantinya diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang bermanfaat seperti mengenalkan budaya daerah Indonesia dari ragam busana tradisional daerah dalam aktivitas permainan.

Kata Kunci: Permainan, Permainan Papan, Budaya, Bermain

BOARD GAME RAYA AS MEDIA LEARNING LOCAL CULTURE FOR CHILDREN AGES 8 TO 12 YEARS

Gayatri Destyarini
41917110012

ABSTRACT

Indonesia is a very rich country, starting from human resources (HR), natural resources (SDA), and especially in terms of culture. It is proven that Indonesia has a diversity of local cultures from Sabang to Merauke, ranging from traditional regional clothing, dance, culinary arts, weapons, and traditional houses. Therefore, our own cultural wealth must be introduced to the next generation, for example through art performances, art competitions, quizzes on culture, toys and games with cultural themes, as well as other interesting things that can inspire those who are studying it. The sense of pride and concern in knowing one's own culture is less embedded in the younger generation of Indonesia today because of the lack of information about the wealth of the Indonesian nation. So the need for media that can provide enthusiasm for the younger generation in learning about Indonesian regional culture, namely through a game. Through this game, it is hoped that it will provide useful knowledge such as introducing Indonesian regional culture from a variety of traditional regional clothing in game activities.

Keywords: Game, Board Game, Culture, Play

UNIVERSITAS
MERCU BUANA