

## **ABSTRACT**

*Designing furniture adopting the Egrang has a purpose to revive the traditional games of Indonesia that has been abandoned since eroded by modernization. The design of this furniture is not only meet the functional aspect but rather the approach that this product be aesthetically beautiful work.*

*The work is the design of the desk that contains the value of local knowledge as one of the game lifted the traditional Indonesian Egrang. By creating a desk that raised the Indonesian traditional game expected to participate and preserve one of the cultural heritage of Indonesia.*

*In addition, it is expected that people will retrieve the traditional game when looking at the desk causing a desire to play or just to remember that this traditional games does not just disappear. Because the traditional game is one of Indonesian culture we should preserve.*

*Keywords : Traditional Toy, Egrang, Inovation.*

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## ABSTRAK

Merancang furnitur mengadopsi Egrang memiliki tujuan untuk menghidupkan kembali permainan tradisional Indonesia yang telah ditinggalkan sejak terkikis oleh modernisasi. Desain furnitur ini tidak hanya memenuhi aspek fungsional melainkan juga pendekatan bahwa produk ini juga indah secara estetika.

Pekerjaan adalah desain meja yang berisi nilai kearifan lokal sebagai salah satu permainan mengangkat Egrang tradisional Indonesia. Dengan membuat meja yang mengangkat permainan tradisional Indonesia diharapkan untuk berpartisipasi dan melestarikan salah satu warisan budaya Indonesia.

Selain itu, diharapkan orang akan mengambil permainan tradisional ketika melihat di meja menyebabkan keinginan untuk bermain atau hanya ingat bahwa tradisional game ini tidak hilang begitu saja. Karena permainan tradisional merupakan salah satu budaya Indonesia yang harus kita lestarikan.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Egrang, Inovasi.