



## ABSTRAK

Kabupaten Garut mempunyai potensi permainan tradisional permainan tradisional memiliki berbagai macam daya tarik. Perencanaan Implementasi Permainan Tradisional bertujuan untuk (1) mengetahui karakteristik, (2) persepsi dan (3) preferensi responden. Metode yang dilakukan untuk mengerjakan tugas akhir ini dengan cara penyebaran kuesioner dengan tekni *Random Sampling*, Wawancara dengan teknik *Snowball Sampling*, dan Studi Literatur. Analisis yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah analisis kualitatif untuk mendeskripsikan sumberdaya permainan tradisional dan kuantitatif menggunakan skala likert 1-5 dengan indikator penilaian Avenzora (2008).

Sumberdaya permainan tradisional terdiri dari 13 jenis permainan yang terdapat di Kabupaten Garut. Sebagian besar karakteristik berjenis kelamin perempuan, berprofesi sebagai wirausaha, dan tinggal di Kabupaten Garut sudah lebih dari 10 tahun. Sebagian besar masyarakat Kabupaten Garut setuju dengan adanya perencanaan implementasi permainan tradisional karena masyarakat sangat antusias untuk mengikuti kegiatan implementasi permainan. Program implementasi permainan tradisional dirancang dengan membuat itinerary program rekreasi permainan yaitu didalamnya terdapat permainan Oray-orayan, Sondah, Ucing Nagog, Perepet Jengkol, Bekel dan Congklak yang diimplementasikan oleh anak-anak sekolah dasar dengan waktu bermain 60-120 menit. *Output* program rekreasi permainan tradisional tersebut berjudul "KABARULEM" (Kaulinan Barudak Lembur). Program rekreasi tersebut dilaksanakan di lingkungan sekitar tempat tinggal masyarakat sekitar Tarogong Kidul Kabupaten Garut Jawa Barat memiliki *output* berupa video implementasi permainan tradisional dan booklet sebagai sarana untuk mengetahui panduan cara bermain permainan tradisional.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional Garut, Implementasi Permainan

## ABSTRACT

*Garut Regency has the potential for traditional games. Traditional games have various kinds of attractions. Traditional Game Implementation Planning aims to (1) determine the characteristics, (2) perceptions and (3) preferences of respondents. The method used to do this final project is by distributing questionnaires with the Random Sampling technique, interviews with the Snowball Sampling technique, and Literature Study. The analysis used in this final project is a qualitative analysis to describe traditional and quantitative game resources using a Likert scale of 1-5 with Avenzora (2008) assessment indicators.*

*Traditional game resources consist of 13 types of games found in Garut Regency. Most of the characteristics are female, work as entrepreneurs, and have lived in Garut Regency for more than 10 years. Most of the people of Garut Regency agree with the planning for the implementation of traditional games because the*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

*community is very enthusiastic about participating in the implementation of the game. The traditional game implementation program is designed by creating a game recreation program that includes Oray-orayan, Sondah, Ucing Nagog, Perepet Jengkol, Bekel and Congklak games which are implemented by elementary school children with a playing time of 60-120 minutes. The output of the traditional recreation program is entitled KABARULEM (Kaulinan Barudak Lembur). The recreation program was carried out in the neighborhood where the community lives around Tarogong Kidul, Garut Regency, West Java.*

**Keywords: Garut Traditional Game, Game Implementation**



**Sekolah Vokasi**  
College of Vocational Studies