

ABSTRAK

Usia remaja menjadi periode kritis peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa. Dalam hal ini terjadinya perubahan hormonal, fisik, psikologis, maupun sosial berlangsung secara signifikan. *Early* (dini), *middle* (pertengahan), dan *late adolescent* (remaja akhir) merupakan tiga tahap yang terjadi pada masa pertumbuhan remaja secara psikososial. Terdapat karakter tersendiri pada tiap-tiap tahapan tersebut dan diperlukan pemahaman yang baik tentang proses perubahan yang terjadi pada remaja dari segala aspek. Hal tersebut umum terjadi pada fase remaja khususnya remaja akhir (*late adolescent*). Permainan menjadi salah satu *treatment* yang dapat digunakan dalam mengasah dan membantu remaja menyalurkan perubahan sikap yang dialaminya ke arah positif, hal ini dikarenakan setiap permainan memiliki filosofi tersendiri yang dapat diterapkan di dalam kehidupan dan mengandung nilai moral yang dapat terserap kepada setiap individu yang memainkan permainan tersebut khususnya permainan tradisional. Namun sangat disayangkan seiring dengan adanya perkembangan zaman permainan tradisional pun semakin terlupakan bahkan hampir tidak pernah dimainkan oleh masyarakat khususnya masyarakat perkotaan. Hal ini menjadi perhatian untuk melakukan perancangan permainan tradisional agar dapat terus memiliki eksistensi di lingkungan masyarakat khususnya remaja perkotaan sekaligus menjadi *treatment* bagi perubahan sikap yang dialami oleh remaja tersebut. Adapun papan permainan yang menjadi fokus bagi penulis agar dapat merancang papan tersebut sebagai salah satu komponen atau kelengkapan permainan tradisional sehingga menjadi produk yang tepat guna.

Kata kunci: *board game, remaja, tradisional*