

ABSTRAK

Permainan tradisional sejak dahulu sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, disebut tradisional sebab permainan ini hanya menggunakan peralatan dan bahan permainan yang sederhana juga mudah didapat. Namun, seiring berkembangnya waktu, eksistensi dari permainan tradisional ini mulai kehilangan peminat dan semakin lama hilang dari pusran penggunaanya. Untuk itu, kita sebagai generasi muda, harus bisa melestarikannya. Maka dari itu penulis membuat *branding* agar permainan tradisional bisa bersaing dengan perkembangan zaman, permainan yang di *branding* penulis adalah permainan tradisional catur karo, permainan menggunakan fikiran antara dua orang pemain. Alasan penulis mengangkat permainan tradisional ini karna ingin menaikkan citra dari permainan tersebut yang tidak banyak di ketahui oleh masyarakat dan penulis khawatir akan terlupakan nya permainan ini apabila tidak di *branding*, karena permainan tradisional adalah warisan budaya yang harus di jaga.

Kata Kunci : *Branding* Permainan Tradisional, Catur Karo, Warisan Budaya .