

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Perancangan *board game* tentang cerita rakyat Indonesia untuk anak usia 9-12 tahun bertujuan untuk mengenalkan dan melestarikan warisan budaya melalui media permainan yang edukatif dan interaktif. Board game ini dirancang dengan mempertimbangkan aspek-aspek visual yang menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan bagi anak-anak berdasarkan analisis data primer dan data sekunder. Data primer yaitu melalui wawancara, observasi, FGD dan kuesioner. Sedangkan data sekunder yaitu melalui literatur. Proses produksi melibatkan komponen-komponen seperti papan permainan, pion karakter, kartu tantangan, dan koin poin, serta media pendukung seperti botol minum, tempat pensil, kaos, tas ransel, *stiker pack*, dan gantungan kunci yang berfungsi sebagai bonus menarik bagi pembeli.

#### **5.2 Saran**

1. Perlu adanya pengembangan konten cerita rakyat lebih lanjut untuk memperkaya variasi permainan, sehingga anak-anak dapat mengenal lebih banyak cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia.
2. Meningkatkan strategi pemasaran dan distribusi untuk menjangkau lebih banyak sekolah, komunitas, dan toko mainan, sehingga lebih banyak anak yang dapat menikmati dan belajar dari *board game* ini.
3. Mengajak kerjasama dengan pihak-pihak terkait seperti pemerintah, lembaga pendidikan, dan komunitas budaya untuk mendukung dan mempromosikan *board game* ini sebagai salah satu cara melestarikan budaya melalui pendidikan yang menyenangkan.

Berdasarkan kesimpulan dan saran di atas, diharapkan *board game* tentang cerita rakyat Indonesia ini dapat menjadi media edukatif yang efektif, menyenangkan, dan berkontribusi dalam melestarikan kekayaan budaya Indonesia di kalangan generasi muda.