

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1. Kesimpulan**

Cerita Rakyat Indonesia adalah warisan kebudayaan Indonesia yang sudah ada sejak zaman dahulu sekali, Dengan Perancangan Boardgame Trikatha ini dapat mengemas cerita rakyat dalam suatu bentuk yang lebih unik, menarik serta interaktif. Dapat menjaga kelestarian Cerita Rakyat Indonesia, memuaskan dan menambah minat kecintaan dan keingintahuan serta rasa bangga terhadap salah satu bentuk warisan kebudayaan yang bersifat nonmaterial ini, dengan mempunyai manfaat yang sama seperti Cerita Rakyat Indonesia terdahulu yaitu menanamkan pesan moral, memupuk kepedulian masyarakat terutama anak-anak untuk ikut andil untuk menjaga kebudayaan ini bersama. Dengan adanya boardgame Trikatha ini, diharapkan setiap masyarakat umum, dari anak sampai dewasa akan merasa terpanggil untuk melestarikan terus warisan kebudayaan Indonesia terutama Cerita Rakyat Indonesia.

### **5.2. Saran Penulis**

Saran yang dapat penulis berikan adalah semoga ke depannya Cerita rakyat Indonesia dapat dipandang menjadi salah satu warisan kebudayaan yang penting oleh pemerintah. Acapkali warisan kebudayaan kita terlupakan dan tergantikan oleh budaya asing dan ketidakpedulian warga Indonesia untuk menjaga dan merasa bangga. Suatu saat nanti jika Cerita rakyat Indonesia terus dipandang sebelah mata, dan tidak ada turun tangan dari pemerintahan dalam menjaganya atau mengabadikan warisan ini maka kita akan kehilangan warisan kebudayaan yang sangat mahal

harganya. Jika pemerintah dan masyarakat luas ikut turut andil dalam menyelesaikan permasalahan ini maka Cerita Rakyat Indonesia akan terus Berjaya dan lestari bahkan tidak menutup kemungkinan bahwa Cerita rakyat Indonesia akan terkenal di luar Indonesia dan tetap memperkaya kebudayaan Indonesia baik daerah maupun nasional.