

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Jadi kesimpulannya adalah *board game* Apsari Sang Pelindung: Jelajahi Telaga Warna, dapat mengenalkan kembali cerita rakyat Telaga Warna kepada anak-anak serta mengubah pandangan anak – anak bahwa cerita rakyat bukanlah budaya kuno melalui belajar dan bermain.

Berdasarkan data dan fakta yang sudah dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara, dan studi pustaka, cerita rakyat Sunda perlu dikomunikasikan kembali kepada anak-anak SD khususnya kelas 4-6 di Kota Bandung. Cerita rakyat yang akan dikomunikasikan adalah Telaga Warna. Hal ini dikarenakan cerita Telaga Warna merupakan salah satu cerita rakyat menarik yang sudah dipublikasikan melalui buku, tetapi, anak-anak SD di Kota Bandung sebagian besar hanya mengenal cerita Sangkuriang dan Lutung Kasarung.

Pengenalan kembali cerita rakyat Telaga Warna adalah melalui perancangan *board game*. Media ini dipilih berdasarkan dari hasil survei bahwa anak-anak usia 9-12 tahun menyukai bermain *game*. Selain itu digunakan juga pendekatan menggunakan bahasa kata dan bahasa rupa dari Prof.Dr.H Primadi Tabrani. *Board game* akan dibagikan kepada 10 sekolah di Bandung sebagai promosi pertama pada bulan Agustus 2015 minggu pertama, dimana setiap sekolah menerima 10 *board game*.

*Board game* Apsari Sang Pelindung bertujuan untuk mengajak pemain dapat bersosialisasi dan bekerja sama , dimana secara implisit mengenalkan :

1. Nilai moral
2. Nilai sosial
3. Perkembangan logika
4. Nilai agama
5. Ilmu pengetahuan

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan penulis, perlu dilakukan perubahan terhadap media promosi dari *board game*. Perubahan promosi lebih pada ke pendidikan daripada komersial. Selain itu, untuk nilai – nilai dari Telaga Warna di terapkan pada papan *board game*, sehingga saat memainkan permainan, pemain akan berimajinasi seperti berjelajah di Telaga Warna.