

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Anak-anak Indonesia lebih mengenal makhluk mitologi dari luar negeri seperti Naga, Medusa, Phoenix dan lain-lain yang sudah menjadi icon dalam dunia perfilman, game, novel, dan berbagai macam produk-produk. Cerita makhluk mitologi dari dalam negeri tidak kalah menarik dari cerita makhluk mitologi luar. Sayangnya banyak cerita tentang makhluk mitologi Indonesia tidak diceritakan lagi kepada generasi penerus sehingga lama-kelamaan mulai hilang. Berdasarkan masalah ini penulis ingin mengangkat dan mengenalkan makhluk mitologi Indonesia pada generasi muda yang kini hanya mengetahui makhluk mitologi luar negeri untuk dapat melestarikan cerita rakyat dari daerah-daerah di Indonesia.

Penulis ingin mengenalkan makhluk mitologi ini melalui sebuah *boardgame* yang menggunakan karakter makhluk mitologi agar generasi muda dapat mengetahui makhluk mitologi yang dimiliki oleh Indonesia. Selain berfungsi melestarikan budaya lokal Indonesia melalui media game ini penulis ingin mengajak generasi muda agar bisa menggunakan kemampuan berimajinasi mereka agar dapat mengembangkan Indonesia dari sisi kebudayaan dan diharapkan game ini dapat memunculkan karya lain yang mengangkat budaya lokal Indonesia agar dapat dikenal oleh dalam negeri maupun luar negeri sehingga mampu membawa nama baik Indonesia.

5.2 Saran

Pengenalan budaya Indonesia sudah banyak dilakukan dan melalui berbagai media, *boardgame* merupakan salah satu media yang dapat mengenalkan budaya Indonesia seperti makhluk mitologinya. Dalam proyek tugas akhir ini penulis membuat game yang dapat mengenalkan kembali makhluk mitologi pada masa pra Indonesia di harapkan setelah membaca proyek ini generasi penerus tidak hanya berhenti disini namun menjadi pintu pembuka untuk melanjutkan dan berkarya tentang budaya

mitologi di Indonesia sehingga akan tercipta banyak media yang mengangkat budaya-budaya lokal Indonesia bahkan hingga ke taraf internasional

