

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Game *The Day of Reog* berhasil dikembangkan dengan menggunakan Unity dan mengangkat budaya Reog Ponorogo sebagai tema utamanya. Selama proses pengembangan, setiap tahap dalam Game Development Life Cycle (GDLC) dijalankan secara bertahap dan sistematis, mulai dari perumusan ide, perancangan konsep, pembuatan aset, pemrograman, hingga proses pengujian akhir.

Permainan ini tidak hanya menawarkan sisi hiburan, tetapi juga mengandung nilai edukasi. Pemain diajak untuk mengenal lebih dekat unsur-unsur budaya lokal seperti musik tradisional, kostum khas Reog, serta nilai-nilai yang terkandung dalam pertunjukannya. Fitur-fitur utama seperti karakter, musuh, sistem pertarungan, hingga alur permainan telah berhasil diimplementasikan dengan cukup baik dan berjalan stabil saat diuji.

Secara keseluruhan, *The Day of Reog* menunjukkan bahwa media permainan digital bisa menjadi salah satu cara kreatif dalam memperkenalkan sekaligus melestarikan budaya daerah. Dengan pendekatan yang interaktif dan menarik, game ini berpotensi untuk dikembangkan lebih jauh sebagai sarana edukatif yang mampu menjangkau khalayak yang lebih luas, khususnya generasi muda.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari proses pengembangan dan pengujian yang telah dilaksanakan, ditemukan beberapa aspek yang masih dapat ditingkatkan guna menyempurnakan game *The Day of Reog*. Oleh sebab

itu, penulis menyampaikan sejumlah rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan di tahap selanjutnya.

- Lakukan pengujian lebih lanjut untuk memastikan semua fitur berjalan stabil di berbagai perangkat.
- Tingkatkan kualitas visual dan audio untuk memperkuat nuansa tradisional Reog.
- Pertimbangkan untuk menambahkan fitur narasi atau dialog agar cerita lebih hidup dan menarik.
- Batasan usia belum menjadi pertimbangan.