

ABSTRAK

Fazar Hanif, 10121472

PEMBUATAN GAME STRATEGI TOWER DEFENSE BERNUANSIA INDONESIA MENGGUNAKAN UNITY

Tulisan Ilmiah. Sistem Informasi. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi. Universitas Gunadarma. 2024

Kata Kunci: *Game*, *Tower Defense*, Unity.

(xii + 70 + Lampiran)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* strategi *Tower Defense* bernuansa Indonesia menggunakan platform Unity. *Video game*, khususnya genre strategi seperti *Tower Defense*, memerlukan pemain untuk merencanakan dan mengimplementasikan strategi guna mencapai tujuan tertentu. Unity, yang dikenal dengan fleksibilitasnya dan dukungan untuk berbagai bahasa pemrograman termasuk C#, merupakan platform pilihan untuk pengembangan ini. *Game* yang diberi nama "Pelindung Keris Keramat" ini berupaya mengisi kekosongan di pasar dengan menggabungkan elemen budaya dan folklor Indonesia ke dalam desainnya, sehingga memberikan pengalaman bermain yang menarik sekaligus memperkenalkan budaya Indonesia. Proses pengembangan mengikuti siklus hidup pengembangan perangkat lunak (SDLC) dengan pendekatan iteratif yang mencakup perencanaan, perancangan, implementasi dan pengujian, serta pemeliharaan. Fitur utama termasuk level yang beragam, musuh dan menara yang unik terinspirasi dari folklor Indonesia, serta elemen audio dan visual yang autentik. Permainan ini menyasar pemain muda usia 10-20 tahun dan dirancang untuk berjalan di platform Windows. Rekomendasi untuk pengembangan di masa depan meliputi penambahan konten, pengembangan versi *mobile*, pengumpulan umpan balik pemain untuk perbaikan berkelanjutan, dan pelaksanaan strategi pemasaran yang efektif untuk menjangkau audiens yang lebih luas.

Daftar Pustaka (2016 - 2023)