

ABSTRAK

Permainan Tower Defense merupakan permainan yang berjenis strategi yang membuat permainannya memiliki kesulitan tersendiri di setiap tingkatannya. Dalam pengembangan ini, permainan yang sedang dirancang membutuhkan beberapa aspek seperti membuat konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, pengujian dan juga distribusi. Dalam pembuatan permainan juga dibutuhkan pematapan dan pengujian fitur dan fungsionalitas permainan yang baik yang bertujuan untuk memberikan kepuasan bagi para pemain. Permainan sendiri membutuhkan alat yang digunakan untuk melakukan pengembangan, di mana alat yang di gunakan dalam pengembangan ini adalah Unity Game Engine, yang cocok digunakan untuk programmer pemula dan terdapat komunitas yang luas. Dalam pengembangan permainan, metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) cocok untuk digunakan dalam melakukan pengembangan dikarenakan permainan sendiri termasuk kategori multimedia yang berjenis multimedia interaktif. Proses dalam metode MDLC sudah meliputi semua tahapan pengembangan permainan yang dibutuhkan. Tahapan pengembangan MDLC cocok untuk pengembang skala kecil yang target hasil keluaran permainannya masih berupa versi *beta*.

Kata Kunci: Permainan Tower Defense, strategi, pengembangan permainan, Unity Game Engine, *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), Multimedia Interaktif.