

## Abstrak

*Tower Defense* adalah salah satu *genre* dari *video games*. Tujuan dari games bergenre *tower defense* adalah untuk menghentikan musuh yang akan menyebrangi *map* dengan membangun berbagai macam menara pertahanan atau penyerang dan bertahan pada jangka waktu tertentu. Biasanya musuh dan menara memiliki berbagai macam kegunaan, harga, dan juga harga yang diperlukan untuk meningkatkan kemampuan menara. Ketika musuh berhasil dikalahkan, pemain akan mendapatkan uang atau poin yang dapat digunakan meningkatkan kemampuan menara pertahanan. Pemilihan dan peletakan menara pertahanan merupakan strategi mendasar dari permainan ini.

Sebagai salah satu media permainan interaktif yang banyak digemari, *video games* telah menjadi bagian yang tidak terlepaskan dari khalayak banyak. Hingga saat ini *video games* masih menjadi salah satu pilihan utama sebagai media hiburan yang terjangkau, meriah, massal, menyenangkan dan mendidik. Bersamaan dengan pesatnya perkembangan teknologi, *video games* kini tidak hanya menjadi media hiburan yang interaktif namun juga sebagai media edukasi yang mendidik sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya. *Game-game* dengan nilai edukasi pada dasarnya memang didesain secara eksplisit untuk tujuan pendidikan, namun banyak juga yang hanya menyisipkan nilai-nilai edukasi ke dalam game.

Dari dasar pemikiran di atas, maka dibangunlah “*Aplikasi Game Tower Defense ‘Negeri Menara Emas’*”. “*Aplikasi Game Tower Defense ‘Negeri Menara Emas’*” sendiri adalah sebuah game berbasis *desktop* yang bergenre *tower defense*. Yang membedakan game ini dengan game bergenre *tower defense* lainnya adalah nuansa budaya dan sejarah Indonesia yang disisipkan dalam game ini. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada, terutama *game technology*, diharapkan “*Aplikasi Game Tower Defense ‘Negeri Menara Emas’*” ini dapat memberikan nilai edukasi yaitu mengenalkan bagaimana alur beberapa pergerakan kemerdekaan di Indonesia.

**Kata Kunci** : *Tower Defense, video games, aplikasi games, games technology*