

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan game *Kingdom Defense* menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), dapat disimpulkan bahwa pengembangan game strategi Tower Defense berbasis mobile dapat dilakukan secara sistematis melalui enam tahapan: Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Setiap tahapan telah dilaksanakan sesuai prosedur, mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan gameplay dan antarmuka, integrasi aset, implementasi logika permainan, hingga pengujian dan distribusi game dalam format APK. Hal ini menunjukkan bahwa metode MDLC efektif digunakan dalam proses pengembangan aplikasi multimedia, khususnya game edukatif berbasis mobile.

Dari segi efektivitas, game *Kingdom Defense* dirancang dengan fitur-fitur yang dapat melatih keterampilan berpikir strategis pemain, seperti pengelolaan sumber daya (gold), pemilihan level kesulitan, penempatan dan peningkatan tower, serta sistem gelombang musuh dan nyawa pemain. Berdasarkan pengujian *blackbox*, seluruh fitur berfungsi dengan baik dan sesuai perancangan. Dengan demikian, *Kingdom Defense* memiliki potensi sebagai media pembelajaran alternatif yang interaktif dan mendukung pengembangan kemampuan strategi pemain.

5.2 Saran

Pengembangan game *Kingdom Defense* telah berjalan sesuai dengan rencana, namun masih terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan untuk pengembangan di masa depan. Pertama, game ini masih bersifat *single-player* dan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan penambahan fitur *multiplayer* atau

leaderboard daring untuk meningkatkan daya saing dan keterlibatan pemain. Kedua, sistem tutorial interaktif disarankan agar ditambahkan guna membantu pemain memahami mekanisme permainan secara lebih efektif. Ketiga, efektivitas game terhadap peningkatan keterampilan berpikir strategis masih dinilai secara observatif; sehingga perlu dilakukan uji coba empiris dengan melibatkan pengguna sebagai responden untuk memperoleh data kuantitatif yang lebih valid.

Selain itu, karena pengembangan game ini menggunakan template dari Unity Asset Store, fleksibilitas desain dan orisinalitas aset menjadi terbatas. Oleh karena itu, peneliti atau pengembang selanjutnya disarankan untuk membangun game secara menyeluruh (*build from scratch*) agar dapat meningkatkan kemampuan teknis, kreativitas, serta pemahaman mendalam terhadap proses pengembangan game berbasis Unity.

