

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Game *Tower defense* 2D yang dikembangkan menggunakan Unity telah berhasil mengimplementasikan berbagai mekanik permainan inti yang membuat game ini menarik dan menantang. Fitur-fitur seperti sistem spawning musuh, manajemen sumber daya (*wood, stone, gold*), dan interaksi antara tower dan musuh berjalan dengan baik. Setiap elemen permainan, dari penempatan tower hingga pengelolaan sumber daya dan gelombang musuh, telah dirancang untuk memberikan pengalaman yang seimbang dan menantang bagi pemain. Selain itu, penerapan fitur-fitur seperti *Health* bar untuk HQ, game over ketika HQ hancur, serta pengelolaan level dengan gelombang musuh yang semakin banyak dan cepat, menciptakan dinamika permainan yang menarik dan memberikan tantangan bertahap seiring dengan berjalannya waktu. Fitur-fitur tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan pemain, dengan memungkinkan mereka untuk merencanakan strategi dan mengelola sumber daya dengan bijak.

Pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa game berfungsi dengan baik, dengan mekanik yang berjalan lancar, dan game berakhir dengan benar ketika tower utama hancur. Pemain juga diberikan opsi untuk mengulang permainan atau kembali ke menu utama setelah kekalahan, memberikan pengalaman yang lebih lengkap. Secara keseluruhan, game ini memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan game *tower defense*, serta dapat memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan bagi para pemain, terutama bagi mereka yang menikmati tantangan strategi dalam genre ini.

## 5.2 Saran

Meskipun game ini sudah berjalan dengan baik, ada beberapa area yang dapat dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas permainan:

1. **Peningkatan AI Musuh:** AI musuh dapat dibuat lebih pintar, misalnya dengan kemampuan untuk menghindari tower tertentu atau berkolaborasi dalam gelombang musuh yang lebih kuat. Hal ini akan meningkatkan tingkat kesulitan dan memberikan tantangan yang lebih besar bagi pemain.
2. **Sistem Upgrade Tower:** Selain perbaikan HP tower dengan menggunakan *gold*, penambahan sistem upgrade tower dengan sumber daya lainnya atau *gold* yang lebih besar akan memberikan pemain lebih banyak pilihan dan strategi untuk menghadapi musuh yang semakin kuat.
3. **Pengembangan Mode Permainan:** Penambahan mode permainan tambahan seperti Survival Mode atau Challenge Mode dapat memperkaya variasi permainan, memberikan tantangan yang lebih beragam, serta memperpanjang durasi bermain.
4. **Pengembangan Sistem Pencapaian dan Peringkat:** Menambahkan sistem leaderboard atau daily challenges dapat memotivasi pemain untuk bersaing dan terus kembali bermain, serta memberikan penghargaan atas pencapaian mereka di dalam game.
5. **Peningkatan Visual dan UI:** Memperbaiki tampilan visual dan animasi, seperti menambahkan efek suara dan animasi saat musuh terkena serangan atau tower dihancurkan, dapat memperkaya pengalaman bermain secara keseluruhan. Selain itu, antarmuka pengguna (UI) dapat dibuat lebih dinamis dan interaktif untuk memberikan kenyamanan yang lebih baik kepada pemain.

Dengan mengikuti saran-saran ini, game ini dapat lebih berkembang dan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan, beragam, dan menantang bagi pemain.

