

ABSTRAK

Peran komputer di dunia hiburan sekarang sudah tidak dapat dipisahkan. Seiring semakin banyaknya rutinitas sehari-hari kadang kala kita bosan dan jenuh dalam melaluinya. Walaupun banyak tempat rekreasi ataupun tempat hiburan yang ada sekarang ini tapi kadang waktu yang kita butuhkan juga tidak banyak.

Game tower defence ini selain di gunakan untuk hiburan di saat jenuh juga dapat melatih otak dan kemampuan ketangkasan dalam permainan *game strategy*. Metodologi yang digunakan adalah pengembangan multimedia yang terdiri dari 6 tahapan yaitu konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, *testing*, dan distribusi.

Dengan demikian diharapkan *game* ini dapat memberi sedikit hiburan di dalam aktifitas sehari-hari untuk menghilangkan kejenuhan ketika user mengalami kepenatan.