

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bermain sebenarnya juga merupakan sarana belajar. Bermain dapat memberi kesempatan bagi orang untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Game PC saat ini merupakan game yang paling populer dimainkan. Banyak jenis game PC yang telah berkembang menjadi industri, struktur dagang dan produk. Kebanyakan game PC yang didasari oleh upaya untuk memenuhi hasrat persaingan dalam diri manusia. Sebagai contoh, game peperangan (*Doom*, *Painkiller*), kekuatan (*God of War*), teka teki dan petualangan (*Prince of Persia*), kekuasaan (*Rome Total Empire*), horor (*Silent Hill*), keinginan untuk yang tercepat (*Need for Speed Underground*).

Banyak orang menyukai musik maupun lagu. Semua orang pasti pernah mendengarkan lagu. Lagu dapat mengekspresikan perasaan. Lagu dapat memberikan semangat, lagu dapat memberikan motivasi. Di televisi, pernah ada acara game yang pemainnya menebak lagu, game tersebut cukup populer. Banyak orang yang tertarik menonton maupun mengikuti game tersebut. Namun orang harus mendaftar untuk dapat ikut dalam acara tersebut. Sedangkan pada game PC masih jarang game yang melatih daya ingat tentang lagu dan game yang memiliki unsur kecerdasan linguistik dan kecerdasan musikal. Dengan adanya game PC

yang memiliki unsur kecerdasan linguistik dan musikal maka orang akan lebih mudah dalam memainkannya dan tidak perlu repot mendaftar. Orang yang hobi mendengarkan lagu akan merasa tertantang memainkannya.

Oleh karena itu penulis membuat game tebak lagu yang disusun dalam skripsi dengan judul Pembuatan Game Tebak Lagu "Reisakura" Menggunakan Adobe Flash. Untuk nama "Reisakura" sendiri diambil dari gabungan nama karakter cowok dan cewek yaitu Rei dan Sakura yang ada pada game ini.

1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dikaji pada penelitian ini adalah "Bagaimana membuat game tebak lagu dengan lebih menarik dan menyenangkan?"

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan yang dikemukakan dalam tulisan ini, maka perlu untuk memberikan batasan masalah yang tepat mengacu pada pokok permasalahan yang telah dirumuskan sebagai berikut :

1. Game ini menggunakan Adobe Flash CS4 sebagai software utama dan software bantuan yaitu Adobe Photoshop CS4 dan Ulead Video Studio 11.
2. Game ini memiliki 4 level, dimana setiap level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda berdasarkan *score* minimal dan jenis soal. Game ini juga terdapat *time*.

3. Lagu yang dipakai sebagai data pada game ini adalah lagu Indonesia, lagu berbahasa Inggris, lagu berbahasa Korea dan juga lagu Daerah.
4. Game ini ditujukan kepada kalangan remaja dan dewasa antara umur 15-30 tahun.
5. Game ini bersifat statis/ tidak acak.
6. Game ini tidak terdapat menu *save game* dan *load game*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, adalah :

1. Membuat aplikasi game tebak lagu "Reisakura".
2. Agar dapat memberikan semangat dan juga motivasi bagi masyarakat melalui game bernuansa musikal.
3. Agar masyarakat yang hobi mendengarkan lagu akan merasa tertantang memainkannya.
4. Agar dapat membantu mengurangi kejenuhan masyarakat.
5. Agar dapat membantu masyarakat melatih daya ingat terhadap lagu dan musik.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

- a) Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana program studi S1 jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b) Menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM, yaitu telah menempuh kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Perancangan Multimedia , dan Perancangan Film Kartun.

1.5.2 Bagi Masyarakat

- a) Membantu dan melatih kecerdasan linguistik dan musikal.
- b) Membantu melatih daya ingat terhadap lagu dan musik.
- c) Media hiburan bagi semua kalangan yang lebih mudah dimainkan.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan meliputi tahap-tahap sebagai berikut :

1. Menentukan Genre Game
2. Menentukan Tool
3. Menentukan Game Play
4. Menentukan Grafis
5. Menentukan Suara
6. Menentukan Timeline
7. Pembuatan Game

8. Publishing
9. Metode Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara memperoleh data dari buku-buku yang telah diterbitkan tentang hal-hal pokok yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi dan nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan. Buku-buku tersebut didapat penulis dari koleksi perpustakaan, buku pinjaman dan koleksi milik pribadi.

1.7. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang pengertian game, sejarah singkat perkembangan game, tipe-tipe game, tahap-tahap pembuatan game, hingga software yang digunakan dalam pembuatan game tebak lagu ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis game tebak lagu "Reisakura" dan perancangan sistem yang digunakan untuk menyusun game tersebut.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi, pembahasan, hingga pengujian game yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil pembuatan game dan saran-saran yang diberikan.

