

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Negara Indonesia dikenal dengan ragam budayanya. Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat membuat banyak terjadi perubahan cara berfikir, perilaku dan aktivitas masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan ini juga mempengaruhi perkembangan musik dalam dunia yang ada di Indonesia. Banyak masyarakat yang lebih menyukai lagu-lagu asing dari pada menyukai lagu tradisional di daerahnya masing-masing. Perlahan tapi pasti, generasi penerus bangsa ini terkontaminasi dengan virus-virus kekinian yang menyebabkan punahnya lagu tradisional yang mengandung banyak sekali unsur bahasa di setiap daerahnya.

Perkembangan musik tradisional Indonesia menurun saat ini, sangat berbeda pada saat sebelum banyak masuknya musik-musik asing di Indonesia. Hal ini dikarenakan banyaknya permainan dan penampilan musik modern yang lebih spektakuler pada suara, lagu, dan nada yang berbeda dari musik tradisional. Sebagai bagian dari kebudayaan, musik tradisional lahir dan berkembang di suatu daerah tertentu dan diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Musik tradisional ini menggunakan bahasa, gaya dan tradisi khas daerah setempat. Oleh karena itu, setiap ciri dan kebudayaan masyarakat pasti sudah melekat erat didalamnya. Musik tradisional merupakan salah satu

bentuk gambaran kebudayaan suatu daerah, selain tarian, pakaian dan adat kebiasaan lainnya. Melalui musik tradisional kita dapat mengenali daerah asal musik itu dan ciri budaya masyarakatnya.

Sebagai Negara multi etnis Indonesia memiliki begitu banyak lagu-lagu daerah dengan beragam musikalitas, maka dari penulis tertarik untuk membuat game edukasi yang mengenalkan dan mengingatkan kembali kepada masyarakat tentang lagu-lagu daerah yang ada di Indonesia. Bukan hanya untuk mengenalkan dan mengingatkan kembali tapi juga untuk melestarikan warisan budaya leluhur kepada generasi penerus.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah :

1. Bagaimana membuat game mengenal lagu tradisional lebih menarik untuk dimainkan ?
2. Bagaimana membuat game ini dapat memberikan pengetahuan tentang lagu tradisional yang ada di Indonesia ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai.

Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut :

1. Game ini dimainkan single player.
2. Game ini hanya mengambil lagu dari beberapa daerah/provinsi yang ada di Indonesia.
3. Game ini hanya menebak judul lagu atau asal daerah lagu tersebut.
4. Pembuatan game ini menggunakan Adobe Flash, Adobe Photoshop dan Corel Draw.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat game mengenal lagu tradisional lebih menarik untuk dimainkan.
2. Memperkenalkan lagu-lagu tradisional yang ada di Indonesia.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Mengajak generasi penerus untuk mengenal lagu tradisional yang ada di Indonesia.
2. Melestarikan warisan budaya luhur kepada generasi penerus.

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

1. Metode yang digunakan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan mencari solusi bagaimana membuat game edukasi Mengenal Lagu Tradisional, yang didalamnya bukan hanya menarik tapi juga mendidik.

## 2. Metode pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu :

### a. Observasi

Observasi tentang bagaimana cara membuat game edukasi Mengenal Lagu Tradisional dengan Flash.

### b. Pustaka

Pencarian referensi yang dibutuhkan dalam penelitian ini baik dari jurnal, buku, maupun internet.

## 3. Metode Analisa Data

Metode yang digunakan yaitu dengan menganalisa dari data yang telah diperoleh. Dari Rumusan Masalah dapat diperoleh bahwa masalah adalah bagaimana membuat game Mengenal Lagu Tradisional menjadi lebih menarik untuk dimainkan, kemudian dari observasi dan pustaka kita dapat membuat solusinya. Setelah solusi didapat maka kita dapat membuat aplikasinya.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistem penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas tentang pengertian dari game, sejarah game, jenis-jenis game, dan lain-lain.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisikan tentang gambaran umum Pembuatan Game edukasi Mengenalkan Lagu Tradisional Menggunakan Adobe Flash.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang penerapan implementasi game hingga pengujian game.

**BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan kritik saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik.