

MEMBANGUN GAME TEBAK LAGU DAERAH UNTUK SISWA SD

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Nur Asri Setyo Wardani (13.02.8436)

Asep Candra Kurniawan (13.02.8452)

Ruli Fahrurozi (13.02.8465)

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

MEMBANGUN GAME TEBAK LAGU DAERAH UNTUK SISWA SD

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya Komputer
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Nur Asri Setyo Wardani (13.02.8436)

Asep Candra Kurniawan (13.02.8452)

Ruli Fahrurozi (13.02.8465)

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

MEMBANGUN GAME TEBAK LAGU DAERAH UNTUK SISWA SD

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nur Asri Setyo Wardani (13.02.8436)

Asep Candra Kurniawan (13.02.8452)

Ruli Fahrurrozi (13.02.8465)

telah disetujui Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 01 Oktober 2015

Dosen Pembimbing


Bayu Setiaji, M.Kom
NIK 190302216

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

MEMBANGUN GAME TEBAK LAGU DAERAH UNTUK SISWA SD

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nur Asri Setyo Wardani (13.02.8436)

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 April 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK 190302029

Yuli Astuti, M.Kom
NIK 190302146

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
tanggal 10 Mei 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M
NIK 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

MEMBANGUN GAME TEBAK LAGU DAERAH UNTUK SISWA SD

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Asep Candra Kurniawan (13.02.8452)

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 April 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK 190302029

Hartatik, ST, M.Cs
NIK 190302232



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 10 Mei 2016

KETUA STM IKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

MEMBANGUN GAME TEBAK LAGU DAERAH UNTUK SISWA SD

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ruli Fahrurozi (13.02.8465)

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 April 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK 190302029

Hartatik, ST, M.Cs
NIK 190302232

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 10 Mei 2016

KEJAYA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK 190302001

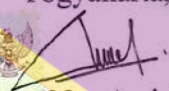
PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 April 2016




Nur Asri Setyo Wardani
NPM 13.02.8436

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 April 2016



Asep Candra Kurniawan
NPM 13.02.8452


PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

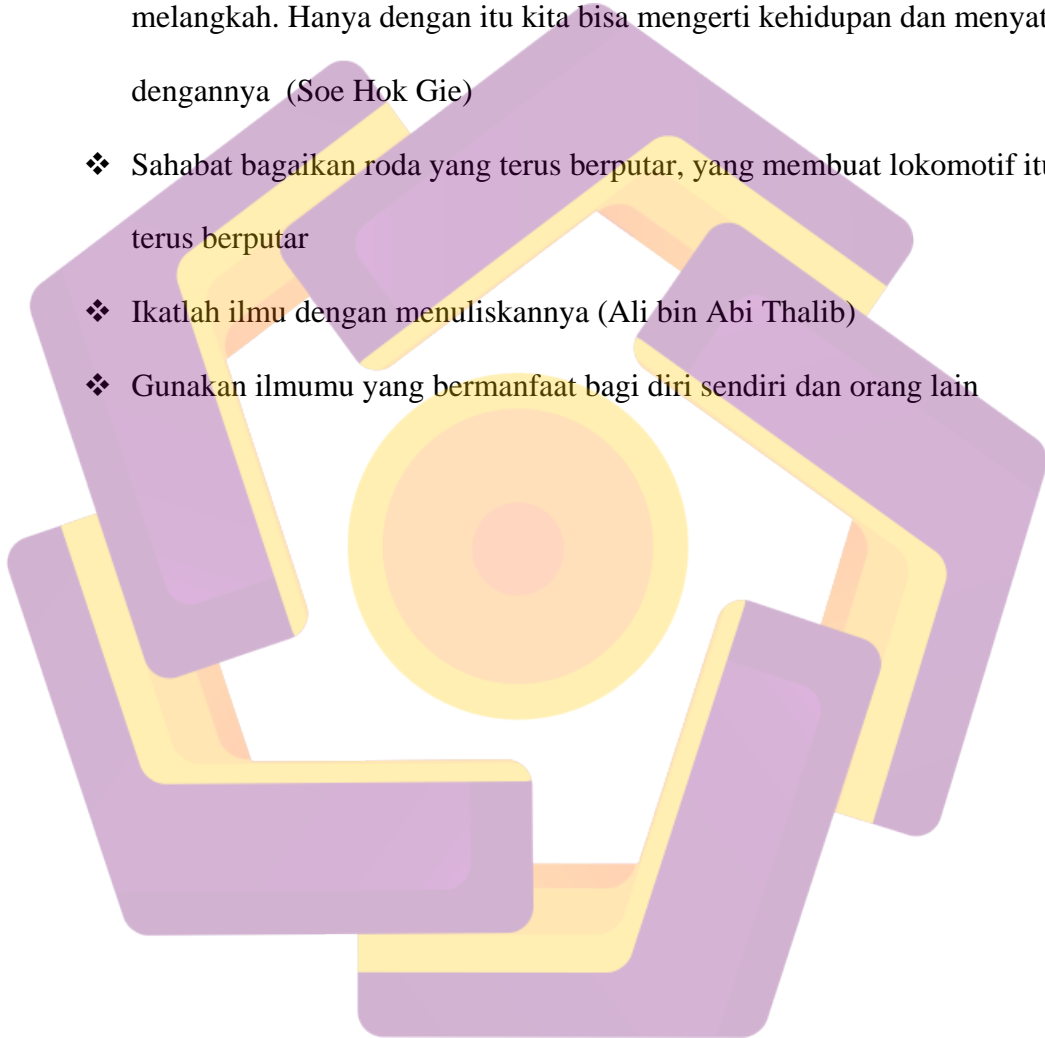
Yogyakarta, 25 April 2016




Ruli Fahrurozi
NPM 13.02.8465

MOTTO

- ❖ Mulailah segala sesuatunya dengan bismillah, dan akhirilah dengan alhamdulillah maka semuanya akan menjadi berkah
- ❖ Dunia itu seluas langkah kaki, jelajahilah dan jangan pernah takut melangkah. Hanya dengan itu kita bisa mengerti kehidupan dan menyatu dengannya (Soe Hok Gie)
- ❖ Sahabat bagaikan roda yang terus berputar, yang membuat lokomotif itu terus berputar
- ❖ Ikatlah ilmu dengan menuliskannya (Ali bin Abi Thalib)
- ❖ Gunakan ilmumu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain



PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar tanpa ada hambatan yang berarti.

Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk :

1. Allah SWT, karena dengan segala rahmat, kesehatan dan berkah-Nya maka Tugas Akhir ini dapat selesai pada waktunya.
2. Bapak dan ibu tercinta (Asri) Bapak, ibu, adik saya Nandya Rizky Palupi (Candra) Bapak, ibu, dan adik saya (Ruli) yang selalu memberikan dukungan moral dan spiritual yang tak terhitung jumlahnya serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan kami.
3. Bapak Dosen Pembimbing kami Bapak Bayu Setiaji, M.Kom yang sudah memberi saran dan masukan dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. Untuk Ruli Fahrurozi yang selalu menjadi lelaki hebat untuk saya, semoga kamu sukses nantinya amin (Asri).
5. Terimakasihku kepada Nur Asri Setyo Wardani, yang selalu memberi semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini, semoga kelak kamu bisa sukses dan bisa menjadi anak yang bisa membahagiakan kedua orang tuamu, amin (Ruli).
6. Teman-teman 13D3MI01 yang telah memberikan dukungan hingga Tugas Akhir ini selesai.
7. Sahabat-sahabat tercinta, terima kasih selalu memberi semangat serta hiburan.
8. Dan masih banyak pihak-pihak lain yang telah memberi semangat dan dorongan.

Akhir kata saya persembahkan Tugas Akhir ini untuk kalian semua dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul **“MEMBANGUN GAME TEBAK LAGU DAERAH UNTUK SISIWA SD”**. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu prasyarat guna mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika.

Tugas akhir ini dapat terselesaikan berkat dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, dan saran baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan tugas akhir ini hingga selesai. Dengan selesainya tugas akhir ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan petunjuk-Nya kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku ketua jurusan D3 Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bayu Setiaji, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing dan banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.
5. Temu Lestari, M.Pd. selaku kepala sekolah Sekolah Dasar Negeri Jetis 2 Yogyakarta atas ijin yang telah diberikan dalam melakukan penelitian.

6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan tugas akhir ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan tugas akhir ini. Namun penulis tetap berharap tugas akhir ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 29 Maret 2016

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.6.1. Pengumpulan Data	4
1.6.2. Metode Pengembangan <i>Game</i>	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. <i>Game</i>	8

2.2.1.	Sejarah <i>Game</i>	8
2.2.2.	<i>Game</i> Berdasarkan Jenis (<i>Genre</i>).....	10
2.2.3.	<i>Rating Game</i>	14
2.3.	Lagu Daerah	15
2.4.	Pengertian <i>Indie Game Development</i>	17
2.5.	<i>Game Design Document</i>	19
2.5.1.	Penjelasan <i>Game Design Document</i>	19
2.5.2.	Jenis-Jenis <i>Game Design Document</i>	20
2.5.3.	Komponen Dalam <i>Game Design Document</i>	22
2.6.	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	23
2.6.1.	<i>Adobe Flash CS 3</i>	23
2.6.2.	<i>Adobe Audition</i>	24
2.6.3.	<i>Adobe Photoshop</i>	25
2.6.4.	<i>Corel Draw Graphics Suite X6</i>	25
BAB III PERANCANGAN		26
3.1.	Ide.....	26
3.2.	Jalan Cerita <i>Game</i>	26
3.3.	<i>Gameplay</i>	26
3.4.	<i>Control Game</i>	28
3.5.	Perancangan.....	28
3.5.1.	<i>Flowchart</i>	29
3.5.2.	Rancangan Antar Muka.....	29
3.6.	Kebutuhan Non-Fungsional	39
3.7.	Analisis Kelayakan Sistem.....	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		42
4.1.	Implementasi	42
4.1.1.	Persiapan Aset-Aset	42
4.1.2.	Membuat Gambar	43
4.1.3.	Pembuatan Animasi	45
4.1.4.	Memasukkan Gambar (<i>Import Image</i>).....	46
4.1.5.	Memasukkan Suara (<i>Import Sound</i>)	47

4.1.6.	Membuat Tombol.....	48
4.1.7.	Pembuatan File .exe	48
4.2.	Pembahasan	49
4.2.1.	Tampilan <i>Intro</i>	49
4.2.2.	Tampilan Menu Utama	50
4.2.3.	Tampilan <i>Button</i> Mulai	52
4.2.4.	Tampilan Menu Pengaturan	52
4.2.5.	Tampilan Menu Petunjuk.....	54
4.2.6.	Tampilan Menu Nilai Tertinggi	55
4.2.7.	Tampilan Menu Keluar	57
4.2.8.	Tampilan Permainan	58
4.3.	Uji Coba (<i>Testing</i>).....	71
4.3.1.	Pengujian Fungsional.....	71
4.3.2.	Pengujian User	75
4.4.	Menggunakan Sistem	76
4.5.	Manual Program.....	76
4.6.	<i>Distribution</i>	80
BAB V	PENUTUP	81
5.1.	Kesimpulan.....	81
5.2.	Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA		xxi
LAMPIRAN.....		1

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Pengujian Fungsional.....	71
Tabel 4. 2 Pengujian User	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Rancangan Flowchart Game	29
Gambar 3. 2 Rancangan Intro	30
Gambar 3. 3 Rancangan Menu Utama	30
Gambar 3. 4 Rancangan Menu Pengaturan.....	31
Gambar 3. 5 Rancangan Menu Nilai.....	31
Gambar 3. 6 Rancangan Menu Petunjuk.....	32
Gambar 3. 7 Rancangan Menu Keluar	32
Gambar 3. 8 Rancangan Awal Level 1	33
Gambar 3. 9 Rancangan Level 1	33
Gambar 3. 10 Rancangan Game Over Level 1	34
Gambar 3. 11 Rancangan Awal Level 2	35
Gambar 3. 12 Rancangan Awal Level 2	35
Gambar 3. 13 Rancangan Game Over Level 2	36
Gambar 3. 14 Rancangan Awal Level 3	36
Gambar 3. 15 Rancangan Level 3	37
Gambar 3. 16 Rancangan Game Over Level 3	38
Gambar 3. 17 Rancangan Menang Level 3.....	38
Gambar 4. 1 Implementasi Background Menu Utama.....	43
Gambar 4. 2 Implementasi Background Level 1	44
Gambar 4. 3 Implementasi Background Level 2	44
Gambar 4. 4 Implementasi Background Level 3	45
Gambar 4. 5 Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS3	46
Gambar 4. 6 Tampilan Import Image To Library	47
Gambar 4. 7 Tampilan Import Suara To Library	47
Gambar 4. 8 Membuat Tombol.....	48
Gambar 4. 9 Membuat File .exe.....	49
Gambar 4. 10 Tampilan Intro.....	50
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Utama.....	51
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Mulai Terdapat Menu Awal Level 1	52

Gambar 4. 13 Tampilan Menu Pengaturan	53
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Petunjuk	55
Gambar 4. 15 Tampilan Menu Nilai	56
Gambar 4. 16 Tampilan Menu Keluar	57
Gambar 4. 17 Tampilan Awal Level 1	58
Gambar 4. 18 Tampilan Level 1	59
Gambar 4. 19 Tampilan Game Over Level 1	60
Gambar 4. 20 Tampilan Awal Level 2	62
Gambar 4. 21 Tampilan Level 2	63
Gambar 4. 22 Tampilan Game Over Level 2	64
Gambar 4. 23 Tampilan Awal Level 3	66
Gambar 4. 24 Tampilan Level 3	67
Gambar 4. 25 Tampilan Game Over Level 3	68
Gambar 4. 26 Tampilan Menang Level 3	70
Gambar 4. 27 Tampilan Intro Game	77
Gambar 4. 28 Tampilan Menu Utama Game	77
Gambar 4. 29 Tampilan Menu Pengaturan Game	78
Gambar 4. 30 Tampilan Menu Nilai Game	78
Gambar 4. 31 Tampilan Menu Petunjuk	79
Gambar 4. 32 Tampilan Menu Keluar Game	79
Gambar 4. 33 Tampilan Game Level 1	80
Gambar 4. 34 Tampilan Game Over Level 1	80

INTISARI

Musik adalah media hiburan yang sangat digemari semua orang. Banyak genre musik yang kita ketahui, salah satunya lagu daerah. Lagu daerah saat ini kurang dikembangkan sebagian masyarakat Indonesia khususnya untuk generasi muda, lagu daerah saat ini kurang digemari oleh anak-anak bahkan mereka lebih tertarik pada lagu yang bergenre lain. Penulis mencoba mengenalkan lagu daerah kepada siswa-siswa SDN 2 Jetis Yogyakarta, melalui sebuah game akan meningkatkan antusias dan memberikan salah satu media pembelajaran untuk mengenal lagu daerah khususnya Negara Indonesia yang kental akan budaya.

Game tebak lagu bertemakan lagu daerah yang mengandung unsur pendidikan diperlukan berbagai alternative dan inovasi baru dalam hal game untuk bisa diterapkan sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran siswa-siswi SDN 2 Jetis melalui game tersebut. Karena dengan mengaplikasikan dengan game mereka pun akan tertarik untuk memainkannya. Game ini dibuat untuk mengajak siswa-siswa bermain dan belajar menghafalkan lagu-lagu daerah di Indonesia.

Kata Kunci: game, lagu daerah, media pembelajaran

ABSTRACT

Music is a very popular entertainment media for everyone. As we know, many genres of music such as the folk songs. The folk songs are currently less developed in some of Indonesian communities, especially for the younger generations. The folk songs are less favored by children even they are more interested in another genre of songs. The authors try to introduce the folk songs to the students of SDN 2 Jetis Yogyakarta through a game that will increase the enthusiasm and provide a media for learning in order to recognize the songs especially Indonesia which is rich in culture.

Game guessed folk songs, which contain elements of education necessary as alternatives and new innovations in the game to be applied as a tool to facilitate the learning process of the students of SDN 2 Jetis through the game. Because by applying the game, they will be interested to play. This game was made to invite students to play and learn to memorize the songs regions in Indonesia.

Keywords: *games, folk songs, learning media*

