

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan *game* di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan manusia yang semakin bertambah dan bervariasi. Salah satu kebutuhan penting yang harus dimiliki oleh setiap manusia adalah hiburan. Hiburan tersebut dapat dipenuhi dari hasil teknologi, yang dapat berbentuk *game*. Perkembangan aplikasi *game* dari skala kecil maupun besar sangat bervariasi, yang dapat dimainkan oleh siapa saja tanpa memandang umur, dari anak-anak hingga dewasa. Berdasarkan survei *Agate Studio*, sebanyak 25% *game* dinikmati usia dibawah 18 tahun. Dan sebanyak 49% usia 19-49 tahun, dan sisanya sebanyak 26% berusia 50 tahun keatas.

Pada umumnya semua orang suka untuk mendengarkan dan menghafal lagu-lagu. Karena, dengan mendengarkan lagu akan menghilangkan *stress* ataupun menghilangkan kepenatan setelah melakukan pekerjaan sehari-hari. Banyak sekali *genre* musik ataupun macam-macam lagu di Indonesia. Seperti didalamnya ada lagu wajib , lagu manca , lagu *pop* dan masih banyak lagi yang lainnya.

Indonesia yang kaya akan kreatifitas dalam bermusik , menjadikan Indonesia mempunyai banyak sekali lagu daerah dari berbagai macam wilayah. Namun di era sekarang siswa-siswa sekolah sebagai generasi muda lebih menyukai dan menggemari lagu-lagu *pop rock* dari pada lagu daerah. Dengan beribu alasan seperti lagu *pop* dan *rock* yang lebih asik untuk dihafalkan dari pada harus mempelajari lagu daerah. Menurut mereka mempelajari lagu daerah sangatlah monoton.

Dengan permasalahan seperti itu, diharapkan dapat mengembalikan minat siswa-siswa sekolah dasar untuk mempelajari dan memahami lagu-lagu daerah Indonesia melalui sebuah *game* tebak lagu daerah. Karena, dengan media sebuah *game* mereka akan tertarik untuk memainkannya. Tentu dengan begitu siswa-siswa tersebut tidak akan beranggapan bahwa mempelajari lagu daerah adalah hal yang membosankan atau monoton.

1.2. Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

“Bagaimana merancang dan membangun *game* tebak lagu daerah untuk siswa sekolah dasar ?”.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah dapat dijelaskan sebagai berikut :

Game ini dibangun untuk menarik minat siswa-siswa sekolah dasar mempelajari lagu daerah di Indonesia.

1. *Game* dijalankan pada *PC*.
2. *Software* pembuatannya menggunakan *Adobe Flash CS 3*, *Adobe Audition*, *Corel Draw*, dan *Photoshop*.
3. Penulis hanya membahas pada tahap pembuatan dan pengimplementasian pada objek.
4. *Game* ini digunakan untuk siswa sekolah dasar kelas 1 sampai dengan kelas 6.
5. Kategori *game* ini adalah *game single player* yang hanya bisa dimainkan oleh satu orang.
6. Target pengujian *game* adalah siswa SDN Jetis 2 Yogyakarta.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tugas akhir antara lain :

1. Pengaplikasian *game* dengan lagu daerah pada sekolah dasar diharapkan dapat memunculkan dan mengembalikan keinginan siswa-siswa untuk mempelajari lagu daerah di Indonesia.
2. Sebagai syarat kelulusan studi Diploma 3 Jurusan Manajemen Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian Tugas Akhir adalah :

1. Manfaat bagi penulis :
Dapat mengembangkan dan mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama mengikuti masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta pada jurusan

Manajemen Informatika dan menambah pengalaman penulis mengenai pembuatan sebuah *game*.

2. Manfaat bagi pembaca adalah :

Dengan adanya *game* tebak lagu daerah ini diharapkan siswa-siswa sekolah dasar menjadi tertarik untuk dapat mengenal dan mempelajari lagu-lagu daerah di Indonesia.

3. Manfaat bagi pengembang adalah :

Pembuatan *game* yang dapat dijadikan pembanding dengan *game* lain dengan tujuan pengembangan dan pembelajaran.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir ini menggunakan beberapa metode yaitu :

1.6.1. Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Yaitu merupakan suatu teknik pengumpulan data yang efektif untuk mendapatkan informasi atau data-data sesuai kebutuhan yang akan digunakan.

2. Metode Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara tanya-jawab.

3. Metode Studi Literatur :

Yaitu teknik pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka yang menunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi penyusunan laporan yang berkaitan dengan masalah yang dibahas.

1.6.2. Metode Pengembangan *Game*

Pembuatan *game* ini menggunakan metode pengembangan *Indie Development*. *Indie* adalah singkatan dari *Independent* yang berarti mandiri. *Indie Game Development* adalah proses memproduksi *indie game*. *Indie game* diselesaikan tanpa adanya penerbit dan hanya dengan tim yang relatif kecil (1-7 orang).

1.7. Sistematika Penulisan

Penyajian laporan penulis akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab. Berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat tentang pengertian *game*, sejarah *game*, *genre game*, *rating game*, macam-macam lagu daerah, pengertian IGD (*Indie Game Development*), pengertian GDD (*Game Design Document*) serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan *game* sesuai dengan GDD (*Game Design Document*).

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan tentang hasil dan proses pembuatan *game* tebak lagu daerah untuk siswa SDN Jetis 2 Yogyakarta sebagai objek pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan tugas akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

