

**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

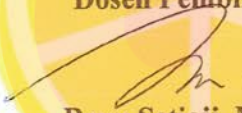
**Nur Asri Setyo Wardani** (13.02.8436)

**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**

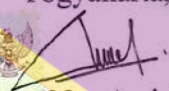
## PERNYATAAN

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.

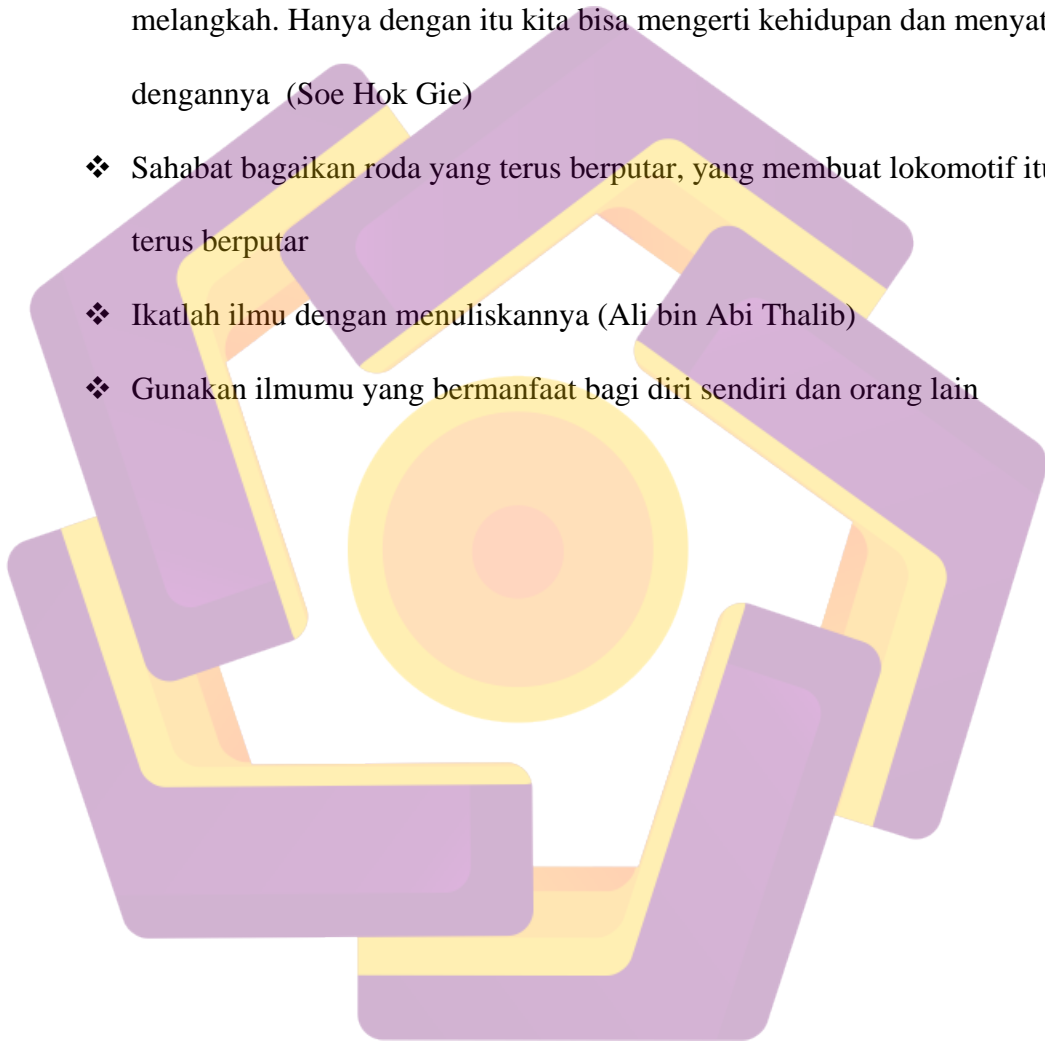
Yogyakarta, 25 April 2016



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 izin 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

<b>PERSETUJUAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>PENGESAHAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>PENGESAHAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>PENGESAHAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>PERNYATAAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>PERNYATAAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>PERNYATAAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>MOTTO</b> .....	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xx</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
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
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
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
<b>BAB III PERANCANGAN .....</b>		<b>26</b>
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
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>42</b>
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
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>81</b>
5.1.	Kesimpulan.....	81
5.2.	Saran.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>xxi</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>1</b>



## 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*

