

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kpop merupakan kepanjangan dari Korean Pop atau musik Pop Korea. Kpop merupakan salah satu aliran musik *populer* yang berasal dari negara Korea Selatan. Di era musik *modern* ini musik Kpop menjadi salah satu jenis musik terpopuler dan menjadi favorit tidak hanya bagi masyarakat pecinta music Korea namun juga seluruh dunia termasuk Indonesia.

*Game* atau permainan adalah suatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, baisannya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refresing. Bermain *game* sudah dapat dikatakan sebagai *life style* masyarakat masa kini. Dumulai dari usia anak-anak hingga orang dewasa pun menyukai *video game*. Itu semua dilakukan dikarenakan bermain, *video game* adalah hal yang menyenangkan. [1]

Bermain *game* tentu saja memberikan dampak tertentu bagi yang memainkannya, apakah itu dampak terhadap psikis maupun dampak fisik. Dari banyak game yang ada, banyak di antaranya banyak yang bermanfaat seperti *game* pembelajaran yang dapat menambah pengetahuan seseorang, namun terdapat juga beberapa *game* yang tidak layak karena mengandung unsur kekerasan, pornografi, dan hal lainnya yang berbau negatif, dan tentu saja baik buruknya dampak sebuah *game* tergantung pada yang memainkannya.

Salah satu software yang dapat digunakan dalam pembuatan *game* adalah adobe flash. Flash merupakan salah satu program animasi 2D vector yang sangat handal. Tidak heran jika dalam perkembangannya, Flash melakukan banyak penyempurnaan pada setiap versinya. Flash yang dulunya milik Macromedia, kini telah bergabung dengan Adobe hingga melahirkan versi terbaru yaitu Adobe Flash CS3 Profesional. Versi ini mengusung beberapa fitur baru yang membuat flash semakin bandel untuk urusan animasi 2D berbasis vector. Hebatnya lagi, dengan Adobe Flash CS3 kita dapat membuat berbagai aplikasi animasi 2D mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, *game*, company profile, presentasi video clip, movie, web animasi dan aplikasi animasi lainya sesuai kebutuhan kita.

Sesuai dengan perkembangannya, jenis *game* atau *genre game* sangat beragam, salah satu jenis *game* tersebut adalah *game* tebak lagu. Salah satu *game* bergendre tebak lagu adalah *Game Tebak Lagu K-Pop*, *game* ini merupakan suatu *game* dengan pemain di tuntun untuk menebak judul atau penyanyi yang ada pada *game*. Selain itu "Pembuatan Game Tebak Lagu K-pop "Exsist" Berbasis 2D Menggunakan Adobe Flash CS3" memiliki tingkat kesulitan yang berbeda sesuai dengan tingkat permainan yang dimainkan agar pemain tidak merasa bosan dan terhibur.

Adapun skripsi ini memperbaiki kelemahan atau kekurangan dari skripsi sebelumnya dengan tema yang sama yaitu skripsi yang berjudul "Pembuatan Game Tebak Lagu Reisakura Menggunakan Adobe Flash" kekurangannya yaitu Game tersebut masih bersifat statis, karena soal, gambar, dan lagu belum *random* dan belum adanya menu *save*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis dapat membuat rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah *game* dengan Adobe Flash CS3 dengan Judul "Pembuatan Game Tebak Lagu K-pop "Exsist" Berbasis 2D Menggunakan Adobe Flash CS3"

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini ditentukan suatu batasan masalah yang berfungsi untuk memberikan arahan yang jelas bagi penulis agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang, maka penulis hanya memfokuskan pada beberapa pokok permasalahan dalam perancangan *game* komputer ini yaitu :

1. *Game* ini berupa *game* 2D yang dibuat menggunakan software Adobe Flash CS3 dan Adobe Photoshope CS3 sebagai pendukungnya.
2. Navigasi permainan menggunakan *mouse*.
3. Input menggunakan *mouse* dan *keyboard*.
4. *Game* ini dirancang merupakan jenis tebak lagu.
5. *Game* ini hanya memuat lagu-lagu Kpop.
6. *Game* ini hanya terdiri dari 3 level permainan.
7. Kategori *game* ini adalah *single player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini diperlukan untuk memberikan kerangka atau acuan dalam pembuatan sistem. Berikut ini adalah tujuan penulis :

1. Sebagai persyaratan kelulusan sarjana Sistem Informasi STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat membuat *Game Flash* yang dapat dinikmati oleh semua kalangan khususnya para penggemar lagu-lagu Korea.
3. Menambah pengalaman melalui proses pembuatan *game Flash*.
4. Mempraktekan ilmu yang telah didapat selama kuliah.
5. Dapat dijadikan referensi mahasiswa amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan *game Flash*. Sehingga dapat menambah dan memberikan wawasan yang baru dan wawasan yang luas dalam bidang *Game Flash*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki nilai manfaat, adapun manfaat yang disarankan baik bagi penulis dan pihak – pihak yang menggunakan hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Peneliti :

Sebagai dasar penyusun skripsi untuk menempuh jenjang strata 1 dan menjadi lebih mengerti bagaimana tahapan dan cara pembuatan *game* berbasis flash.

2. Manfaat Bagi Masyarakat Luas

Sebagai sarana hiburan dan pengetahuan bagi masyarakat khususnya para penggemar kpop atau lagu-lagu pop korea serta dapat melatih kerja otak. Dan juga sebagai media hiburan untuk menghilangkan kejenuhan terhadap aktivitas sehari-hari.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data maka metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

#### a. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data menggunakan fasilitas yang ada seperti dengan menggunakan fasilitas internet yaitu mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan *game* yang dibuat menggunakan Adobe Flash CS3

#### b. Metode Wawancara (interview)

Metode pengumpulan data dengan cara penulis melakukan tanya jawab serta penjelasan dan penerangan secara langsung dari pihak yang berpengalaman, khususnya yang ahli dalam bidang Flash.

#### c. Metode Kepustakaan

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep - konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

## 2. Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk menguraikan permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti, meliputi analisis terhadap masalah aplikasi yang berjalan, analisis hasil solusinya, dan analisis kelayakan aplikasi.

## 3. Metode Pengembangan Game

Pembuatan game ini menggunakan metode pengembangan indie Development. Indie adalah singkatan dari Independent yang berarti mandiri. Indie game diselesaikan tanpa adanya penerbit dengan tim relative kecil, 1 – 7 orang.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini menggunakan bahasa Indonesia baku dengan membagi tiap kelompok pembahasan menjadi bab dan sub bab yang akan dibahas pada masing-masing bab. Berikut ini adalah penyusunan bab dan keterangan singkatnya :

#### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

## BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab tersebut berisikan tentang beberapa teori yang digunakan sebagai landasan untuk penelitian penulisan skripsi, yakni semua teori dasar dari multimedia yang berhubungan dengan rekayasa perangkat lunak multimedia serta pengertian *game*, tipe-tipe *game*, elemen penyusun *game* dan lain-lain yang mendukung dalam pembuatan *game* pembelajaran tersebut.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini pemberian penjelasan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis kelayakan sistem : analisis teknologi, hukum, dan kelayakan operasional.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab tersebut adalah isi dari penulisan skripsi ini yakni dijelaskan mengenai implementasi *game* pembelajaran yang telah dibuat, dijelaskan juga hasil-hasil dari tahapan penelitian yang dimulai dari analisis hasil uji coba program, pemeliharaan sistem, penerapan rencana implementasi.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari semua laporan serta saran-saran untuk sistem tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka memuat keterangan dari buku-buku dan beberapa referensi yang dijadikan sebagai bahan acuan dan penulisan skripsi.

