

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan salah satu media yang dapat ditemukan di internet. *Typing game* merupakan salah satu jenis kategori game ada. Dari permainan game ini, *user* dapat melatih kecepatan mengetik dan melatih kosakata dari *user*. Kosakata yang dapat diserap oleh *user* dari *Typing Game* ini berasal dari informasi yang didapatkan secara visual. Terkadang dapat juga didapatkan melalui suara yang dihasilkan oleh game. *Typing Game* dapat memberikan beberapa manfaat di atas selain juga memberikan hiburan bagi para penggunanya. *Typing Game* itu sendiri terus berinovasi, *Typing Game* mulai memadukan diri dengan musik. Beberapa yang sudah ada yang merupakan pengembangan dari *Typing Game* itu adalah Audition Ayodance dan O2Jam. Audition Ayodance merupakan salah satu game yang diikuti sertakan pada turnamen game sedunia *World Cyber Game* pada tahun 2007, di Indonesia sendiri *server* game tersebut sudah berjalan sejak tahun 2006. Namun kedua game tersebut memadukan diri dengan musik dengan menggunakan perantara pada lagu dan nada musik. Di sini, peneliti berusaha mengembangkan sebuah *Typing Game* yang mampu

memadukan diri dengan musik menggunakan perantara lagu dan lirik lagu untuk terus mengembangkan inovasi dari *Typing Game*.

Mengamati penggunaan internet di dunia secara global - yang meningkat bila dibandingkan dengan zaman dulu dan kenyataan bahwa teknologi internet terus menerus berkembang, hal ini menyebabkan internet menjadi salah satu media paling populer di dunia. Berdasarkan data yang didapatkan dari website <http://www.internetworldstats.com> hingga pada tanggal 30 Juni 2010, populasi pengguna internet di seluruh dunia diperkirakan hampir mencapai angka 2 milyar orang. Sedangkan untuk populasi pengguna internet di Indonesia mencapai angka 30 juta orang atau peringkat kelima di seluruh benua Asia^①. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa internet dapat dijadikan lapangan bisnis untuk mengembangkan suatu game.

Alasan dari penggunaan teknologi Flash untuk pembuatan *typing game* ini adalah potensi dari pasar *Flash Game* yang cukup tinggi. Berdasarkan survei yang telah dilakukan oleh *Mochimedia* (<http://www.mochimedia.com>) pada tahun 2009 mengenai pasar dari *Flash Game*, sekitar 16 persen dari koresponden survei menghasilkan lebih dari \$ 1.000 per bulan. Survei dilakukan pada

^① Internet World Stats, 2009. *Internet Usage in Asia*. [online] Available at: < <http://www.internetworldstats.com/stats3.htm> > [Accessed 5 Desember 2010].

1.104 *developer* dan *publisher* ^②. Sumber penghasilan tersebut pada umumnya dihasilkan dari *ad revenue* dan *traffic* yang dihasilkan oleh game maupun website yang melakukan *hosting* dari game tersebut. Penggunaan dari aplikasi tersebut oleh *user* dibuat gratis, sehingga memungkinkan setiap *user* yang ada internet dapat memainkannya tanpa perlu melakukan pembayaran.

Sehingga tugas akhir adalah mengenai perancangan dan pembuatan aplikasi desktop berupa *Typing Game* musik yang menggunakan teknologi Flash dan menggunakan lagu dan lirik lagu sebagai unsur utama dari permainan game ini. Target pasar dari *user* untuk game ini berkisar mulai dari anak – anak berusia sepuluh tahun hingga remaja berusia delapan belas tahun. Namun tak menutup kemungkinan dari orang – orang di luar target usia tersebut untuk dapat bermain juga.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dalam tugas akhir ini masalah yang dirumuskan adalah tentang perancangan dan pembuatan *Typing Game* musik yang menggunakan teknologi Flash dengan nama **Lyric Typer**.

^② Mochimedia, 2009. *Flash Games Market Survey*. [online] Available at: <<http://wiki.mochimedia.com/w/page/15156195/Flash-Games-Market-Survey>> [Accessed 5 Desember 2010].

Perumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

“Bagaimana merancang dan membuat sebuah *Typing Game* bernama **Lyric Typer** yang menggunakan teknologi *Flash* dan mampu memadukan diri dengan unsur music, yaitu lagu dan lirik lagu tersebut sebagai elemen dari permainan ?”

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka batasan masalah yang diberlakukan dalam tugas akhir adalah mengenai perancangan dan pembuatan *Typing Game* musik dari awal hingga akhir.

1.3.1 Fitur Aplikasi

Beberapa fitur yang akan disediakan oleh game ini adalah sebagai berikut :

1) Fitur *Single Player*

User dapat bermain sebuah *Typing Game* sambil mendengarkan sebuah lagu, dimana game tersebut mengharuskan *user* untuk mengetikkan kata – kata yang berasal dari lirik lagu yang sedang dimainkan. Lirik lagu akan dimunculkan secara per baris bergantian. Waktu yang akan diberikan bagi *user* untuk melihat lirik lagu dan mengetikkan kata – kata tersebut akan dibatasi oleh sebuah interval. Dimana ketika *bar* dari interval sudah penuh, baris

baru akan muncul dan menggantikan baris yang sebelumnya. *User* kemudian sudah tidak dapat mengetikkan baris yang sudah hilang. Total skor untuk lagu tersebut akan dihasilkan pada akhir permainan dimana total skor tersebut dihitung dari setiap huruf yang telah benar diketikkan.

2) Fitur *Versus*

User dapat bertanding dengan *User* lainnya yang sedang *online* pada saat yang bersamaan. Dimana untuk menentukan pemenang dari pertandingan tersebut digunakan skor yang dihitung dari total huruf yang benar diketikkan.

Untuk menampilkan aktivitas *user* lawan ketika sedang bertanding, hanya ditampilkan skor *user* lawan. Jumlah *user* yang dapat bertanding secara bersamaan hanya dibatasi hingga dua orang *user* saja. Proses dan hasil pertandingan itu hanya dapat diamati oleh dua orang *user* itu sendiri yang bersangkutan.

3) Fitur memilih gambar latar

User dapat mengganti *background* dari game ketika sebelum memulai permainan. Jenis dari *background* disediakan oleh *admin* dimana dapat berupa gambar tak bergerak atau gambar bergerak

4) Fitur *Private Message*

User dapat berkomunikasi dengan *user* lain yang sedang *online* pada saat yang bersamaan. Jumlah *user* tak dibatasi, namun hasil percakapan antar dua orang *user* hanya dapat dilihat oleh dua orang *user* itu sendiri yang bersangkutan.

1.4 Hal – hal Yang Tidak Termasuk Dalam Aplikasi

Bahasan ini tidak mencakup mengenai aspek-aspek di luar perancangan dan pembuatan *Typing Game*. Adapun aspek – aspek tersebut adalah sebagai berikut :

1. Lagu – lagu yang disediakan hanyalah *sample* atau potongan dari lagu secara keseluruhan.
2. Lagu – lagu yang disediakan hanya meliputi lagu – lagu berbahasa Indonesia dan berbahasa Inggris.
3. Tidak mencakup mengenai hal – hal yang berhubungan dengan optimalisasi dari server yang nanti akan digunakan untuk game ini. Server yang digunakan dalam testing masih bersifat pribadi dan belum komersial.
4. Tidak meliputi fitur untuk melakukan registrasi, dikarenakan proses registrasi direncanakan akan diproses melalui sebuah website dan membutuhkan *server* yang berdedikasi untuk game terlebih dahulu. Sedangkan bahasan ini masih hanya meliputi aplikasi game saja.

1.5 Tujuan Penulisan Tugas Akhir

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah menghasilkan *Typing Game* yang mampu memadukan diri dengan musik. Hasil yang diharapkan adalah game ini dapat bekerja sebagai suatu media *entertainment* yang mampu memberikan inovasi pada *Typing Game* yang sudah ada dan juga mampu menambah kosakata yang dimiliki oleh *user*.

1.6 Metodologi Penyusunan Tugas Akhir

Metode yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah:

1. *Requirement Gathering* : Melakukan eksplorasi mengenai fitur – fitur apa saja yang diperlukan.
2. *Analysis & Design* : Berdasarkan hasil analisa dari tahap pertama, dilakukan desain awal pada tampilan dan sistem dari aplikasi.
3. *Development* : Proses pembuatan game dengan menggunakan *ActionScript 3.0*
4. *Integration & Testing* : Proses implementasi game dan percobaan.
5. *Report* : Pembuatan laporan yang berisi dokumentasi, analisa dan kesimpulan mengenai hasil dari percobaan game ini.