

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah membuat *game musical* tentang lagu anak berbasis *time taping dirigent*. Hal ini dilatar belakangi oleh minimnya anak yang mengenal lagu anak-anak sehingga perlu dikenalkan



HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE mudah untuk membuat lagu yang bertema cinta dan kasih sayang. Lirik yang tercipta terasa mengalir begitu saja. Belum lagi lagu itu akan disukai oleh banyak orang dalam yang singkat. Selain itu kurang kooperatifnya media massa khususnya media elektronik dalam memberikan porsi tayangan untuk lagu anak-anak di Indonesia memegang peranan yang tidak sedikit dalam memperkenalkan lagu anak ini.

Anak-anak masa sekarang tidak mengenal lagu anak-anak karena menurut Ruri (jurnalpagi.com) lagu anak masa sekarang kebanyakan sudah bertemakan cinta yang sebenarnya mereka belum paham maksudnya. Seringkali anak-anak kecil masa sekarang menyanyikan lagu band-band terkenal dengan fasihnya tetapi jika ditanya tentang lagu tersebut mereka justru tidak tahu maksud dari lagu tersebut.

Lagu anak-anak memberikan efek yang baik untuk anak-anak menurut Anonim (www.kizzio.com) bahkan, beberapa ahli menyarankan anak sudah diperdengarkan lagu-lagu sejak dalam kandungan. Tentunya jenis lagu atau musik yang diperdengarkan ini disesuaikan dengan perkembangan anak, baik anak yang sudah dilahirkan maupun masih dalam kandungan. Lagu-lagu yang diperdengarkan kepada anak memang memiliki kontribusi yang cukup baik bagi tumbuh kembang anak. Misalnya saja, bagi anak yang belum bisa berbicara, lagu bias dijadikan sebagai media untuk berkomunikasi dan juga belajar bagi anak. Selain untuk melatih kebiasaan dan perilaku, lagu anak juga dapat melatih logika dan kognitif anak, seperti lagu balonku ada lima. Dengan memberikan pemahaman dan pengajaran melalui lagu, anak akan mudah mengingat dan cepat untuk memahaminya. Lagu juga mampu memberikan efek yang cukup baik terhadap emosional anak. Seperti memberikan relaksasi kepada anak, membantu anak untuk rileks, mempermudah tidur, memberikan hiburan kepada anak. Hal ini tentu saja membuktikan bahwa lagu-lagu anak ini dapat memberikan kesenangan dan juga ketenangan kepada anak ketika lagu tersebut dinyanyikan maupun diperdengarkan.

Perlunya diperkenalkan lagu anak karena lagu anak mempunyai berbagai macam manfaat menurut Parenting Indonesia (www.parenting.com) lagu menjadi sarana komunikasi sebagai contoh menyanyikan lagu nina bobok setiap kali akan tidur malam membuat anak paham bahwa sudah waktunya untuk naik ketempat tidur, atau jika ingin menasehati anak untuk segera mandi dan membereskan tempat tidur, coba nyanyian lagu bangun tidur ciptaan pak kasur. Berkomunikasi melalui lagu akan membuat hati mama dan si kecil senang serta informasi dapat diserap dengan mudah. Selain itu lagu digunakan sebagai sarana pendidikan contohnya saat ia belajar berhitung anak-anak dapat dinyanyikan lagu satu ditambah satu, melalui lagu, anak juga dapat belajar kosakata baru yang akan memperkaya bahasanya.

Salah satu cara mengenalkan lagu adalah melalui permainan karena menurut Anne Ahira (anneahira.com) permainan pun tidak akan hidup bila tidak disertai oleh alunan lagu. Sehingga dengan permainan, lagu dapat menjadi salah satu barometer suksesnya sebuah lagu. Masa anak-anak merupakan masa bermain yang penuh canda tawa. Dunia anak-anak tidak lepas dari bermain dan bernyanyi baik dengan teman sebaya ataupun melalui permainan. Fase bermain anak-anak lebih banyak dilakukan pada usia 5-10 tahun. Dalam fase ini aneka permainan dan lagu anak seakan menjadi sahabat terdekat. Menurut Jean Piaget dan barbel Inhelder (Psikologi Anak,143) “Permainan,zona interfensi antara ketertarikan kognitif dan afektif,muncul selama subperiode antara 2 dan 7-8 tahun yang berpuncak pada permainan simbolik, yang merupakan asimilasi realtias ke diri

dan keinginannya dan kelak akan berkembang dalam arahan permainan konstruksi dan permainan dengan aturan, yang menandai objektivisasi symbol dan sosialisasi diri”. Sehingga anak lebih mudah mengenal lagu melalui permainan dengan aturan.

Game adalah salah satu cara untuk mengenalkan lagu kepada anak. Menurut Lala (rumahinspirasi.com) *Game* merupakan salah satu cara paling efektif untuk memasukkan dan memperkenalkan beragam pengetahuan kepada anak. *Game* bisa menjadi alat ampuh untuk membuat anak menyukai sesuatu, membangun logika berfikirnya, melatih mental perjuangan serta kesabarannya, mengembangkan kemampuan menajemennya. Oleh karena itu *game* membuat anak menyukai lagu-lagu anak-anak yang sebelumnya anak telah lupakan.

Terdapat berbagai *genre game* menurut Melati Puspa Dewa (hakkajiten.wordpress.com). Salah satu *genre game* adalah *game rhythm*. *Game rhythm* adalah *game* dimana player ditantang untuk menyelaraskan irama dengan lagu. *Game genre* ini berfokus pada tarian atau ketukan pada alat musik dengan cara menekan tombol yang terdapat dilayar sesuai dengan irama yang tersedia. Selain itu *game rhythm* juga dapat memperkenalkan lagu. Lagu yang dimainkan oleh *player* dapat membuat *player* hafal karena lagu tersebut didengar terus menerus. Sehingga *genre* yang tepat untuk *game* ini adalah *game rhythm*.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia dirigen adalah pemimpin orkes simfoni, korps musik, atau paduan suara. Dirigen merupakan seseorang yang mengatur jalannya lagu atau irama yang berlaku. Sehingga cara yang mudah diterima oleh anak adalah dengan melalui dirigen.

Berdasarkan permasalahan yang ada di Tugas Akhir ini maka dalam Tugas Akhir ini dibuatlah *game* menurut “Perancangan dan pembuatan *game musical* tentang lagu anak-anak berbasis *tempo taping dirigent*”

Harapan dari dibuatnya *game* ini adalah lagu-lagu anak yang sudah mulai dilupakan, agar dapat diingat kembali. Karena lagu-lagu anak dapat mengajarkan nilai edukasi dan pengajaran yang baik bagi anak. Sehingga anak-anak dapat tumbuh dengan baik dan dewasa sesuai umurnya.

1.2 Rumusan Masalah

Menurut latar belakang yang ada maka rumusan masalah adalah

1. Bagaimana membuat *game musical* tentang lagu anak.
2. Bagaimana membuat *game musical rhythm* berbasis *tempo taping dirigent*.

1.3 Batasan Masalah

Menurut latar belakang yang ada, maka pembahasan masalah yang ada terbatas pada:

1. Perancangan *game musical* dengan unsur *musical*.
2. Perancangan *game musical* hanya mengangkat lagu anak-anak untuk usia 5-9 tahun.

1.4 Tujuan

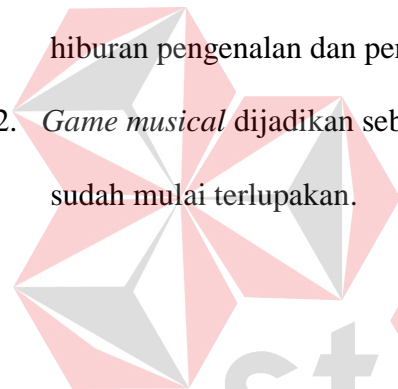
Tujuan yang ini dicapai dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

1. Memperkenalkan lagu anak-anak yang sudah mulai terlupakan.
2. Merancang *game musical* dengan unsur lagu anak-anak.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan game ini adalah:

1. Dapat mengembangkan *game musical* dengan lagu anak-anak sebagai media hiburan pengenalan dan pembelajaran.
2. *Game musical* dijadikan sebagai media untuk pengenalan lagu anak-anak yang sudah mulai terlupakan.



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom

SURABAYA

HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE