

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan tentang konsep-konsep dan teori yang akan menunjang dalam penulisan Tugas Akhir “Perancangan dan Pembuatan *game musical* tentang lagu anak-anak berbasis *tempo of tapping dirigent*”. Harapan Tugas Akhir ini dapat terarah dan terjawab sesuai dengan rumusan masalah. Berikut adalah landasan teori yang dapat penulis uraikan

2.1 Game

Menurut Melati Puspa Dewi (hakkajiten.wordpress.com) definisi game adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti video. Permainan video umumnya menyediakan sistem penghargaan misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada di dalam permainan.

Kata “video” pada “permainan video” pada awalnya merujuk pada piranti tampilan raster. Namun dengan semakin dipakainya istilah “video game”, kini kata permainan video dapat digunakan untuk menyebut permainan pada piranti tampilan apapun. Sistem elektronik yang digunakan untuk menjalankan permainan video disebut platform, contohnya adalah komputer pribadi dan konsol permainan.

Game bertujuan untuk menghibur, biasanya game banyak disukai oleh anak – anak hingga orang dewasa. Games sebenarnya penting dalam perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat.

2.2 Genre Game

Menurut Melati Puspa Dewi (hakkajiten.wordpress.com) Genre game dapat dibagi menjadi:

1. *Shooter*

Shooter Adalah Jenis *game* yang di mainkan menggunakan sebuah senjata, biasanya pistol, senapan, atau senjata jarak jauh lainnya”. Biasanya tujuan dari permainan ini adalah menembak lawan dan memenangkan misi tanpa harus gugur di medan perang.

2. *Strategy*

Strategy adalah Jenis *game* yang mengharuskan pemainnya menggunakan taktik dan strategi untuk jeli dalam melihat setiap peluang, kelemahan musuh dan bijaksana dalam menggunakan sumber daya yang ada untuk mengatur suatu unit atau pasukan untuk menyerang markas musuh dalam rangka memenangkan permainan. biasanya di dalam *game Strategy*, kita dituntut untuk mencari uang, emas, poin atau semua yang berfungsi untuk untuk membiayai pasukan kita.

3. *Racing*

Racing adalah *game* yang di mainkan dengan mengendalikan sebuah kendaraan untuk memenangkan sebuah balapan atau garis *finish* dari suatu *race*, dalam *game* ini biasanya pemain dapat memilih & membeli kendaraan, mendandani, mengupgrade mesin dll. Contoh: *Need For Speed* dan *MotoGp13*.

4. *Arcade*

Arcade game adalah Jenis *game* yang tidak terfokus pada cerita, melainkan hanya dimainkan “just for fun” atau untuk kejar-mengejar *point/highscore*.

Contoh : *Pac-man World3*

5. *Fighting*

Fighting adalah jenis *game* yang intinya harus menjatuhkan, mengalahkan bahkan membunuh lawan tandingnya, entah itu dengan pukulan, tendangan, *combo*, maupun dengan jurus special. Contoh: *Tekken & Mortal Kombat*.

6. *Sports*

Sports adalah jenis *game* bertema olahraga. Sistem, aturan dan cara permainan akan berbeda-beda tergantung jenis olahraga yang menjadi tema *game* tersebut. Contoh : *Pes14* dan *fifa14*.

7. *Vehicle Simulation*

Jenis permainan ini mensimulasi pengoperasian beberapa kendaraan, kendaraan bisa berupa pesawat terbang, pesawat tempur, kereta, kendaraan perang, maupun kendaraan konstruksi. Contoh : *Train Simulator, Truck Simulator, FlightGear, Tram, Orbiter*.

8. *Adventure*

Adventure adalah jenis *game* yang umumnya membuat pemain harus berjalan mengelilingi suatu tempat yang telah di desain sedemikian rupa, seperti sebuah istana, gua yang berkelok, dan planet yang jauh. Pemain melakukan navigasi suatu area, mencari pesan-pesan rahasia, memperoleh obyek yang memiliki kemampuan yang bervariasi, bertempur dengan musuh, dan lain-lain. Untuk membuat game ini, diperlukan perencanaan yang akurat sehingga memiliki alur cerita yang menarik bagi pemain. Contoh: *Tomb Raider*.

9. *Simulation*

Simulation adalah jenis *game* yang memberikan pengalaman atau interaksi semirip mungkin dengan kendaraan yang aslinya, meskipun terkadang kendaraan tersebut masih eksperimen atau bahkan fiktif, tapi ada penekanan khusus pada detail dan pengalaman realistik menggunakan kendaraan tersebut. Contoh: *Grand Turismo* dan *Flight Simulator*.

10. *Tycoon*

Tycoon adalah game yg menjadikan kita sebagai seorang *bussinesman* yang akan mengembangkan sesuatu *Property* untuk dikembangkan hingga laku di pasaran. Contoh : *Rooler Coaster* dan *Ride Carnival*

11. *Musical*

Musical adalah jenis *game* yang menuntut pemainnya untuk menekan tombol sesuai dengan tombol yang ada di layar dengan diiringi dengan musik.

Contoh: *Guitar Hero & Dance Dance Revolution*.

12. *Platform*

Platform adalah jenis *game* yang mengharuskan pemain mengarahkan suatu obyek dengan melalui berbagai tahap atau tingkatan area untuk menyerang musuh dan menghindari terhadap serangan. Jenis *game* ini sedikit serupa dengan *action game*, tetapi aksinya tidak secepat *action game*. Teknik *collision detection* sangat sering dimanfaatkan pada Jenis *game* ini. Contoh:

Sonic The Hedgehog & Mario Bros.

13. *Role Playing Game (RPG)*

Role Playing Game adalah jenis *game* yang seringkali berupa *multi-player game* di mana setiap pemain memiliki karakter dengan kemampuan, kekuatan, dan kelemahan yang spesifik. Para pemain saling berkompetisi, berinteraksi, dan bertempur satu sama lain. Tampilan grafis yang khas untuk setiap karakter pemain ditambah dengan *storyline* yang mendebarkan akan sangat menarik dan memberikan pengalaman yang berbeda di dalam bermain.

Contoh: *Final Fantasy*.

14. *Action*

Action adalah jenis game dengan fitur utama berupa banyaknya aksi di mana pemain harus memiliki keterampilan reaksi yang cepat untuk menghindari musuh atau menghindari rintangan. Contoh: *Metal Gear Solid* dan *Ace Combat Assault Horizon*.

15. *Puzzle*

Puzzle adalah *game* yang berintikan teknik pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok, menyamakan warna bola, memecahkan perhitungan matematika, melewati labirin, sampai mendorong-dorong kota masuk ke tempat yang seharusnya, itu semua termasuk dalam jenis ini. Sering pula permainan jenis ini adalah juga unsur permainan dalam *video game* petualangan maupun *game edukasi*. Contoh : *Tetris*, *Minesweeper*, *Bejeweled*, *Sokoban* dan *Bomberman*.

2.3 *Musical*

Menurut Melati Puspa Dewi (hakkajiten.wordpress.com), *musical* adalah jenis *game* yang menuntut pemainnya untuk menekan tombol sesuai dengan tombol yang ada di layar dengan diiringi dengan musik. Contoh: *Guitar Hero* & *Dance Dance Revolution*.

2.4 Lagu anak-anak

Menurut (wikipedia.org/wiki/Lagu) lagu anak-anak adalah lagu yang dirancang sedemikian rupa, baik lirik maupun melodinya sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak. Melodi lagu anak umumnya bertempo sedang dan kaya pengulangan. Sementara liriknya disusun dengan bahasa yang sederhana, mudah diucapkan, dan kaya pengulangan. Sesuai kebutuhan anak untuk bermain, lagu untuk anak harus dapat digunakan untuk mengiringi anak bermain.

2.5 Anak

Menurut (wikipedia.org/wiki/Anak) anak adalah seorang lelaki atau perempuan yang belum dewasa atau belum mengalami masa pubertas. Anak juga merupakan keturunan kedua, dimana kata "anak" merujuk pada lawan dari orang tua, orang dewasa adalah anak dari orang tua mereka, meskipun mereka telah dewasa.

Menurut psikologi, anak adalah periode perkembangan yang merentang dari masa bayi hingga usia lima atau enam tahun, periode ini biasanya disebut dengan periode prasekolah, kemudian berkembang setara dengan tahun-tahun sekolah dasar.

2.6 *Dirigent*

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.

2.7 Orkestra

Menurut Youngsun Jo (Why? Music,127) orkestra adalah kelompok music yang memaikan alat music bersama. Mereka biasanya memainkan music klasik. Orkestra yang besar kadang-kadang disebut sebagai “orkestra simponi”. Orkestra simponi memiliki sekitar 100 pemain. Sementara orkestra yang kecil hanya memiliki 30-40 pemain. Jumlah pemain musik bergantung pada music yang mereka mainkan dan besarnya tempat mereka bermain. Dalam yunani kuno orkestra berarti arena tempat duduk penonton dan, panggung yang digunakan oleh penyanyi koor dan pemain musik.