

**PEMBELAJARAN TARI TRADISIONAL DENGAN
MEMANFAATKAN SMARTPHONE SEBAGAI GAME
CONTROLLER**

Laporan Tugas Akhir I

**Disusun sebagai syarat kelulusan mata kuliah
IF4091/Tugas Akhir I dan Seminar**

**Oleh
Muhammad Ridwan
NIM : 13513008**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TEKNIK ELEKTRO & INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG
Desember 2016**

BAB I

PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan secara umum yang dijadikan landasan kerja dan arah kerja penulis tugas akhir, berfungsi mengantar pembaca untuk membaca laporan tugas akhir secara keseluruhan.

I.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang dikenal dengan kekayaan budayanya. Banyak budaya bangsa Indonesia yang telah menarik perhatian dunia seperti batik, wayang, angklung, tari, music, bahkan makanan tradisional. Dengan kekayaan budaya tersebut, Indonesia sering memenangkan kompetisi internasional dalam ranah kebudayaan. Namun semakin bergesernya zaman, budaya Indonesia semakin terabaikan dan dianggap kuno oleh pemuda-pemudi Indonesia. Tidak banyak masyarakat Indonesia yang tertarik untuk mempelajari kebudayaan dan melestarikannya.

Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor yang mengurangi minat masyarakat dalam melestarikan budaya. Masyarakat lebih senang untuk berjam-jam menelusuri internet dan social media. Namun teknologi juga dapat dimanfaatkan sebagai alat pelestarian budaya, salah satunya adalah dengan membuat *game* yang bertema kebudayaan namun tidak terkesan kuno.

Kebudayaan Indonesia seperti tari daerah dapat dilestarikan dengan membuat *game*. Tentunya hal tersebut sangat bergantung dengan respon dan minat masyarakat terhadap desain dan interaksi antara pengguna dengan *game*. Dalam beberapa contoh *dance game*, terdapat beberapa alat yang sering digunakan seperti *console* dan *arcade*. Namun pada tahun 2016, *Ubisoft Entertainment* merilis sebuah *dance game* yang berjalan pada *android*. *Game* tersebut telah diunduh oleh lebih dari 500.000 pengguna *android* dan memiliki *rating* 4,2. Hal ini menandakan bahwa terdapat peluang tari daerah Indonesia dapat dipopulerkan menggunakan *game* pada platform *android*.

I.2 Rumusan Masalah

Pada tahun 2014, terdapat penelitian yang membuat aplikasi pemodelan, pembelajaran, dan rekognisi tarian aceh dengan menggunakan *Hidden Markov Model*. Namun aplikasi tersebut dibuat pada platform *kinect*. Di sisi lain, *Ubisoft Entertainment* telah merilis suatu *dance game* yang

menggunakan platform *android*. *Game* tersebut menggunakan *smartphone* sebagai *console* dan menampilkannya pada komputer.

Penggunaan platform *kinect* akan sangat susah untuk digunakan masyarakat karena tidak banyak masyarakat yang memiliki atau tertarik untuk menggunakannya. Sehingga penggunaan platform *android* merupakan keputusan yang tepat untuk mencapai tujuan karena *android* telah dimiliki oleh banyak masyarakat Indonesia. Pada penelitian ini penulis akan menggunakan *game* “*Just Dance Now*” yang dirilis oleh *Ubisoft Entertainment* sebagai referensi dalam pembangunan *game*.

I.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun *dance game* berbasis *android* yang bertemakan tari daerah Indonesia. Pembangunan *game* tersebut dilakukan untuk menarik perhatian masyarakat dan meningkatkan minat masyarakat untuk menarikan tari daerah Indonesia. Hal ini merupakan salah satu upaya untuk melestarikan budaya Indonesia dalam ranah tari daerah.

I.4 Batasan Masalah

Tuliskan batasan-batasan yang diambil dalam pelaksanaan tugas akhir. Batasan ini dapat dihindari (tidak perlu ada) jika topik/judul tugas akhir dibuat cukup spesifik.

I.5 Metodologi

Tuliskan semua tahapan yang akan dilalui selama pelaksanaan tugas akhir. Tahapan ini spesifik untuk menyelesaikan persoalan tugas akhir. Tahapan studi literatur tidak perlu dituliskan karena ini adalah pekerjaan yang harus Anda lakukan selama proses pelaksanaan tugas akhir.

I.6 Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir

Tuliskan rencana kegiatan dan jadwal (dirinci sampai per minggu) mulai dari awal pelaksanaan Tugas Akhir I s.d. sidang tugas akhir berikut *milestones* dan *deliverables* yang harus diberikan. Jadwal ini dapat dibantu dengan membuat sebuah tabel *timeline*.