**Rangkuman Tugas Akhir**

Muhammad Ridwan – 13513008

Judul TA: Pembangunan *Dance Game* Bertemakan Tari Tradisional dengan *Smartphone Android* Sebagai *Game Controller*

Pembimbing I: Dr. techn. Saiful Akbar, S.T., M.T.

Pembimbing II: Restya Winda Astari, S.T., M.T.

**Latar Belakang**

Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki beragam suku bangsa, budaya, bahasa, ras, dan agama. Keragaman budaya Indonesia tentunya memiliki ciri khas yang membedakan antara satu dengan yang lainnya, begitu juga dengan tari tradisional. Indonesia memiliki banyak tari tradisional yang unik untuk setiap daerah. Walaupun begitu, pemuda saat ini kurang memiliki minat dan motivasi untuk mempelajari tari tradisional Indonesia. Hal itu terjadi karena pemuda lebih tertarik dengan hal-hal yang menyangkut teknologi seperti *game* dan media sosial.

*Game* adalah aktivitas interaktif yang dilakukan secara sukarela oleh satu atau lebih pemain yang bertingkah sesuai peraturan, yang memiliki permasalahan dan berakhir dengan hasil yang terukur (Esposito, 2005). Terdapat banyak game karya orang Indonesia yang bertema kesenian tradisional, salah satunya adalah Inganta Landek yang diciptakan oleh Dwi Agnes Natalia Bangun (“*Pertama Kali Di Indonesia, Gadis Ini Ciptakan Game Tarian Budaya Karo | jurnalpatrolinews.com*,” n.d.). Motivasi pemuda untuk mempelajari tari tradisional dapat ditingkatkan dengan memainkan *game* karena pada dasarnya pemuda akan tertarik dengan hal yang dimainkannya. Dengan begitu, maka dibutuhkan *game* komersial yang dapat menarik minat pemuda sehingga mereka dapat termotivasi untuk menarikan atau bahkan mempelajari tari tradisional.

**Rumusan Masalah**

Permasalah utama dalam penelitian ini adalah pembangunan *dance game* bertemakan tari tradisional pada platform *desktop* dengan menggunakan *smartphone android* sebagai *controller* sehingga pemain dapat termotivasi untuk menarikan tari tradisional. Berdasarkan masalah tersebut penulis merumusan beberapa permasalah spesifik sebagai berikut.

1. Bagaimana cara mendeteksi gerakan pengguna dengan menggunakan *smartphone android* sebagai *controller*?
2. Bagaimana cara mengecek kebenaran gerakan pemain?
3. Bagaimana cara komunikasi *smartphone android* dengan komputer?
4. Apa saja *user experience goals* dari *dance game* dengan *smartphone android* sebagai *controller*?
5. Bagaimana cara mengevaluasi *user experience* pada *dance game* dengan *smartphone android* sebagai *controller*?

**Tujuan**

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk membangun *dance game* bertemakan tari tradisional pada platform *desktop* dengan menggunakan *smartphone android* sebagai *controller* yang dapat membuat pemain menjadi termotivasi untuk menarikan tari tradisional. Berdasarkan tujuan tersebut, penulis merumuskan beberapa tujuan spesifik sebagai berikut.

1. Membangun *dance game* yang dapat mendeteksi gerakan pemain menggunakan *smartphone android*.
2. Membangun *dance game* yang dapat mengecek kebenaran gerakan pemain dan menampilkannya.
3. Membangun *dance game* yang menggunakan *smartphone android* sebagai *controller* dan komputer sebagai tampilan dan sistem utama.
4. Membangun *dance game* bertemakan tari tradisional dengan *user experience* sebagai fokus utama.
5. Mengevaluasi *user experience* yang dialami pengguna terhadap *dance game* yang dibangun.

**Metodologi**

Pada pelaksanaan tugas akhir ini, penulis akan melakukan beberapa tahapan. Dimulai dari analisis permasalahan, perancangan aplikasi, pembangunan aplikasi, dan tahap pengujian.

**Kata Kunci**

*Game, dance game, android, controller,* tari tradisional, *user experience.*

**Persoalan**

1. Pembuatan tampilan membutuhkan kemampuan yang baik pada *video editing.*
2. Sensor *gyroscope* pada *smartphone* yang dimiliki penulis tidak dapat berjalan sehingga penulis harus meminjam *smartphone* teman.
3. Untuk perekaman tari tradisional yang dilakukan oleh penari professional untuk ditampilkan sebagai *avatar* memerlukan kamera dengan kualitas gambar yang sangat bagus.
4. Untuk pengujian *user experience* memerlukan beberapa unit kamera.