

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Selain terkenal dengan Sate Madura dan garamnya, Pulau Madura memiliki banyak kebudayaan yang masih lestari sampai saat ini. Salah satunya adalah tradisi Karapan sapi yaitu istilah untuk menyebut perlombaan pacuan sapi yang sudah ada sebelum abad XV Masehi. Karapan sapi merupakan kegiatan atau event yang prestisius bagi masyarakat Madura. Pemilik sapi karapan akan merasa status sosialnya terangkat apabila sapinya bisa menjadi juara. Sapi karapan juga menjadi alat investasi selain emas dan uang. Tak mengherankan, bila para pemilik sapi karapan akan mengerahkan segala daya upayanya untuk membuat sapi- sapinya menjadi pemenang dalam setiap musim karapan. Mereka yang mengikutsertakan sapinya dalam perlombaan karapan sapi ini harus mengeluarkan uangnya sampai puluhan juta rupiah. Hal ini dikarenakan biaya yang dikeluarkan untuk merawat sapi karapan sangatlah besar dan memiliki nilai keunikan tersendiri.

Perkembangan *game* yang semakin pesat, memberikan berbagai *alternative* bagi peminatnya. Mulai dari bentuk *game*, cerita maupun media penyajian. Keberadaan *game* yang menggambarkan budaya Indonesia khususnya daerah kepulauan seperti Madura terhitung sedikit, sehingga dapat dirasa semakin lunturnya kebudayaan Indonesia bagi anak bangsa. Adanya peminat *game* yang semakin banyak dapat digunakan sebagai sarana pengenalan budaya asli Madura. Sebuah aplikasi *game* merupakan sarana atau alat yang murah untuk mengenal lebih jauh tentang karapan sapi madura khususnya perawatan sapi karapan, karena *game* komputer adalah hiburan dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk itu perlu dibangun aplikasi *game* perawatan sapi karapan sebagai upaya pelestarian budaya Madura. Dimana untuk merawat sapi kerapan dibutuhkan biaya yang sangat besar. Maka untuk itu perlu adanya inovasi baru untuk perancangan *game* perawatan sapi kerapan yang dapat menggambarkan dan mensimulasikan realita dalam perawatan sapi kerapan yang sesungguhnya. Dengan menggunakan metode logika *fuzzy* (*fuzzy logic*), maka akan dirancang *game* perawatan sapi kerapan tersebut.

## 1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *game* perawatan sapi karapan yang menggambarkan budaya Madura.
2. Bagaimana mengimplementasikan logika *fuzzy* dalam *game* perawatan sapi karapan tersebut?

## 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Dapat merancang dan membangun *game* perawatan sapi karapan untuk menggambarkan budaya Madura.
2. Dapat mengimplementasikan logika *fuzzy* dalam *game* perawatan sapi karapan khususnya dalam menentukan harga jual sapi karapan.

## 1.4 MANFAAT PENELITIAN

Sedangkan manfaat yang diharapkan pada penelitian ini yaitu :

1. Terciptanya *game* perawatan sapi karapan yang dapat mensimulasikan dan menggambarkan budaya Madura.
2. Penerapan metode *fuzzy logic* untuk menentukan harga jual sapi dalam *game* perawatan sapi karapan.

## 1.5 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Merancang *game* perawatan sapi karapan dalam bentuk 2D.
2. Menggunakan metode *fuzzy logic* dalam rancang bangun *game* perawatan sapi karapan untuk menentukan harga jual sapi.
3. Mengimplementasikan rancangan *game* perawatan sapi karapan ke dalam bahasa pemrograman *Macromedia Flash* atau *Action Script*.

## 1.6 METODE PENELITIAN

Beberapa metode yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data  
Tahap ini merupakan tahapan untuk pengumpulan data – data yang dibutuhkan untuk membuat skenario simulasi.
2. Perancangan skenario  
Pada tahapan ini dilakukan perancangan skenario yang akan di dibuat pada *game*.
3. Pembuatan sistem  
Tahap ini merupakan tahap untuk mengaplikasikan metode *Fuzzy Logic* dengan skenario yang akan digunakan.
4. Implementasi  
Tahap ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan metode dan skenario yang telah dibuat sebelumnya ke dalam *Macromedia Flash* atau *Action Script*.
5. Pengujian  
Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah diimplementasikan apakah sudah sesuai dengan skenario dan rancangan sistem.
6. Penyusunan laporan  
Pada tahap ini merupakan tahapan terakhir dalam penelitian ini yaitu melakukan dokumentasi laporan berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dikerjakan.

## 1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika pembahasan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

### BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri dari : latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bagian ini dijelaskan mengenai hal-hal yang melandasi atau yang akan digunakan sebagai pedoman untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Berisi tentang perancangan sistem yang diusulkan mulai dari skenario, dan metode yang digunakan.

**BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM**

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi program yang telah dikerjakan. Meliputi penjelasan tentang arsitektur sistem, desain sistem dan menguraikan tentang hasil uji coba serta analisis terhadap sistem.

**BAB V : PENUTUP**

Bab yang berisi kesimpulan dan saran yang dihasilkan dari sistem yang telah diujicobakan.