

## ABSTRAK

Permainan rangku alu adalah sebuah permainan tradisional Indonesia dari Manggarai Nusa Tenggara Timur (NTT), yang dimainkan dengan menggunakan dua pasang bambu atau tongkat yang di gerak-gerakkan hingga kaki pemain lawan terjepit bambu. Namun, saat ini permainan tradisional sudah jarang sekali dimainkan seiring pesatnya perkembangan teknologi, permainan bisa dilakukan secara individu oleh siapa saja dengan adanya *game online* melalui media perangkat berupa *mobile* ataupun PC. Permainan rangku alu merupakan permainan dimana langkah seorang penari/pemain memiliki variasi di setiap tarian. Dalam penelitian ini, algoritma *Fisher-Yates Shuffle* digunakan sebagai metode pengacakan dalam menentukan langkah selanjutnya untuk mencegah munculnya *tap area* ditempat yang sama lebih dari satu kali berturut-turut. Dari hasil pengujian 2 kali permainan menggunakan mode acak, dapat disimpulkan bahwa *tap area* tidak pernah muncul ditempat yang sama berturut-turut sebanyak dua kali atau lebih.

Kata kunci : rangku alu, android, *game mobile*, *Fisher-Yates Shuffle*

## GAME ADAPTATION OF RANGKU ALU BASED ON ANDROID

### ABSTRACT

Rangku alu is an Indonesian traditional game originated from Manggarai, East Nusa Tenggara, which is played using two pairs of bamboos or sticks that be moved repeatedly until opponent player's leg squashed by it. However, traditional game has been rarely played as the rapid development of technology nowadays, gaming can be done individually by anyone with the present of online games through the media devices such as mobile devices or PC. Rangku alu is a game which the steps of the dancer/performer has variations in each dance. In this research, *Fisher-Yates Shuffle* algorithm is used as randomize method to determine the next step to avoid *tap area* showed up in the same place more than once consecutively. From the test result of playing the game twice, it can be concluded that *tap area* never shown up in the same place twice or more a row.

Keyword : rangku alu, android , *game mobile*, *Fisher-Yates Shuffle*