

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi terus berkembang dan banyak sekali inovasi yang dihasilkan dalam aspek kehidupan. Salah satu teknologi yang tingkat perkembangannya sangat pesat adalah komputer. Saat ini hampir semua aspek kehidupan manusia bergantung pada pemanfaatan teknologi komputer (Hermawan, Herumurti, & Kuswardayan, 2017). Dengan kemajuan tersebut, ilmu teknologi menunjukkan berbagai perkembangan teori-teori baru di berbagai bidang, salah satu produk dari teknologi adalah “*game*”. *Game* yang berkembang saat ini didalam dunia pendidikan dikenal dengan *game* edukasi. *Game* edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar anak dalam memahami pembelajaran sambil bermain sehingga muncul perasaan senang, gembira, dan tidak membosankan.

Game sangat berpotensi untuk menumbuhkan kembali motivasi belajar anak yang mengalami penurunan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Randel (1991) tercatat bahwa pemakaian *game* sangat bermanfaat pada materi- materi yang berhubungan dengan matematika, fisika, dan kemampuan berbahasa (seperti studi sosial, biologi, dan logika). Penerapan *game* untuk media pendidikan bermula dari perkembangan *video game* yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran. Interaksi dengan *game* tidak luput dengan tampilan yang akan diberikan kepada pengguna, *game* edukasi memiliki potensi yang tinggi untuk di jadikan sebagai media dan sarana belajar.

Game edukasi juga merupakan bagian dari *game*, terdapat metode yang bermacam-macam. Salah satu metode yang jarang digunakan yaitu metode *puzzle*. Metode *puzzle* adalah metode pembelajaran yang menekankan untuk merangkai sebuah potongan atau gambar yang terpisah dan harus dipersatukan kembali sehingga membentuk gambar yang diinginkan.

Metode ini dapat beradaptasi dalam sebuah *game* karena memiliki keunikan yaitu *user* dapat merangkai sebuah benda, *objek*, *property* pada sebuah *game*.

Penggunaan *game* berjenis *puzzle* juga dilakukan pada penelitian yang dilakukan oleh (Lin & Chen 2016) yang meneliti tentang peningkatan visualisasi spasial dari rotasi mental pada anak-anak tingkat sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* dalam lingkungan belajar memberikan dampak yang efektif dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Game berjenis *Role Playing Game (RPG)* juga salah satu jenis *game* yang sering digunakan dalam pengembangan *game* edukasi. *Game RPG* adalah *game* yang memiliki unsur cerita yang kompleks dan seni peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi seorang tokoh pada *game* tersebut. *Game* berdasarkan genre *RPG* berlangsung dalam satu set dunia realistis dalam waktu tertentu (misalnya, di abad pertengahan, pada saat ini atau di masa depan) atau dalam dunia *imajiner* yang tidak dekat dengan kenyataan.

Game ini dapat juga dijadikan sebagai sarana untuk mengurangi adanya penyandang Disleksia di Indonesia. Disleksia merupakan kehilangan kemampuan membaca dan menulis suatu huruf kalimat dan paragraf pada manusia. Disleksia berasal dari bahasa *Geek* yang memiliki arti yaitu “kesulitan berbahasa” dan terdiri dari kata (*dys* = sulit ; *lexia* = bahasa). Penyandang Disleksia cenderung memiliki kecerdasan normal bahkan bisa di atas rata-rata maka dari itu disleksia disebut sebagai kesulitan belajar “spesifik” karena kesulitan belajar yang dihadapi hanya terdapat pada area tertentu. Dari data statistik tercatat bahwa anak dibawah SD mencapai 50 juta jiwa. Dengan data tersebut diasumsikan penyandang disleksia 10% maka prediksi untuk anak yang mengalami gangguan tersebut kurang lebih 5 juta orang (Dewi, n.d.).

Penanganan sejak dini untuk disleksia akan menghasilkan sebuah hasil yang baik nantinya. Maka dari itu untuk membantu pembelajaran

penyandang disleksia diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik untuk penyandang Disleksia khususnya anak-anak yang berstatus siswa menjadikan *game* sebagai basis pengetahuan.

Pembuatan design pada game RPG Puzzle dapat menunjang ketertarikan pada anak penyandang disleksia, dengan melakukan pendekatan kepada anak penyandang disleksia dapat diketahui anak cenderung menyukai warna cerah untuk membuat dirinya tertarik, tidak ada design khusus untuk penyandang disleksia namun hanya membuat anak familiar dengan desain gambar yang akan ditampilkan pada game RPG puzzle.

Dari latar masalah tersebut, maka diusulkan sebuah media pembelajaran judul tugas akhir yaitu : **“Perancangan Desain Karakter pada Game RPG Puzzle Untuk Pembelajaran Penyandang Disleksia”** . Dengan menggunakan teknologi aplikasi desain grafis diharapkan mampu membuat desain karakter yang menarik untuk penyandang disleksia sebagai media pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, didapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang design karakter pada game RPG *puzzle*.
- b. Bagaimana keterkaitan antara design karakter pada game RPG *puzzle* terhadap penyandang disleksia.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka berikut ini adalah batasan masalah yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Pengguna desain karakter *game* ini untuk batasan usia Sekolah Dasar 4 s.d 6
- b. *Game* ini dirancang untuk penyandang disleksia yang memiliki keterbatasan membaca dan memahami kalimat.

c. *Game* yang dimainkan secara offline

1.4 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang dan membangun desain karakter pada game RPG *puzzle* untuk penyandang disleksia dalam pembelajaran untuk perkembangan terapi dan manfaat bagi penyandang.

1.5 Manfaat

Melalui “Perancangan Design Karakter Pada *Game* RPG *Puzzle* Untuk Penyandang Disleksia” penulis berharap *game* ini dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Mengembangkan desain karakter pada *game* RPG *puzzle*.
2. Dapat membuat *game* ini lebih menarik bagi pengguna melalui design karakter.
3. Dapat mengembangkan *game* RPG *puzzle* sebagai inovasi *game* untuk penyandang disleksia.
4. Mengetahui design karakter yang sesuai dengan keinginan pengguna.