

RINGKASAN

PERANCANGAN DESIGN KARAKTER PADA GAME RPG PUZZLE

UNTUK PEMBELAJARAN PENYANDANG DISLEKSIA, Avivah Nur Faiz

Maghfiroh, NIM E31181567, Tahun 2021, Teknologi Informasi, Politeknik

Negeri Jember, Bapak Taufiq Rizaldi, S.ST., MT (Dosen Pembimbing I).

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).

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

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.