

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Game* adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam *game* terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain. Sebenarnya, *game* penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam *game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat.

Disleksia adalah gangguan dalam proses belajar yang ditandai dengan kesulitan membaca, menulis, atau mengeja. Keadaan ini disebabkan adanya gangguan saraf pada bagian otak yang memproses bahasa, dan dapat dijumpai pada anak-anak atau orang dewasa. Untuk anak disleksia mengalami kesulitan dalam membaca susunan kalimat atau dalam menulis tidak dapat membedakan huruf b dan d, M dan N (m dan n), u dan w, p dan f, c dan e, a dan o, R dan P, p dan d, sering terjadi kesalahan dalam menulis dan membaca soal.

Sarana yang dapat membantu intervensi disleksia secara maksimal adalah dengan menggunakan *game*. *Game* yang dimaksud khususnya adalah *game* yang menampilkan pergerakan perhatian sensorik cepat sehingga membantu penderita disleksia meningkatkan keterampilan lintas-sensorik dan dengan demikian meningkatkan pemahaman bacaan yang lebih tinggi.

Pembuatan *game* tidak luput dari pembuatan *storyboard* yang mana berisi gambaran alur *game* seperti yang diinginkan pada konsep awal. *Storyboard* pertama kali dikembangkan di studio Walt Disney, pada tahun 1930. Perkembangan *storyboard* di disney berawal dari revolusi buku-buku komik yang terbentuk sketsa cerita yang telah di

buat. Sejak tahun 1920 yang bertujuan untuk menggambarkan konsep mata pelajaran kartun animasi pendek. Dalam buku *The Story Of Walt Disney* (Hendry Holt 1956) Diane disney miller menjelaskan bahwa storyboard pertama di ucapkan pada tahun 1933. Storyboard pertama kali di buat oleh seorang animator bernama Webbsmitt. Ide tersebut di ambilnya dari gambar adegan pada lembaran kertas yang terpisah lalu di susun pada papan buletin untuk membuat urutan cerita. Selanjutnya Studio Waltherlantz production pada awal tahun 1935 menjadi studio kedua yang mulai mengembangkan sketsa ceriat menjadi storyboard.

*Storyboard* adalah deskripsi visual (sketsa) dan teekstual yang menggambarkan bagaimana suatu multimedia disusun, dapat berbentuk gambar yang sangat detail, bisa juga berbentuk sketsa sederhana. Berbeda dengan film yang mana *storyboard* berisi *scene by scene* per adegan dengan dialog, sudut pengambilan gambar, teknik pengambilan gambar, aktor atau aktris yang akan mengisi scene tersebut serta properti yang dibutuhkan, dalam *game* ini *storyboard* berisikan pemilihan karakter, arena permainan (*maps*), pemilihan warna pada game, dubbing dan instrumen. Pada *game* ini tidak memerlukan sudut pengambilan gambar karena jenis *game* ini 2D.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang diuraikan diatas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana gambaran alur pada *game rpg puzzle* untuk pembelajaran penyandang disleksia?
- b. Bagaimana hasil penerapan *game rpg puzzle* untuk penyandang disleksia?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun batasan masalah pada pengolahan “Storyboard Dan Analisa Game Rpg Puzzle Untuk Pembelajaran Penyandang Disleksia” antara lain :

- a. Platform *game* berupa android
- b. *Game* ini dirancang untuk penyandang Disleksia yang memiliki keterbatasan untuk:
  - a. Membaca dan Memahami kalimat.
  - b. Sekolah Dasar kelas 4 s.d 6 SDN Tempurejo 7 Jember.
- c. *Game* yang dimainkan secara offline.
- d. Digunakan di mobile pada platform android versi 4.0 (Kitkat) s.d versi 9.0 (Pie)

#### 1.4 Tujuan

Tujuan yang diharapkan antara lain:

- a. Merancang alur cerita (*storyboard*) *game* rpg *puzzle* untuk penyandang Disleksia.
- b. Merancang sebuah *game* yang memiliki unsur terapi dan manfaat bagi penyandang Disleksia.
- c. Menguji keefektifan *game* rpg *puzzle* melalui beberapa siswa/siswi saat memainkan *game* ini.

#### 1.5 Manfaat

Melalui "Storyboard Dan Analisa Game Rpg Puzzle Untuk Pembelajaran Penyandang Disleksia" penulis berharap *game* ini dapat memberi manfaat sebagai berikut :

- a. Alur cerita (*storyboard*) untuk mempermudah proses pembuatan *game* agar sesuai dengan rencana.
- b. Dapat mengembangkan *game* rpg *puzzle* sebagai inovasi *game* untuk penyandang Disleksia.
- c. Dapat membantu penyandang Disleksia membaca dan memahami kalimat yang panjang.
- d. Mampu menjadi sebuah media terapi berupa *game* yang tidak memerlukan biaya lebih.