

RINGKASAN

Perancangan Gameplay Pada Game RPG Puzzle Untuk Penyandang Disleksia,
Dwi Fath Syahdi Akbar, Nim E31181942, Tahun 2021. 82 hlm., Teknologi
Informasi, Politeknik Negeri Jember, Taufiq Rizaldi, S.ST., MT. (Pembimbing).

Game merupakan teknologi yang sangat dibutuhkan pada saat industri 4.0. dengan banyaknya sebuah adaptasi dari teknologi satu ini maka memungkinkan sesuatu yang baru seperti sosial, manifest, dan kehidupan sehari-hari bisa dikombinasikan dengan game yang nanti akan menjadi sebuah produk yang ternilai. Salah satunya adalah membantu meringankan seorang penyandang disleksia dalam segi cara membaca dan menulis.

Game yang akan dibangun merupakan sebuah langkah awal untuk mengurangi adanya penyandang Disleksia di Indonesia. Dengan ini semua masyarakat tidak perlu khawatir dengan keadaan anak atau sanak saudara yang masih mengalami gangguan tersebut. Cukup dengan mendownload game ini sudah disajikan suatu visual yang interaktif dimana penyandang akan memainkan sebuah game sekaligus terapi secara tidak langsung. Game ini dilengkapi fitur input nama, soal-soal, pertanyaan, dan fitur suara yang sanggup untuk membantu anak penyandang disleksia dalam memahami bacaan atau kalimat.

Game dapat diakses dari mana saja kapan saja dengan mendownload terlebih dahulu dan bisa dimainkan offline. Game berjalan sesuai yang diinginkan setelah melalui tahap pengujian. Pengujian menggunakan Alpha dan Beta serta Kuisioner dari pengguna menunjukkan rata-rata skor kuisioner hasil pengujian sistem yang diberikan pengguna sebesar 88,50%.