

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Disleksia berasal dari kata Dis yang berarti "Kesulitan", dan Leksia yang berarti "Simbol Simbol yang membentuk kata". Menurut The International Dyslexia Association, Disleksia adalah gangguan neurobiologis yang memengaruhi kemampuan seseorang untuk membaca, mengeja, dan memahami teks tertulis. [1].

GEMASTIK atau Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, merupakan program Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Program ini ditujukan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa Indonesia, sehingga mampu mengambil peran sebagai agen perubahan dalam memajukan TIK dan pemanfaatannya, baik ketika masih dalam masa studi maupun kelak sesudah lulus studi. Pada tahun 2023, GEMASTIK digelar untuk ke-16 kalinya dengan tema "TIK untuk Pembangunan Indonesia Maju dan Berkelanjutan". Pada tahun 2023, GEMASTIK XVI kembali diselenggarakan dengan 11 cabang lomba salah satunya Cabang Pengembangan Aplikasi Permainan dengan 3 tema diantaranya, edukasi berlalu lintas kepada anak, edukasi dan pengembangan diri pada anak berkebutuhan khusus, dan edukasi untuk kecintaan pada seni dan budaya nusantara [2].

Dalam cabang lomba Pengembangan Aplikasi Permainan terdapat beberapa kriteria penilaian adalah Unsur Pendidikan dan manfaat pada permainan dengan bobot 20%, Kreativitas dengan bobot 20%, Unsur estetika dengan bobot 20%, Gameplay yang menarik dengan bobot 20% serta Kesesuaian dengan fitur atau fungsi yang sudah dinyatakan pada proposal dengan bobot 20%.

Game adalah aktivitas yang dirancang untuk menyelesaikan masalah, tetapi dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dan tidak serius. Menurut Jesse Schell, sebuah game harus memiliki komponen seperti aturan, tujuan, tantangan dan interaksi untuk menciptakan pengalaman yang bermakna bagi pemain [3].

Abracadabra adalah sebuah permainan video game *single player* dengan genre fantasi, aksi dan petualangan yang dikembangkan oleh tim *HapiHapi Creative* sebagai media terapi pembelajaran membaca untuk anak penderita disleksia. Berlatar cerita seorang anak penyihir dimulai dari munculnya Sihir Jahat yang melanda sekolah akademi khusus penyihir. Semua penghuni sekolah menjadi batu dan hanya ada Marun, tokoh utama yang tersisa. Marun harus menyelamatkan seluruh teman teman dan guru. Mengembalikan keadaan sekolah dengan cara berpetualang untuk melawan Penyihir Ungu Jahat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan di atas, maka dapat diuraikan permasalahan “Bagaimana cara membuat asset game 2D Side Scroll yang adaptif untuk target pemain anak penyandang disleksia sekaligus memenuhi kriteria penilaian lomba GEMASTIK dalam kategori Pengembangan Aplikasi Permainan?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berfokus pada pembuatan asset visual game Abracadabra meliputi Sprites karakter, Environment dan User Interface.
2. Membahas proses perencanaan asset visual game menyesuaikan dengan kondisi target pemain yaitu anak dengan kondisi disleksik.
3. Proses pembuatan animasi sprites karakter menggunakan software Krita.
4. Proses pewarnaan dan detailing User Interface dan Environment menggunakan software Paint Tool Sai.

1.4 Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini maka terbentuk sebuah tujuan yaitu:

1. Membuat game Abracadabra.
2. Mengikuti perlombaan GEMASTIK XVI dengan menyesuaikan kriteria penilaian.
3. Menyelesaikan tugas akhir skripsi dan melengkapi syarat yang dibutuhkan oleh penulis untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom).

1.5 Manfaat Penelitian

Harapan penulis dalam menyusun penelitian ini yaitu dapat merealisasikan sebuah game edukasi untuk membantu anak penyandang disleksia dalam melatih kegiatan membaca dan mengenali arah dalam proses navigasi dengan cara yang menghibur dan menyenangkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam karya skripsi ini, penulis menyusun secara terstruktur untuk memudahkan pembaca dalam memahami setiap langkah yang ditempuh dalam penelitian ini dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi Latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka, berisi landasan teori yang menjadi acuan oleh penulis.

BAB III Hasil dan Pembahasan, berisi tahapan dan proses penulis dalam membuat asset visual yang dibutuhkan dalam pembuatan game hingga proses *pitching* pada tahap final Lomba GEMASTIK XVI.

BAB IV Penutup, berisi kesimpulan dan saran yang dapat penulis rangkum selama proses penelitian.