

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Achromatopsia merupakan suatu kondisi dimana seseorang memiliki kelainan penglihatan berupa buta warna yang menjadikan penderita hanya dapat melihat warna dalam skala abu-abu. Untuk melakukan diagnosa awal pada penderita, pada umumnya dilakukan sebuah tes dengan menggunakan dua metode yaitu metode Cambridge dan metode Ishihara.

Game merupakan kata yang diambil dari bahasa inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain dimana di dalamnya terdapat aturan-aturan yang berfungsi untuk menjalankan permainannya.

Untuk memfasilitasi diagnosa awal kelainan buta warna achromatopsia, terutama pada anak-anak dan remaja maka dirancanglah sebuah game dengan judul "Colorless World" untuk memudahkan dan menjadi alternatif untuk mendeteksi kelainan buta warna achromatopsia pada anak-anak dan remaja, dengan harapan penggunaan game ini sebagai tes diagnosa awal nantinya akan lebih memudahkan bagi kelompok usia tertentu karena adanya penggabungan antara elemen kesehatan dengan hiburan.

Pada penelitian ini metode yang digunakan sebagai dasar pengujian untuk buta warna achromatopsia adalah metode Ishihara dengan tujuan memberikan penekanan khusus untuk mendeteksi gejala kelainan buta warna achromatopsia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: *"Apakah perancangan dan pengembangan game ini dapat meningkatkan kesadaran serta pengetahuan tentang kelainan buta warna Achromatopsia?"*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada satu jenis kelainan buta warna.
2. Game hanya bisa dimainkan oleh satu pemain.
3. Untuk menyelesaikan objektif pemain diharuskan mengingat setiap jawaban dalam game.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah game yang berguna untuk meningkatkan kesadaran tentang buta warna dan dapat membantu mendeteksi gejala buta warna.

1.5 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua manfaat yang dapat dihasilkan, yaitu manfaat bagi peneliti sebagai pengembang game dan manfaat bagi pemain yang memainkan game *Colorless World*. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pengembang Game "*Colorless World*"

Dalam Upaya perancang game yang lebih inklusif bagi pemain dengan kelainan buta warna, pengembang ditantang untuk berpikir lebih kreatif terkait penyampain informasi kepada pemain. Hal ini dapat memicu inovasi dalam desain game, seperti penggunaan simbol, pola, dan elemen visual lainnya yang tidak hanya membantu pemain dengan kelainan buta warna, tetapi juga meningkatkan pengalaman bermain bagi semua pemain.

2. Bagi Pemain Game "*Colorless World*"

Manfaat penelitian ini bagi pemain adalah memberikan kesan berbeda dengan bermain sebuah game ketika melakukan pengetesan terhadap gejala buta warna *Achromatopsia*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini mengacu kepada tata cara dan urutan yang sesuai dengan petunjuk penulisan yang berlaku di Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Adapun penulisan dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi studi literatur serta menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan tentang Objek Penelitian dan hal yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, alur, alat, bahan, dan rancangan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, membahas tentang tahapan yang peneliti lakukan dalam mengembangkan permainan, pengujian permainan, dan hasil analisis permainan.

BAB V PENUTUP, menjelaskan tentang kesimpulan dari keseluruhan pembahasan yang ada dan saran untuk pengembangan lebih lanjut yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.