

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berbagai aktivitas manusia kini sudah dimudahkan dengan perkembangan sebuah teknologi yang semakin berkembang, semua dapat dilakukan bahkan hal sekecil apapun kini bisa dilakukan oleh manusia termasuk membuat sebuah game yang dapat menghibur bagi orang yang memainkannya. Perkembangan *game* di dunia sendiri kini semakin lama semakin pesat perkembangannya, tidak terkecuali di Indonesia *game* yang kini dalam perkembangannya semakin pesat dan semakin banyaknya pelaku atau pembuat *game* di Indonesia. Sebuah *game* atau permainan juga dimainkan oleh semua kalangan tanpa melihat status sosial dan umur pada diri mereka, salah satunya bagi anak penyandang tuna wicara juga dapat atau bisa memainkan sebuah game yang sudah ada yang telah di pelajarnya atau telah di sesuaikan oleh anak penyandang tuna wicara.

Pada umumnya *game* adalah salah satu media hiburan bagi setiap anak, dengan adanya *game* mereka bebas berimajinasi dalam menyelesaikan permainan atau misi yang ada pada game tersebut. Tidak terkecuali bagi anak - anak tunawicara, mereka pun mampu dan bisa melakukan permainan atau *game* seperti anak normal lainnya. Pada dasarnya untuk melakukan atau menyelesaikan sebuah *game* dalam permainan di butuhkan konsentrasi agar dapat menyelesaikan dan mencapai tujuan dari permainan tersebut.

Pendidikan anak berkebutuhan khusus telah di atur dalam Undang - Undang Republik Indonesia tentang sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 Pasal 32(1) menyatakan bahwa : “Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, memiliki potensi kecardasan dan bakat istimewa.

Penyandang tuna rungu adalah sekelompok orang yang menggunakan bahasa isyarat, biasanya berkomunikasi dengan bentuk atau gerakan tangan,

lengan, dan tubuh, serta *ekspresi* wajah untuk mengungkapkan pikiran mereka. Sedangkan tunawicara merupakan individu yang mengalami kesulitan dalam berbicara, yang disebabkan oleh alat - alat berbicara mereka.

Bagi anak-anak tunawicara bermain game merupakan salah satu cara agar mereka dapat merasakan kegembiraan yang sama dengan anak normal lainnya, anak yang memiliki keterbatasan seperti tuna wicara adalah mereka yang menggunakan isyarat dalam berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lainnya. Dengan cara itu mereka saling berkomunikasi biasanya dengan gerakan tubuh atau tangan yang digunakan untuk berkomunikasi.

Game kini dapat di mainkan bukan hanya unuk anak-anak normal saja, dapat juga di mainkan oleh anak-anak tuna wicara dengan tujuannya, agar mereka (anak-anak tuna wicara) dapat bermain game seperti anak normal pada umumnya. Contoh nya pada Game 2D Gatot Kaca game ini adalah sebuah game platfrom petualangan dengan tingkatan level yang ada.

Game 2D ini merupakan game petualangan yang mengharuskan si pemain atau pengguna game menyelesaikan misi yang ada dengan beberapa rintangan dan tantangan di dalam permainan ini. Untuk berlanjut ke level selanjutnya atau tahapan selanjutnya pemain harus menyelesaikan misi yang ada di dalam game Gatot Kaca .

1.2 Rumusan masalah

Dari latar belakang di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahannya dalam pembuatan game ini untuk anak berkebutuhan khusus (Tunawicara) adalah *game* ini Gatotkaca dapat meningkatkan fungsi motorik pada anak tunawicara.

1.3 Batasan masalah

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada di atas maka laporan Tugas Akhir ini dibatasi oleh beberapa batasan masalah bagi *game* yang telah dibuat yaitu :

1. Permaianan atau *Game* ini berbasis *Dasktop*
2. Permainan atau *Game* ini hanya memiliki sedikitnya 6 tingkatan *level* dari total keseluruhan *game*
3. Permaianan atau *Game* 2D ini difokuskan terhadap anak - anak penyandang tunawicara

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari Tugas Akhir ini, yaitu :

1. Membuat *Game* 2D yang dikhususkan Bagi anak - anak penyandang Tunawicara
2. Dapat mengasah tingkat fokus anak penyandang Tunawicara dengan media *game*
3. Dapat mengetahui bagaimana keseharian si anak Tunawicara dalam berinteraksi di SLB terhadap teman-teman dan pengajar yang ada di SLB tersebut.

Adapun manfaat yang didapat dari Tugas Akhir ini adalah *game* ini Gatotkaca dapat meningkatkan motorik dari anak tunawicara tersebut. Dari pembuatan *game* ini juga diharapkan bisa merangsang sistem bicara yang ia miliki setidaknya mengucap satu buah huruf.

1.5 Metode Penelitian

1. Metode Wawancara
Metode dengan mengadakan Wawancara dengan pengurus SLB (Sekolah Luar Biasa) yang ada di Yogyakarta. Dari hasil wawancara yang di dapat tersebut dapat di peroleh berbagai data bagai mana

keseharian si anak penyandang tuna wicara dalam ber interaksi sehari-hari dengan teman-teman dan pengajar yang ada di SLB .

2. Metode Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan informasi dari lokasi SLB tersebut di internate dan sumber-sumber yang terkait dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

3. Metode Perancangan

Metode dengan cara merancang *From Interface* untuk pembuatan Game 2D Gatot Kaca

4. Metode Pengujian

Pengujian yang di lakukan terhadap game 2D Gatotkaca dilakukan dilokasi SLB (Sekolah Luar Biasa) di KarnaManohara yang di lakukan oleh siswa - siswi SLB tersebut.