

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi membuat berbagai aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Salah satu teknologi yang sering digunakan dalam aktivitas sehari-hari adalah komputer. Saat ini, penggunaan komputer sulit dipisahkan dari kehidupan manusia karena banyaknya aktivitas yang menggunakan komputer seperti pembuatan dokumen, pembukuan dan pendataan, pembuatan desain, pembuatan aplikasi, dan lain-lain.

Penggunaan komputer tidak lepas dari penggunaan *keyboard* dan *mouse* sebagai alat untuk menginput perintah ke komputer. Pada saat menggunakan *keyboard*, tidak jarang ditemukan galat ketik atau yang sering disebut sebagai *typo*. Penelitian berjudul “Observations on Typing from 136 Million Keystrokes” yang melibatkan 168.000 partisipan, menunjukkan adanya perbaikan galat ketik sebanyak 2,29 per kalimat, dan sebagian partisipan dapat menekan tombol *backspace* atau *delete* pada *keyboard* hingga 8,5 kali per kalimat [1]. Selain itu, dari data galat ketik yang tidak dikoreksi (dibiarkan salah), pengetik yang tergolong sebagai *slow typist* (pengetik lambat) meninggalkan galat ketik tidak dikoreksi lebih banyak dibandingkan pengetik yang tergolong sebagai *fast typist* (pengetik cepat). Berdasarkan hal ini, dapat dikatakan pengetik yang tergolong lambat masih kurang teliti dalam mendeteksi galat ketik yang mereka lakukan.

Pada awal penelitian ini, dilakukan survei singkat kepada 10 orang yang telah menggunakan *keyboard* lebih dari 5 tahun. Para responden yang berpartisipasi dalam survei ini berada pada rentang usia 21-30 tahun. Hasil dari survei ini adalah sebagai berikut:

1. Seluruh responden tidak pernah mengikuti kursus tertentu untuk belajar menetik.

2. Dalam penggunaan *keyboard* sehari-hari, sebanyak 40% responden menggunakan teknik mengetik 10 jari, sementara sebanyak 60% responden tidak menggunakan teknik mengetik 10 jari.
3. Sebanyak 80% responden merasa nyaman dengan cara mengetik mereka sehari-hari, dan sebanyak 20% responden merasa biasa saja terhadap cara mengetik mereka sehari-hari.
4. Terkait seberapa sering responden melakukan *typo*, sebanyak 30% responden menjawab jarang, 30% responden menjawab cukup sering, dan 40% responden menjawab sering.
5. Terkait seberapa terganggu responden saat melakukan *typo*, sebanyak 20% responden menjawab nomor biasa saja, 30% responden menjawab nomor cukup terganggu, 20% responden menjawab terganggu, dan 30% responden menjawab nomor sangat terganggu.
6. Sebanyak 90% responden pernah memainkan gim dengan genre *typing* sebelumnya, sementara 10% belum pernah memainkan gim dengan genre *typing*.

Seiring berkembangnya teknologi, gim elektronik juga ikut mengalami perkembangan mulai dari genre, perangkat yang digunakan untuk bermain, dan juga visualisasi dari gim. Perkembangan ini membuat gim tidak hanya dapat digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media interaktif untuk kegunaan lain seperti sarana edukasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Mebrian dan Putri pada tahun 2020 mengembangkan gim edukasi mengenai perakitan komputer untuk siswa sekolah menengah pertama [2]. Pengembangan gim ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dan menggunakan aplikasi Construct 2. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penggunaan gim sebagai sarana edukasi membantu menarik minat siswa dalam belajar. Selain itu, para siswa juga mudah untuk memahami materi yang dipelajari menggunakan gim.

Penelitian lainnya adalah penelitian yang dilakukan Siregar dan Nelmiawati pada tahun 2020 yang mengembangkan gim untuk memberikan informasi mengenai narkoba [3]. Dalam penelitian ini, digunakan metode GDLC dan juga

game engine Unity. Hasil penelitian ini menunjukkan informasi yang disampaikan dalam gim dapat dipahami oleh para responden.

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dijelaskan tentang seringnya terjadi galat ketik saat mengetik pada komputer, dan juga penggunaan gim sebagai sarana interaktif, maka pada penelitian ini dibuatlah gim berjudul “Equilibrista”. Gim ini akan dibuat menggunakan *game engine* Unity, dengan tujuan untuk melatih keterampilan mengetik menggunakan komputer.

1.2 Perumusan Masalah

Dikarenakan latar belakang masalah yaitu sering terjadinya galat ketik saat menggunakan komputer, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membuat gim yang dapat menjadi sarana melatih keterampilan mengetik pada komputer.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Gim ini dibuat untuk *platform* PC atau komputer.
2. Target dari gim ini adalah semua pengguna komputer.
3. Jumlah kata yang digunakan pada gim ini hanya terdiri dari 50 kata saja.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi gim yang dapat dijadikan sarana untuk melatih keterampilan mengetik pengguna komputer, dengan harapan agar dapat meminimalisasi galat ketik saat mengetik menggunakan *keyboard* pada komputer.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Akademik
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu sarana pembelajaran dalam mengembangkan gim.

b. Penelitian ini diharapkan dapat membantu penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Aplikasi gim hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi para pengguna komputer untuk berlatih mengetik.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB 1 Pendahuluan

Bab ini berisikan penjelasan latar belakang penelitian, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

2. BAB 2 Tinjauan Pustaka

Bab ini berisikan tinjauan pustaka yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

3. BAB 3 Metodologi Penelitian

Bab ini berisikan langkah-langkah serta penjelasan dari metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

4. BAB 4 Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisikan hasil dari penelitian yang dilakukan serta pembahasan dari hasil yang telah diperoleh.

5. BAB 5 Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk penelitian selanjutnya.