

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tujuan yang ingin dicapai dalam Kerja Praktek ini adalah membuat game *speed reading* sebagai *content* dalam interaktif *speed reading*. Hal ini dilatarbelakangi oleh minimnya game edukasi untuk umum terutama untuk *speed reading*.

Slogan budaya membaca sudah terdengar sejak lama, bahkan pemerintah membuat iklan layanan masyarakat atau yang biasa disingkat ILM agar masyarakat tergerak untuk membaca. Karena masyarakat tidak terbiasa membaca sejak dini, mereka tidak memiliki wawasan yang luas dan tergerak untuk membuat Indonesia semakin maju. Membaca merupakan hal termudah untuk menjelajah dunia secara tidak langsung. Dengan membaca kita mengetahui berbagai hal yang ada di dunia, mulai dari musibah, berita tokoh, sejarah dunia, dan sebagainya.

Yang sering didengar jawaban dari masyarakat ketika ditanya alasan mengapa tidak membaca adalah karena banyaknya tulisan. Masyarakat lebih suka sebuah buku atau artikel yang paling tidak ada satu gambar. Dengan mempelajari cara membaca cepat atau yang biasa disebut *speed reading*, masyarakat akan lebih mudah membaca tanpa perlu pusing ketika melihat buku atau artikel yang terlalu banyak tulisan. Tidak hanya cepat membaca, masyarakat juga akan lebih mudah memahami buku atau

artikel yang dibaca dengan waktu yang singkat, karena kebanyakan masyarakat akan merasa bosan atau jenuh jika terlalu lama membaca.

Modul atau pembelajaran tentang *speed reading* sudah banyak beredar dengan berbagai macam penjelasan agar masyarakat mudah memahami, tetapi masih sedikit yang membuatnya dalam bentuk game. Game merupakan bentuk seni yang divisualisasikan dalam sebuah permainan. Game saat ini tidak hanya diminati oleh anak-anak saja, tetapi juga berbagai kalangan masyarakat. Game merupakan hiburan yang mudah untuk menghilangkan stres, kejenuhan dalam bekerja atau beraktivitas, dan lain sebagainya. Dengan bermain game masyarakat dapat menghilangkan kejenuhan dengan mudah dan bisa beraktivitas dengan baik lagi.

PT. Siap Technovation Unggul merupakan perusahaan yang bergerak dibidang pendidikan, yaitu membuat materi pembelajaran yang efisien agar masyarakat lebih mudah memahami materi yang diberikan. Didalam tempat Kerja Praktek penulis, Direktur perusahaan memberikan *project game* untuk *speed reading* agar pembelajaran dalam *speed reading* lebih menarik dan mudah dipahami masyarakat. Disini penulis hanya akan membuat *coding* dalam pembuatan game *speed reading*. Game yang dibuat berdasarkan beberapa cara atau teknik untuk membaca cepat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana membuat coding untuk game *speed reading* sebagai *content* interaktif *speed reading*?

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas, terdapat batasan-batasan dalam pengerjaan Kerja Praktek ini adalah sebagai berikut:

Penulis hanya mengerjakan *coding* dalam pembuatan game *speed reading*.

### 1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat game *speed reading* sebagai *content* dalam interaktif *speed reading*.
2. Mendapatkan pengalaman kerja.

### 1.5 Manfaat

Manfaat yang didapat dari pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah sebagai berikut:

Untuk perusahaan:

1. Hasil kerja Praktek dapat di implementasikan didalam *content* interaktif *speed reading*.

Untuk penulis:

1. Menambah pengalaman dalam membuat game terutama untuk game edukasi.
2. Memahami struktur kerja dalam perusahaan.
3. Menambah pengalaman didalam dunia kerja.

## 1.6 Pelaksanaan

Waktu dan tempat pelaksanaan Kerja Praktek yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Tempat : PT. SiapTechnovation Unggul Surabaya

Alamat : Jalan Jagir wonokromo 100

Ruko Mangga Dua Blok A9 No 7

Surabaya, Jawa Timur

Waktu : 8 Juli 2013 s/d 8 Agustus 2013

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Kerja Praktek ini disusun sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, pelaksanaan dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan dibahas mengenai berbagai hal tentang game, *speed reading*, dan berbagai hal yang berhubungan dengan game dan *speed reading*.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA**

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang metodologi penelitian apa yang digunakan dalam Kerja Praktek ini serta perancangan karya dalam pengerjaan Kerja Praktek.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI KARYA**

Dalam bab ini akan diuraikan implementasi hasil karya yang merupakan penjabaran dari perancangan karya, meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

#### **BAB V GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai sejarah perusahaan, visi misi, struktur organisasi, serta alamat lengkap perusahaan.

#### **BAB VI PENUTUP**

Dalam bab ini penulis akan menguraikan kesimpulan dan saran pelaksanaan Kerja Praktek.