

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*.

2.1 Game

Menurut Ernest Adams (2010:3) dalam bukunya yang berjudul *Fundamentals of Game Design* menjelaskan bahwa

“A game is a type of play activity, conducted in the context of a pretended reality, in which the participant(s) try to achieve at least one arbitrary, nontrivial goal by acting in accordance with rules.”

Menurut jenisnya (Ernest, 2010) (Samuel, 2005) game dibagi menjadi:

1. Action games
 - a. Shooters games
 - 2d Shooters games
 - 3d Shooters games
 - b. Platform games
 - c. Fighting games
 - d. Fast puzzle games

- e. Action-adventure games
 - f. Music, dance, rhythm games
2. Strategy games
 3. Role-playing games
 4. Sports games
 5. Vehicle simulations
 6. Construction and management simulations
 7. Adventure games
 8. Artificial life and puzzle games
 9. Online gaming
 10. Educational and edutainment
 11. Full motion video games (FMV)

2.2 Speed Reading

Membaca merupakan aktivitas yang melibatkan otak dan imajinasi sebagai pemahaman serta indera penglihatan sebagai memahami apa yang kita baca. Kebiasaan seseorang membaca secara lambat karena menggerakkan bibir saat membaca per kata, menggerakkan kepala, menggunakan jari sebagai penunjuk sampai mana yang kita baca, serta bersuara secara pelan saat membaca (Soedarso, 2006).

Menurut Yumiko Tobitani (2006) dalam bukunya yang berjudul *Quantum Speed Reading* menjelaskan bahwa

“Quantum speed reading reveals a simple way for anyone to unlock their intuitive nature, a proposal that could potentially transform education, help improve memory, boost concentration, and much more.”

“Speed reading is simple to follow, easy to understand and fun too. You will find out how fast your reading speed is now and then discover how you could be reading dramatically faster in no time. And you won’t just improve your reading speed, but your concentration and comprehension level will soar too. Speed reading will revolutionise the way you read. You will save days, weeks even months of your precious time. You will learn more efficiently quickly. And you will be left marveling at your new-found speed reading abilities.”(Tony Buzan, 2010)

Adapun rumus dalam mengukur kecepatan membaca seperti yang dijelaskan Soedarso (2006:14) dalam bukunya yang berjudul *Speed Reading* :

$$\frac{\text{Jumlah kata yang dibaca}}{\text{Jumlah detik untuk membaca}} \times 60 = \text{Jumlah kata per menit (kpm)}$$

Pada umumnya orang hanya mampu membaca 125 kpm, sedangkan untuk di Indonesia rata-rata 175-300 kpm. Akan tetapi jika berlatih *speed reading*, kecepatan membaca akan naik hingga 325-500 kpm. Dengan membaca cepat, waktu yang dibutuhkan untuk membaca relatif lebih cepat dan tidak memakan waktu yang banyak dengan pemahaman yang baik. Dengan melatih seperti membaca dengan gerakan

mata, membaca frase, mengenal kata-kata kunci bisa menambah kecepatan membaca seseorang, baik fiksi maupun nonfiksi. *Skimming* dan *scanning* merupakan cara yang paling efisien dalam mengatur kecepatan membaca, terutama untuk nonfiksi (Soedarso, 2006).

STIKOM SURABAYA