

ABSTRAK

Disleksia adalah sebuah kesulitan belajar dalam bahasa yang berlangsung seumur hidup. Sehingga, orang yang mempunyai kesulitan belajar ini terdiri atas orang dewasa dan anak-anak. Tidak seperti autisme, orang yang mengidap disleksia memiliki IQ normal atau di atas rata-rata. Ini berarti, mereka sebenarnya dapat belajar, bekerja dan memiliki prestasi seperti layaknya orang normal. Jika ditangani dengan benar, para pengidap disleksia dapat mengatasi kelemahannya dan dapat berkontribusi bagi lingkungan dan negaranya. Tetapi, penanganan tersebut hanya dapat diberikan jika seseorang telah diidentifikasi memiliki disleksia. Proses identifikasi ini lebih mudah di anak-anak dibandingkan orang dewasa, karena orang dewasa telah menemukan caranya sendiri dalam mengatasi kelemahan disleksia. Identifikasi orang dewasa yang mengidap disleksia akan lebih baik jika dilakukan dengan *game* yang didesain berdasarkan *Executive Function* dan dilengkapi dengan *generator* yang dapat menggenerasi berbagai macam kasus pengukuran. Identifikasi berbasis *game* dipilih karena tanda dan gejala disleksia yang terekam adalah gejala yang baru saja ditunjukkan dan sulit untuk disangkal. Rekaman tersebut akan semakin sulit disangkal jika *game* tersebut memiliki *Procedural Content Generator* yang termodifikasi dan mampu membuat banyak kasus pengukuran. Kasus pengukuran yang digenerasi digunakan untuk menghindari pemain menghafal solusi pada *game*. Hal ini dikarenakan, skor tinggi yang didapat melalui hafalan jawaban tidak mewakili kemampuan seseorang. Penelitian ini menitikberatkan pada hasil *game* yang sulit disangkal, karena orang dewasa sering menyangkal hasil diagnosa para ahli dalam identifikasi disleksia. Sementara itu, *Executive Function* dipilih karena merupakan ciri yang tetap ada pada anak-anak dan orang dewasa yang mengidap disleksia..

Kata kunci: Disleksia pada orang dewasa, Identifikasi disleksia, Identifikasi berbasis *game*, *Procedural Content Generation*