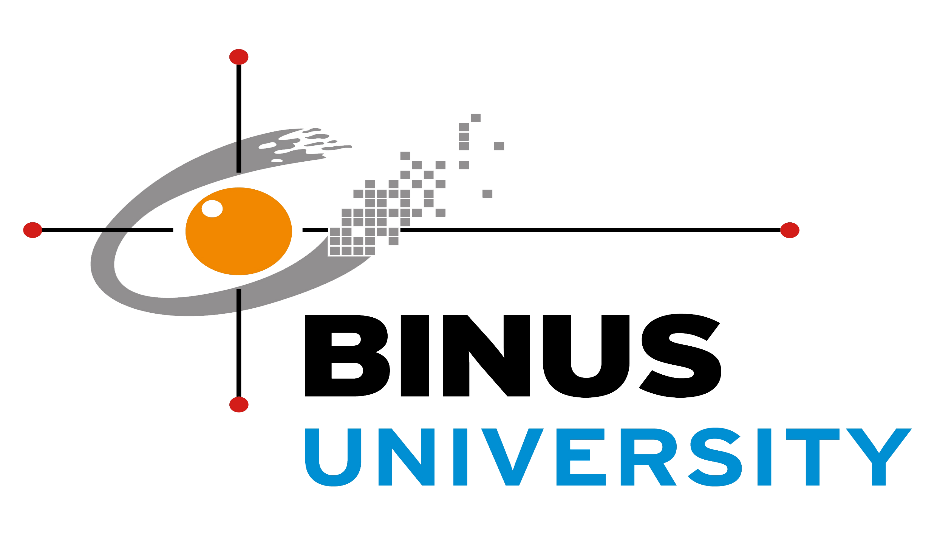
****

**PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

# **JUDUL PROGRAM**

PENGEMBANGAN GAME UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT KESEHATAN DAN KEMAMPUAN BERFIKIR

BIDANG KEGIATAN :

**PKM-GT**

Diusulkan oleh:

Felix Kurniawan 2101664151

Joel Robert Justiawan 2101629672

Mudrik Alfaqih 2101683680

**UNIVERSITAS BINA NUSANTARA**

**2017**

**RINGKASAN**

Ketika seseorang memainkan game sebenarnya permainan tersebut memberikan banyak sekali manfaat bagi penggunanya. Namun sayangnya, saat ini banyak orang yang telah menjadi pecandu berat permainan tersebut hingga menyalahgunakannya. Khususnya pada anak-anak dan remaja, game online yang dimainkan secara berlebihan dampaknya justru dapat sangat merugikan. Dampaknya yakni kesehatan menurun, gangguan mental, dan mempengaruhi prestasi seseorang(https://keluarga.com). selain itu, Sebuah penelitian yang dipimpin oleh Dr Véronique Bohbot dari Douglas Mental Health University Institute dan Dr Greg West dari Université de Montréal menunjukkan bahwa pemain video game rata-rata menggunakan otak mereka untuk senavigasi perubahan dampak permainan pada sistem saraf mereka(<http://techno.okezone.com>, 2017).

Karya tulis ini bertujuan untuk memperbanyak aktivitas saat bermain game sehinggga para pemain akan membuat banyak gerakan saat bermain dan meningkat kan daya berfikir para pemain yang selama ini tidak banyak game edukasi yang terksesan menyenangkan serta meningkatkan daya kreativitas para pemain karena di game ini ada banyak halangan yang dapat di selesaikan dengan imanjinasi pemain

Berdasarkan hasil analisis, diketahui mayoritas pemain game kebanyakan memiliki pola hidup yang kurang sehat dan memiliki daya berfikir yang kurang. Untuk memperbaiki kondisi kesehatan dan meningkatkan daya berfikir para pemain, maka harus di buat game yang memiliki fitur sensor dimana para pemain di haruskan bergerak untuk memainkan game ini dan game ini memiliki banyak puzzle dan berbagai macam cara bermain yang dapat meningkatkan daya berfikir

**PENDAHULUAN**

## LATAR BELAKANG

Dengan seiring berkembangnya teknologi, semakin banyak game yang beredar.Namun kebanyakan game tidak membuat pemain membua banyak pergerakan.Tidak mengherankan anak-anak yang memiliki kegemaran memainkan permainan ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor komputer dan sebagainya. Penyakit-penyakit yang sering dijumpai pada mereka yang mengalami kecanduan memainkan permainanan ini, diantaranya: serangan jantung, stroke, mata minus, obesitas, paru-paru, dislokasi jari-jari tangan, penyakit saraf, ambeien dan penyakit di sekitar tulang punggung

## TUJUAN

Tujuan dari kegiatan PKM ini adalah merancang dan membuat game interaksi audio visual serta kinestetik berbasis desktop dan smartphone agar membuat para pemain lebih aktif dalam bergerak

## MANFAAT

1. Membuat pemain lebih banyak bergerak
2. Mengasah logika berfikir para pemain
3. Memperbanyak interaksi antar pemain

## GAGASAN

Kehadiran video game dengan berbagai tema sudah lama disinyalir membawa dampak buruk terhadap kepribadian remaja. Banyak orang yang melaporkan bahwa mereka yang gemar bermain game berubah menjadi remaja yang berperilaku kompulsif, agresif cuek pada lingkungan sekitar, dan berbagai tingkah laku aneh lainnya. remaja yang terlalu sering bermain game akan mendapat dampak negatif terhadap perilaku mereka dalam jangka panjang. Remaja bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas, dan agresif. Berikut ini bentukbentuk perilaku mahasiswa penggemar game online antara lain: Kemalasan Bagi Para Pecandu Game, Suka berbohong, Kurang bergaul

Untuk itu, kami membuat video game yang membuat pemain berpikir secara kritis untuk menyelesaikan level tersebut, berinteraksi tidak hanya terpaut pada satu cara saja, tetapi juga menggunakan beraneka ragam cara yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan level-level tersebut.

The Quest of Fidget merupakan video game bergenre puzzle dan action yang melibatkan lebih dari satu jenis controller seperti: sentuhan, geral tubuh, tekan tombol, serta interaksi antar perangkat lainnya. Cara bermainnya seperti berikut (Story Mode):

* Pilih Season kemudian Pilih level.
* pemain akan diberikan instruksi singkat mengenai hal-hal yang dapat dilakukan. Pemain tidak akan diberitahu apa yang harus dilakukan.
* Pemain mencoba lakukan hal-hal yang dapat dilakukan sesuai instruksi singkat tersebut.
* Apabila pemain gagal, pemain mencoba lagi dengan melakukan hal-hal yang dapat dilakukan tersebut secara lain urutan.
* Apabila pemain berhasil, pemain akan maju ke level berikutnya.

Dalam bermain, anda harus berpikir kritis dan hati-hati untuk bisa berhasil.

Apabila pemain baru pertama kali membuka game tersebut seperti setelah diinstall, maka pemain akan disambut sebuah Fidget Spinner di tengah layar. Pemain hanya mengikuti instruksi yang akan dibacakan dalam bentuk ikon-ikon perintah seperti:

* Letakan perangkat OPEN CX Tulip secara frame foto atau di dock.
* Lepas kedua Fidget-Con dari perangkat tersebut.
* Tahan kedua tangan anda seperti memegang setir mobil.
* Lepas Fidget-Con kanan dan putar Fidget-Con ke kiri 90 derajat hingga menyerupai memegang kunci mobil.
* Gerakan tangan kanan anda seperti memasukan kunci tersebut kedalam lubang kunci.
* Putar Fidget-Con ke depan seperti memutar kunci hingga mobil menyala. Fidget Spinner tersebut akan berputar.
* Kembalikan posisi Figdet-Con menjadi seperti memegang setir mobil
* Tekan dan Tahan [YES]. Fidget Spinner yang berputar akan berjalan ke kanan membuka tirai sambutan.

Cara penyambutan tersebut sama pada setiap platform, hanya saja disesuaikan untuk controller yang ada seperti:

* Android, iOS, dsb. Layar sentuh – gestur dengan layar sentuh
* Windows, Linux, mac OS, dsb. Tanpa layar sentuh – Keyboard dan Mouse
* Open CX Station, Open CX Deck, Xbox One, PS4, dsb. Hanya stik controller – kontroller yang ada

Penyesuaian ini berlaku pada beberapa Season yang memungkinkan adanya penyesuaian dengan kontroller yang seadanya. Penyesuaian yang tidak mungkin disebakan karena peruntukan dan dedikasi pada controller spesifik misalnya: Nintendo Switch – harus ada Fidget-Con atau Joy-Con; Touch screen – harus ada layar sentuh; Raspberry Pi – harus ada GPIO pada Raspberry Pi; dsb.

Pemain dapat membuat teka-teki (Season) mereka sendiri untuk dimainkan pemain yang lain. Pemain dapat menggunakan editor yang disediakan pada game tersebut. Pemain dapat membuat dan/atau menggunakan script, sprite, efek suara, dan musik. Pemain dapat pula mengatur latar belakang, cerita, dan kejutan yang akan dihadapi pada Season tersebut. Jumlah level dan resource tidak dibatasi, hanya terbatas pada spesifikasi pembuat dan pemain lain yang akan memainkan teka-teki yang dibuat sendiri tersebut. (Sebaiknya perhatikan target audience yang akan memainkan Season tersebut. Pastikan isinya pantas untuk dimainkan pada kebanyakan komputer dan kontroller dari yang mungkin dimiliki dan sesuai umur.)

## KESIMPULAN

## INTI GAGASAN

Game yang ingin kami buat ini dapat meningkatkan pergerakan, kemampuan berpikir logis seseorang sekaligus juga melatih kemampuan *problem solving*. Selain itu, game ini dapat menjadi saran komunikasi antar pemain.

## TEKNIK IMPLEMENTASI GAGASAN

Untuk membuat para pemain menjadi lebih aktif dalam bergerak serta meningkatkan daya berfikir, tujuan pembuatan game The Quest of Fidget dapat terlaksana dengan cara berikut :

1. Membuat konsep dari The Quest of Fidget terdengar menarik pada para pemain
2. Mensosialisasikan kepada penikmat game bahwa game ini dapat meningkatkan daya berfikir dan memperbanyak gerak tubuh
3. Membuat game dengan desain gambar yang terlihat ringan agar pemain tidak merasa kesulitan saat bermain

## PREDIKSI KEBERHASILAN GAGASAN

Gagasan yang membuat para pemain menjadi lebih banyak bergerak sehingga para pemain tidak hanya duduk saat bermain agar menurunkan resiko terkena penyakit yang sering di alami oleh para pemain yang tidak sering bergerak

Kedua, pola pikir pemain akan meningkat pesat karena game ini memliki banyak puzzle dan teka teki lainnya yang dimana kebanyakan game hanya memiliki sedikit pola permainan