1. Berdasarkan gambaran inovasi pengelolaan air tersebut, mahasiswa diminta merefleksi dirinya: ”pernahkah anda berada pada situasi yang ”Memaksa” Menghasilkan gagasan untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi”. Uraikan secara berkelompok dan dipresntasikan

Saya adalah seorang mahasiswa program studi teknik informatika. Saya pernah mendapat situasi memaksa dalam menyelesaikan tugas akhir. Karena peminatan saya dalam teknik informatika adalah multimedia game, jadi saya membuat game edukasi interaktif untuk anak SMP sebagai tugas akhirnya. Tugas ini memerlukan pemrograman, desain grafis, animasi, dan konten edukasi.

Saya menghadapi beberapa tantangan selama proses pengembangan, seperti:

* Keterbatasan Waktu: Saya memiliki batas waktu untuk menyelesaikan tugas akhirnya, dan menghasilkan sebuah game yang berkualitas memerlukan banyak waktu dan upaya. Apalagi tekanan dari dosen dan juga orang tua agar cepat lulus.
* Kompleksitas Proyek: Proyek ini melibatkan berbagai aspek, termasuk desain permainan, pemrograman, dan penulisan materi edukasi yang sesuai untuk siswa SMP.
* Motivasi: Kadang-kadang, saya merasa kurang termotivasi karena tekanan dan kompleksitas proyeknya.

Saya harus "memaksa" diri – sendiri dengan beberapa strategi untuk menyelesaikan proyek game edukasi ini:

* Perencanaan yang Matang: Saya membuat rencana proyek yang rinci dengan tahapan yang jelas, mulai dari perancangan hingga pengujian. Rencana ini membantu mengatasi keterbatasan waktu.
* Disiplin dan Konsistensi: Saya menjaga disiplin dalam bekerja pada proyek setiap hari, bahkan ketika terasa sulit atau kurang termotivasi. Konsistensi adalah kunci dalam mengatasi kompleksitas proyek.
* Bekerja dengan Tim: Jika memungkinkan, Saya bekerja dengan rekan-rekannya atau berkolaborasi dengan guru-guru SMP untuk menghasilkan konten edukasi yang tepat.
* Mencari Dukungan: Saya mencari bantuan dari dosen pembimbingnya dan teman-temannya dalam mengatasi masalah teknis atau kreatif yang muncul.
* Melihat Tujuan Akhir: Saya selalu mengingatkan dirinya tentang tujuan akademiknya, yaitu membuat game edukasi yang bermanfaat bagi siswa SMP.

Dengan tekad, perencanaan yang matang, dan upaya yang keras, Saya berhasil menyelesaikan proyek game edukasi untuk SMP-nya dan merasa cukup puas dengan hasil yang saya kerjakan.