

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Target Fungsional	2
1.3 Luaran yang Diharapkan	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	4
BAB 3 TAHAP PELAKSANAAN	6
3.1 Analisis Kebutuhan Pengembangan	6
3.1.2 Analisis Kebutuhan Pengguna berdasarkan Pendekatan Psikologis	6
3.1.2 Analisis Kebutuhan Pengguna berdasarkan Pendekatan Komunikatif...	6
3.2 Metode Perancangan Aplikasi.....	7
3.4 Uji Coba dan Pengumpulan Data	8
BAB 4 BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN.....	9
4.1 Anggaran Biaya.....	9
4.2 Jadwal Kegiatan	9
DAFTAR PUSTAKA	10
LAMPIRAN.....	11
Lampiran 1. Biodata Ketua, Anggota serta Dosen Pendamping	11
Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan	18
Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas	19
Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana.....	21
Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang akan Dikembangkan.....	22

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Perbandingan No Kidnap, Runaway From Culik, dan Ninja Shooter	5
Tabel 4.1 Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya.....	9
Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan	9

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Ilustrasi Penggunaan Aplikasi Permainan No Kidnap	3
Gambar 2.1 Ninja Shooter (sumber: e-jurnal.pnl.ac.id).....	4
Gambar 3.1 Gambar <i>Game Development Life Cycle</i>	7
Gambar 3.2 Tampilan Desain Antarmuka Aplikasi Permainan.....	8
Gambar 3.3 Bentuk Diagram Alur Aplikasi Permainan No Kidnap.....	8

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak adalah pemberian Tuhan yang harus dijaga dan dipastikan keamanannya. Namun faktanya, keadaan anak di muka bumi ini masih tidak sejalan dengan kenyataan yang sering dikatakan bahwa anak adalah sesuatu yang berharga, penting, dan generasi penerus bangsa. Padahal, sangat mudah bagi anak-anak untuk menjadi korban kejahatan. Kejahatan umum di antara anak-anak adalah penculikan.

Penculikan adalah sebuah tindakan baik mencuri atau membawa pergi seseorang, terutama anak-anak, kemudian disembunyikan dan dimintai uang tebusan. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) menyebut terjadi 28 kasus penculikan anak sepanjang tahun 2022. Di sisi lain, menurut Badan Pusat Statistik (BPS) meskipun sempat mengalami penurunan dari 6,86 persen pada tahun 2019 menjadi 5,68 persen pada tahun 2020, persentase anak-anak yang menjadi korban kejahatan kembali meningkat menjadi 6,94 persen pada tahun 2021. Hal ini menunjukkan bahwa isu penculikan anak adalah masalah yang signifikan.

Indonesia sebagai negara hukum telah memiliki undang-undang tentang Perlindungan Anak, seperti diatur Pasal 83 Undang-Undang 23 tahun 2002 dan Pasal 328 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Undang-Undang No.23 tahun 2002 merupakan khusus (*lex specialis*) yang mengatur tentang perlindungan anak. Namun, kejahatan terhadap anak, khususnya yang terkait dengan penculikan, masih marak terjadi. Menurut Sekretaris Pusat Studi Gender dan Anak (PSGA), Putri Aisyiyah Rachma Dewi, S. Sos., M.Med. Kom., anak merupakan kelompok yang rentan karena belum dapat melindungi diri dan menggunakan hak-hak secara mandiri (Hasna, 2023). Sehingga, kurangnya literasi digital dalam edukasi pencegahan penculikan terhadap anak, masih dipandang sebagai salah satu faktor utama yang memicu permasalahan ini.

Dalam bidang teknologi digital, salah satu teknologi yang dikembangkan adalah pengembangan aplikasi permainan (*game*). Menurut (Fullerton, 2019), aplikasi permainan (*game*) adalah suatu bentuk media yang mencakup pengalaman interaktif yang memungkinkan seorang pemain untuk mengeksplorasi dan berinteraksi dengan dunia buatan yang dirancang khusus untuk sebuah permainan. *Game* juga dapat memperkuat keterampilan kognitif dan emosional, serta memainkan peran penting dalam budaya dan masyarakat. Saat ini, perindustrian *game* mengalami peningkatan yang signifikan, dikarenakan peningkatan perkembangan teknologi yang menghasilkan kualitas virtual lebih baik. *Game* yang dibuat pun dapat dikembangkan semenarik mungkin dengan jalan cerita yang tetap sesuai dengan keadaan lingkungan masyarakat, sehingga dapat membuat para penggunanya mampu merasakan dan memahami suatu situasi dan kejadian dengan lebih baik.

Dalam mengembangkan *game* agar dapat dimainkan semenarik mungkin, dibutuhkan suatu konsep yang melatarbelakangi ide pembuatan *game*. Salah satu

konsep yang umum digunakan adalah *gamification*. Menurut (Surendeleg et al., 2014), *gamification* adalah sebuah konsep yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan keterikatan dengan suatu sistem, sedangkan pendidikan merupakan bidang yang prospektifnya tinggi. Penerapan konsep ini pada *game* bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Penelitian tersebut juga membuktikan bahwa *game* juga merupakan alat yang ideal untuk belajar. Hingga kini, belum ada penelitian lanjutan yang mempelajari penggunaan *gamification* dalam konteks pendidikan, terutama yang terkait dengan masalah penculikan anak.

Perkembangan teknologi dapat memengaruhi kemampuan dan keterampilan anak dalam memahami keadaan lingkungan sosial masyarakat. Berdasarkan permasalahan di atas, maka terdapat suatu gagasan solusi yang timbul dalam menghadapi permasalahan tersebut. Gagasan tersebut adalah dengan merancang suatu *game* yang dapat menghasilkan simulasi tentang keadaan lingkungan sosial masyarakat anak.

1.2 Target Fungsional

Target fungsional yang akan dicapai adalah sebuah gagasan baru berupa aplikasi permainan simulasi pencegahan penculikan terhadap anak. Aplikasi No Kidnap memanfaatkan teknologi visual yang menarik dan memberikan simulasi kehidupan dunia nyata yang bersifat kolateral dengan kehidupan dan aktivitas anak-anak.

Aplikasi ini juga bertujuan untuk mengedukasi tentang bagaimana sikap dan perilaku si anak menanggapi pra-indikasi terhadap penculikan. *Game* ini dikembangkan menggunakan teknologi *game engine* Unity 3D, di mana aplikasi permainan yang dimainkan oleh pengguna akan ditangkap melalui layar *gadget* (gawai), sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses konten edukasi terkait pencegahan terhadap penculikan anak menggunakan visual yang menarik.

Visual yang menarik akan memberikan kemudahan bagi anak-anak dalam memahami kejadian yang dapat terjadi di lingkungan sekitar sehingga anak-anak dapat mengambil keputusan dan tindakan preventif jika ada gejala aktivitas penculikan yang terjadi.

Dalam aplikasi No Kidnap, terdapat sebuah sistem level yang berbeda-beda tingkat kesulitannya. Semakin tinggi level yang dicapai, maka kemampuan penalaran dan pengambilan keputusan dalam melakukan tindakan akan semakin meningkat. Tingkat kesulitan permainan simulasi No Kidnap disesuaikan dengan tingkat interaksi sosial, faktor budaya, faktor kesopanan, dan faktor kedisiplinan.

1.3 Luaran yang Diharapkan

Luaran dari hasil pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Laporan kemajuan,
2. Laporan akhir,
3. Prototipe *game* simulasi No Kidnap,

4. Akun media sosial,
5. Paten sederhana.

1.4 Manfaat Penelitian

Aplikasi *game* simulasi No Kidnap memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Bagi perkembangan IPTEK

Aplikasi permainan No Kidnap mampu memberikan solusi inovatif yang memanfaatkan teknologi visual dan multimedia.

1.4.2 Bagi masyarakat

Aplikasi permainan No Kidnap membantu mengedukasi masyarakat, khususnya anak-anak untuk menghindari pra-indikasi penculikan terhadap anak-anak.

1.4.3 Bagi pemerintah

Aplikasi permainan No Kidnap sebagai upaya pencegahan dan penurunan kasus kriminalitas kejahatan penculikan terhadap anak-anak karena sebagai penerus generasi bangsa, anak-anak memiliki hak untuk dilindungi, merasa aman dan nyaman.

Aplikasi permainan No Kidnap membantu pemerintah menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman karena jauh dari keresahan dan kekhawatiran kasus kriminalitas penculikan.

1.4.4 Bagi Industri

Aplikasi permainan No Kidnap berkontribusi dalam pengembangan industri yang bersifat kreatif, inovatif dan solutif terhadap kasus di masyarakat.



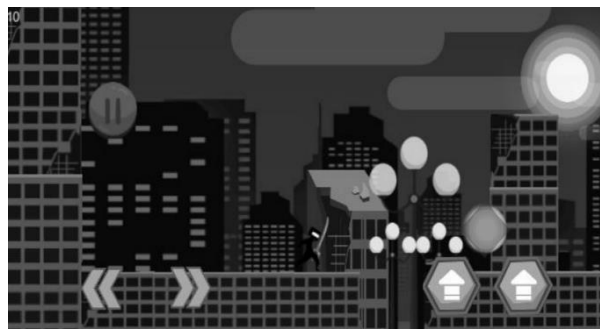
Gambar 1.1 Ilustrasi Penggunaan Aplikasi Permainan No Kidnap
(sumber: freepik.com)

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Literasi digital merupakan sikap, ketertarikan, dan kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi digital serta alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi (Hanip et al., 2022). Berdasarkan latar belakang masalah, kurangnya tingkat literasi digital terhadap edukasi pencegahan penculikan terhadap anak, masih menjadi tantangan tersendiri bagi generasi *Alpha*. Generasi *Alpha* adalah kelompok anak-anak yang lahir antara tahun 2010 – 2011, yang disebut sebagai “*digital native*” karena mereka lahir dalam era digital dan teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan mereka dalam menerima setiap kemajuan teknologi digital seperti internet, *video games*, dan *computer games* (Selwyn, 2009). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa literasi digital pada anak-anak lebih mudah dikembangkan saat anak-anak diberikan media pembelajaran yang menarik seperti aplikasi permainan.

Aplikasi permainan sendiri memiliki beragam konsep yang digunakan dalam pengembangannya. Salah satu konsep yang dinilai berhasil dalam pengembangan aplikasi permainan dengan target pengguna anak-anak adalah *gamification*. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh (Nand et al., 2019), ada beberapa perbedaan motivasi yang dialami anak-anak dalam menyelesaikan tugas yang sama, yakni menggunakan dan tanpa menggunakan *gamification*. Dalam studi ini, anak-anak diberikan dua tugas interaksi, yaitu sentuhan dan gerakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tanpa menggunakan *gamification*, hanya 2 dari 7 partisipan yang berhasil menyelesaikan tugas tersebut. Namun, dengan penerapan *gamification* yang mencakup pemberian poin dan hadiah, motivasi anak-anak meningkat untuk menyelesaikan semua tugas yang disediakan dalam permainan. Dari total 7 partisipan, 6 di antaranya berhasil menyelesaikan seluruh tugas dalam permainan.

Berdasarkan konsep yang sama, tim pelaksana menemukan adanya penelitian yang dilaksanakan menggunakan konsep *gamification*. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Krisdiawan et al., 2020) yang menciptakan *game* berjudul Runaway from Culik dan penelitian kedua yang dilakukan oleh (Ferryandi Zede, 2017) yang menciptakan *game* berjudul Action Shooter Ninja.



Gambar 2.1 Ninja Shooter (sumber: e-jurnal.pnl.ac.id)

Aplikasi permainan No Kidnap merupakan *game* yang dianalisis sesuai dengan kebutuhan pengguna. Aplikasi permainan ini dapat dianalisis berdasarkan kelebihan dan perbedaannya dengan aplikasi permainan yang lain, seperti Runaway From Culik, dan Ninja Shooter. Berikut adalah tabel perbandingan yang menunjukkan analisis perbandingan.

Tabel 2.1 Analisis Perbandingan No Kidnap, Runaway From Culik, dan Ninja Shooter

No	No Kidnap	Runaway from Culik	Ninja Shooter
1	Gratis	Gratis	Gratis
2	Berfokus pada edukasi terhadap penculikan anak	Penggunaan umum	Penggunaan umum
3	Portabel, karena berbasis android	Portabel, karena berbasis android	Portabel, karena berbasis android
4	Berbasis simulasi untuk mengkreasikan adanya indikasi penculikan anak	Tidak ada konten	Tidak ada konten
5	Memiliki fitur level yang menambah kesulitan aplikasi permainan setiap levelnya	Hanya terdapat satu jenis level	Hanya terdapat satu jenis level
6	Memiliki tampilan yang menarik, sehingga pengguna tidak merasa bosan dalam mengakses konten edukasi	Memiliki tampilan yang cenderung sama dan itu-itu saja	Memiliki tampilan yang cenderung sama dan itu-itu saja
7	Memiliki fitur panduan orang tua yang berfungsi sebagai penjelasan kepada orang tua untuk membantu anak-anak memahami isi konten	Hanya memiliki konten yang berisi penalaran logis dalam menyelesaikan permainan	Hanya memiliki fitur panduan sederhana tanpa pengalaman pengguna

BAB 3 TAHAP PELAKSANAAN

Adapun metode yang terdapat pada tahap pelaksanaan adalah sebagai berikut:

3.1 Analisis Kebutuhan Pengembangan

3.1.2 Analisis Kebutuhan Pengguna berdasarkan Pendekatan Psikologis

Pada tahap analisis kebutuhan diperlukan suatu pendekatan psikologis mengenai kemampuan daya tangkap pengguna agar aplikasi dapat berjalan secara efektif. Adapun target pengguna aplikasi permainan ini adalah anak-anak berusia 7-11 tahun. (Santrock, 2019) menyatakan bahwa pada tahap *middle/late childhood*, menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak-anak berusia 7-11 tahun berada pada tahap *concrete operational*. Pada tahap ini, anak-anak memiliki kemampuan untuk berpikir secara operasional dan logis seperti orang dewasa, namun hanya dalam situasi konkret/nyata. Tahap *concrete operational* memungkinkan anak mengkoordinasikan beberapa karakteristik daripada hanya berfokus pada satu properti objek (Santrock, 2011). Berdasarkan hal tersebut, maka ditetapkan target pengguna aplikasi permainan ini adalah anak-anak usia 7-11 tahun.

3.1.2 Analisis Kebutuhan Pengguna berdasarkan Pendekatan Komunikatif

Dalam analisis kebutuhan pengguna berdasarkan pendekatan komunikatif, Ada beberapa tahapan dalam memahami karakteristik, dan gaya komunikasi yang cocok untuk digunakan anak-anak, antara lain:

- 1. Mengidentifikasi karakteristik dan kebutuhan target audiens**

Sebelum membuat *storyboard*, perlu diketahui karakteristik dan kebutuhan target audiens seperti usia, tingkat pemahaman, minat dan preferensi, serta latar belakang budaya.

- 2. Mempertimbangkan tujuan komunikasi**

Dalam pembuatan *storyboard*, perlu dipertimbangkan tujuan komunikasi yang ingin dicapai. Pada tahap ini juga ditentukan sebuah pesan utama agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak-anak seperti memberikan informasi, mengajarkan nilai-nilai moral, atau menghibur.

- 3. Menentukan bentuk komunikasi**

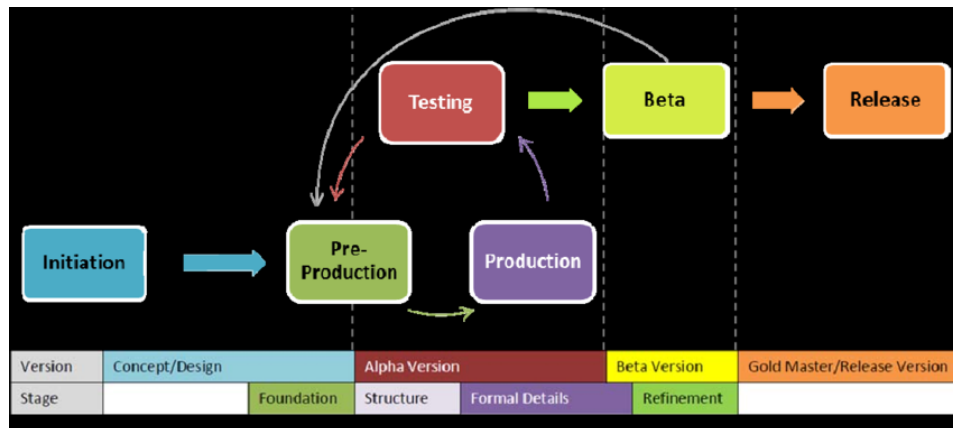
Setelah pesan utama ditentukan, perlu dipikirkan bentuk komunikasi apa yang paling tepat untuk menyampaikan pesan tersebut. Bentuk komunikasi dapat berupa gambar, teks, suara, atau kombinasi dari ketiganya.

- 4. Membuat *storyboard***

Setelah seluruh hal di atas dipertimbangkan, langkah terakhir adalah membuat *storyboard*. *Storyboard* adalah rangkaian gambar dan teks yang digunakan untuk menceritakan cerita secara visual. Tahap ini perlu menggambarkan setiap adegan secara rinci dan memastikan bahwa pesan utama disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh anak-anak.

3.2 Metode Perancangan Aplikasi

Pada tahap awal perancangan aplikasi ini, metode yang akan digunakan adalah GDLC (Aplikasi permainan *Development Life Cycle*), di mana metode ini menangani pengembangan *game* dari tahap pembuatan ide dan konsep *game* yang akan dibuat sampai dengan produk akhir.



Gambar 3.1 Gambar *Game Development Life Cycle*
(Sumber: personanonymouse.wordpress.com)

Tahapan - tahapan yang terdapat dalam GDLC adalah:

1. *Initiation*

Tahap awal dalam pengembangan game biasanya dimulai dengan *Initiation*. *Initiation* merujuk pada saat tim pengembang berkumpul dan melakukan *brainstorming* serta diskusi untuk menentukan jenis *game* yang ingin dibuat.

2. *Pre-production*

Pre-production adalah tahap awal dalam siklus produksi yang fokus pada desain *game*. Ini adalah tahap yang sangat penting untuk dilakukan sebelum produksi dimulai, karena di tahap ini *game* direncanakan dan direkayasa. Tahap ini juga mencakup pengembangan konsep *game*, dokumen desain *game* (GDD), dan pembuatan *prototype*.

3. *Testing*

Pada tahap *Testing*, tim pengembang melakukan pengujian pada *prototype build* yang telah dibuat. Biasanya, pengujian ini dilakukan secara internal oleh pihak pengembang.



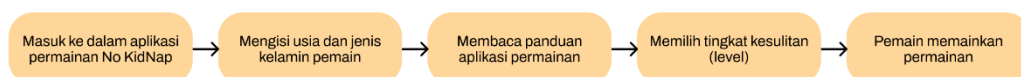
Gambar 3.2 Tampilan Desain Antarmuka Aplikasi Permainan

4. *Beta*

Beta adalah versi awal dari *game* yang telah dibuat dan digunakan untuk melakukan *beta testing*. Fungsi dari tahap ini adalah untuk mendeteksi *error* atau kesalahan, sehingga hasil dari tes ini dapat membantu tim untuk menyempurnakan *game* yang dibuat. Jika ada kesalahan yang ditemukan, maka tim dapat memutuskan untuk mengulangi *production cycle* untuk memperbaiki dan menyempurnakan *game* yang dibuat

5. *Release*

Release adalah tahap di mana *game* sudah selesai dibuat dan siap untuk dirilis ke publik.



Gambar 3.3 Bentuk Diagram Alur Aplikasi Permainan No Kidnap

3.4 Uji Coba dan Pengumpulan Data

Tahapan terakhir pada pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk melakukan uji coba dari aplikasi permainan yang telah dibangun. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengobservasi efektivitas dan efisiensi aplikasi permainan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Uji coba akan dilakukan dengan bantuan beberapa responden yakni anak-anak berusia 7-11 tahun. Setelah itu, tim akan melakukan survei terhadap responden tersebut. Tujuan dari survei ini adalah untuk mengukur pengetahuan responden tersebut terhadap penculikan anak dan untuk melihat apakah metode yang diusulkan dapat mencapai tujuan kegiatan.

BAB 4 BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

Anggaran biaya yang diperlukan dalam kegiatan ini ditampilkan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Sumber Dana	Besaran Dana (Rp)
1	Bahan habis pakai	Belmawa	5.100.000
		Perguruan Tinggi	500.000
2	Sewa dan jasa	Belmawa	749.900
		Perguruan Tinggi	100.000
3	Transportasi lokal	Belmawa	500.000
		Perguruan Tinggi	100.000
4	Lain-lain	Belmawa	850.000
		Perguruan Tinggi	300.000
Jumlah			8.199.000
Rekap Sumber Dana		Belmawa	7.199.900
		Perguruan Tinggi	1.000.000
		Jumlah	8.199.900

4.2 Jadwal Kegiatan

Rencana kegiatan yang akan dilaksanakan dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bulan					Person Penanggung jawab
		1	2	3	4	5	
1	Analisis kebutuhan pembangunan aplikasi permainan						Arga Paulina Simanjuntak
2	Pembelian peralatan dan perlengkapan pendukung						Azzahra Zweida Harahap
3	Perancangan aplikasi permainan						Venerio Uvandy
4	Pengembangan aplikasi permainan						Venerio Uvandy
5	Testing dan evaluasi aplikasi permainan						Arga Paulina Simanjuntak
6	Posting konten PKM di akun media sosial						Petrus Marcelino Hamonangan Tampubolon
7	Penulisan laporan kemajuan						Gideon Togap Hata Oloan Manurung
8	Penulisan laporan akhir						Gideon Togap Hata Oloan Manurung

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik. (2020). Statistik Kriminal 2020 (S. S. P. dan Keamanan (ed.)). Badan Pusat Statistik.
- Crain, W. (2005). Theories of development (5th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Ferryandi Zede, M., 2017. PEMBUATAN APLIKASI PERMAINAN ACTION SHOOTER NINJA. Jurnal Teknologi Rekayasa Informasi dan Komputer 1.
- Fullerton, T., 2019. Game Design Workshop A Playcentric Approach to Creating Innovative Games Fourth Edition. Boca Raton.
- Hanip, F., Mahyuddin, M.J., Sulaiman, F., 2022. IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL DALAM BERMAIN APLIKASI PERMAINAN ONLINE SISWA SMP NEGERI 2 ENREKANG.
- Hasna, 2023. Marak Penculikan Anak, Dosen UNESA Ungkap Faktor dan Pencegahannya [WWW Document].
- Inhelder, B., & Piaget, J. (1958). The growth of logical thinking from childhood to adolescence. New York: Basic Books.
- Krisdiawan, R.A., Faza Rohmana, M., Permana, A., 2020. PEMBUATAN APLIKASI PERMAINAN RUNAWAY FROM CULIK DENGAN ALGORITMA FUZZY MAMDANI. BUFFER INFORMATIKA 6.
- Nand, K., Baghaei, N., Casey, J., Barmada, B., Mehdipour, F., Liang, H.-N., 2019. Engaging children with educational content via Gamification. Smart Learning Environments 6. <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0085-2>
- Santrock, J. W. (2011). Educational Psychology (fifth). McGraw-Hill.
- Santrock, J. W. (2019). Life Span Development (Seventeenth). McGraw-Hill Education.
- Selwyn, N., 2009. The digital native - myth and reality. Aslib Proceedings: New Information Perspectives. <https://doi.org/10.1108/00012530910973776>
- Surendeleg, G., Murwa, V., Yun, H.K., Kim, Y.S., 2014. The role of gamification in education - a literature review. Contemporary Engineering Sciences 7, 1609–1616. <https://doi.org/10.12988/ces.2014.411217>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua, Anggota serta Dosen Pendamping Biodata Ketua

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Petrus Marcelino Hamonangan Tampubolon
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Ilmu Komputer
4	NIM	201401127
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Palembang, 4 Agustus 2001
6	Alamat Email	petrus.marcellino15@students.usu.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	082213970602

B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	ILGANI	Anggota Seksi	Fasilkom TI-USU
2	PMB Ilkom 2022	Anggota Seksi	Fasilkom TI-USU

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Mahasiswa Berprestasi Fasilkom-TI III 2022	Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Sumatera Utara	2022
2	TOP 9 Demoday Learning Track Game Development.	PT Impactbyte Teknologi Edukasi	2022

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Medan, 14-2-2023

Ketua



Petrus Marcelino H.
Tampubolon

Biodata Anggota**A. Identitas Diri**

1	Nama Lengkap	Venerio Uvandy
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Ilmu Komputer
4	NIM	201401107
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Binjai, 9 September 2002
6	Alamat Email	venerio.uvandy@students.usu.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	082277123705

B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1			
2			
3			

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1	TOP 2 Demoday Learning Track Game Development.	PT Impactbyte Teknologi Edukasi	2022
2			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Medan, 14-2-2023

Anggota Tim



Venerio Uvandy

Biodata Anggota**A. Identitas Diri**

1	Nama Lengkap	Gideon Togap Hata Oloan Manurung
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Teknologi Informasi
4	NIM	211402147
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Pematang Siantar, 13 Juni 2003
6	Alamat Email	gideonmanurung03@students.usu.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	087869489377

B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	AIESEC in USU	Anggota	2022 - Sekarang, Universitas Sumatera Utara
2	Google Developer Student Club	Anggota	2022 - Sekarang, Universitas Sumatera Utara

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Juara 2 Desain Infografis Bertema "Perubahan Iklim"	Universitas Katolik Indonesia Atmajaya	2022
2			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Medan, 14-2-2023

Anggota Tim



Gideon Togap Hata Oloan
Manurung

Biodata Anggota**A. Identitas Diri**

1	Nama Lengkap	Arga Paulina Simanjuntak
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Psikologi
4	NIM	201301081
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Sunggal, 25 Juni 2002
6	Alamat E-mail	25argapaulina@students.usu.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	089676160205

B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	PORSENI Fakultas Psikologi USU 2021	Anggota Divisi Dankom	2021, Fakultas Psikologi USU
2	W(E)VOLVE 2.0 2022	Anggota Divisi Dankom	2022, Fakultas Psikologi USU
3	Dies Natalis Fakultas Psikologi USU ke-23	Anggota Divisi Fun Walk	2022, Fakultas Psikologi USU
4	UKM Basket Fakultas Psikologi USU	Bendahara	2022-sekarang Fakultas Psikologi USU
5	KPUM Fakultas Psikologi USU 2022-2023	Koordinator PDD	2022-sekarang, Fakultas Psikologi USU

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Medan, 14-2-2023

Anggota Tim



Arga Paulina Simanjuntak

Biodata Anggota**A. Identitas Diri**

1	Nama Lengkap	Azzahra Zweida Harahap
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Ilmu Komunikasi
4	NIM	210904052
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Medan, 25 Februari 2004
6	Alamat Email	zweiazahra@students.usu.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	0895613413688

B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	UKM Fotografi USU	Anggota	2021- Sekarang, USU
2	Sinematografi Ilmu Komunikasi USU (SIKU)	Anggota	2022- Sekarang, Ilmu Komunikasi USU

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Juara 2 Kompetisi Sinematografi Nasional Dengan Tema "Vaksin Di Tengah Pandemi"	Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Utara	2021
2	Juara 2 Kompetisi Videografi Nasional Dengan Tema "Wajib Prokes Melindungi Kita Semua"	Yayasan PKPA Indonesia	2021

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Medan, 14-2-2023

Anggota Tim



Azzahra Zweida Harahap

Biodata Dosen Pendamping

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Jos Timanta Tarigan S.Kom, M.Sc.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Ilmu Komputer
4	NIP/NIDN	198501262015041001/0126018502
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Medan, 26 Januari 1985
6	Alamat E-mail	jostarigan@usu.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	+62 813-6160-6734

B. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang	Bidang Ilmu	Institusi	Tahun Lulus
1	Sarjana (S1)	Ilmu Komputer	Universitas Indonesia	2006
2	Magister (S2)	Advanced Computer Graphics	Linkoping University	2011

C. Rekam Jejak Tri Dharma PT

Pendidikan/Pengajaran

No	Nama Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	sks
1	Klien Server	Wajib	3
2	Struktur Data Dan Algoritma	Wajib	3
3	Pemrograman Berorientasi Objek	Wajib	3
4	Konsep Dasar Pemrograman	Wajib	3
5	Desain dan Analisis Algoritma	Wajib	3
6	Sistem Komputer Nirkabel dan Bergerak	Wajib	3
7	Mobile Programming	Wajib	2
8	Pemrograman Internet	Wajib	2
9	Keamanan Sistem Jaringan	Wajib	3
10	Audit Teknologi Informasi	Wajib	3
11	Komunikasi Data dan Jaringan Komputer	Wajib	3
12	Kecerdasan Buatan dan Sistem Cerdas	Wajib	3
13	Pemodelan Geometris 3D	Wajib	3
14	Komputer Grafik dan Visualisasi	Wajib	3
15	Game Development	Pilihan	3
16	Sistem Multimedia	Wajib	3

Penelitian

No	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun
1	Implementasi Penggambaran Deformasi Objek 3 Dimensi dengan Menggunakan Koneksi Graf	Universitas Sumatera Utara	2017

2	SISTEM PENGEMBANGAN KONTEN/ASET GAME DENGAN TEMA NATURE ENVIRONMENT SECARA PROSEDURAL	Universitas Sumatera Utara	2022
3	SISTEM KEAMANAN GEDUNG DENGAN METODE RASPBERRY PI PADA MIKROKOMPUTER DENGAN MENGGUNAKAN KAMERA SENSOR PIR DAN SENSOR GETAR	Universitas Sumatera Utara	2017
4	Mekanisme Insentif Pada Aplikasi Volunteer Computing Menggunakan Kredit pada Game	Universitas Sumatera Utara	2022

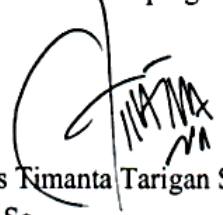
Pengabdian kepada Masyarakat

No	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Penyandang Dana	Tahun
1	PEMANFAATAN INFOGRAFIS DALAM PENYAMPAIAN INFORMASI TERKINI KEPADA SISWA/I SMA DAN SMK	BPPTN USU	2017
2	Sosialisasi dan Pelatihan Computational Thinking Dengan Menggunakan Aplikasi Quiz Berbasis Komputer Pada Siswa SMP Dan SMA	Non PNBPN USU	2018

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Medan, 14-02-2023

Dosen Pendamping


Jos Timanta Tarigan S.Kom,
M.Sc.

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

No	Jenis Pengeluaran	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Belanja Bahan (maks. 60%)			
	<i>Pen tablet</i>	1 unit	900.000	900.000
	<i>Sketch pad</i>	1 unit	58.500	58.500
	Alat Tulis Kantor (ATK)	1 kali	100.000	100.000
	Pembelian beberapa <i>assets</i> (suara/visual)	1 paket	2.500.000	2.500.000
	Biaya Akses Jurnal	1 paket	500.000	500.000
	Merilis aplikasi permainan pada Play Store	1 paket	800.000	800.000
	Belanja Condensor Mic	1 unit	441.500	441.500
	<i>Storyboard Pro</i>	1 paket	300.000	300.000
SUB TOTAL				5.600.000
2	Belanja Sewa (maks. 15%)			
	Pembelian <i>software</i> Adobe Illustrator	3 bulan	283.300	849.900
SUB TOTAL				849.900
3	Perjalanan lokal (maks. 30%)			
	Perjalanan Observasi (survei)	6 kali	100.000	600.000
SUB TOTAL				600.000
4	Lain-lain (maks. 15%)			
	Pencetakan poster	3 lembar	50.000	150.000
	Pencetakan administrasi	1 paket	300.000	300.000
	Biaya berlangganan internet	5 bulan	50.000	250.000
	Pencetakan dokumentasi penggunaan No Kidnap	10 paket	20.000	200.000
	Biaya <i>adsense</i> media sosial	5 kali	50.000	250.000
SUB TOTAL				1.150.000
GRAND TOTAL				8.199.900
GRAND TOTAL (Terbilang Delapan Juta Seratus Sembilan Puluh Sembilan Ribu Sembilan Ratus Rupiah)				

Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas

No	Nama /NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Petrus Marcelino H. Tampubolon/ 201401127	Ilmu Komputer	Sains	8 jam	<ul style="list-style-type: none"> • Mengoordinasi pelaksanaan kegiatan • Memimpin evaluasi setiap bulan • Mengoordinasi pengujian aplikasi permainan No Kidnap
2	Venerio Uvandy/ 201401107	Ilmu Komputer	Sains	7 jam	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan aplikasi permainan • Pengolahan dan analisis data • Mendesain aplikasi dan postingan (<i>adsense</i>) di media sosial
3	Gideon Togap Hata Oloan Manurung/ 211402147	Teknologi Informasi	Sains	8 jam	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun laporan akhir • Menyusun laporan hasil evaluasi • Melakukan observasi <i>asset</i> yang digunakan
4	Arga Paulina Simanjuntak/ 201301081	Psikologi	Sosial Humani ora	8 jam	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis kebutuhan pengguna • Melakukan pengujian aplikasi permainan yang dikembangkan

					<ul style="list-style-type: none"> • Akuntan keuangan
5	Azzahra Zweida Harahap/ 210904052	Ilmu Komunika si	Sosial Humani ora	7 jam	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan <i>Storyboard</i> yang akan digunakan pada aplikasi permainan • Membeli dan mendata inventaris aplikasi permainan No Kidnap • Memublikasikan aplikasi permainan di media sosial

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Ketua Tim	:	Petrus Marcelino H. Tampubolon
Nomor Induk Mahasiswa	:	201401127
Program Studi	:	Ilmu Komputer
Nama Dosen Pendamping	:	Jos Timanta Tarigan S.Kom, M.Sc.
Perguruan Tinggi	:	Universitas Sumatera Utara

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-KC saya dengan judul “No Kidnap: Aplikasi Permainan Edukatif Pencegahan Penculikan terhadap Anak” yang diusulkan untuk tahun anggaran 2023 adalah asli karya kami dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 14-02-2023

Yang menyatakan,



Petrus Marcelino H.
Tampubolon

NIM. 201401127

Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang akan Dikembangkan



