

ABSTRAK

Pembangunan game merupakan salah satu bidang serius dalam teknologi informasi. Sudah begitu banyak pengembang yang menggeluti bidang permainan. Para developer tersebut berlomba-lomba berkreasi mengembangkan permainan agar produk mereka diminati para penikmat permainan atau gamer. Sebuah permainan harus memiliki daya tarik tersendiri agar bisa diminati oleh gamer, bahkan membuat ketagihan atau adiktif. Agar menjadi permainan yang memiliki daya tarik, maka permainan tersebut haruslah menyenangkan, menantang, lucu, atau bahkan unik. Genre juga termasuk salah satu faktor daya tarik dari sebuah kecerdasan buatan pedagogik yang berupa sensitivitas Guru yang tertanam dalam permainan untuk mengklasifikasi perilaku kognitif dan motivasi pemain.

Oleh karena itu dibuatlah sebuah game pengenalan dan pemahaman dosen teknik informatika di Universitas Pasundan Bandung (Unpas) dengan tujuan mahasiswa mengenal dosen sambil bermain, mulai dari Mahasiswa hafal wajah / fisik dosen (photo), nama-nama dosen, kepakaran dosen, alamat dosen dan ruang kerja dosen..

Pembangunan Serious game ini menggunakan aplikasi Construct 2 yang akan diterapkan pada smartphone android. Pembuatan game menggunakan metode *Game Concept*, *Game Design* dan *Game Development*, tipe game ini adalah adventure dan puzzle akan membuat mahasiswa mengetahui bentuk wajah dosen, karakter dosen, tipe mengajar dosen dan profile dosen, dalam game ini mahasiswa akan ditugaskan untuk menemukan dan mencocokkan gambar dan profile dosen karena game ini akan seperti game puzzle.

Hasil dari penelitian ini adalah game yang bernama Pengenalan Dosen TIF Unpas yang akan diterapkan pada smartphone android. Game ini berisi tantangan untuk Mahasiswa agar dapat menyelamatkan dosen yang diculik oleh monster, untuk dapat menyelamatkan monser mahasiswa harus menghafal terlebih dahulu data semua dosen

Kata kunci : serius game, pengenalan dan pemahaman dosen, pembangunan serius game, permainan serius.

ABSTRACT

Game development is one of the most serious areas of information technology. Already so many developers who wrestle the field of games. The developers are competing to develop the game to make their products interested in game lovers or gamers. A game must have its own charm to be in demand by gamers, even addictive or addictive. In order to be a game that has appeal, then the game must be fun, challenging, funny, or even unique. The genre also includes one of the attractions of a pedagogical artificial intelligence that is Master's embedded sensitivity in the game to classify cognitive behavior and player motivation.

Therefore made an introductory game and understanding of informatics engineering lecturer at Pasundan University Bandung (Unpas) with the aim of students to know lecturers while playing, ranging from Students memorized faculty / physical lecturer (photo), lecturer's names, expertise of lecturers, lecturers address and lecturers workroom .

Serious development of this game using Construct 2 application that will be applied to android smartphone. Making game using Game Concept, Game Design and Game Development method, this type of game is advantages and puzzles will make the students know the facial shape of lecturer, lecturer character, lecturer teaching type and lecturer profile, in this game the student will be assigned to find and match the image and profile lecturer because this game will be like a puzzle game.

The result of this research is a game called Introduction of TIF Unpas lecturer to be applied to android smartphone. This game contains a challenge for Students to be able to save lecturers who were abducted by monsters, to be able to save the monsters students must memorize in advance the data of all lecturers

Keywords: serious gaming, introduction and understanding of lecturers, serious game development, serious games.