

BRIEF UAS

Aktivasi Gamifikasi Studio - Open House Promed UI

Mata Kuliah: GMOMI

Program Studi: Produksi Media UI (Promed 2025)

Tanggal Pelaksanaan: 9 Mei 2026

Sifat: Wajib hadir & implementasi langsung (bagian dari penilaian UAS)

TUJUAN AKTIVASI

Aktivasi ini bertujuan untuk:

- Mengimplementasikan konsep **gamifikasi dalam konteks nyata (event-based interaction)**
 - Meningkatkan **engagement pengunjung Open House Promed UI**
 - Menguji kemampuan mahasiswa dalam:
 - Designing user experience berbasis game
 - Interaction design & flow
 - Real-time audience handling
 - Menciptakan pengalaman yang:
 - Interaktif
 - Edukatif (mengenalkan Promed UI)
 - Fun & memorable
-

FORMAT AKTIVASI PER STUDIO (GROUP)

Bentuk Aktivasi (pilih salah satu atau hybrid)

1. Mini Games (offline/onsite)
 2. Interactive Booth Experience
 3. QR-based Game Journey
 4. Scavenger Hunt (lintas booth)
 5. AR / Digital Interaction (opsional advanced)
 6. Social Media Challenge (terintegrasi onsite)
-

FLOW AKTIVASI (WAJIB DIKUTI)

Setiap aktivasi harus memiliki struktur:

1. **Attraction**
 - Visual menarik / hook
 - CTA jelas
 2. **Onboarding**
 - Penjelasan singkat (max 30–60 detik)
 - Mudah dipahami
 3. **Engagement**
 - Aktivitas utama (challenge/gameplay)
 4. **Reward**
 - Instan / progresif
 5. **Exit / Share**
 - Dokumentasi / share ke social media studio
 - Call-to-action (follow IG Promed, dll)
-

TARGET AKTIVASI

Setiap group WAJIB mencapai:

Kuantitatif:

- Minimal **20-30 peserta/gameplay**
 - Engagement time:
 - Min. 2–5 menit per user
 - Minimal:
 - 20 dokumentasi interaksi (foto/video)
 - 10 user-generated content (jika ada integrasi sosial media)
-

Kualitatif:

- Pengunjung:
 - Mengerti konsep Promed/UI
 - Merasa engaged & entertained
 - Flow game:
 - Tidak membingungkan
 - Tidak bottleneck
-

KRITERIA PENILAIAN UAS

A. Konsep & Desain (30%)

- Kekuatan ide gamifikasi
- Relevansi dengan Open House
- Kreativitas & storytelling

B. Implementasi & Eksekusi (30%)

- Kerapihan booth & sistem
- Kelancaran flow
- Kesiapan teknis

C. User Experience (20%)

- Kemudahan dimainkan
- Engagement level
- Respons pengunjung

D. Game Mechanics (10%)

- Kejelasan sistem poin/reward
- Balance & fairness

E. Dokumentasi & Output (10%)

- Foto/video aktivitas
- Evidence engagement
- Laporan singkat (post-event)

KETENTUAN WAJIB

- Kehadiran pada tanggal **9 Mei 2026 = WAJIB**
- Tidak hadir >>> nilai UAS **0 (nol)**
- Setiap group:
 - Harus aktif menjalankan booth studio sesuai pembagian dari HIMPRODIA

OUTPUT AKHIR (SETELAH EVENT)

Setiap group wajib submit:

1. Dokumentasi:
 - Foto & video
2. Laporan singkat:
 - Konsep game

- Flow
 - Jumlah peserta
 - Evaluasi (what works / improvement)
3. Insight:
- Behavior pengunjung
 - UX learning
-

PENEKANAN UTAMA DOSEN

- **Bagaimana kalian mendesain EXPERIENCE**
- **Bagaimana user engage, bukan hanya bermain**
- **Bagaimana gamifikasi digunakan sebagai alat komunikasi Promed UI**