

SPRM fokus basmi jenayah  
alam sekitar

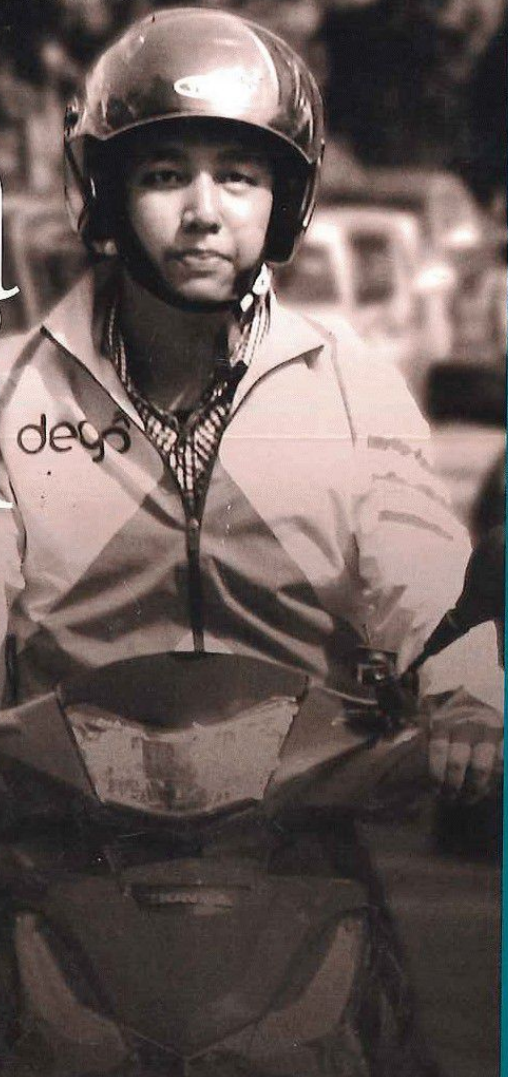
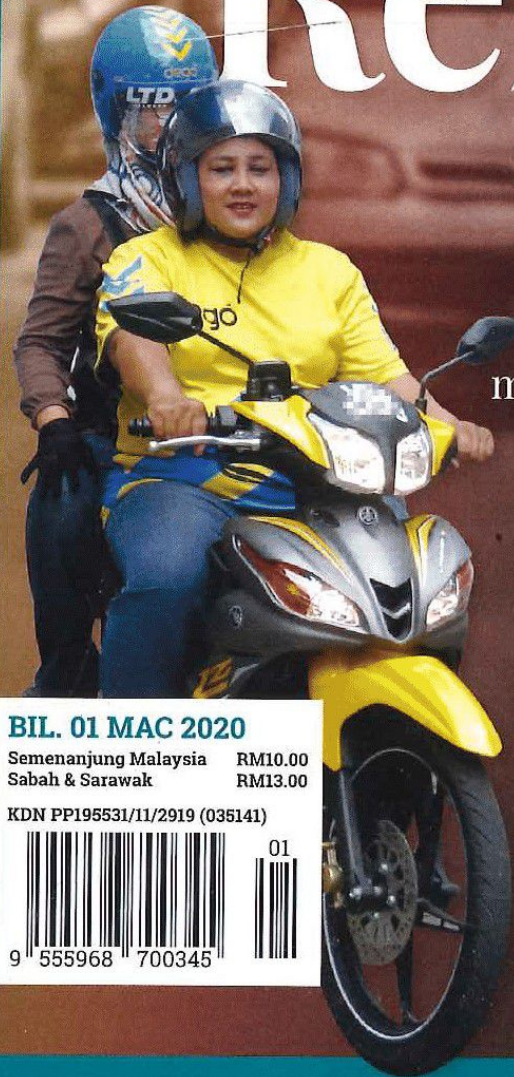
Naratif baharu sastera  
negara

# IKANITA

HEGEMONI POLITIK EKONOMI SOSIAL

## Roda Rezeki

Dego Ride yang kembali beroperasi awal Januari 2020 mensasarkan mewujudkan 5,000 peluang pekerjaan bagi membantu golongan B40.



**BIL. 01 MAC 2020**

Semenanjung Malaysia RM10.00  
Sabah & Sarawak RM13.00

KDN PP195531/11/2919 (035141)



01

9 555968 700345

Pengasas Dego Ride,  
Nabil Feisal Bamadhaj

"Berkongsi rezeki,  
kurang kesesakan  
jalanraya"



# Goolee: Anak tempatan cipta permainan bertaraf dunia

Jika anda belum mengenali permainan Goolee, pasti perkataan itu dianggap mempunyai hubung kait dengan enjin carian Google. Enjin carian yang diperkenalkan pada awal abad ke-21 itu menjadi sesuatu yang wajib bagi pelayar internet untuk menjelajah ruang maya. Goolee walaupun namanya tidak sejah Google, direka khas bagi melayari ruang bawah sadar minda manusia. Permainan (game) berkenaan memang direka dalam pelbagai peringkat bertujuan mengasah minda agar lebih fokus dan cemerlang dalam bertindak sehari-hari, mahupun menyempurnakan penyelesaian masalah khusus.

Oleh  
Redzuan Shamsudin



Percayakah anda, pereka permainan ini bukan berasal dari negara Barat, China mahupun Jepun. Sebaliknya seorang doktor homeopati anak jati negeri Perak. Nama penuh beliau Dr Kamarulzaman bin Ahmad atau lebih mesra dengan panggilan Dr Zieman. Pengarah Korporat Sinergi dan Akademik kolej Midas, Seri Iskandar, Perak ini juga pernah popular dengan kolom 'Tanya Doktor Anda' di majalah Nona suatu ketika dahulu.

Menurut Dr Zieman, tujuan permainan Goolee dicipta adalah untuk memberi pengalaman 'Higher Order Thinking Skills Down To Earth The Fun Way'. Dr Zieman mahu melatih minda manusia untuk berfikir dalam kerangka skil tinggi dan membuat keputusan matang melalui proses permainan.

"Apakah benda yang common dalam setiap peringkat kehidupan manusia dari dulu sampai sekarang? Tidak lain, decision making and problem solving. Goolee mahu membangkan skil itu. Kita mahu manusia bukan setakat memiliki kemahiran berfikir, buat keputusan dan selesai masalah sekali sekala tetapi kita mahu ia dibuat tiap-tiap hari.

"Macam mana nak bagi orang buat tiap-tiap hari? Salah satu kaedah adalah dengan cara yang santai. Maka dengan itu lahirlah game ini," kata Dr Zieman kepada Kanta Malaysia dalam temubual eksklusif sempena kunjungannya ke Kuala Lumpur baru-baru ini.

## Biodata

**Dr Kamarulzaman bin Ahmad**

### Kelulusan

Doktor Perubatan (DOM) dalam bidang Homeopati daripada Homeo Research and Education Institute, Pondicherry Ijazah BSc. (Special Major) Educational Resources/Media (Scholastics Honor Award) daripada Southern Illinois University, Carbondale, USA Diploma and Ijazah Homeopathy Medical Science daripada Malaysian Research Institute of Natural Health Science Sijil Pendidikan Teknologi daripada USM

### Kerjaya

Menganjurkan kursus dan bengkel psychogenetic, habitualising and tactical di beberapa kementerian dan organisasi seperti Universiti Sains Malaysia, Kementerian Kesihatan, Kementerian Pendidikan, Dewan Bandaraya Ipoh, Pejabat Setiausaha Negeri Perak, PETRONAS, RISDA dan sebagainya.



Goolee dipersembahkan kepada pelajar

### Permainan tanpa musuh

Goolee merupakan permainan garis selari dalam bentuk petak segi empat atau pun lingkaran bujur bergantung kepada tahap (level) kesukaran permainan. Pemain diberi butang merah, biru, kuning dan hijau yang diatur dalam bulatan yang disediakan. Gerakan adalah mengikut garis antara satu bulatan dan bulatan berikutnya. Pemain dikira berjaya sekiranya mereka membuat formasi lengkap sebagaimana ditetapkan di dalam kad panduan. Masa dicatat dalam melengkapkan satu-satu formasi. Pemain hanya perlu mencabar diri sendiri untuk menyelesaikan formasi dalam tempoh masa secepat mungkin.

Menurut Dr Zieman, permainan ini mungkin satu-satunya di dunia yang tidak berasaskan kalah - menang. Sebaliknya hanya untuk mencabar diri bagi menyelesaikan formasi lebih pantas daripada sebelumnya.

"Kalau kita tengok dalam permainan catur misalnya, kita main untuk kalahkan pihak lawan. Jadi di situ ada peperangan. Dalam Goolee ada art of war seperti catur. Tetapi catur kalahkan pencabar, Goolee adalah bagaimana mahu kalahkan diri sendiri (masa formasi).



Goolee juga dimainkan dalam skala besar

"Game ini sebenarnya mengajar macam mana merancang dan kawal emosi. Kalau kita tak dapat beri tumpuan dalam merancang sesuatu formasi maka tentunya pemain akan ambil masa lama.

"Pernah ada seorang yang langsung tak siap. Bila kita periksa, rupanya dia bermain dengan emosi. Dalam bermain dia persoalkan betul ke game ini ada penyelesaian? Jadi dia sibuk dengan benda lain. Memerangi benda (kesangsian) yang dia tak tahu.

"Jadi, kita mahu latih pemain melihat dirinya

sendiri dalam permainan ini. Butang merah, biru, hijau, kuning. Dalam diri kita pun ada unsur body, mind, soul dan sebagainya," katanya lagi.

Goolee, kata Dr Zieman, pernah diuji kepada anggota tentera di Mindef. Menurutnya, tentera yang diuji mengakui permainan itu bagus dalam mengasah dan warm up minda sebelum mereka pergi ke latihan peperangan.

### Minda bawah sedar

Permainan Goolee boleh dianggap mengasyikkan kerana dalam beberapa tahap pemain akan semakin fokus untuk menyelesaikan level-level tertentu sehingga mereka enggan berhenti apabila diminta berbuat demikian.

"Bila kita suruh berhenti mereka tidak mahu berhenti. Sebab apa? Kerana sudah masuk ke bawah sedar, pergi kepada fokus. Bila bergerak mana boleh berhenti mengejut. Jadi kita kena perlahan (minda) pemain dan berhenti dengan satu aktiviti lain.

"Pemain kemudian akan alihkan pergerakan (fokus) yang berlaku dalam minda untuk siapkan level permainan kepada pekerjaan seharian. Bila buat benda lain maka mereka nak fokus. Kerana itu game ini bagus sebagai warm up minda.

"Ada yang kata Goolee macam game Rubik's Cube. Cuma bezanya 3D. Pernah satu sesi kita buat dengan Malaysian cube player. Mereka kata Goolee lebih mencabar daripada Rubik's Cube," katanya.

### Idea mencipta

Dr Zieman memberitahu Tuhan mengurniakan idea untuk mencipta Goolee ketika beliau diuji beberapa kesukaran hidup. Beliau melihat dunia dipenuhi 'game' yang mempermainkan manusia. Dunia seolah-olah pentas permainan memangsakan si

lemah.

"Hingggakan timbul pertanyaan dalam hati ketika itu. 'Ya Allah, ada tak permainan yang A tak kalahkan B?'

"Sebab kebanyakan permainan, saya kalahkan awak atau awak kalahkan saya. Menang kalah antara A dan B. Begitu juga dalam dunia korporat. Ada menang dan kalah. Ada perkataan 'kau dah kena game'. Kerana itu saya pohon, 'Ya

Allah, tolong anugerahkan saya permainan yang promosikan selain 'aku lebih baik daripada dia'. Alhamdulillah saya dapat game ini. Tiada siapa mahu dikalahkan, tiada siapa perlu ditipu.

"Katakan anda skor 5 minit. Kawan anda pula skor dalam 3 minit. Kita kata alhamdulillah. Kita tak lawan. Cuma saya cabar diri untuk kalahkan skor sendiri.

"Pemain tak sedar apabila dia melalui proses main, dia pergi kepada pembangunan diri. Melawan nafsu,

lawan ego, tingkat daya tumpuan. Goolee adalah medan perang tetapi yang perlu dikalahkan hanyalah diri sendiri," katanya.

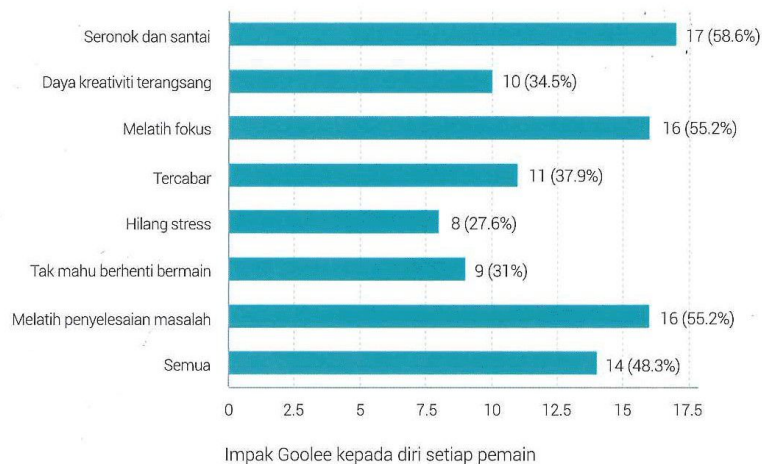
### Had umur

Permainan Goolee tidak mempunyai had umur tertentu. Boleh dimainkan seawal usia 6 tahun sehinggalah golongan veteran. Kemahiran yang perlu hanyalah memahami arahan permainan. Namun permainan ini lebih mudah dioperasikan oleh remaja yang mempunyai minda kritis.

"Apa yang kita perhatikan kalau budak kecil boleh beri tumpuan maka dia lebih cepat bermain berbanding orang dewasa. Ada orang dewasa yang tengok permainan ini kata senang sahaja, tetapi 15 minit pun tak siap satu formasi.

"Kita pernah uji permainan ini dengan Orang





Kelainan Upaya (OKU) lembab. Dia mengaku sebelum main dia very slow belajar, slow menulis. Saya kata, bukan nak suruh baca buku, main saja.

"Bila dia main bersama orang normal, dia pun tak sangka dia lebih cepat siap. Dia pun tak faham macam mana dia boleh jadi lebih cepat," katanya.

Sepanjang 2019, Dr Zieman galak memperkenalkan permainan Goolee di sekolah-sekolah dan institut pengajian tinggi. Biasanya beliau akan pergi ke sekolah selepas peperiksaan hujung tahun dan murid-murid mempunyai banyak waktu untuk bersantai. Beliau bercita-cita suatu hari nanti Goolee akan dijadikan sebahagian aktiviti ko-kurikulum.

Katanya, dalam kajian yang dibuat di Institut Pendidikan Guru di Lembah Pantai baru-baru ini, lebih 90 peratus bersetuju bahawa Goolee sesuai untuk dijadikan alat latihan pemikiran peringkat tinggi. Kajian juga mendapati Goolee boleh dijadikan salah satu aktiviti ko-kurikulum dan permainan itu sesuai diletak di pusat sumber sekolah.

### Aplikasi Goolee

Bagi yang berminat dengan permainan aplikasi (Apps) internet, Goolee juga boleh dimuat turun di gedung permainan (play store) telefon pintar. Cuma, menurut Dr Zieman, kadar muat turun permainan

ini masih rendah kerana Apps Goolee masih baharu diperkenalkan, iaitu pada 2018 lalu.

"Banyak komen supaya dijadikan seperti Candy Crush, masukkan unsur penceritaan. Tetapi kita nak kekalkan seperti kategori catur.

"Respons antarabangsa pula setakat ini bagus. Sampai orang Nigeria dan Switzerland pun main. Di Eropah mereka minta bukan Apps. Mereka minat permainan berbentuk board. Itu yang pelik



Apps Goolee yang mula mendapat tempat dalam kalangan warganet



"Di Eropah mereka minta bukan Apps. Mereka minat permainan berbentuk board. Itu yang pelik sikit. Misalnya di Switzerland mereka lebih suka board. Mereka tidak mahu anak-anak asyik main game dalam telefon pintar sahaja. Hilang rasa kekeluargaan

sikit. Misalnya di Switzerland mereka lebih suka board. Mereka tidak mahu anak-anak asyik main game dalam telefon pintar sahaja. Hilang rasa kekeluargaan.

"Baru-baru ini review dari pengulas permainan di Singapura berkata, 'Jumanji is still relevant'. Dia ingat permainan macam ini sudah pupus. Bagi dia Goolee patut kita promosikan lebih agresif," katanya.

Fokus utama Dr Zieman pada tahun 2020 mahu Goolee dijadikan permainan membangun daya fikir pelajar Malaysia. Katanya, kaedah berfikir kritis, inovatif dan kreatif amat perlu dalam menghadapi arus Revolusi Perindustrian 4.0. Beliau turut menyokong kaedah baharu yang diperkenalkan oleh bekas Menteri Pendidikan Dr Maszlee, iaitu pelajar tahun 1 hingga 3 tidak dibebankan dengan peperiksaan.

Dengan pelajar diasah kemahiran berfikir peringkat tinggi, dibantu kaedah menghiburkan seperti permainan Goolee maka Malaysia, menurut Dr Zieman, akan mempunyai murid-murid yang mempunyai kecerdasan serta kemahiran tinggi dalam menyelesaikan masalah. Kemahiran ini amat

berguna dalam pasaran kerja masa hadapan.

"Kita tengok langkah Kementerian pergi kepada fun way (kanak-kanak tahun 1 hingga 3). Selama ni budak-budak belajar menghafal.

"Kita kurang pembangunan minda. Permainan Goolee kita tengok simple. Kita bukan suruh menghafal. Kita suruh selesai masalah. Benda ini kita latih sejak sekolah rendah. Jadi dia buat tiap-tiap hari.

"Bila mereka belajar berfikir dalam permainan maka mereka akan pindahkan dalam sains, geografi, sejarah dan sebagainya. Jadi bila belajar sejarah tak ada hanya fakta. Misalnya sejarah kejatuhan kerajaan Melayu, pasal apa?

"Siapakah watak utama. Macam permainan ini, ada merah, biru, hijau, kuning. Mesti ada key player. Apa sahaja yang dia belajar akan cari key factor. Benda itu akan ditransfer dalam pelajaran," katanya.

Harapan Dr Zieman, suatu hari nanti beliau akan menganjurkan pertandingan Goolee di peringkat nasional dan antarabangsa.

Beliau juga berharap permainan ciptaannya akan menjadi salah satu game sebaris catur, monopoli, Rubik's Cube dan sebagainya. 