

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Program Kampus Merdeka merupakan upaya Menteri Pendidikan dan Kebudayaan untuk membantu mahasiswa dalam mengembangkan berbagai keterampilan yang akan berguna ketika mereka memasuki dunia kerja. Mahasiswa dapat memilih mata kuliah yang ingin diambil dengan mendaftar di Kampus Merdeka. Dengan peluang ini mahasiswa akan jauh lebih mudah untuk mempelajari apa yang tidak mereka dapatkan dari kampus asal.

Mahasiswa dapat mengikuti berbagai program kampus merdeka, salah satunya program Studi Independen Bersertifikat. Tujuan dari Studi Independen Bersertifikat adalah memberikan mahasiswa kesempatan untuk belajar dan berkembang di luar kelas perkuliahan melalui kegiatan yang masih dianggap sebagai bagian dari perkuliahan. Program ini dirancang untuk siswa yang ingin mengembangkan keterampilan khusus dan praktis yang juga diakui oleh sektor bisnis industri [5].

Ada banyak mitra dan mata kuliah yang ditawarkan pada Studi Independen Bersertifikat ini, mata kuliah *Game Developer* di *ICE Institute (Indonesia Cyber Education Institute)* merupakan salah satunya. Mata kuliah ini berlangsung selama satu semester. Pada mata kuliah *Microcredential Game Developer* ini akan dibagi lagi menjadi beberapa peminatan yaitu *Game Designer*, *Game Artist*, *Game Programmer*, *Game Project Management* dan *Educational Game Developer*. Masing-masing peminatan memiliki peran yang berbeda-beda. Dalam kurun waktu satu semester ini mahasiswa akan belajar mandiri terlebih dahulu sesuai dengan peminatan yang dipilih, setelah itu mahasiswa akan mengerjakan *capstone* akhir. Mahasiswa dibagi menjadi kelompok-kelompok, rata-rata satu kelompok beranggotakan sepuluh orang dari peminatan yang berbeda-beda. Setiap kelompok harus menghasilkan output berupa *game*.

B. Tujuan

Adapun tujuan dari kegiatan Studi Independen Bersertifikat ini yaitu :

1. Mempelajari dan mengembangkan kemampuan dalam bidang *game designer*.
2. Mampu bekerjasama dengan baik dalam satu tim dimana anggotanya memiliki latar belakang yang berbeda-beda.
3. Menghasilkan *game* yang dapat dimainkan oleh *player*.
4. Mempersiapkan diri untuk menghadapi dunia kerja terutama dalam bidang *game designer*.

C. Ruang Lingkup

Pada pelaksanaan Studi Independen program *Microcredential Game Developer*, peminatan kurikulum yang dipelajari yaitu bagian *Game Designer*. Selama lebih kurang dua bulan (belajar mandiri) ada beberapa mata kuliah yang dipelajari yaitu mata kuliah *game designer*, *game mechanic*, *game flow*, dan *game layout*. Ada banyak yang dapat dipelajari dalam *Game Designer* seperti membuat *game design document*, membuat alur atau *story* dari sebuah *game*, menentukan mekanik *game*, memperhatikan *game balancing* agar player tidak kesusahan maupun merasa terlalu mudah saat memainkan *game*, membuat *flowchart* dari *game* dan membuat *user interface* (UI) untuk *game* yang akan dikembangkan.

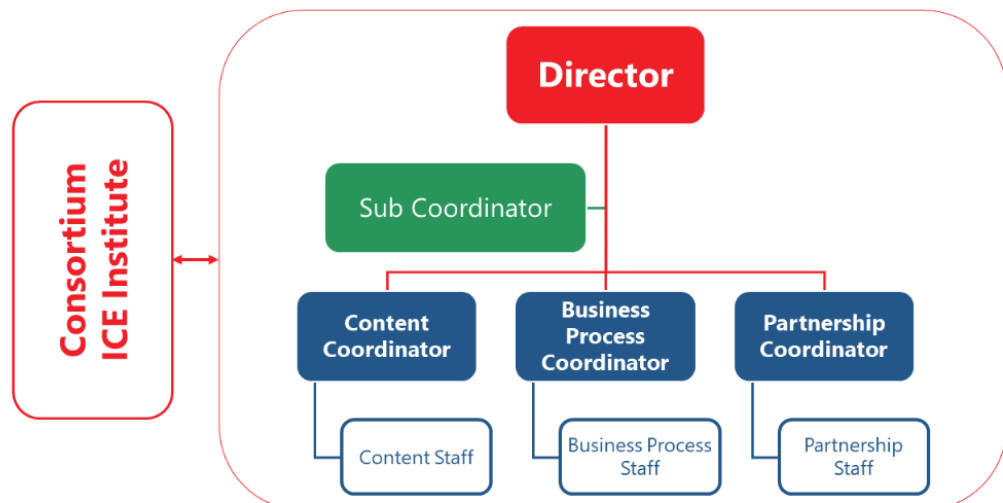
Setelah menyelesaikan belajar mandiri, ada proyek akhir (*Capstone Project*) berupa pengembangan *game* bersama dengan anggota-anggota dari peminatan lain. Masing-masing peminatan memiliki pekerjaan yang berbeda-beda dalam pengembangan *game* ini. Pekerjaan *Game Designer* dalam proyek ini yaitu membuat *game design document*. *Game design document* akan memudahkan tim *game artist* dan *game programmer* untuk memahami *game* yang akan dibuat kedepannya. Di dalam GDD sudah mencakup *game mechanic*, *game story*, *cutscene*, *flowchart*, UI, dll. Selanjutnya pekerjaan yang dilakukan yaitu membuat UI berupa *wireframe* dan *prototype*. *Wireframe* akan membantu *game artist* untuk mendesain *icon* menu-menu sedangkan *prototype* akan memudahkan *game programmer* untuk mengetahui fungsi tombol-tombol menu.

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

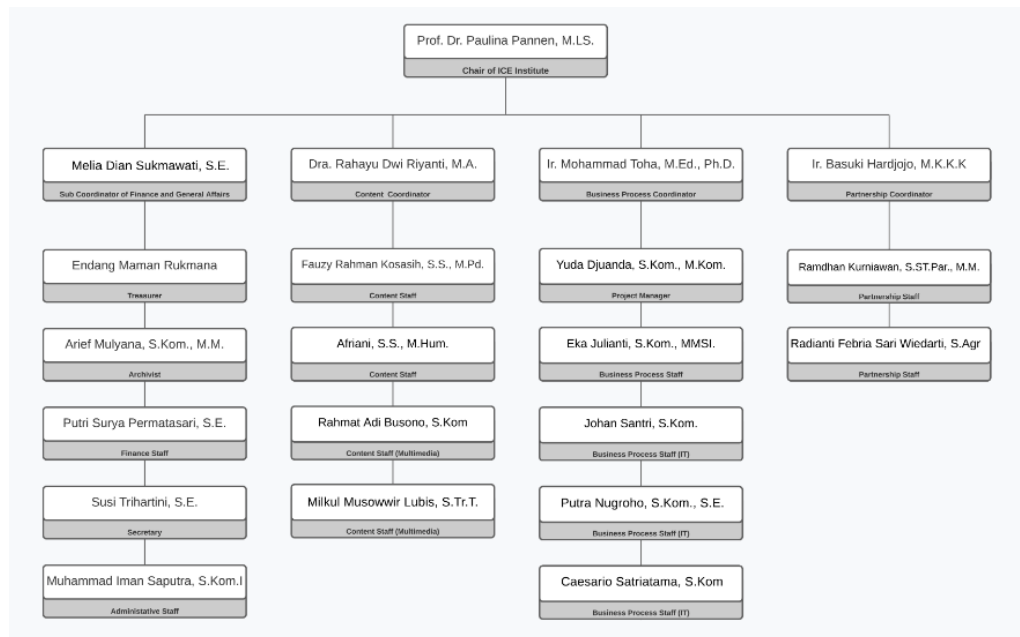
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah memberikan akreditasi kepada Indonesia *Cyber Education Institute* (ICE Institute), sebuah fasilitas kuliah *online*. Kampus ini menawarkan pembelajaran *online* di seluruh Indonesia serta pilihan kuliah dari berbagai universitas.

Tujuan utama dari ICE *Institute* adalah untuk menyediakan pendidikan berkualitas tinggi sambil memastikan kualitas layanan pembelajaran *online* dan pembelajaran jarak jauh. Mahasiswa akan merasa mudah untuk memilih kursus *online* yang sesuai untuk pengembangan profesional di era Industri 4.0 melalui ICE *Institute* [4].

Berikut struktur organisasi ICE *Institute*, Universitas Terbuka : [3]



Gambar 1.1 *Consortium ICE Institute*



Gambar 1.2 ICE Institute Organizational Structure

E. Metode Penulisan Laporan

1. BAB I PENDAHULUAN

Penulisan laporan dilakukan dengan cara menggunakan metode kajian pustaka, pengamatan berdasarkan hasil kegiatan, dan diskusi dengan tim *Capstone Project* terkait pengembangan *game* Fishel Fishing Rumble.

2. BAB II DASAR TEORI

Penulisan laporan dilakukan dengan cara menggunakan metode kajian pustaka dari internet, artikel/berita, dan jurnal yang berkaitan dengan pengembangan *game*.

3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Penulisan laporan dilakukan dengan cara menuliskan hasil dan analisa dari kegiatan Studi Independen Bersertifikat.

4. BAB IV PENUTUP

Penulisan laporan dilakukan dengan cara mengamati hasil dari kegiatan Studi Independen Bersertifikat ini, setelah itu mengambil

kesimpulan dari keseluruhan kegiatannya serta saran untuk kegiatan tersebut.

F. Sistematika Penulisan Laporan

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi ringkasan program Studi Independen Bersertifikat, latar belakang, tujuan, ruang lingkup pelaksanaan Studi Independen Bersertifikat, serta aspek umum kelembagaan dari ICE *Institute*, Universitas Terbuka.

2. BAB II DASAR TEORI

Berisi dasar-dasar teori dalam pembuatan laporan akhir PKL. Teori ini berhubungan dengan pengembangan *game* Fishel Fishing Rumble.

3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisi deskripsi kegiatan yang dilakukan selama menjalani program Studi Independen Bersertifikat di ICE *Institute*, Universitas Terbuka.

4. BAB IV PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari hasil kegiatan Studi Independen Bersertifikat.