

## **Bab I Pendahuluan**

### **I.1 Latar belakang**

Program Magang *Microcredential Game Developer* Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka merupakan program pelatihan mengembangkan game dalam mekanik fundamental, analisis market game, merancang alur story, dan membantu dalam proses pengembangan sebuah game.

Program Magang Bersertifikat dan Studi Independen (MSIB) Kampus Merdeka di ICE Institute ini dilaksanakan selama 4 bulan dari pertengahan bulan februari sampai awal bulan juli. Program ini memiliki beberapa Stream Project, yaitu Game Programmer, Game Project Management, Game Designer, Game Artist/Asset, dan Educational Game Development. Setiap peserta dari masing – masing stream project akan di bagi menjadi beberapa kelompok yang di bina oleh mentor dari dosen – dosen di 10 PT Konsorium Game Developer dengan bidang ilmu yang relevan.

Hasil dari mengikuti program *Microcredential Game Developer* Bersama ICE Institute berupa projek akhir yang dikerjakan individu dan project capstone yang dikerjakan berkelompok. Project individu berupa pembuatan game dari setiap matakuliah dan menambahkan fitur – fitur terkait. Pada project capstone menggabungkan lima stream pada kurikulum dan mengembangkan produk game yang diberi nama Wayang Simulator, game 2D yang dapat dimainkan pada sistem operasi windows dengan genre simulasi.

### **I.2 Lingkup**

Mengacu pada *Term Of Reference*, Lingkup Projek Akhir ini adalah:

#### **1. Aktivitas Program**

Aktivitas peserta dalam melaksanakan program PMGD ini adalah melakukan pembelajaran secara daring melalui platform E-Learning, Video Conference dan bimbingan forum diskusi dari mentor melalui media sosial WhatsApp/Telegram/Discord.

#### **2. Program Mikrokredensial Game Developer**

Program PMGD yang ditujukan untuk pencetakan game talent di Indonesia akan diajukan sebagai salah satu program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Studi Independen Bersertifikat dengan beban studi setara 20 sks yang akan diselesaikan oleh mahasiswa dalam satu semester dengan pendampingan intensif dari mentor yang ditugaskan dan terdiri dari 5 opsi streams utama yang berbobot 15 SKS dan Capstone Project dengan bobot 5 SKS. Program ini akan diawali dengan ujian seleksi masuk, dilanjutkan dengan rangkaian kegiatan kick off yang terdiri dari sosialisasi program, kuliah umum dan pembagian mentor kelompok. Selanjutnya, kegiatan belajar mengajar untuk setiap stream akan dilakukan selama 8 minggu dan dilanjutkan dengan Capstone Project hingga ujian 1 minggu ke 16. kemudian dilanjutkan dengan Capstone Project hingga minggu ke 16. Program ini akan ditutup dengan kompetisi luaran game pada minggu ke 17. Kompetisi game ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam penyaringan game yang dapat diinkubasi untuk masuk dalam persiapan komersialisasi pada industri game nasional maupun pasar global.

### 3. Kurikulum

Kurikulum ini terdiri dari lima streams dengan bobot masing-masing 15 sks, diantaranya: (1) Game Project Management; (2) Game Designer; (3) Game Programmer; (4) Game Artist; (5) Educational Game Development. Setiap program ini akan diakhiri dengan Capstone Project dengan bobot 5 sks.

### **I.3 Tujuan**

Tujuan dari program ini adalah sebagai berikut :

1. Mampu mengembangkan talenta mahasiswa dalam membangun mekanik fundamental game berdasarkan penerapan algoritma dan logika pemrograman
2. Mampu melakukan analisis market game, manajemen project dan menentukan arah pengembangan game untuk Entertainment Game, atau serious Game dan mengelola project game bisnis perusahaan
3. Mampu mengembangkan game dalam merancang alur seluruh game yang meliputi konsep cerita, susunan level dan rencana antarmuka
4. Mampu mengembangkan sumber daya objek virtual audio-visual dalam membangun game

5. Mampu mengembangkan game dalam pendidikan untuk menakselerasi inovasi aktivitas pembelajaran dalam berbagai bidang dan tingkatan
6. Mampu menghasilkan luaran prototipe produk game dengan mengintegrasikan lima stream