

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agarina, M., Sutedi, and Karim, A. S., “Evaluasi User Interface Desain Menggunakan Metode Hauristic pada Website Sistem Informasi Manajemen Seminar Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Darmajaya”, *In : Pros. Sem. Nas. Darm.*, vol.1, pp.192-200, Nov. 2019
- [2] Ginting, B. S., and Ramadhan, F., “Perancangan Game Become A King Berbasis Artificial Intelligence”, *Meth.: J. Man. Inf. & Komp. Akunt.*, vol.2, no.1, pp.12-21, Apr. 2018.
- [3] Institute, ICE, “Struktur ICE-Institute”, *ICE Institut*, 21 Juli 2021, [Online]. Tersedia : <https://info.icei.ac.id/profile/struktur-ice-institute> [Diakses: 25 Juni 2022]
- [4] Institute, ICE., “Tentang ICE Institute”, *ICE Institut*, 21 Juli 2021, [Online]. Tersedia : <https://info.icei.ac.id/> [Diakses: 25 Juni 2022]
- [5] Merdeka, Kampus, “Sambutan Direktur Pembelajaran dan Kemahasiswaan”, *Kampus Merdeka Indonesia Jaya*, 9 Mei 2021, [Online]. Tersedia : <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/web/about/kata-pengantar-direktur-belmawa#:~:text=Merdeka%20Belajar%20%E2%80%93%20Kampus%20Merdeka%2C%20merupakan,kuliah%20yang%20akan%20mereka%20ambil>. [Diakses : 25 Juli 2022]
- [6] Rahayu, S. L., and Fujiati, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Interaktif dengan Menggunakan Metode Game Design Document”, *J. VOI (Voice Of Inf.)*, vol.8, no.1, pp.1-8, Jan. 2019.
- [7] Syamsiah, “Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak Paud Rambutan”, *String : (Sat. Tul. Ris. dan Inov. Tek.)*, vol.4, no.1, pp.86-93, Aug. 2019.

## LAMPIRAN

### A. TOR

#### TOR Program Mikrokredensial Game Developer ICE Institute Februari – Juni 2022

---

##### Deskripsi Progam

1. Nama: Program *Microcredentials Game Developer*
2. Periode : 15 Februari 2022 – 1 Juli 2022 (5 Bulan)
3. Periode Rekrutmen :15 Desember 2021 – 12 Februari 2022
4. Besaran SKS :20 SKS
5. Tipe Pelaksanaan : Online
6. Lokasi: Online

##### Deskripsi Aktivitas

1. Aktivitas perkuliahan secara daring
  - *E-learning* : informasi naratif tekstual, video, *link* referensi materi pendukung, forum chatting & discussion, sumber belajar lain (40%)
  - *Video conferencing* 4x (untuk setiap mata kuliah)
  - Belajar mandiri dan kelompok: mahasiswa mempelajari berbagai sumber dan berlatih secara mandiri dan kelompok (50%)
  - Tugas dan Latihan (kuis)
  - Assessment hasil belajar : mini proyek, tes daring (*objective & short answer*)
  - *Mentoring*
    - Mentor berasal dari dosen-dosen di 10 PT konsorsium *Game Developer* dengan bidang ilmu yang relevan.
    - Mentor membina forum diskusi, chatting melalui WhatsApp/Telegram dan pertemuan melalui *video conference*.
    - 1 orang mentor akan membina 10-15 mahasiswa per mata kuliah.

2. Aktivitas pembuatan game secara daring (capstone project)
  - Kerja kelompok (PBL) yang terdiri dari 10 orang mahasiswa (setiap stream diwakili oleh dua orang)
  - *Mentoring*
    - Mentor berasal dari dosen-dosen di 10 PT konsorsium Game Developer dengan bidang ilmu yang relevan.
    - Setiap mentor bertugas untuk membina 1 kelompok mahasiswa (rasio = 1:10)
  - Assessment hasil belajar dinilai sesuai dengan nilai capaian.
  - Dilaksanakan kompetisi hasil setiap kelompok dengan juri yang melibatkan: gamers, ahli game, publisher / producer game untuk dipilih 50 kelompok terbaik.

### ***Overview Program***

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.

### **Kerangka Program**

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. Adapun deskripsi dan capaian dari setiap stream (gambar 1) dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### *1. Game Project Management :*

Stream ini ditujukan untuk menyiapkan peserta pelatihan agar mampu melakukan analisis terhadap market game, manajemen proyek dan menentukan arah pengembangan game untuk Entertainment Game, atau Serious Game dan mengelola proyek game bisnis perusahaan. Stream ini terdiri dari lima matakuliah utama, diantaranya: (1) Game Analisis Pasar (3 sks), (2) Entertainment Game (3 sks), (3) Serious Game (3 sks), (4) Game Monetarisasi (3 sks), (5) Game Production Management (3 sks).

#### *2. Game Designer :*

Stream ini ditujukan untuk pengembangan talenta pengembang game dalam merancang alur suatu game yang meliputi konsep cerita, susunan level dan rancangan antarmuka. Stream ini terdiri dari empat matakuliah utama, diantaranya: (1) Game Flow (3 sks), (2) Game Story (3 sks), (3) Game Mechanic (3 sks), (4) Game Layout (2 sks).

#### *3. Game Programmer :*

Stream ini ditujukan untuk pengembangan talenta pengembang game dalam membangun mekanik fundamental game berdasarkan penerapan algoritma dan logika pemrograman yang berbasis unity game engine. Stream ini terdiri dari tujuh matakuliah utama, diantaranya: (1) Introduction to Game Programming (2 sks), (2) First Person Shooter 3D (2 sks), (3) Pong 2D (2 sks), (4) Third Person 3D

(2 sks), (5) Side Scrolling Platform (2 sks), (6) Game Monetization (2 sks), (7) Top Down Shooter 2D (2 sks).

4. *Game Artist :*

Stream ini ditujukan untuk pengembangan talenta pengembang sumber daya objek virtual audio-visual dalam membangun game. Stream ini terdiri enam matakuliah utama, diantaranya: (1) 2D Background (3 sks), (2) 2D Character and Animation (3 sks), (3) UI elements (2 sks), (4) 3D Modeling (3 sks), (5) 3D Character and Animation (3 sks), (6) Game Audio (1 sks).

5. *Educational Game Development :*

Stream ini ditujukan secara khusus untuk pengembangan talenta pengembang game dalam dunia pendidikan untuk mengakselerasi inovasi aktivitas pembelajaran dalam berbagai bidang ilmu di berbagai tingkatan. Stream ini terdiri dari tiga mata kuliah utama, masing-masing berbobot 5 sks diantaranya: (1) Introduction to Ren'Py, (2) Gamification for Teaching Materials, (3) Advance Ren'Py

6. *Capstone*

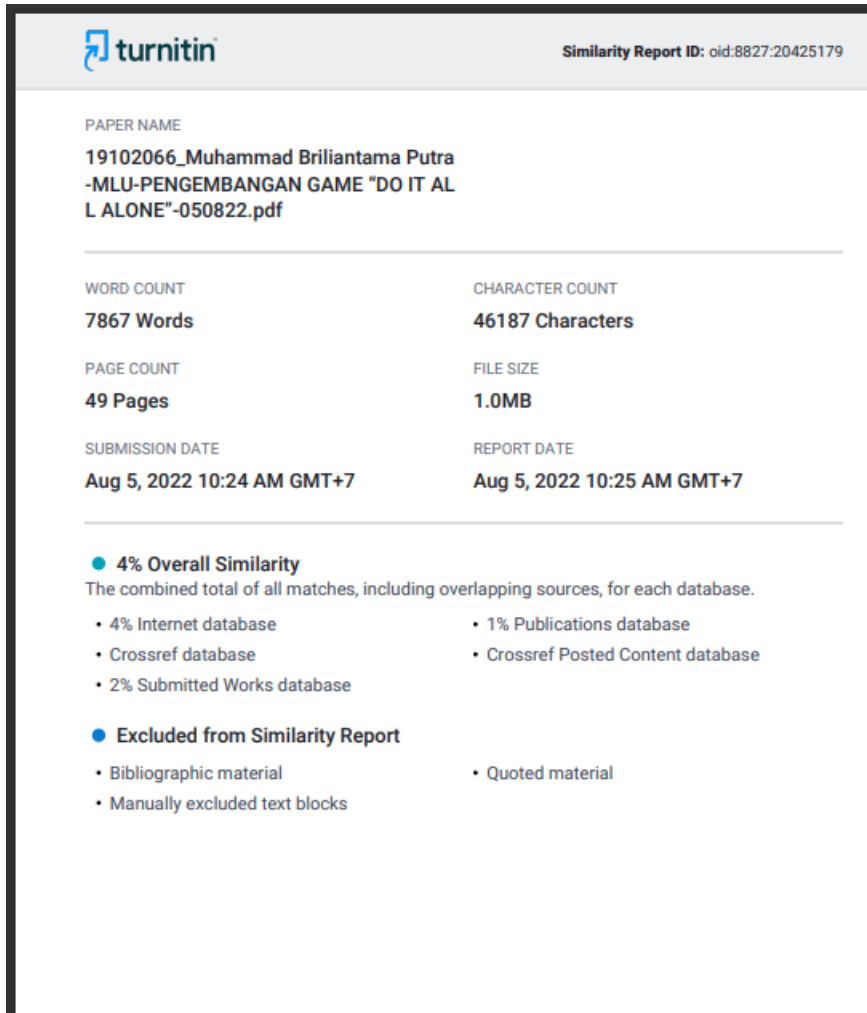
Stream ini ditujukan sebagai proyek kolaborasi yang mengintegrasikan lima stream dalam kurikulum dengan pendampingan mentor secara intensif untuk menghasilkan luaran produk game dengan total 5 sks

**B. Log Activity**Tabel Lampiran B. *Log Activity*

Minggu/Tgl	Kegiatan	Hasil
Minggu 1 – 2 (15 – 25 Feb 2022)	Pengenalan mahasiswa dan mentor	Dengan kenalnya mahasiswa dengan mentor maka proses belajar akan terasa menyenangkan
Minggu 3 – 4 (28 Feb – 11 Mar 2022)	Belajar tentang gambar dan animasi untuk game serta penugasan	Mendapatkan ilmu tentang dasar-dasar menggambar dan animasi serta implementasinya pada pembuatan game
Minggu 5 – 6 (14 – 25 Mar 2022)	Belajar tentang musik dan efek suara untuk game serta penugasan	Mendapatkan ilmu tentang dasar-dasar pembuatan musik dan efek suara serta implementasinya pada pembuatan game
Minggu 7 – 8 (28 Mar – 8 Apr 2022)	Belajar tentang merancang UI/UX untuk game serta kegiatan final project	Mendapatkan ilmu tentang dasar-dasar perancangan UI/UX untuk di implementasikan pada pembuatan game. Memperoleh nilai akhir dari stream
Minggu 9 – 10 (11 – 22 Apr 2022)	Proses registrasi untuk kegiatan capstone project	Setiap mahasiswa yang terdaftar akan mendapatkan kelompok untuk capstone project

Minggu 11 – 12 (25 Apr – 6 Mei 2022)	Pengenalan mentor dan anggota capstone project	Dengan kenalnya anggota dengan mentor maka proses kegiatan akan terasa menyenangkan
Minggu 13 – 14 (9 – 20 Mei 2022)	Proses perancangan dan pembuatan game untuk hasil capstone project	Mendapatkan ilmu tentang pentingnya kerjasama dan komunikasi dalam tim untuk mencapai tujuan
Minggu 15 – 16 (23 Mei – 3 Jun 2022)	Finalisasi dan pengumpulan produk game yang akan di kompetisikan	Produk game yang dibuat telah selesai dan siap untuk dikompetisikan
Minggu 17 – 18 (6 – 17 Jun 2022)	Proses penjurian game yang dihasilkan dari capstone project	Para juri melakukan penilaian pada game-game yang telah siap dikompetisikan
Minggu 19 – 20 (20 Jun – 1 Jul 2022)	Pengumuman hasil kompetisi game terbaik. Proses pembuatan laporan akhir dan sertifikasi kegiatan MBKM	Terpilihnya 10 game terbaik. Mahasiswa akan mendapatkan sertifikat MBKM setelah mengumpulkan laporan akhir

## C. Cek Plagiarisme



The image shows a Turnitin Similarity Report. At the top left is the Turnitin logo, and at the top right is the report ID: 'Similarity Report ID: oid:8827:20425179'. The paper name is '19102066\_Muhammad Brilliantama Putra -MLU-PENGEMBANGAN GAME "DO IT AL L ALONE"-050822.pdf'. Below this, there are statistics: Word Count (7867 Words), Character Count (46187 Characters), Page Count (49 Pages), and File Size (1.0MB). Submission and report dates are both 'Aug 5, 2022 10:24 AM GMT+7' and 'Aug 5, 2022 10:25 AM GMT+7' respectively. The overall similarity is 4%. The report lists sources for the 4% similarity: 4% from the Internet database, 1% from the Publications database, 2% from the Submitted Works database, and 1% from the Crossref database. It also lists excluded material: Bibliographic material, Manually excluded text blocks, and Quoted material.

WORD COUNT	CHARACTER COUNT
7867 Words	46187 Characters

PAGE COUNT	FILE SIZE
49 Pages	1.0MB

SUBMISSION DATE	REPORT DATE
Aug 5, 2022 10:24 AM GMT+7	Aug 5, 2022 10:25 AM GMT+7

**4% Overall Similarity**  
The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 4% Internet database
- 1% Publications database
- 2% Submitted Works database
- 1% Crossref database
- 1% Crossref Posted Content database

**Excluded from Similarity Report**

- Bibliographic material
- Manually excluded text blocks
- Quoted material

Gambar Lampiran C.1 Cek Plagiarisme