

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Studi Independen Bersertifikat (SIB) Program Microcredential Game Developer merupakan sebuah kegiatan belajar di luar lingkungan kampus dengan beban Pendidikan sebanyak 20 SKS. Program ini diselenggarakan oleh Indonesia *Cyber Education (ICE) Institute* dan merupakan bagian dari Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan untuk menumbuhkan bakat dan pengetahuan mahasiswa khususnya di bidang *game development*. Rangkaian proses pembelajaran pada kegiatan ini meliputi aktivitas perkuliahan secara daring dan pembuatan game secara daring (*Capstone Project*) dalam bentuk tim dengan didampingi oleh mentor yang akan membimbing selama kegiatan berlangsung.

Di era yang serba modern ini, khususnya di Indonesia pertumbuhan industri *game* sudah sangat berkembang pesat disusul dengan banyaknya pengguna *smartphone* dan adanya *event e-sport* yang melahirkan banyak talent. Seiring dengan pertumbuhan tersebut maka diperlukan *game developer* dalam negeri yang dapat mengembangkan game-game baru yang bisa bersaing dengan produk luar negeri. Program Microcredential Game Developer ini diharapkan mampu melahirkan mampu mengembangkan bakat dan melahirkan produk game secara kolaboratif yang akan mewarnai arena perkembangan *game development* industri secara langsung.

Pada saat pembelajaran mahasiswa dibagi menjadi beberapa stream sesuai pemilihan minat saat proses seleksi, baru kemudian akan dibagi menjadi beberapa tim saat *Capstone Project* dengan anggota dari stream yang berbeda-beda. Adapun stream yang ada pada Program Microcredential Game Developer yaitu:

1. *Game Artist*
2. *Game Designer*
3. *Game Educational Development*
4. *Game Programmer*
5. *Game Project Management*

Pada kegiatan ini penulis berada pada stream *Game Artist*, *stream* ini ditujukan untuk mengembangkan talenta pengembang game dalam menciptakan sumber daya objek audio-visual dan implementasi rancangan tampilan antarmuka dalam pengembangan game.

## **B. Tujuan**

Adapun tujuan penulis mengikuti Program Microcredential Game Developer ini antara lain:

1. Meningkatkan wawasan, ilmu pengetahuan, dan keterampilan dalam dunia industri *game developer*.
2. Mengetahui secara langsung gambaran kegiatan pengembangan sebuah game.
3. Melatih penulis untuk dapat disiplin, bertanggung jawab, dan mampu bekerjasama dengan tim dalam tugas selama *Capstone Project*.

## **C. Ruang Lingkup**

Pada pelaksanaan Studi Independen program Microcredential Game Developer, peminatan kurikulum yang dipelajari yaitu bagian *Game Artist*. Dalam pengembangan sebuah game, *Game Artist* bertugas untuk membuat dan mengembangkan sumber daya objek *audio-visual*, asset serta implementasi rancangan tampilan antarmuka dalam pengembangan game. Selain dari tugas-tugas tersebut seorang *Game Artist* juga harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik antar sesama anggota tim yang lain agar game yang dihasilkan nantinya sesuai dengan konsep yang telah dibuat *Game Designer*. Seperti halnya dengan gambar dan aset-aset seperti rancangan dan implementasi antarmuka, pembuatan *character*, *cutscene*, *item*, *audio* yang terdapat resolusi khusus agar bisa cocok dan seimbang pada rancangan game yang telah dibuat, maka *Game Artist* harus berkomunikasi dengan *Game Programmer* terkait dengan aset-aset yang telah dibuat. Begitu pula dengan *Game Designer* maka harus ada komunikasi yang baik berkaitan dengan pembuatan ilustrasi berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat. Sedangkan dengan

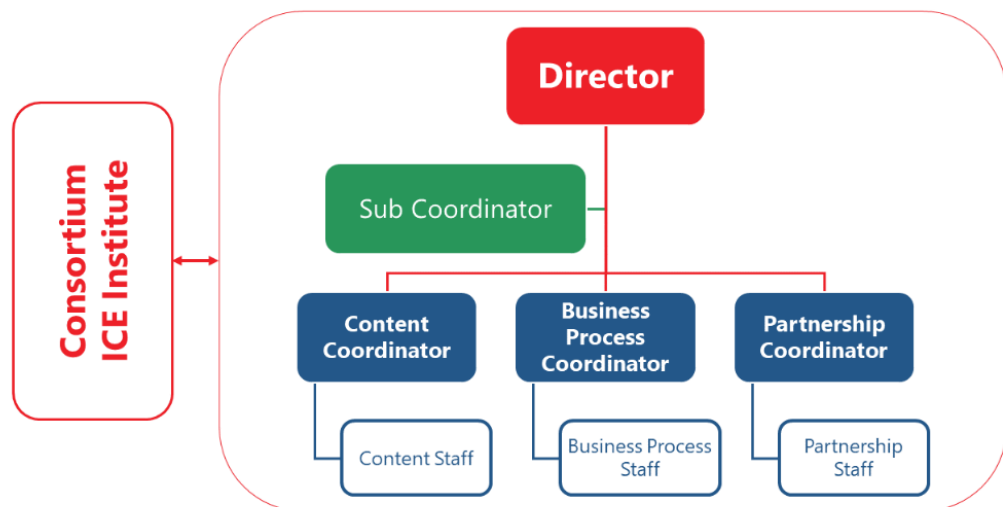
*Game Project Management*, komunikasi yang dilakukan berkaitan dengan target pasar dan juga strategi marketing yang akan digunakan.

#### D. Aspek Umum dan Kelembagaan

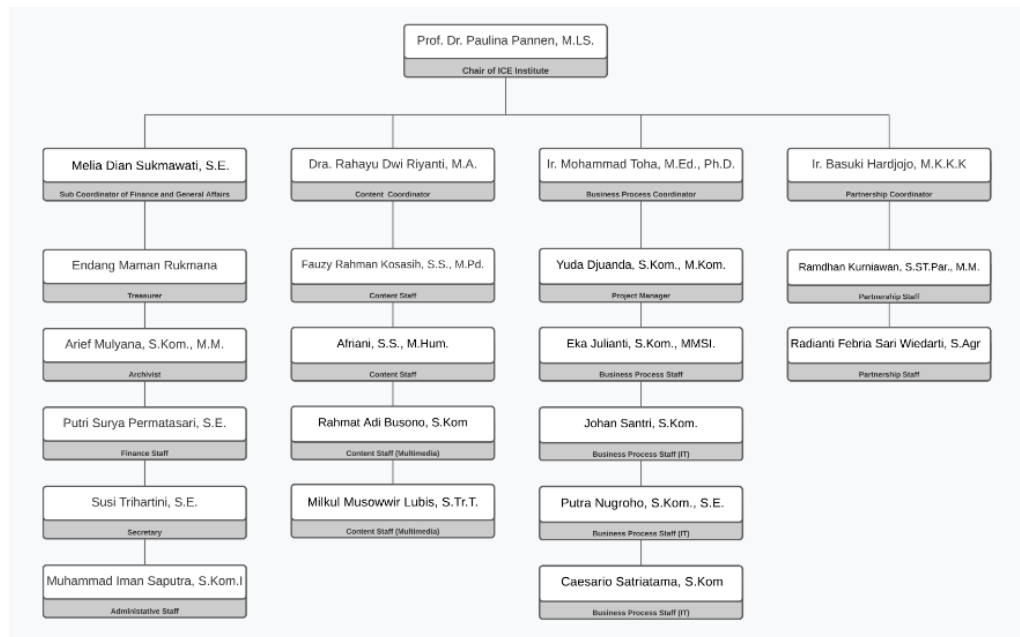
Indonesia Cyber Education *Institute* (*ICE Institute*) adalah pusat kuliah online yang terakreditasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Di kampus ini menyediakan beragam kuliah online dari banyak Perguruan Tinggi serta menyediakan pembelajaran daring di seluruh Indonesia.

Memfasilitasi pendidikan berkualitas sekaligus menjamin kualitas layanan pembelajaran daring dan juga pendidikan jarak jauh merupakan tujuan utama dari *ICE Institute*. Lewat *ICE Institute*, mahasiswa akan mudah dalam memilih kuliah online yang tepat untuk pengembangan karir di era Industri 4.0 [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

Laporan Akhir PKL ini disusun dalam beberapa bab dengan metode penulisan sebagai berikut :

### 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 Do It All Alone*.

### 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**

Laporan Akhir PKL ini disusun dalam empat bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

##### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang gambaran umum 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 tentang dasar-dasar teori dalam penyusunan laporan akhir PKL. Teori ini berkaitan dengan pengembangan *game* Do It All Alone.

##### **3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN**

Berisi penjelasan tentang 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.