

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar belakang

Program Magang *Mikrokredensial Game Developer* Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka merupakan program pelatihan mengembangkan *game* dalam mekanik fundamental, analisis market *game*, merancang alur story, dan membantu dalam mengakselerasi inovasi aktivitas dalam mengembangkan *game*.

Program Magang Bersertifikat dan Studi Independen (MSIB) Kampus Merdeka di ICE Institute ini dilaksanakan selama 4 bulan. 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. ICE Institute memiliki sasaran pengembangan *skill* berupa cara berpikir berdasarkan penerapan algoritma dan logika pemrograman. Peserta akan mengikuti pembelajaran tentang bagaimana mengintegrasikan kaidah ilmu (pendidikan, programming, design manajerial) dalam membuat konsep dasar pengembangan produk *game*.

Hasil dari pembelajaran bersama ICE Institute berupa *project* akhir yang dikerjakan individu dan *project capstone* yang dikerjakan berkelompok. *Project* individu penulis berupa menyelesaikan *game* dari setiap matakuliah serta menambah fitur baru dari *game* tersebut. Pada *project capstone* mengintegrasikan lima *stream* pada kurikulum, penulis mengembangkan produk *game* yang diberi nama *Tales of Kaels*, *game* 2D yang dapat dimainkan pada sistem operasi *windows* dengan tampilan *Side Scrolling*.

I.2 Lingkup

Mengacu pada *Term Of Reference*, Lingkup *Project* 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