

LAPORAN PELAKSANAAN
PROGRAM MSIB UPN “VETERAN” JAWA TIMUR
SEMESTER 6 TA 2022/2023

**PERANCANGAN GAME BERTEMA KESEHATAN UNTUK SOLUSI DIGITAL
KEPADA MASYARAKAT SEKITAR SEBAGAI PROYEK AKHIR DI SKILVUL
(PT. IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI)**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan
Program MSIB MBKM



Oleh :

Anastasia Wahyu Karno (NPM 20052010083)

Pembimbing :

Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn (NPT. 212119941124261)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
2023

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR

**PERANCANGAN GAME BERTEMA KESEHATAN UNTUK SOLUSI DIGITAL
KEPADA MASYARAKAT SEKITAR SEBAGAI PROYEK AKHIR DI SKILVUL
(PT. IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI)**

oleh :

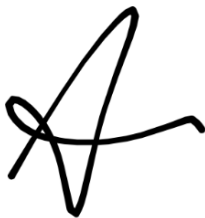
Anastasia Wahyu Karno (NPM 20052010083)

Disetujui dan disahkan sebagai
Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Surabaya, 30 Juni 2023

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Dosen Pembimbing MSIB



Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn.

(NPT: 212 19941124 261)

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Masnuna, S.T., M.Sn.

(NP3K. 19840512 202121 2004)

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR

**PERANCANGAN GAME BERTEMA KESEHATAN UNTUK SOLUSI DIGITAL
KEPADA MASYARAKAT SEKITAR SEBAGAI PROYEK AKHIR DI SKILVUL
(PT. IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI)**

oleh :

Anastasia Wahyu Karno (NPM 20052010083)

Disetujui dan disahkan sebagai
Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Jakarta, 14 Juni 2023

Mentor Studi Independen

Skilvul #Tech4impact: Game Development

Head of Programme Skilvul



Daniel Akmal



Caron Toshiko Monica

ABSTRAK

Skilvul atau PT. Impactbyte Teknologi Edukasi adalah sebuah platform pendidikan teknologi yang menyediakan konten pelajaran *digital skills* dengan metode “*blended-learning*” dalam bentuk dalam jaringan (*online*) maupun luar jaringan (*offline*). Skilvul bersama Kampus Merdeka berusaha meningkatkan kompetensi mahasiswa untuk menjadi talenta digital siap kerja, melalui pembekalan keterampilan abad ke-21 dan teknologi digital. Pembelajaran yang akan ditempuh selama 5 bulan dari Februari sampai terdiri dari lebih 900 jam pembelajaran yang dapat dikonversi menjadi 20 SKS.

Perjalanan *Skilvul #Tech4Impact: Game Development* dimulai dari 519 mahasiswa yang telah mendaftar pada *learning track Game Development*. Hingga terpilih 96 mahasiswa yang berhasil masuk dalam program *Skilvul #Tech4Impact: Game Development*. Para Peserta melalui tiga (3) tahap pembelajaran dalam *Learning Track Game Development*, yakni *Product Innovation & Development (Design Thinking & UI/UX) stage*, *Basic Coding*, dan *Game Development*.

KATA PENGANTAR

Saya ucapkan puji syukur serta nikmat kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya, saya dapat menyusun dan menyelesaikan laporan studi independen di *Skilvul #Tech4impact* ini dengan sehat.

Laporan ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memenuhi pembelajaran di program studi Desain Komunikasi Visual – S1 UPN “Veteran” Jawa Timur. Tujuan dibuatnya laporan studi independen ini adalah untuk melaporkan semua yang telah saya pelajari selama menempuh masa pembelajaran dengan studi independen *Skilvul #Tech4impact: Game Development* ini.

Dalam penyusunan laporan studi independen ini, tentu tak lepas dari arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, saya mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu saya.

Pertama saya ucapkan terimakasih kepada Ibu Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing saya yang sudah membantu dalam penyusunan laporan ini, lalu kepada Instruktur dan Mentor saya yang dengan tulus berbagi ilmu beserta memberikan pengarahan kepada saya selama melakukan studi independen di *Skilvul #Tech4impact*, terakhir kepada Orang Tua dan teman-teman yang selalu mendukung saya dalam proses mengikuti studi independen ini.

Karena kebaikan dan kemurah-hatian semua pihak yang telah saya sebutkan tadi, maka saya bisa menyelesaikan laporan studi independen ini dengan sebaik-baiknya. Laporan studi independen ini memang masih jauh dari kesempurnaan, tapi saya sebagai penyusun laporan ini sudah berusaha sebaik mungkin. Sekali lagi terima kasih saya ucapkan, semoga laporan studi independen ini bisa bermanfaat bagi kita semua.

Surabaya, 20 Juni 2023



Anastasia Wahyu Karno

NPM 20052010083

DAFTAR ISI

COVER	I
LEMBAR PENGESAHAN.....	II
LEMBAR PENGESAHAN.....	III
ABSTRAK	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR GAMBAR	VII
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Lingkup Proyek/Studi Independen	1
1.3. Tujuan.....	2
BAB 2 PROFIL MITRA PROYEK/STUDI INDEPENDEN	
2.1. Struktur Organisasi.....	3
2.1.1. Mitra Studi Independen	3
2.1.2. Mitra Proyek.....	4
2.2. Lingkup Kegiatan	4
2.3. Deskripsi Kegiatan	4
2.4. Jadwal Kegiatan	6
BAB 3 PELAKSANAAN PROYEK/STUDI INDEPENDEN	
3.1. Posisi Kegiatan Studi Independen	8
3.2.1. Alur Penyelesaian Tugas Akhir/ Final Project	9
3.2.2. Tugas Akhir/ Final Project	10
3.3. Pembelajaran Hal Baru.....	13
BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN	
4.1. Kesimpulan.....	14
4.2. Saran.....	14
BAB 5 REFLEKSI DIRI.....	15
DAFTAR PUSTAKA.....	16
LAMPIRAN A. TOR	
LAMPIRAN B. Log Activity	
LAMPIRAN C. Dokumen Teknik	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Skilvul	1
Gambar 2.1 Struktur Organisasi Skilvul	2
Gambar 2.2 Jobdesk Organisasi Skilvul	3
Gambar 2.3 Jadwal Kegiatan Pembelajaran	5
Gambar 3.1 Logo program Unity	8
Gambar 3.2 Logo program Visual Studio Code	8
Gambar 3.3 Tahapan Alur Penyelesaian Tugas Akhir	9
Gambar 3.4 Tampilan Main Menu dari Game Health is Hard (HIH)	10
Gambar 3.5 Tampilan In-game dari Game Health is Hard (HIH)	11
Gambar 3.6 Tampilan Sprite Character Ade	11
Gambar 3.7 Tampilan Sprite Character Suster	12
Gambar 3.8 Tampilan Dialog In-game dari Game Health is Hard (HIH)	12