

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game adalah salah satu contoh media *entertainment* atau hiburan yang sangat populer di jaman sekarang. Pasti ada unsur desain yang terlibat ketika membuat dan mengembangkan suatu Game, sekecil apapun itu. Di lain sisi, Game termasuk salah satu cara komunikasi untuk menyampaikan pesan yang efektif kepada pemainnya. Maka itu, bagi mahasiswa/i DKV di UPN “Veteran” Jawa Timur, Game adalah termasuk mata kuliah peminatan yang bisa diambil karena memenuhi syarat adanya unsur desain dan komunikasi yang ada di dalam Game. Selain itu apabila mahasiswa/i memiliki minat untuk mempelajari cara membuat Game dan mendesain sebuah Game lebih mendalam, maka disediakanlah kesempatan untuk mengikuti program Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka (MSIB) melalui *website/* laman Kemendikbud.

Skilvul #Tech4Impact: Game Development merupakan program kerjasama Skilvul (nama lain dari PT. Impactbyte Teknologi Edukasi) dengan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia sebagai bagian dalam Magang/ Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka (MSIB). Program ini bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa/i semester 6 dari semua jurusan untuk mengasah kemampuan *Game Development* dengan menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh Skilvul.

Disaat mengikuti program ini, mahasiswa/i yang menjadi peserta bisa mendapat ilmu mengenai cara membuat dan mengembangkan suatu Game, atau kata lain yaitu *Game Development*. Selain itu ketika mengikuti program ini peserta bisa mendapat pengalaman pada ilmu digital untuk pembekalan pada masa zaman teknologi digital ini. Dengan program ini, peserta juga dapat berdiskusi dengan partner kelompok, mentor dan tim Skilvul seputar program dan dunia pekerjaan.



Gambar 1.1 Logo Skilvul (PT. Impactbyte Teknologi Edukasi)

(Sumber: Dokumen Perusahaan)

1.2. Lingkup Proyek/Studi Independen

Pada kegiatan Studi Independen *Skilvul #Tech4impact: Game Development* ini mahasiswa/i yang menjadi peserta tidak hanya diajarkan ilmu mengenai mengembangkan suatu Game secara digital, tetapi juga ilmu (contohnya *soft skills*) yang berguna pada dunia kerja, seperti memahami dan mempersiapkan kebutuhan untuk melamar pekerjaan di bidang teknologi agar bisa bersaing atau berkompeten di jaman sekarang.

Pembelajaran di program *Skilvul #Tech4impact: Game Development* diadakan secara *virtual/online* dengan durasi 5 bulan. Program ini ditujukan kepada 96 peserta yang telah mendaftar ke Studi Independen dari PT. Impactbyte Teknologi Edukasi, sudah terpilih dan merupakan mahasiswa/i semester 6 yang berasal dari seluruh program studi di Indonesia. Peserta dari program ini, secara berkelompok akan menyelesaikan

tantangan yang diberikan oleh Skilvul. Program ini dilaksanakan secara online dan menggunakan pembelajaran model campuran (*blended learning model*) yang merupakan kombinasi dari belajar mandiri (*self-learning*), belajar kelompok (*peer-learning*), dan mentor-led learning.

1.3. Tujuan

Berikut tujuan peserta ketika menjalani program MSIB *Skilvul #Tech4impact: Game Development* adalah:

1. Belajar membuat dan mendesain suatu Game yang sangat edukatif dan seru bagi masyarakat sekitar sebagai challenge di akhir program MSIB.
2. Mengetahui dan mempelajari software (*Unity*) yang harus dipakai ketika mengembangkan suatu Game yang mampu bersaing di era teknologi ini.
3. Bisa menjadi pribadi yang aktif, kreatif dan kooperatif ketika bekerja sama dengan tim peserta dalam menyelesaikan tantangan bersama.