

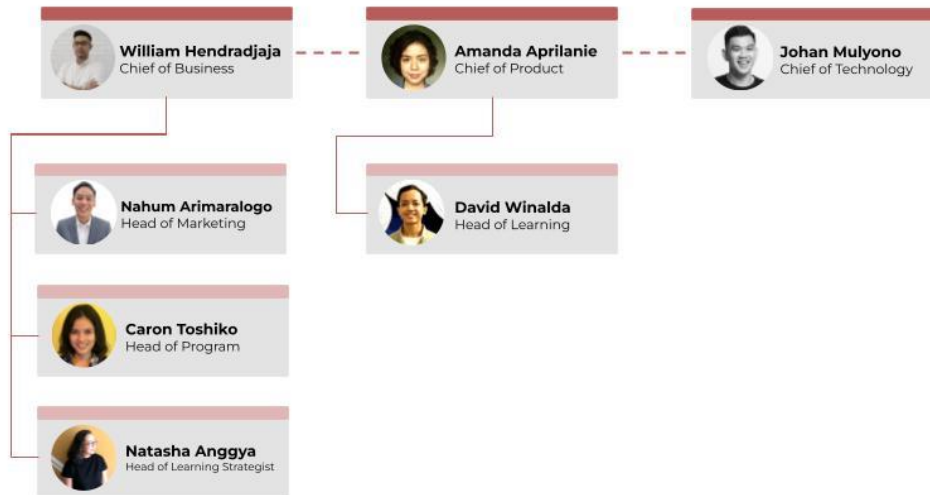
BAB 2

PROFIL MITRA PROYEK/STUDI INDEPENDEN

2.1. Struktur Organisasi

2.1.1. Mitra Studi Independen

Berikut struktur organisasi perusahaan PT. Impactbyte Teknologi Edukasi pada program MSIB:



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Skilvul (PT. Impactbyte Teknologi Edukasi)

(Sumber: Dokumen Perusahaan)



Gambar 2.2 Jobdesk Organisasi Skilvul (PT. Impactbyte Teknologi Edukasi)

(Sumber: Dokumen Perusahaan)

2.1.1. Mitra Proyek

Untuk pembuatan proyek perancangan Game bertema kesehatan, dibentuk kelompok berisikan 5 anggota dengan satu pembimbing. Berikut nama pembimbing beserta anggota kelompoknya:

Kelompok 18 (**Player Hospital Production**)

Pembimbing : Daniel Akmal
Ketua Kelompok : David Ciang
Anggota Kelompok : 1. Raihan Fajar Fadhillah
2. Anastasia Wahyu Karno
3. Farah Dyah Salsabila
4. Savero Ilyas

2.2. Lingkup Kegiatan

Pada kegiatan Studi Independen *Skilvul #Tech4impact: Game Development* ini memiliki berbagai kegiatan pembelajaran model campuran dalam program Skilvul yang merupakan kombinasi dari belajar mandiri (*self learning*), belajar kelompok (*peer-learning*), dan mentor-led learning. Dalam kegiatan-kegiatan tersebut peserta program studi mendapat keuntungan yaitu *experiential learning*, *employability*, kesesuaian skill, koneksi, portofolio, dan sertifikat.

Skilvul juga sangat mengedepankan kode etik dan pencegahan kekerasan dan pelecehan seksual dalam setiap aktivitas pembelajaran yang kami lakukan. Oleh karena itu, Skilvul selalu memberikan workshop kepada setiap staf dan mentor yang terlibat terkait Kode Etik dan *Protection from Sexual Exploitation and Abuse* sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan.

2.3. Deskripsi Kegiatan

1. Mentor-led Learning

Pembelajaran yang dibimbing oleh mentor melalui video conference, dan dilakukan secara *synchronous*. Mentor-led learning terbagi menjadi dua (2) tipe:

- Live Class/Webinar (lecture) melalui video conference melalui program *Zoom*.
- Mentoring: konsultasi dengan mentor profesional tiap seminggu sekali melalui aplikasi *Discord*.

2. Belajar Kelompok (*peer-learning*)

Proses belajar dengan sesama peserta, dilakukan secara bersamaan (*synchronous*) melalui video conference dan tidak bersamaan (*asynchronous*) melalui forum diskusi daring.

3. Belajar Mandiri (*self-learning*)

Proses belajar mandiri secara tidak bersamaan (*asynchronous*) menggunakan materi kelas online di website Skilvul berupa video pembelajaran, kuis, dan latihan menggunakan teknologi di *SkilRoom* (website Skilvul khusus peserta yang mengikuti program di Skilvul).

Pada proses persiapan, melalui proses *matchmaking* berdasarkan peminatan pada suatu bidang tantangan/challenge di *Game Development*, peserta membentuk tim yang berisi 5 orang. Setiap kelompok akan dibimbing oleh para mentor profesional yang berpengalaman di bidangnya untuk mengembangkan solusi digital sebagai proyek akhir dari tantangan yang diberikan oleh Skilvul.

2.4. Jadwal Kegiatan

Live Class diadakan online secara rutin melalui platform *Zoom*. Berikut tabel jadwal *Live Class*:

Week	Day	Date	Time (WIB)	Modules & Topics
1	Monday	27 February 2023	09.00 - 12.00	Basic Coding C# (+ Instructor session)
	Tuesday	28 February 2023	09.00 - 12.00	Basic Coding C#
	Wednesday	1 March 2023	09.00 - 12.00	Basic Coding C# (+ Instructor session)
	Thursday	2 March 2023	09.00 - 12.00	Basic Coding C#
	Friday	3 March 2023	13.00 - 16.00	Basic Coding C#
2	Monday	6 March 2023	09.00 - 12.00	Basic Coding C# (+ Instructor session)
	Tuesday	7 March 2023	09.00 - 12.00	Basic Coding C#
	Wednesday	8 March 2023	09.00 - 12.00	Basic Coding C# (+ Instructor session)
	Thursday	9 March 2023	09.00 - 12.00	Basic Coding C#
	Friday	10 March 2023	13.00 - 16.00	Basic Coding C#
3	Monday	13 March 2023	09.00 - 12.00	Game Concept Document & Game Design Document
	Tuesday	14 March 2023	09.00 - 12.00	Game Concept Document & Game Design Document
	Wednesday	15 March 2023	09.00 - 12.00	Game Introduction
	Thursday	16 March 2023	09.00 - 12.00	Mild re-Introduction to Programming
	Friday	17 March 2023	13.00 - 16.00	Algorithm & Data Structure
4	Monday	20 March 2023	09.00 - 12.00	Algorithm & Data Structure
	Tuesday	21 March 2023	09.00 - 12.00	Unity Installation & Git
	Wednesday	22 March 2023	09.00 - 12.00	HOLIDAY
	Thursday	23 March 2023	09.00 - 12.00	HOLIDAY
	Friday	24 March 2023	13.30 - 16.30	Unity Introduction. Camera, Scene Window, Hello world!
5	Monday	27 March 2023	09.00 - 12.00	Unity Introduction. Camera, Scene Window, Hello world!
	Tuesday	28 March 2023	09.00 - 12.00	Gameobject, Component, Canvas & UI (Text & Image)
	Wednesday	29 March 2023	09.00 - 12.00	Gameobject, Component, Canvas & UI (Text & Image)
	Thursday	30 March 2023	09.00 - 12.00	Interactive UI Components
	Friday	31 March 2023	13.30 - 16.30	Interactive UI Components
	Monday	3 April 2023	09.00 - 12.00	Audio
	Tuesday	4 April 2023	09.00 - 12.00	PlayerPrefs, Data & Prefabs

6	Wednesday	5 April 2023	09.00 - 12.00	[2D Project] Rock Paper Scissor!
	Wednesday	5 April 2023	14.00 - 16.30	Workshop CV & Interview Preparation
	Thursday	6 April 2023	09.00 - 12.00	Publish Project to Standalone PC / Mac
7	Friday	7 April 2023	13.30 - 16.30	HOLIDAY
	Monday	10 April 2023	09.00 - 12.00	3D Scene Window, Director Mindset
	Tuesday	11 April 2023	09.00 - 12.00	3D Scene Window, Director Mindset
8				
	Wednesday	12 April 2023	09.00 - 12.00	Assets & Asset Store
	Thursday	13 April 2023	09.00 - 12.00	[3D Project] Crossy Box
9	Friday	14 April 2023	13.30 - 16.30	[3D Project] Crossy Box
	Monday	17 April 2023	09.00 - 12.00	[3D Project] Crossy Box
	Tuesday	18 April 2023	09.00 - 12.00	[3D Project] Crossy Box
10				
	Wednesday	19 April 2023	09.00 - 12.00	HOLIDAY
	Thursday	20 April 2023	09.00 - 12.00	HOLIDAY
11	Friday	21 April 2023	13.30 - 16.30	HOLIDAY
	Monday	24 April 2023	09.00 - 12.00	HOLIDAY
	Tuesday	25 April 2023	09.00 - 12.00	HOLIDAY
12				
	Wednesday	26 April 2023	09.00 - 12.00	HOLIDAY
	Thursday	27 April 2023	09.00 - 12.00	HOLIDAY
13	Friday	28 April 2023	13.30 - 16.30	HOLIDAY
	Monday	1 May 2023	09.00 - 12.00	HOLIDAY
	Tuesday	2 May 2023	09.00 - 12.00	Animation & Animator
14				
	Wednesday	3 May 2023	09.00 - 12.00	Rigidbody & Colliders
	Thursday	4 May 2023	09.00 - 12.00	Rigidbody & Colliders
15	Friday	5 May 2023	13.30 - 16.30	[Physics Project] Mini golf
	Monday	8 May 2023	09.00 - 12.00	[Physics Project] Mini golf
	Tuesday	9 May 2023	09.00 - 12.00	[Physics Project] Mini golf
16				
	Wednesday	10 May 2023	09.00 - 12.00	Touch Input & Unity Remote
	Thursday	11 May 2023	09.00 - 12.00	Accelerometer & Gyroscope
17	Friday	12 May 2023	13.30 - 16.30	[Mobile Project] Classic Labyrinth
	Monday	15 May 2023	09.00 - 12.00	[Mobile Project] Classic Labyrinth
	Tuesday	16 May 2023	09.00 - 12.00	Publish Project to Mobile (Android)

Gambar 2.3 Jadwal Kegiatan Pembelajaran

(Sumber: Dokumen Perusahaan)