

**LAPORAN PELAKSANAAN
STUDI INDEPENDEN
GAME DEVELOPMENT-INFINITE LEARNING**

(Semester 6 TA
2023/2024)

"PERANCANGAN ASSET VISUAL UNTUK GAME ESCAPE THE RUINS"



Disusun oleh :

Nama : Athaya Rafa Putri

NPM 21052010065

Dosen Pembimbing : Aileena S. C. R. E. C., S.T., M.Ds

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV)
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UPN "VETERAN" JAWA TIMUR
2024**

**LAPORAN PELAKSANAAN
STUDI INDEPENDEN
GAME DEVELOPMENT-INFINITE LEARNING**

(Semester 6 TA
2023/2024)

”PERANCANGAN ASSET VISUAL UNTUK GAME ESCAPE THE RUINS”



Disusun oleh :

Nama : Athaya Rafa Putri

NPM 21052010065

Dosen Pembimbing : Aileena S. C. R. E. C., S.T., M.Ds

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV)
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UPN “VETERAN” JAWA TIMUR
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

(Program MBKM Studi Independen)

"PERANCANGAN ASSET VISUAL UNTUK GAME ESCAPE THE RUINS"

Semester Magang: Semester 6 Tahun Akademik 2023/2024

Disetujui Oleh

Pembimbing Lapangan



Dayu Ovtama Nasrulah

Dosen Pembimbing



Aileena S. C. R. E. C., S.T., M.Ds

Mengetahui,

Koordinator Prodi/Ketua Jurusan



Masnuna, ST., M.Sn

NIP 3K.19840512.2021.212004

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur kita panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan Laporan Pelaksanaan Studi Independen Kampus Merdeka dengan baik dan lancar. Kegiatan Studi Independen Angkatan 6 dilaksanakan pada tanggal 16 Februari sampai dengan 30 Juni 2024. Adapun tujuan dari penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi tugas wajib Mahasiswa Kampus Merdeka Batch 6.

Sebelumnya, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu melaksanakan kegiatan studi independen program kampus merdeka batch 6. Kepada bapak dan ibu dosen yang telah membantu dan membimbing kami selama kegiatan MBKM studi independen kampusmerdeka, Orang tua yang senantiasa berperan aktif mendukung dan membantu dalam berbagai bentuk upaya, kepada para mentor dan DPP dari mitra yang senantiasa membantu kami dalam pelaksanaan studi independen, teman-teman satu penempatan serta pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Isi laporan ini akan menjelaskan seluruh rangkaian kegiatan yang selama MBKM studi independen kampus merdeka di tahun 2024. Semoga laporan pelaksanaan studi independen kampus merdeka batch 6 ini dapat bermanfaat dan peneliti meminta maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat kesalahan dalam penulisan Laporan pelaksanaan studi independen kampus merdeka batch 6 ini.

Sidoarjo, 30 Juni 2024

Athaya Rafa Putri

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	4
DAFTAR ISI	5
DAFTAR GAMBAR	6
DAFTAR TABEL	7
ABSTRAK.....	8
BAB I.....	9
PENDAHULUAN	9
BAB II.....	12
PT. Kinema Syntrans Multimedia.....	12
2.1 <i>Sejarah Mitra</i>	12
2.2 <i>Struktur Organisasi</i>	13
BAB III	15
PELAKSANAAN STUDI INDEPENDEN.....	15
3.1 <i>Posisi/Kedudukan Studi Independen</i>	15
3.2 <i>Metodologi Penyelesaian Tugas</i>	16
BAB IV	24
KESIMPULAN DAN SARAN	24
4.1 <i>Kesimpulan</i>	24
4.2 <i>Saran</i>	25
BAB V.....	26
REFLEKSI DIRI	26
LAMPIRAN	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Struktur Organisasi Infinite Learning	13
Gambar 1.2 Find Regular Activity.....	16
Gambar 1.3 Game Design Concept.....	16
Gambar 1.4 Level design Super Mario	17
Gambar 1.5 GDD Super Mario.....	17
Gambar 1.6 Asset Listing	18
Gambar 1.7 UI Game	18
Gambar 1.8 Screenshot video coding series animator panel.....	19
Gambar 1.9 Screenshot video coding series coding.....	20
Gambar 2.0 Screenshot gdd perancangan game	21
Gambar 2.1 Animasi idle karakter arkeolog	21
Gambar 2.2 Animasi jump	21
Gambar 2.3 Animasi walking.....	21
Gambar 2.4 animasi death.....	21
Gambar 2.5 Cutcene prolog	22
Gambar 2.6 Asset item	22
Gambar 2.7 Notion	23
Gambar 2.8 Screenshot game kelompok saya di itch.io	27
Gambar 2.9 screenshot game escape the ruins di itch.io.....	27
Gambar 3.0 Screenshot GDD	28
Gambar 3.1 Asset Background.....	28
Gambar 3.2 Screenshot gameplay saat mendapatkan item	29
Gambar 3.3 Screenshot gameplay.....	29

DAFTAR TABEL

Tabel Logbook	35
---------------------	----

ABSTRAK

Kampus Merdeka adalah kebijakan yang dikeluarkan oleh Kemendikbudristek dengan memberikan hak kepada Mahasiswa untuk mengambil mata kuliah di luar program studi selama 1 semester dan berkegiatan di luar perguruan tinggi selama 2 semester. Perguruan tinggi diberikan kebebasan untuk menyediakan kegiatan Kampus Merdeka yang sesuai dengan kebutuhan dan minat mahasiswanya. Studi Independen adalah program yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempelajari kompetensi yang spesifik dan praktis langsung dari para pakarnya selama 1 (satu) semester melalui aktivitas pembelajaran dan praktik langsung. Dalam hal ini peneliti mengikuti program studi independen game design & development infinite learning yang dilaksanakan secara WFH (*work from home*) oleh PT. KinemaSyntrans Multimedia yang di dukung penuh oleh Kemendikbudristek. Infinite Learning merupakan cabang dari PT. Kinema Syntrans Multimedia yang bekerja sama dengan Kemendikbudristek untuk memberikan pelatihan kepada mahasiswa untuk mempelajari kompetensi yang spesifik dan praktis langsung dari para pakarnya selama 1 (satu) semester. Dalam hal ini peneliti mengikuti program *game design & development*, sehingga peneliti berfokus dalam mempelajari hal tersebut. *Game design & game development* atau dasar perancangan game adalah proses yang menentukan bagaimana seharusnya game sebelum dibuat. Hal tersebut dimulai dari proses mengimajinasikan, merancang, mendeskripsikan hingga nantinya terealisasi menjadi sebuah bentuk game yang dapat dimainkan. Laporan ini memuat laporan Studi Independen Bersertifikat yang diselenggarakan oleh PT. Kinema Syntrans Multimedia dengan topik pembelajaran *game design & development*. Program Manager Sri Andeani dan *Business and Relations* Jessica Vanessa dari PT Kinema Systrans Multimedia menjelaskan bahwa PT Kinema Systrans Multimedia atau Infinite Learning merupakan anak perusahaan dari Infinite Studios yang berlokasi di Batam. Infinite Learning bergerak di bidang teknologi, penelitian dan pengembangan, pendidikan dan pelatihan digital, serta inovasi produk solusi berbasis digital. Proses pembelajaran memanfaatkan beberapa digital platform, seperti *Zoom Meeting*, Telegram, dan Discord sebagai tempat berkoordinasi antara pihak PT. Kinema Syntrans multimedia dan mahasiswa. Pembelajaran berupa *live class* di setiap minggunya yang terbagi dalam beberapa sesi, pengerjaan tugas, dan sesi mentoring. Pada akhir periode program, peserta dibentuk menjadi beberapa kelompok untuk pengerjaan *final project* yang berupa pembuatan game.