

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kampus Merdeka merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa di Indonesia untuk mengasah kemampuan dan juga bakat sebagai bekal persiapan untuk terjun ke dunia profesional. Program kampus merdeka menyediakan beberapa program yang dapat diikuti oleh mahasiswa, salah satunya adalah program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB). MSIB merupakan gabungan dari dua program, yaitu program magang dan program studi independen.

Pada program studi independen, mahasiswa difasilitasi dengan berbagai bidang keilmuan yang disertai dengan pilihan mitra yang berkualitas. Studi Independen merupakan program dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dan juga bagian dari program Kampus Merdeka yang bertujuan untuk dapat memberikan kesempatan kepada para Mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan potensi diri melalui aktivitas di luar perkuliahan selama satu semester. Merdeka Belajar Kampus Merdeka juga merupakan kebijakan yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai keilmuan/keahlian yang berguna untuk memasuki dunia kerja nantinya.

Kegiatan Program Kampus Merdeka Batch 6 yang dilaksanakan mulai tanggal 16 Februari sampai dengan 30 Juni 2024. Merdeka Belajar bertujuan lain untuk menggali potensi terbesar para guru dan siswa untuk berinovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri. Mandiri bukan hanya mengikuti proses birokrasi pendidikan, tapi benar-benar inovasi pendidikan (Prayogo, 2020). Dalam program kampus merdeka ini, peneliti mengikuti program studi independen *game design & development* infinite learning yang diadakan oleh PT. Kinema Syntrans Multimedia, terdapat total 300 orang lebih mahasiswa dari berbagai universitas dan program studi yang berbeda-beda mengikuti program studi independen *game design & development* infinite learning ini.

Dalam pelaksanaan program studi independen ini peneliti mendapatkan banyak kompetensi dan pengetahuan baru yang mampu menambah wawasan peneliti seperti pembelajaran mengenai aplikasi unity, koding, pentingnya aset gambar, dll. Dalam pelaksanaan studi independen *game design & development* infinite learning yang diadakan oleh PT. Kinema Syntrans Multimedia peneliti juga di dampingi oleh mentor (Kak Dayu Ovtama Nasrulah) dan DPP (Dzulchan Abror) yang senantiasa tanggap dalam membantu peneliti saat sedang mengalami kesusahan atau kendala selama pelaksanaan studi independen *game design & development* infinite learning. .

Game merupakan salah satu media yang populer di semua kalangan mulai dari anak-anak sampai dewasa. Industri game sendiri juga sudah berkembang dengan cepat, banyak jenis dan genre game unik yang bisa kita mainkan mulai dari game edukasi sampai game untuk bersenang-senang seperti mobile legend atau free fire. Dalam hal ini peneliti memilih untuk mengikuti program studi independen *game design and development* karena peneliti memercayai bahwa game merupakan salah satu industri yang masih bisa berkembang dan maju dalam dunia industri, sehingga dengan mempelajari *game design and development* peneliti mampu memanfaatkan hal ini sebagai salah satu peluang dalam membuka usaha di masa depan.

Program Studi Independen Bersertifikat *game design and development* terdiri dari kegiatan pembelajaran materi per individu dengan melalui cara *synchronous dan asynchronous*. Alur materi mengacu pada proses kerja *game design and development* di industri yang menggunakan aplikasi unity. Mahasiswa akan merancang produk game melalui beberapa proses.

Pada program studi independen *game design and development* yang diselenggarakan oleh PT.

Kinema Syntrans, peserta difasilitasi dengan berbagai kelas pembelajaran dari materi dasar hingga materi lanjutan mengenai *game design and development*. Menjelang akhir periode pelaksanaan program selesai, peserta akan mendapatkan penugasan yang berupa projek akhir. Di mana dalam pengerjaan projek akhir, mahasiswa akan mengimplementasikan apa yang telah diperoleh dari kelas-kelas pembelajaran mengenai *game design and development*.

1.2 Tujuan Studi Independen

Studi Independen Bersertifikat merupakan bagian dari program Kampus Merdeka yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada para mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan, namun tetap diakui sebagai bagian dari perkuliahan. Pada program Studi Independen *game design and development* yang diselenggarakan oleh PT. Kinema Syntrans, mahasiswa diharapkan :

1. Memiliki wawasan mengenai profesi *game developer*
2. Memahami *softskills* yang dibutuhkan seorang *game developer*
3. Memahami *tools* dan teknik yang digunakan dalam *game design and development*
4. Dapat mempraktikkan *tools* dan teknik yang sudah dipelajari
5. Membuat game dari hasil pembelajaran selama satu semester pada *final project* secara berkelompok
6. Melatih kerja sama berkelompok
7. Melatih tanggung jawab.

1.3 Manfaat Studi Independen

1. Manfaat untuk UPN Veteran Jawa Timur
Mampu menghasilkan mahasiswa dengan pengalaman kerja nyata di dunia profesional, serta menambah jaringan dengan mitra mitra di luar. Selain itu memperkenalkan perguruan tinggi kepada mitra, sehingga diharapkan dapat menjalin hubungan baik dengan mitra nantinya
2. Manfaat untuk PT. Kinema syntrans
Mampu membantu menghasilkan mengurangi kesenjangan ketersediaan SDM antara permintaan Industri dengan lulusan dari perguruan tinggi, memperkenalkan perusahaannya ke mahasiswa dan perguruan tinggi, sehingga perusahaannya akan menjadi semakin lebih dikenal
3. Manfaat untuk Mahasiswa
Manfaat utama mahasiswa mengikuti program MSIB adalah mendapatkan pembelajaran dan pengalaman nyata di dunia profesional. Selain itu mahasiswa juga mendapatkan sertifikat program yang nantinya akan memudahkan mahasiswa dalam mencari pekerjaan di masa depan.

1.4 Tujuan Penulisan Perancangan Asset Untuk Game *Escape the Ruins*

Tujuan penulisan topik “Perancangan Asset Untuk Game *Escape the Ruins*” adalah untuk membedah proses perancangan game yang telah diajarkan di PT. Kinema Syntrans Multimedia dan telah diaplikasikan secara langsung oleh mahasiswa agar dapat dikembangkan dan dirancang sendiri bersama tim sehingga dapat menambah ilmu dan melatih keterampilan mahasiswa studi independen. Dengan adanya penulisan perancangan ini peneliti dapat memahami lebih dalam dan juga mengulas ulang tentang segala kegiatan yang telah dilakukan peneliti selama studi independen.