

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini kreativitas dan inovasi menjadi salah satu kata kunci penting untuk membantu pembangunan Indonesia yang berkelanjutan. Mahasiswa yang saat ini belajar di Perguruan Tinggi, perlu disiapkan menjadi seorang pembelajar yang terampil, lentur dan ulet (*agile learner*). Kampus Merdeka memiliki tujuan untuk mendorong mahasiswa untuk mempelajari dan menguasai berbagai jenis keilmuan yang berguna sebelum masuk ke dalam dunia kerja. Melalui Merdeka Belajar Kampus Merdeka, mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengikuti 1 semester atau setara dengan 20 sks menempuh pembelajaran di luar program studi pada Perguruan Tinggi yang sama. Pembelajaran dalam Kampus Merdeka memberikan kesempatan untuk pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, interaksi sosial dengan orang lain, kolaborasi antar anggota tim, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya.

Kampus merdeka memiliki delapan program kegiatan pembelajaran yang dapat diikuti oleh mahasiswa yang salah satunya adalah terdapat 8 bentuk kegiatan pembelajaran yang dapat diikuti mahasiswa diantaranya adalah Studi Independen Bersertifikat (MSIB). Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka adalah sebuah pembelajaran di kelas yang dirancang dan dibuat khusus berdasarkan tantangan nyata yang dihadapi oleh mitra/industri. Program ini bertujuan menyediakan ruang bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman dalam mengetahui dunia profesi dan menciptakan tenaga kerja yang profesional.

Salah satu program Studi independen Bersertifikat yang ditawarkan oleh Kampus Merdeka adalah program Teknologi Game Kecerdasan Artifisial (*AI-GAME*) yang diselenggarakan oleh BISA AI Academy. Program ini bertujuan untuk memfokuskan peserta dalam mempelajari industri *video game* serta cara mengembangkan suatu *video game*. Perkembangan industri *video game* yang belakangan ini meningkat dengan sangat pesat membuat banyak orang tertarik

untuk merintis karier dalam industri tersebut. Penulis memiliki keinginan yang sama untuk merintis karier dalam industri *video game* dan melihat bahwa kesempatan yang ditawarkan oleh mitra BISA AI Academy dapat memperbanyak ilmu atau pengalaman penulis terhadap industri *video game*.

1.2 Tujuan Kerja Profesi

Program Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka yang diikuti oleh penulis mempunyai tujuan, sebagai berikut:

- a. Meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan, kemampuan dan keterampilan mahasiswa mengenai pengembangan *video game*.
- b. Menumbuhkan wawasan mengenai kerja sama tim yang diperlukan dalam program dan dunia kerja.
- c. Membangun sikap profesional ketika bekerja sama didalam tim sebelum terjun ke dunia kerja secara langsung.

1.3 Manfaat Kerja Profesi

Adapun kegunaan dan kegiatan Kerja Profesi ini sebagai berikut:

- a. Bagi Universitas Pembangunan Jaya dapat memperluas jaringan kerjasama antara Universitas Pembangunan Jaya dengan instansi/perusahaan terkait.
- b. Bagi Mahasiswa :
 1. Menambah wawasan penulis dalam industri game dan materi lainnya yang terkait.
 2. Menumbuhkan sikap disiplin, bertanggung jawab, dan jiwa kepemimpinan.
- c. Bagi Intansi/Perusahaan
 1. Menumbuhkan kerjasama saling menguntungkan bagi para pihak yang terlibat.
 2. Menjalin hubungan antara Perusahaan dan Perguruan Tinggi.