



**KURIKULUM KURSUS DAN PELATIHAN
PENGEMBANGAN GIM
(*GAME DEVELOPMENT*)
JENJANG III**

berbasis

KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA

Indonesian Qualification Framework

Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012



Direktorat Pembinaan Kursus Dan Pelatihan

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

2017

DAFTAR ISI

I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Tujuan
- C. Dasar Hukum
- D. Ruang Lingkup

II. KURIKULUM BERBASIS KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA

- A. Profil Lulusan
- B. Capaian Pembelajaran
- C. Bahan Kajian
- D. Daftar Modul
- E. Rencana Pembelajaran

III. PENUTUP

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan gim semakin menunjukkan keeksistensiannya. Saat ini gim telah menjadi alternatif hiburan bagi semua kalangan, baik anak-anak, remaja dan orang tua. Kemajuan teknologi komunikasi dan internet yang cepat membuat perpindahan media gim dari *console* ke perangkat gawai yang dapat dimainkan kapanpun dan dimana saja. Pertumbuhan industri gim di dunia bernilai ratusan juta US\$ pada awal tahun 1970-an, menjadi lebih dari 90 Milyar US\$ pada tahun 2015 dan masih tumbuh 9% tiap tahunnya.

Perkembangan gim secara global tentu saja juga berimbas kepada pertumbuhan pasar di Indonesia. Nilai industri gim Di Indonesia besarnya mencapai US\$ 841,8 juta per tahun berdasarkan data Januari 2017 atau sekitar Rp 11,3 triliun, meningkat kurang lebih US\$ 257 juta pada tahun 2016. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai pasar gim terbesar di Asia Tenggara. Namun, kontribusi pengembang gim lokal terhadap industri gim masih kecil. Pengembang gim lokal hanya berkontribusi 1.8% dari pasar domestik dengan sekitar 150 pengembang. Kondisi ini merupakan peluang bagi pengembang gim lokal untuk lebih banyak menciptakan gim yang memiliki nilai kearifan lokal sehingga memenuhi pasar domestik dan internasional.

Indonesia memiliki berbagai keunggulan untuk mampu berkembang menjadi negara maju. Keanekaragaman sumber daya alam, flora dan fauna, kultur, penduduk serta letak geografis yang unik merupakan modal dasar yang kuat untuk melakukan pengembangan di berbagai sektor kehidupan yang pada saatnya dapat menciptakan daya saing yang unggul di dunia internasional. Dalam berbagai hal, kemampuan bersaing dalam sektor sumber daya manusia tidak hanya membutuhkan keunggulan dalam hal mutu akan tetapi juga memerlukan upaya-upaya

pengenalan, pengakuan, serta penyetaraan kualifikasi pada bidang-bidang keilmuan dan keahlian yang relevan baik secara bilateral, regional maupun internasional.

Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) secara khusus dikembangkan untuk menjadi suatu rujukan nasional bagi upaya-upaya meningkatkan mutu dan daya saing bangsa Indonesia di sektor sumber daya manusia. Pencapaian setiap tingkat kualifikasi sumber daya manusia Indonesia berhubungan langsung dengan tingkat capaian pembelajaran baik yang dihasilkan melalui sistem pendidikan maupun sistem pelatihan kerja yang dikembangkan dan diberlakukan secara nasional. Oleh karena itu upaya peningkatan mutu dan daya saing bangsa akan sekaligus pula memperkuat jati diri bangsa Indonesia.

KKNI merupakan salah satu langkah untuk mewujudkan mutu dan jati diri bangsa Indonesia dalam sektor sumber daya manusia yang dikaitkan dengan program pengembangan sistem pendidikan dan pelatihan secara nasional. Setiap tingkat kualifikasi yang dicakup dalam KKNI memiliki makna dan kesetaraan dengan capaian pembelajaran yang dimiliki setiap insan pekerja Indonesia dalam menciptakan hasil karya dan kontribusi yang bermutu di bidang pekerjaannya masing-masing.

Kebutuhan untuk melengkapi KKNI sudah sangat mendesak mengingat tantangan dan persaingan global pasar tenaga kerja nasional maupun internasional yang semakin terbuka. Untuk itu diperlukan kurikulum yang terkini, yang disusun dengan berlandaskan pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL) sebagaimana dinyatakan pada Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dalam hal penyusunan suatu SKL dan Permendikbud Nomor 131 tahun 2014 tentang Standar Kompetensi Lulusan Kursus dan

Pelatihan. Sebagai bentuk perwujudan dari SKL tersebut maka disusunlah Kurikulum Bidang Pengembangan Gim.

B. Tujuan

Kurikulum Berbasis KKNI disusun untuk digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk menghasilkan lulusan dengan capaian pembelajaran khusus yang berisikan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara penyampaian dan penilaiannya.

Kurikulum ini dimaksudkan untuk dapat mengarahkan pendidikan menuju arah dan tujuan yang dimaksudkan dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh.

C. Dasar Hukum

1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
3. Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
4. Peraturan Pemerintah No. 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
5. Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia
6. Pedoman Penyusunan Kurikulum Kursus dan Pelatihan Tahun 2014

D. Ruang Lingkup

Kurikulum Kusus dan Pelatihan Pengembangan Gim setara dengan jenjang III KKNI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Membuat desain gim sesuai dengan dengan pengarahan dari pemberi kerja.
2. Membuat aset grafis untuk *gim* menggunakan perangkat lunak standar industri.
3. Membuat gim casual 2D yang teruji, interaktif, dan memenuhi harapan pengguna sesuai dengan desain.
4. Melakukan monetisasi pada gim yang dihasilkan dan melakukan promosi rilis gim yang efektif.
5. Menggunakan perangkat lunak pengembangan gim standar industri.
6. Mengoperasikan perangkat lunak pengolah gambar standar industri.
7. Membuat representasi diri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Untuk mencapai kompetensi tersebut, disusun kurikulum yang terdiri atas 7 modul pembelajaran yang masing-masing memiliki capaian indikator kelulusan yang terintegrasi dan terukur, yaitu:

1. Pemrograman gim, 50 jam pelajaran
2. Desain gim, 60 jam pelajaran
3. Pembuatan aset gim, 30 jam pelajaran
4. Produksi gim 2D, 60 jam pelajaran
5. Pengujian gim, 30 jam pelajaran
6. Monetisasi dan promosi gim, 20 jam pelajaran
7. Pengembangan diri, 20 jam pelajaran

Pelatihan *PENGEMBANGAN GIM* jenjang III ini dapat diikuti oleh setiap orang yang :

- a. Kursus dan pelatihan pemrograman *PENGEMBANGAN GIM* jenjang III ini dapat diikuti oleh setiap warga Negara Indonesia dan tidak

tertutup bagi warga Negara asing dengan persyaratan pendidikan minimal tamat SLTA/ sederajat, atau

- b. Memiliki kemampuan yang setara dengan KKNI jenjang III di bidang pemrograman yang dibuktikan dengan sertifikat kursus dan pelatihan di bidang pemrograman.

Lama Kursus dan Pelatihan Pengembangan Gim adalah 300 jam pelajaran @60 menit dengan perbandingan teori banding praktek adalah 30 : 70.

Metode pembelajaran yang digunakan adalah:

1. Presentasi audio visual
2. Ceramah - Tanya jawab (CJT)
3. Demonstrasi/ simulasi
4. Praktik
5. Diskusi / kerja kelompok

Media Pembelajaran :

1. Buku ajar atau modul
2. Multi media
3. White board

Setiap peserta yang telah mengikuti Kursus dan Pelatihan Pengembangan Gim Jenjang III, akan diberikan evaluasi baik di awal, tengah maupun akhir yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami dan mempraktikkan materi yang sudah diberikan pengajar/ instruktur berupa:

1. Evaluasi awal dalam bentuk tes tulis (*Pre Test*),
2. Evaluasi selama proses pembelajaran (Observasi/ pengamatan oleh pengajar atau instruktur),
3. Evaluasi akhir sesudah mengikuti seluruh pembelajaran dalam bentuk *Post Test* yang terdiri dari tiga macam ujian:
 - a) Ujian Tulis
 - b) Ujian Praktik
 - c) Ujian Wawancara

Peserta yang dinyatakan lulus ujian yang dilaksanakan oleh lembaga kursus, akan diberikan tanda lulus bidang keahlian pengembangan gim. Peserta yang telah lulus dapat mengikuti Uji kompetensi yang diselenggarakan di Tempat Uji Kompetensi (TUK) yang telah diverifikasi dan ditetapkan oleh LSK.

II. KURIKULUM BERBASIS KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA

A. Profil Lulusan

Profil lulusan yang dihasilkan dari Program Kursus dan Pelatihan Pengembangan Gim jenjang III ini adalah:

- (1) Asisten perancang gim (*assistant game designer*)
Membuat desain gim sesuai dengan dengan pengarahan dari pemberi kerja.
- (2) Asisten *gim 2D artist* (*assistant art 2D*).
Membuat aset grafis untuk *gim* menggunakan perangkat lunak standar industri.
- (3) Asisten pemrogram *gim* (*assistant game programming*).
 - a. Membuat gim casual 2D yang teruji, interaktif, mudah digunakan pemain gim.
 - b. melakukan monetisasi pada gim yang dihasilkan dan melakukan promosi rilis gim yang efektif.

B. Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran khusus Pengembangan Gim Jenjang III KKNI sebagai berikut:

PARAMETER DESKRIPSI CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS PENGEMBANGAN GIM SESUAI KKNI JENJANG III	
KEMAMPUAN DI BIDANG KERJA	<p>Mampu merancang desain gim dari alur cerita yang telah tersedia, membuat, menguji dan menampilkan <i>gim casual 2D</i> yang teruji, mudah digunakan, interaktif dan memenuhi harapan pengguna, menggunakan perangkat lunak standar industri, meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Mampu merancang desain gim sesuai dengan dengan pengarahan dari pemberi kerja, mencakup kemampuan:<ul style="list-style-type: none">EKK3.1 Menerjemahkan keinginan pengguna jasa atau pemberi kerja di bidang pembuatan gim.EKK3.2 Menulis skrip dan membuat storyboard sesuai dengan alur cerita.EKK3.3 Merancang tampilan gim sesuai dengan alur cerita.EKK3.4 Merancang aturan permainan gim yang memiliki tantangan, pilihan, perubahan dan peluang dari sumber cerita yang tersedia.2. Mampu membuat aset grafis untuk <i>gim</i> menggunakan perangkat lunak standar industri, mencakup kemampuan:<ul style="list-style-type: none">EKK3.5 Melakukan persiapan pembuatan aset grafis untuk gim.EKK3.6 Melakukan pembuatan aset grafis yang akan digunakan untuk antarmuka grafis pengguna gim.EKK3.7 Melakukan evaluasi hasil pembuatan aset grafis.3. Membuat gim casual 2D yang teruji, interaktif, mudah digunakan pemain gim berdasarkan desain dari perancang gim, mencakup kemampuan:<ul style="list-style-type: none">EKK3.8 Menerjemahkan dokumen desain gim dari perancang gim atau pemberi kerja.EKK3.9 Membuat <i>game play</i> sesuai dengan dokumen desain gim.EKK3.10 Melakukan pembuatan antarmuka sesuai dengan dokumen desain gim.EKK3.11 Melakukan pengujian gim pada perangkat yang menjadi target.

	<p>EKK3.12 Memaparkan dan mengevaluasi hasil pekerjaan bersama perancang gim atau pemberi kerja.</p> <p>4. Mampu melakukan monetisasi pada gim yang dihasilkan dan melakukan promosi rilis gim yang efektif, mencakup kemampuan:</p> <p>EKK3.13 Melakukan integrasi iklan di dalam gim sesuai dengan kebijakan iklan media interaktif (IMA) pada layanan konten digital.</p> <p>EKK3.14 Merilis gim yang dibuat pada layanan konten digital.</p> <p>EKK3.15 Melakukan promosi rilis gim secara efektif.</p> <p>5. Mampu menggunakan perangkat lunak pengembangan gim standar industri, mencakup kemampuan:</p> <p>EKK3.16 Mempersiapkan perangkat lunak pengembangan gim standar industri.</p> <p>EKK3.17 Menggunakan sintaks dasar bahasa pemrograman.</p> <p>EKK3.18 Menggunakan fitur-fitur perangkat lunak pengembangan gim standar industri.</p> <p>6. Mampu mengoperasikan perangkat lunak pengolah gambar standar industri, mencakup kemampuan :</p> <p>EKK3.19 Mempersiapkan perangkat lunak pengolah gambar standar industri.</p> <p>EKK3.20 Menggunakan alat yang terdapat pada perangkat lunak pengolah gambar standar industri.</p> <p>7. Mampu membuat representasi diri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, mencakup kemampuan:</p> <p>EKK3.21 Menjalin hubungan baik dengan berbagai komunitas dan media gim di Indonesia.</p> <p>EKK3.22 Menyusun portofolio promosi diri yang baik.</p>
<p>PENGETAHUAN YANG DIKUASAI</p>	<p>Memiliki pengetahuan operasional yang lengkap, prinsip-prinsip serta konsep umum yang terkait dengan fakta bidang pengembangan <i>gim</i>, sehingga mampu menyelesaikan berbagai masalah yang lazim dengan metode yang sesuai, mencakup:</p> <p>1. Menguasai pengetahuan faktual tentang gim dan pengetahuan operasional dasar pengembangan gim, mencakup penguasaan pengetahuan :</p> <p>EKP3.1 gambaran gim secara umum.</p> <p>EKP3.2 Memahami tahapan-tahapan dalam membangun sebuah gim (<i>PENGEMBANGAN GIM life cycle</i>).</p> <p>2. Menguasai pengetahuan faktual dan pengetahuan operasional dasar desain gim, mencakup penguasaan pengetahuan :</p>

- EKP3.3 Desain gim.
- EKP3.4 Konsep gim.
- EKP3.5 Dunia gim.
- EKP3.6 Pengembangan karakter.
- EKP3.7 *Storyteling.*
- EKP3.8 *user experience.*
- EKP3.9 *gameplay* dalam sebuah gim.
- EKP3.10 mekanika inti dalam sebuah gim.
- EKP3.11 teknik keseimbangan dalam gim (*game balancing*).
- 3. Menguasai faktual dan operasional dasar perangkat lunak pengembangan gim standar industri, mencakup penguasaan pengetahuan :
 - EKP3.12 Cara mengunduh dan menginstalasi perangkat lunak pengembangan gim
 - perangkat lunak pengembangan gim standar industri.
 - EKP3.13 Cara menggunakan perangkat lunak pengembangan gim standar industri.
- 4. Menguasai pengetahuan faktual tentang konsep pengujian dan teknik pengujian gim, mencakup penguasaan pengetahuan :
 - EKP3.14 konsep pengujian gim.
 - EKP3.15 teknik pengujian gim.
- 5. Menguasai konsep dasar algoritma pemrograman dan teknik pemrograman, mencakup penguasaan pengetahuan :
 - EKP3.16 Konsep dasar algoritma.
 - EKP3.17 Teknik dasar pemrograman dengan baik.
 - EKP3.18 Algoritma pemrosesan array.
- 6. Menguasai pengetahuan faktual dan pengetahuan operasional dasar perangkat lunak standar industri untuk mengolah gambar, mencakup penguasaan pengetahuan :
 - EKP3.19 Lingkungan perangkat lunak standar industri untuk mengolah gambar.
 - EKP3.20 Cara menyiapkan dan mengatur tampilan gambar.
 - EKP3.21 Cara menggunakan alat untuk mengolah gambar.
- 7. Menguasai pengetahuan faktual tentang Hak kekayaan intelektual (HKI) dan pengetahuan operasional dasar publikasi gim melalui jalur distribusi, mencakup penguasaan pengetahuan :
 - EKP3.22 Aspek legalitas pembuatan gim.
 - EKP3.23 Cara mendaftarkan gim yang dihasilkan pada HKI.

	<p>EKP3.24 Cara mempublikasikan gim pada jalur distribusi.</p> <p>8. Menguasai pengetahuan faktual tentang monetisasi dan pengetahuan operasional dasar mengintegrasikan iklan pada gim, mencakup penguasaan pengetahuan : EKP3.25 Konsep monetisasi pada gim. EKP3.26 Cara melakukan integrasi iklan pada gim.</p> <p>9. Menguasai pengetahuan faktual tentang konsep diri dan teknik membangun citra diri yang baik di masyarakat, mencakup penguasaan pengetahuan : EKP3.27 Konsep diri. EKP3.28 Cara membangun citra diri yang baik di masyarakat.</p>
<p>HAK DAN TANGGUNG JAWAB PADA BIDANG KERJANYA</p>	<p>1. Mampu bekerjasama dan melakukan komunikasi dalam lingkup kerjanya, mencakup kemampuan: HKK3.1 Bekerjasama dengan rekan kerja secara kooperatif dan menjadi bagian dari tim pengembangan gim. HKK3.2 Mampu melakukan komunikasi yang efektif dengan rekan kerja dan pengguna jasa.</p> <p>2. Mampu bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas kuantitas dan mutu hasil kerja rekan baru atau peserta magang, mencakup kemampuan : HKK3.3 Bertanggungjawab terhadap hasil karya gim sesuai dengan desain dan standar mutu. HKK3.4 Bertanggungjawab membimbing rekan kerja yang baru atau peserta magang dengan lingkup, kuantitas dan mutu hasil kerja yang sama.</p>

C. BAHAN KAJIAN

BAHAN KAJIAN

Bidang Keterampilan : *PENGEMBANGAN GIM*

Jenjang : Jenjang III KKNi

NO	ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
KEMAMPUAN DI BIDANG KERJA				
1	EKK3.1 Membuat konsep gim dengan menerjemahkan pengarahannya dari pemberi kerja	BKK3-1.1 Teknik pembuatan konsep gim	6	MD.2 Desain gim
2	EKK3.2 Menulis skrip dan membuat <i>storyboard</i> sesuai dengan alur cerita	BKK3-2.1 Penulisan Skrip	4	MD.2 Desain gim
		BKK3-2.1 Pembuatan <i>storyboard</i>	4	
3	EKK3.3 Merancang tampilan gim sesuai dengan alur cerita	BKK3-3.1 Desain objek gim dan lingkungan	4	MD.2 Desain gim
		BKK3-3.2 Desain antar muka grafis pengguna (<i>graphical user interface</i>)	6	
		BKK3-3.3 Pemilihan musik dan suara untuk	4	
4	EKK3.4 Merancang aturan permainan gim yang memiliki tantangan, pilihan, perubahan dan peluang dari sumber cerita yang tersedia	BKK3-4.1 Desain mekanika gim	6	MD.2 Desain gim
		BKK3-4.2 Desain interaksi antar objek gim	4	
		BKK3-4.2 Desain sistem scoring gim	4	

5	EKK3.5 Melakukan persiapan pembuatan aset grafis untuk gim	BKK3-5.1 Pemilihan fitur komponen desain	2	MD.3 Pembuat aset gim
		BKK3-5.2 Pemilihan perangkat lunak pengolah gambar yang digunakan untuk membuat aset grafis	2	
6	EKK3.6 Melakukan pembuatan aset grafis yang akan digunakan untuk tampilan gim	BKK3-6.1 Pembuatan <i>background</i> dan properti untuk gim	4	MD.3 Pembuat aset gim
		BKK3-6.2 Pembuatan objek gim	6	
7	EKK3.7 Melakukan evaluasi hasil pembuatan aset grafis untuk tampilan gim	BKK3-7.1 Evaluasi aset gim	4	MD.3 Pembuat aset gim
8	EKK3.8 Menerjemahkan dokumen desain gim dari perancang gim atau pemberi kerja	BKK3-8.1 Penyusunan spesifikasi kebutuhan	2	MD.4 Pengembang an gim
		BKK3-8.2 Desain algoritma	6	
		BKK3-8.3 Format dokumen pembuatan gim	2	
9	EKK3.9 Membuat <i>gameplay</i> sesuai dengan dokumen desain gim	BKK3-9.1 Pengelolaan bidang kerja <i>gameplay</i>	6	MD.4 Pengembang an gim
		BKK3-9.2 Implementasi algoritma mekanika gim	8	
10	EKK3.10 Melakukan pembuatan antarmuka sesuai dengan dokumen desain gim	BKK3-10.1 Pembuatan menu awal gim	4	MD.4 Pengembang an gim
		BKK3-10.2 Pembuatan splash Screen	4	

		BKK3-10.3 Pembuatan halaman untuk menampilkan skor	4	
		BKK3-10.4 Pembuatan halaman gim selesai	2	
11	EKK3.11 Melakukan pengujian gim pada perangkat yang menjadi target	BKK3-11.1 Pembuatan paket aplikasi gim	2	MD.5 Pengujian gim
		BKK3-11.2 Pengujian gim	4	
12	EKK3.12 Memaparkan dan mengevaluasi hasil pekerjaan bersama perancang gim atau pemberi kerja	BKK3-12.1 Pemaparan karya gim	2	MD.5 Pengujian gim
		BKK3-12.2 Evaluasi karya gim	2	
13	EKK3.13 Melakukan integrasi iklan di dalam gim sesuai dengan kebijakan iklan media interaktif (IMA) pada jalur distribusi	BKK3-13.1 Penempatan iklan pada gim	2	MD.6 Monetisasi gim
		BKK3-13.2 Pemrograman event iklan	4	
14	EKK3.14 Melakukan promosi gim yang rilis secara efektif	BKK3-14.1 Perencanaan dan pelaksanaan promosi gim	2	MD.6 Monetisasi gim
		BKK3-14.2 Evaluasi hasil promosi gim	2	
15	EKK3.15 Mempersiapkan perangkat lunak pengembangan standar industri gim	BKK3-15.1 Instalasi piranti lunak lingkungan pengembangan gim	2	MD.1 Dasar pemrograman gim
		BKK3-15.2 Pembuatan proyek gim baru	2	
16	EKK3.16 Menggunakan sintaks dasar bahasa pemrograman dari	BKK3-16.1 Penggunaan tipe data bahasa, operator dan ekspresi	2	MD.1 Dasar pemrograman gim

	perangkat lunak pengembangan gim standar industri	BKK3-16.2 Penggunaan input dan output	2	
		BKK3-16.3 Penggunaan struktur kontrol program	4	
		BKK3-16.4 Penggunaan fungsi	4	
		BKK3-16.5 Pembuatan program pemrosesan array	4	
		BKK3-16.6 Pembuatan class dan objek	2	
		BKK3-16.7 Penerapan konsep pewarisan (<i>inheritence</i>)	4	
17	EKK3.17 Menggunakan fitur-fitur perangkat lunak pengembangan gim standar industri	BKK3-17.1 Pengelolaan asset gim	2	MD.1 Dasar pemrograman gim
		BKK3-17.2 Penggunaan <i>scene</i> dan <i>atau layout</i>	2	
		BKK3-17.3 Penggunaan fitur <i>behavior</i> asset gim	4	
		BKK3-17.4 Penggunaan event	6	
18	EKK3.18 Mempersiapkan perangkat lunak pengolah gambar standar industri	BKK3-18.1 Pemilihan perangkat lunak	2	MD.3 Pembuatan aset gim
		BKK3-18.2 Instalasi perangkat lunak pengolah gambar standar industri	2	
		BKK3-18.3 Membuat file aset gambar baru	2	
19	EKK3.19 Menggunakan alat yang terdapat pada perangkat	BKK3-19.1 Penggunaan alat untuk membuat objek	4	MD.3 Pembuatan aset gim

	lunak pengolah gambar standar industri	BKK3-19.2 Pengunaan alat untuk menyunting gambar	2	
		BKK3-2.3 Penggunaan alat untuk menggabungkan dan menghapus (manipulasi) gambar	4	
20	EKK3.20 Membangun citra diri yang baik di masyarakat	BKK3-20.1 Komunitas gim	2	MD.7 Pengembangan diri
		BKK3-20.2 Pembuatan tulisan di media sosial, blog, atau situs web pribadi.	4	
21	EKK3.21 Menyusun portofolio promosi diri yang baik	BKK3-21.1 Pemyusunan portofolio	2	MD.7 Pengembangan diri
Pengetahuan Yang dikuasai				
22	EKP3.1 Memahami gambaran gim secara umum	BKP3-1.1 Pengenalan gim	2	MD.4 Pengembangan gim
		BKP3-1.2 Sistem rating gim	2	
23	EKP3.2 Memahami tahapan-tahapan dalam membangun sebuah gim (<i>PENGEMBANGAN GIM life cycle</i>)	BKP3-2.2 Tahapan pembangunan gim	2	MD.4 Pengembangan gim
		BKP3-2.2 Pelaku dalam industri gim	2	
24	EKP3.3 Memahami gambaran umum desain gim	BKP3-3.1 Gambaran umum desain gim	2	MD.2 Desain gim
		BKP3-3.2 Dokumen desain gim	2	
25	EKP3.4 Memahami gambaran umum tentang konsep gim	BKP3-4.1 Konsep gim	2	MD.2 Desain gim
		BKP3-4.2 Teknik merumuskan konsep gim	2	

26	EKP3.5 Memahami gambaran umum tentang dunia gim	BKP3-5.1 Definisi dan tujuan desain gim	2	MD.2 Desain gim
		BKP3-5.2 Dimensi dunia gim	2	
27	EKP3.6 Memahami gambaran umum tentang pengembangan karakter	BKP3-6.1 Tujuan desain karakter dan hubungan antara pemain dengan objek gim	2	MD.2 Desain gim
		BKP3-6.2 Teknik Pembuatan penampilan visual objek gim dan pendalaman karakter	2	
		BKP3-6.3 Desain audio untuk gim	2	
28	EKP3.7 Memahami gambaran umum tentang <i>storytelling</i>	BKP3-7.1 Definisi dan jenis-jenis <i>storytelling</i>	2	MD.2 Desain gim
		BKP3-7.2 Mekanisme story telling	2	
29	EKP3.8 Memahami gambaran umum tentang <i>user experience</i>	BKP3-8.1 Gambaran umum <i>user experience</i>	2	MD.2 Desain gim
		BKP3-8.2 Mekanisme gim	2	
30	EKP3.9 Memahami <i>gameplay</i> dalam sebuah gim	BKP3-9.1 Konsep tantangan dalam gim	2	MD.2 Desain gim
		BKP3-9.2 Prosedur penyimpanan gim	2	
31	EKP3.10 Memahami mekanika inti dalam sebuah gim	BKP3-10.1 Mekanika inti dalam sebuah gim.	2	MD.2 Desain gim

		BKP3-10.2 Teknik desain mekanika inti	2	
32	EKP3.11 Memahami teknik keseimbangan dalam gim (<i>game balancing</i>)	BKP3-11.1 Definisi dan tujuan keseimbangan dalam gim	2	MD.2 Desain gim
		BKP3-11.2 Teknik menghindari strategi, menggabungkan unsur kesempatan dan mengelola kesulitan	2	
33	EKP3.12 Memahami gambaran umum tentang perangkat lunak pengembangan gim standar industri	BKP3-12.1 Gambaran umum perangkat lunak pengembangan gim standar industri	2	MD.1 Pemrograman gim
		BKP3-12.2 Arsitektur perangkat lunak pengembangan gim standar industri	2	
34	EKP3.13 Memahami cara mengunduh dan menginstalasi perangkat lunak pengembangan gim	BKP3-13.1 Prosedur mengunduh dan menginstalasi perangkat lunak pengembangan gim	2	MD.1 Pemrograman gim
35	EKP3.14 Memahami cara menggunakan perangkat lunak pengembangan gim standar industri	BKP3-14.1 Pengenalan lingkungan pengembangan gim terintegrasi (IDE)	2	MD.1 Pemrograman gim
36	EKP3.15 Memahami konsep pengujian gim	BKP3-15.1 Konsep pengujian	2	MD.5 Pengujian gim
37	EKP3.16 Memahami teknik pengujian gim	BKP3-16.1 Teknik pengujian	2	MD.5 Pengujian gim

38	EKP3.17 Memahami konsep dasar algoritma	BKP3-17.1 Konsep dasar algoritma	2	MD.1 Dasar Pemrograman gim
39	EKP3.18 Memahami teknik dasar pemrograman dengan baik	BKP3-18.1 Teknik dasar pemrograman	2	
40	EKP3.19 Memahami algoritma pemrosesan array	BKP3-19.1 Algoritma array	2	
41	EKP3.20 Memahami lingkungan perangkat lunak standar industri untuk mengolah gambar	BKP3-20.1 Pengenalan lingkungan perangkat lunak standar industri untuk mengolah gambar	2	MD.3 Pembuatan aset gim
42	EKP3.21 Memahami cara menyiapkan dan mengatur tampilan gambar	BKP3-21.1 Penyiapan dan pengaturan tampilan gambar	2	MD.3 Pembuatan aset gim
43	EKP3.22 Memahami cara menggunakan alat untuk mengolah gambar	BKP3-22.1 Prosedur penggunaan layer	2	MD.3 Pembuatan aset gim
		BKP3-22.2 Prosedur penggunaan alat untuk menyeleksi gambar	2	
		BKP3-22.3 Prosedur penggunaan alat untuk membuat teks	2	
		BKP3-22.4 Prosedur penggunaan alat untuk membuat shapes	2	
		BKP3-22.5 Prosedur penggunaan alat untuk transformasi objek	2	

		BKP3-22.5 Prosedur alat untuk melakukan filter	2	
44	EKP3.23 Memahami aspek legalitas pembuatan gim	BKP3-23.1 Pengetahuan tentang UU perlindungan HKI dan UU ITE	2	MD.6 Monetisasi gim
		BKP3-23.2 Pengetahuan tentang karya/produk yang memiliki hak cipta dan hak paten	2	
45	EKP3.24 Memahami cara mendaftarkan gim yang dihasilkan pada HKI	BKP3-24.1 Prosedur HKI gim	2	
46	EKP3.25 Memahami cara mempublikasikan gim pada jalur distribusi	BKP3-25.1 Prosedur publikasi gim	2	
47	EKP3.26 Memahami konsep monetisasi pada gim	BKP3-26.1 Definisi dan model monetisasi gim	2	
		BKP3-26.2 Jenis iklan dan kebijakan iklan media interaktif (IMA) pada jalur distribusi	2	
48	EKP3.27 Memahami cara melakukan integrasi iklan pada gim	BKP3-27.1 Prosedur integrasi iklan	2	
49	EKP3.28 Memahami tentang konsep diri	BKP3-28.1 Konsep diri	2	MD.7 Pengembangan diri
		BKP3-28.2 Pengenalan potensi diri	2	
50	EKP3.29 Memahami cara membangun citra diri	BKP3-29.1 Pengetahuan cara membangun citra diri yang baik di masyarakat	2	

	yang baik di masyarakat	BKP3-29.2 Pengetahuan cara menyusun portofolio yang baik	2	
Hak Dan Tanggung Jawab				
51	EKH3.1 Bekerjasama dengan orang lain	BKH3-1.1 Teknik membangun kerjasama tim	2	
		BKH3-4.2 Bekerja dalam sebuah tim	2	
52	EKH3.2 Melakukan komunikasi yang baik dengan rekan kerja dan pimpinan	BKH3-2.1 Komunikasi yang baik dengan rekan kerja dan pimpinan	2	MD.2 Desain gim
53	EKH3.3 Bertanggungjawab terhadap hasil karya gim sesuai dengan desain dan standar mutu	BKH3-3.1 Tanggung jawab dalam pengembangan gim	2	MD.4 Produksi gim
		BKH3-3.2 Prosedur standar mutu gim	2	
54	EKH3.4 Bertanggungjawab membimbing rekan kerja yang baru atau peserta magang dengan lingkup, kuantitas dan mutu hasil kerja yang sama.	BKH3-4.1 Prosedur membimbing rekan kerja atau peserta magang	2	MD.6 Pengujian gim
		BKH3-4.1 Pengawasan kuantitas dan mutu hasil kerja	2	
JUMLAH			308	

D. DAFTAR MODUL

BIDANG KETERAMPILAN : PENGEMBANGAN GIM**JENJANG : III KKNI**

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI /JAM
MD-1 Pemrograman gim	BKP3-17.1 Konsep dasar algoritma	2	22/166 x400= 53
	BKP3-18.1 Teknik dasar pemrograman	2	
	BKP3-19.1 Algoritma array	2	
	BKP3-12.1 Gambaran umum perangkat lunak pengembangan gim standar industri	2	
	BKP3-12.2 Arsitektur perangkat lunak pengembangan gim standar industri	2	
	BKP3-13.1 Prosedur mengunduh dan menginstalasi perangkat lunak pengembangan gim	2	
	BKP3-14.1 Pengenalan lingkungan pengembangan gim terintegrasi (IDE)	2	
	BKK3-15.1 Instalasi piranti lunak lingkungan pengembangan gim	2	
	BKK3-15.2 Pembuatan proyek gim baru	2	
	BKK3-16.1 Penggunaan tipe data bahasa, operator dan ekspresi	2	
	BKK3-16.2 Penggunaan input dan output	2	
	BKK3-16.3 Penggunaan struktur kontrol program	4	
	BKK3-16.4 Penggunaan fungsi	4	
	BKK3-16.5		

	Pembuatan program pemrosesan array	4	
	BKK3-16.6 Pembuatan class dan objek	2	
	BKK3-16.7 Penerapan konsep pewarisan (<i>inheritence</i>)	4	
	BKK3-17.1 Pengelolaan asset gim	2	
	BKK3-17.2 Penggunaan <i>scene</i> dan atau layout	2	
	BKK3-17.3 Penggunaan fitur <i>behavior</i> asset gim	4	
	BKK3-17.4 Penggunaan event	6	
	BKH3-1.1 Teknik membangun kerjasama tim	2	
	BKH3-4.2 Bekerja dalam sebuah tim	2	
MD-2 Desain <i>Game</i>	BKP3-3.1 Gambaran umum desain gim	2	
	BKP3-3.2 Dokumen desain gim	2	
	BKP3-4.1 Konsep gim	2	
	BKP3-4.2 Teknik merumuskan konsep gim	2	
	BKP3-5.1 Definisi dan tujuan desain gim	2	
	BKP3-5.2 Dimensi dunia gim	2	
	BKP3-6.1 Tujuan desain karakter dan hubungan antara pemain dengan objek gim	2	
	BKP3-6.2	2	

	Teknik Pembuatan penampilan visual objek gim dan pendalaman karakter		
	BKP3-6.3 Desain audio untuk gim	2	
	BKP3-7.1 Definisi dan jenis-jenis <i>storytelling</i>	2	
	BKP3-7.2 Mekanisme story telling	2	
	BKP3-8.1 Gambaran umum <i>user experience</i>	2	
	BKP3-8.2 Mekanisme gim	2	
	BKP3-9.1 Konsep tantangan dalam gim	2	
	BKP3-9.2 Prosedur penyimpanan gim	2	
	BKP3-10.1 Mekanika inti dalam sebuah gim.	2	
	BKP3-10.2 Teknik desain mekanika inti	2	27/166 x400= 65
	BKP3-11.1 Definisi dan tujuan keseimbangan dalam gim	2	
	BKP3-11.2 Teknik menghindari strategi, menggabungkan unsur kesempatan dan mengelola kesulitan	2	
	BKK3-1.1 Teknik pembuatan konsep gim	6	
	BKK3-2.1 Penulisan Skrip	4	
	BKK3-2.1 Pembuatan <i>storyboard</i>	4	
	BKK3-3.1 Desain objek gim dan lingkungan	4	
	BKK3-3.2 Desain antar muka grafis pengguna (<i>graphical user interface</i>)	6	

	BKK3-3.3 Pemilihan musik dan suara untuk	4	
	BKK3-4.1 Desain mekanika gim	6	
	BKK3-4.2 Desain interaksi antar objek gim	4	
	BKK3-4.2 Desain sistem scoring gim	4	
	BKH3-2.1 Komunikasi yang baik dengan rekan kerja dan pimpinan	2	
MD-3 Pembuatan aset gim	BKP3-20.1 Pengengenan lingkungan perangkat lunak standar industri untuk mengolah gambar	2	47/166 x400= 113
	BKP3-21.1 Penyiapan dan pengaturan tampilan gambar	2	
	BKP3-22.1 Prosedur penggunaan layer	2	
	BKP3-22.2 Prosedur penggunaan alat untuk menyeleksi gambar	2	
	BKP3-22.3 Prosedur penggunaan alat untuk membuat teks	2	
	BKP3-22.4 Prosedur penggunaan alat untuk membuat shapes	2	
	BKP3-22.5 Prosedur penggunaan alat untuk transformasi objek	2	
	BKP3-22.5 Prosedur alat untuk melakukan filter	2	
	BKK3-18.1 Pemilihan perangkat lunak	2	
	BKK3-18.2 Instalasi perangkat lunak pengolah gambar standar industri	2	

	BKK3-18.3 Membuat file aset gambar baru	2	
	BKK3-19.1 Penggunaan alat untuk membuat objek	4	
	BKK3-19.2 Penggunaan alat untuk menyunting gambar	2	
	BKK3-2.3 Penggunaan alat untuk menggabungkan dan menghapus (manipulasi) gambar	4	
	BKK3-5.1 Pemilihan fitur komponen desain	2	
	BKK3-5.2 Pemilihan perangkat lunak pengolah gambar yang digunakan untuk membuat aset grafis	2	
	BKK3-6.1 Pembuatan <i>background</i> dan properti untuk gim	4	
	BKK3-6.2 Pembuatan objek gim	6	
	BKK3-7.1 Evaluasi aset gim	4	
MD-4 Pengembangan gim	BKP3-1.1 Pengenalan gim	2	36/166 x400= 87
	BKP3-1.2 Sistem rating gim	2	
	BKP3-2.2 Tahapan pembangunan gim	2	
	BKP3-2.2 Pelaku dalam industri gim	2	
	BKK3-8.1 Penyusunan spesifikasi kebutuhan	2	
	BKK3-8.2 Desain algoritma	6	
	BKK3-8.3 Format dokumen pembuatan gim	2	

	BKK3-9.1 Pengelolaan bidang kerja <i>gameplay</i>	6	
	BKK3-9.2 Implementasi algoritma mekanika gim	8	
	BKK3-10.1 Pembuatan menu awal gim	4	
	BKK3-10.2 Pembuatan splash Screen	4	
	BKK3-10.3 Pembuatan halaman untuk menampilkan skor	4	
	BKK3-10.4 Pembuatan halaman gim selesai	2	
	BKH3-3.1 Tanggung jawab dalam pengembangan gim	2	
	BKH3-3.2 Prosedur standar mutu gim	2	
MD-5 Pengujian gim	BKP3-15.1 Konsep pengujian	2	36/166 x400= 67
	BKP3-16.1 Teknik pengujian	2	
	BKK3-11.1 Pembuatan paket aplikasi gim	2	
	BKK3-11.2 Pengujian gim	4	
	BKK3-12.1 Pemaparan karya gim	2	
	BKK3-12.2 Evaluasi karya gim	2	
	BKH3-4.1 Prosedur membimbing rekan kerja atau peserta magang	2	
	BKH3-4.1 Pengawasan kuantitas dan mutu hasil kerja	2	
MD-6 Monetisasi gim	BKP3-23.1 Pengetahuan tentang UU perlindungan HKI dan UU ITE	2	

	BKP3-23.2 Pengetahuan tentang karya/produk yang memiliki hak cipta dan hak paten	2	
	BKP3-24.1 Prosedur HKI gim	2	
	BKP3-25.1 Prosedur publikasi gim	2	
	BKP3-26.1 Definisi dan model monetisasi gim	2	
	BKP3-26.2 Jenis iklan dan kebijakan iklan media interaktif (IMA) pada jalur distribusi	2	
	BKP3-27.1 Prosedur integrasi iklan	2	
	BKK3-13.1 Penempatan iklan pada gim	2	
	BKK3-13.2 Pemrograman event iklan	4	
	BKK3-14.1 Perencanaan dan pelaksanaan promosi gim	2	
	BKK3-14.2 Evaluasi hasil promosi gim	2	
MD-7 Pengembangan diri	BKP3-28.1 Konsep diri	2	6/166 x400= 14
	BKP3-28.2 Pengenalan potensi diri	2	
	BKP3-29.1 Pengetahuan cara membangun citra diri yang baik di masyarakat	2	
	BKP3-29.2 Pengetahuan cara menyusun portofolio yang baik	2	
	BKK3-20.1 Komunitas gim	2	
	BKK3-20.2 Pembuatan tulisan di media sosial, blog, atau situs web pribadi.	4	

	BKK3-21.1 Pemyusunan portofolio	2	
	JUMLAH	308	308

E. Rencana Pembelajaran

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang : PENGEMBANGAN GIM
Jenjang : Jenjang III KKNi
Waktu : 58 Jam @60 MENIT
Modul : Dasar Pemrograman Gim (MD-1)
Instruktur :

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
h-1 (2 jam)	BKP3-17.1 Konsep dasar algoritma	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none">- Ketepatan dalam menjelaskan definisi algoritma pemrograman.- Ketepatan dalam menjelaskan kriteria algoritma yang baik- Ketepatan dalam menjelaskan struktur proses dalam algoritma pemrograman- Ketepatan dalam menjelaskan penyajian algoritma dalam bentuk pseudocode.- Ketepatan dalam menjelaskan penyajian algoritma dalam bentuk flowchart.	2/58 * 100%

h-1 (2 jam)	BKP3-18.1 Teknik dasar pemrograman	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan teknik percabangan di dalam algoritma. - Ketepatan dalam menjelaskan teknik perulangan di dalam algoritma. - Ketepatan dalam menjelaskan teknik pemrograman modular di dalam algoritma. 	2/58 * 100%
h-2 (2 jam)	BKP3-19.1 Algoritma array	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan algoritma untuk memanipulasi data pada array. - Ketepatan dalam menjelaskan algoritma untuk mengurutkan data pada array. - Ketepatan dalam menjelaskan algoritma untuk mencari data pada array. 	2/58 * 100%
h-2 (2 jam)	BKP3-12.1 Gambaran umum perangkat lunak pengembangan gim standar industri	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan perkembangan perangkat lunak pengembangan gim standar industri. - Ketepatan dalam menyebutkan jenis-jenis perangkat lunak pengembangan gim standar industri. 	2 /58 * 100%
h-3 (2 jam)	BKP3-12.2 Arsitektur perangkat lunak pengembangan gim standar industri	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan arsitektur perangkat lunak pengembangan gim standar industri. 	2 /58 * 100%

h-3 (2 jam)	BKP3-13.1 Prosedur mengunduh dan menginstalasi perangkat lunak pengembangan gim	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan persyaratan untuk menginstal perangkat lunak pengembangan gim standar industri. - Ketepatan dalam mendemonstrasikan proses mengunduh perangkat lunak pengembangan gim standar industri. - Ketepatan dalam mendemonstrasikan proses instalasi perangkat lunak pengembangan gim standar industri. 	2 /58 * 100%
h-4 (2 jam)	BKP3-14.1 Pengenal lingkungan pengembangan gim terintegrasi (IDE)	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan cara membuka perangkat lunak pengembangan gim standar industri. - Ketepatan dalam menjelaskan komponen yang terdapat di dalam perangkat lunak pengembangan gim standar industri. - Ketepatan dalam menjelaskan cara membuat file proyek baru. - Ketepatan dalam menjelaskan cara membuat script. - Ketepatan dalam menjelaskan cara mengatur editor script yang akan digunakan. 	2 /58 * 100%

			- Ketepatan dalam menjelaskan cara menjalankan script.	
h-4 (2 jam)	BKK3-15.1 Instalasi piranti lunak lingkungan pengembangan gim	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam melakukan instalasi piranti lunak lingkungan pengembangan aplikasi gim sesuai dengan prosedur sehingga dapat digunakan dengan baik.	2 /58 * 100%
h-5 (2 jam)	BKK3-15.2 Pembuatan proyek gim baru	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam mengaktifkan perangkat lunak pengembangan aplikasi gim sesuai prosedur. - Ketepatan dalam membuat file baru, menyimpan, dan membuka file sesuai dengan prosedur.	2 /58 * 100%
h-5 (2 jam)	BKK3-16.1 Penggunaan tipe data bahasa, operator dan ekspresi	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam menggunakan tipe data bahasa, operator dan ekspresi sesuai bahasa pemrograman yang digunakan.	2/58 * 100%
h-6 (2 jam)	BKK3-16.2 Penggunaan input dan output	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam menggunakan sintaks bahasa yang sesuai untuk untuk pemberian nilai (assignment), input/output dan ekspresi sesuai bahasa pemrograman yang digunakan.	2 /58 * 100%
h-7 (4 jam)	BKK3-16.3	Ceramah, demonstrasi,	- Ketepatan dalam menggunakan sintaks bahasa yang sesuai	

	Penggunaan struktur kontrol program	praktik, tanya jawab	untuk pembuatan urutan, seleksi, dan iterasi.	4 /58 * 100%
h-8 (4 jam)	BKK3-16.4 Penggunaan fungsi	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam menggunakan sintaks bahasa yang sesuai untuk untuk membuat fungsi.	4 /58 * 100%
h-9 (4 jam)	BKK3-16.5 Pembuatan program pemrosesan array	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam menggunakan sintaks bahasa yang sesuai untuk untuk pemrosesan array standar.	4 /58 * 100%
h-10 (2 jam)	BKK3-16.6 Pembuatan class dan objek	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam menggunakan sintaks bahasa yang sesuai untuk membuat class dan objek.	2 /58 * 100%
h-10 (4 jam)	BKK3-16.7 Penerapan konsep pewarisan (<i>inheritence</i>)	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam menggunakan sintaks bahasa yang sesuai untuk membuat pewarisan (<i>inheritance</i>).	4 /58 * 100%
h-11 (2 jam)	BKK3-17.1 Pengelolaan asset gim	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam mengelola asset gim pada perangkat lunak pengembangan gim standar industri. -	2/58 * 100%

h-12 (2 jam)	BKK3-17.2 Penggunaan <i>scene</i> dan atau layout	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam menggunakan <i>scene</i> dan atau layout gim pada perangkat lunak pengembangan gim standar industri. -	2 /58 * 100%
h-12 (4 jam)	BKK3-17.3 Penggunaan fitur <i>behavior</i> asset gim	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam menggunakan fitur <i>behavior</i> asset gim pada perangkat lunak pengembangan <i>gim</i> standar industri.	4 /58 * 100%
h-13,h-14 (6 jam)	BKK3-17.4 Penggunaan event	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam penggunaan <i>event</i> pada perangkat lunak pengembangan gim standar industri.	6 /58 * 100%
h-15 (2 jam)	BKH3-1.1 Teknik membangun kerjasama tim	Ceramah, simulasi	- Ketepatan dalam memberikan pendapat dalam kelompok kerja. - Ketepatan dalam menerima pendapat orang lain.	2 /58 * 100%
h-15 (2 jam)	BKH3-4.2 Bekerja dalam sebuah tim	Ceramah, simulasi	- Ketepatan dalam melaksanakan target kerja individu. - Ketepatan dalam melaksanakan target kerja tim.	2 /58 * 100%

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang : PENGEMBANGAN GIM
Jenjang : Jenjang III KKNi
Waktu : 82 Jam @60 menit
Modul : Desain Gim (MD-2)
Instruktur :

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
h-16 (2 jam)	BKP3-3.1 Gambaran umum desain gim	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan definisi desain gim. - Ketepatan dalam menjelaskan tujuan desain gim. - Ketepatan dalam menjelaskan proses desain gim. - Ketepatan dalam menjelaskan peranan dalam tim desain gim. 	2/82*10 0%
h-16 (2 jam)	BKP3-3.2 Dokumen desain gim	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan tujuan dokumen desain gim. - Ketepatan dalam menjelaskan struktur dokumen desain gim. 	2/82*10 0%
h-17 (2 jam)	BKP3-4.1 Konsep gim	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan definisi konsep sebuah gim. - Ketepatan dalam menjelaskan cara memperoleh ide dasar 	2/82*10 0%

			cerita sebagai latar belakang pembuatan sebuah gim.	
h-17 (2 jam)	BKP3-4.2 Teknik merumuskan konsep gim	Ceramah, tanya jawab	- Ketepatan dalam menjelaskan cara merumuskan ide menjadi konsep gim	2/82*10 0%
h-18 (2 jam)	BKP3-5.1 Definisi dan tujuan desain gim	Ceramah, tanya jawab	- Ketepatan dalam menjelaskan dunia gim. - Ketepatan dalam menjelaskan tujuan dunia gim.	2/82*10 0%
h-18 (2 jam)	BKP3-5.2 Dimensi dunia gim	Ceramah, tanya jawab	- Ketepatan dalam menjelaskan dimensi dari dunia gim.	2/82*10 0%
h-19 (2 jam)	BKP3-6.1 Tujuan desain karakter dan hubungan antara pemain dengan objek gim	Ceramah, tanya jawab	- Ketepatan dalam menjelaskan tujuan desain karakter. - Ketepatan dalam menjelaskan hubungan antara pemain dengan objek gim. - Ketepatan dalam menjelaskan pendalaman karakter dalam gim. -	2/82*10 0%
h-19 (2 jam)	BKP3-6.2 Teknik Pembuatan penampilan visual objek	Ceramah, tanya jawab	- Ketepatan dalam menjelaskan cara membuat penampilan visual objek gim.	2/82*10 0%

	gim dan pendalaman karakter			
h-20 (2 jam)	BKP3-6.3 Desain audio untuk gim	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan desain audio untuk gim. 	2/82*100%
h-20 (2 jam)	BKP3-7.1 Definisi dan jenis-jenis <i>storytelling</i>	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan <i>storytelling</i>. - Ketepatan dalam menjelaskan jenis-jenis <i>storytelling</i>. 	2/82*100%
h-21 (2 jam)	BKP3-7.2 Mekanisme <i>storytelling</i>	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan <i>linier stories</i>. - Ketepatan dalam menjelaskan non <i>linier stories</i>. - Ketepatan dalam menjelaskan mekanisme untuk memajukan plot. 	2/82*100%
h-21 (2 jam)	BKP3-8.1 Gambaran umum <i>user experience</i>	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan antarmuka pengguna. - Ketepatan dalam menjelaskan desain antarmuka pengguna <i>player-centric</i>. - Ketepatan dalam menjelaskan proses desain. 	2/82*100%

			<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan model kamera. - Ketepatan dalam menjelaskan elemen visual dalam gim. - Ketepatan dalam menjelaskan perangkat input untuk gim. 	
h-22 (2 jam)	BKP3-8.2 Mekanisme gim	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan mekanisme navigasi. 	2/82*10 0%
h-22 (2 jam)	BKP3-9.1 Konsep tantangan dalam gim	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan hirarki tantangan dalam gim. - Ketepatan dalam menjelaskan tantangan yang umum digunakan dalam gim. - Ketepatan dalam menjelaskan tindakan dalam gim. 	2/82*10 0%
h-23 (2 jam)	BKP3-9.2 Prosedur penyimpanan gim	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan penyimpanan gim. 	2/82*10 0%
h-23 (2 jam)	BKP3-10.1 Mekanika inti dalam sebuah gim.	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan mekanika inti dalam sebuah gim. - Ketepatan dalam menjelaskan mekanika inti 	2/82*10 0%

			dan <i>gameplay</i> dalam sebuah gim.	
h-24 (2 jam)	BKP3-10.2 Teknik desain mekanika inti	Ceramah, tanya jawab	- Ketepatan dalam menjelaskan desain mekanika inti.	2/82*10 0%
h-24 (2 jam)	BKP3-11.1 Definisi dan tujuan keseimbangan dalam gim	Ceramah, tanya jawab	- Ketepatan dalam menjelaskan keseimbangan dalam gim. - Ketepatan dalam menjelaskan tujuan melakukan keseimbangan dalam gim.	2/82*10 0%
h-25 (2 jam)	BKP3-11.2 Teknik menghindari strategi, menggabungkan unsur kesempatan dan mengelola kesulitan	Ceramah, tanya jawab	- Ketepatan dalam menjelaskan cara menghindari strategi yang dominan di dalam gim. - Ketepatan dalam menggabungkan unsur kesempatan di dalam gim. - Ketepatan dalam menjelaskan cara mengelola kesulitan. - Ketepatan dalam menjelaskan teknik keseimbangan dalam gim (<i>game balancing</i>).	2/82*10 0%
	BKK3-1.1	Ceramah, demonstrasi,	- Ketepatan dalam mengidentifikasi kebutuhan pengembangan gim sesuai	

h-25 h-26 (6 jam)	Teknik pembuatan konsep gim	praktik, tanya jawab	dengan keinginan pemberi kerja. - Membuat konsep gim secara garis besar berkaitan dengan keinginan pemberi kerja.	6/82*10 0%
h-27 (4 jam)	BKK3-2.1 Penulisan Skrip	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam menulis alur cerita untuk pengembangan gim interaktif.	4/82*10 0%
h-28 (4 jam)	BKK3-2.1 Pembuatan <i>storyboard</i>	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam membuat <i>storyboard</i> untuk gim.	4/82*10 0%
h-29 (4 jam)	BKK3-3.1 Desain objek gim dan lingkungan	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan membuat desain objek gim dan lingkungan yang sesuai dengan konsep gim.	4/82*10 0%
h-30 h-31 (6 jam)	BKK3-3.2 Desain antar muka grafis pengguna (<i>graphical user interface</i>)	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan membuat desain antar muka grafis pengguna (<i>graphical user interface</i>) sesuai dengan konsep gim.	6/82*10 0%
	BKK3-3.3	Ceramah, demonstrasi,	- Ketepatan dalam mengidentifikasi suara dan	

h-31 h-32 (4 jam)	Pemilihan musik dan suara untuk	praktik, tanya jawab	musik untuk gim sesuai dengan konsep gim.	4/82*10 0%
h-32 h-33 (6 jam)	BKK3-4.1 Desain mekanika gim	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam merancang mekanik yang terdapat di dalam gim.	6/82*10 0%
h-34 (4 jam)	BKK3-4.2 Desain interaksi antar objek gim	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam merancang interaksi antar objek gim sesuai dengan alur cerita gim.	4/82*10 0%
h-35 (4 jam)	BKK3-4.2 Desain sistem scoring gim	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam merancang sistem scoring sesuai dengan alur cerita gim.	4/82*10 0%
h-36 (2 jam)	BKH3-2.1 Komunikasi yang baik dengan rekan kerja dan pimpinan	Ceramah, simulasi	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam mengidentifikasi karakteristik rekan kerja dan pimpinan. - Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dari rekan kerja atau pimpinan. - Ketepatan dalam menerima informasi dari orang yang tepat. 	2/82*10 0%

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang : PENGEMBANGAN GIM
Jenjang : Jenjang III KKNi
Waktu : 52Jam @60 menit
Modul : Pembuatan Aset Gim (MD-3)
Instruktur :

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
h-36 (2 jam)	BKP3-20.1 Pengenalan lingkungan perangkat lunak standar industri untuk mengolah gambar	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan tentang perangkat lunak untuk mengolah gambar. - Ketepatan dalam menjelaskan cara melakukan instalasi perangkat lunak standar industri untuk mengolah gambar. - Ketepatan dalam menjelaskan komponen yang terdapat di dalam perangkat 	2/52*10 0%

			lunak standar industri untuk mengolah gambar.	
h-37 (2 jam)	BKP3-21.1 Penyiapan dan pengaturan tampilan gambar	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan cara membuat lembar kerja baru. - Ketepatan dalam menjelaskan mengatur tampilan layar. 	2/52*10 0%
h-37 (2 jam)	BKP3-22.1 Prosedur penggunaan layer	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan cara menggunakan layer. 	2/52*10 0%
h-38 (2 jam)	BKP3-22.2 Prosedur penggunaan alat untuk menyeleksi gambar	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan cara menggunakan alat untuk menyeleksi gambar. - Ketepatan dalam menjelaskan cara menggunakan alat untuk menggambar. 	2/52*10 0%
h-38 (2 jam)	BKP3-22.3 Prosedur penggunaan alat untuk membuat teks	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan cara menggunakan alat untuk membuat teks. 	2/52*10 0%
h-39 (2 jam)	BKP3-22.4 Prosedur penggunaan alat untuk membuat shapes	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan cara menggunakan alat untuk membuat shapes. 	2/52*10 0%

h-39 (2 jam)	BKP3-22.5 Prosedur penggunaan alat untuk transformasi objek	Ceramah, tanya jawab	- Ketepatan dalam menjelaskan cara menggunakan alat untuk transformasi objek.	2/52*10 0%
h-40 (2 jam)	BKP3-22.5 Prosedur alat untuk melakukan filter	Ceramah, tanya jawab	- Ketepatan dalam menjelaskan cara menggunakan alat untuk melakukan filter.	2/52*10 0%
h-40 (2 jam)	BKK3-18.1 Pemilihan perangkat lunak	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam memilih perangkat lunak pengolah gambar standar industri. -	2/52*10 0%
h-41 (2 jam)	BKK3-18.2 Instalasi perangkat lunak pengolah gambar standar industri	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Melakukan instalasi perangkat lunak pengolah gambar sesuai dengan prosedur.	2/52*10 0%
h-41 (2 jam)	BKK3-18.3 Membuat file aset gambar baru	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan membuat file baru, menyimpan, dan membuka file sesuai dengan prosedur.	2/52*10 0%
h-42 (4 jam)	BKK3-19.1 Penggunaan alat untuk membuat objek	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam membuat objek dengan alat yang ada dalam perangkat lunak pengolah gambar.	4/52*10 0%

h-43 (2 jam)	BKK3-19.2 Penggunaan alat untuk menyunting gambar	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam melakukan penyuntingan gambar dengan alat yang ada dalam perangkat lunak pengolah gambar.	2/52*10 0%
h-43 h-44 (4 jam)	BKK3-2.3 Penggunaan alat untuk menggabungkan dan menghapus (manipulasi) gambar	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam melakukan Penggabungan dan penghapusan (manipulasi) gambar dengan alat yang ada dalam perangkat lunak pengolah gambar.	4/52*10 0%
h-44 (2 jam)	BKK3-5.1 Pemilihan fitur komponen desain	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam mengidentifikasi fitur aset gim sesuai dengan desain.	2/52*10 0%
h-45 (2 jam)	BKK3-5.2 Pemilihan perangkat lunak pengolah gambar yang digunakan untuk membuat aset grafis	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan mengidentifikasi perangkat lunak pengolah gambar yang digunakan untuk membuat aset grafis sesuai dengan desain	2/52*10 0%
h-45 h-46 (4 jam)	BKK3-6.1 Pembuatan <i>background</i> dan properti untuk gim	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam membuat <i>background</i> dan properti sesuai dengan desain gim.	4/52*10 0%

h-46 h-47 (6 jam)	BKK3-6.2 Pembuatan objek gim	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam membuat objek sesuai dengan desain gim.	6/52*10 0%
h-48 (4 jam)	BKK3-7.1 Evaluasi aset gim	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam mendemostrasikan hasil pembuatan aset grafis sesuai dengan desain. - Ketepatan dalam melakukan peninjauan berdasarkan umpan balik. 	4/52*10 0%

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang : PENGEMBANGAN GIM
Jenjang : Jenjang III KKN
Waktu : 50 Jam @60 menit
Modul : Pengembangan Gim (MD-4)
Instruktur :

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
h-49 (2 jam)	BKP3-1.1 Pengenalan gim	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan sejarah perkembangan gim. - Ketepatan dalam menjelaskan jenis-jenis gim. - Ketepatan dalam menjelaskan elemen formal dan dramatis dalam sebuah gim. 	2/50*10 0%

h-49 (2 jam)	BKP3-1.2 Sistem rating gim	Ceramah, tanya jawab	- Ketepatan dalam menjelaskan sistem rating gim.	2/50*10 0%
h-50 (2 jam)	BKP3-2.2 Tahapan pembangunan gim	Ceramah, tanya jawab	- Ketepatan dalam menjelaskan tahapan-tahapan dalam membangun sebuah gim.	2/50*10 0%
h-50 (2 jam)	BKP3-2.2 Pelaku dalam industri gim	Ceramah, tanya jawab	- Ketepatan dalam menjelaskan pelaku di dalam industri gim. - Ketepatan dalam menjelaskan personil yang terlibat di dalam pengembangan gim.	2/50*10 0%
h-51 (2 jam)	BKK3-8.1 Penyusunan spesifikasi kebutuhan	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam mengidentifikasi elemen gim yang dibutuhkan sesuai dengan dokumen desain gim.	2/50*10 0%
h-51 h-52 (6 jam)	BKK3-8.2 Desain algoritma	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam mengidentifikasi algoritma yang dibutuhkan sesuai dengan dokumen desain gim.	6/50*10 0%
h-53 (2 jam)	BKK3-8.3 Format dokumen pembuatan gim	Ceramah, demonstrasi,	- Ketepatan dalam mengisi dokumen pembuatan gim	2/50*10 0%

		praktik, tanya jawab	dengan baik sesuai standar dokumen pembuatan gim.	
h-53 h-54 (6 jam)	BKK3-9.1 Pengelolaan bidang kerja <i>gameplay</i>	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam mengelola <i>scene</i> dan/atau <i>frame</i> sesuai dengan dokumen desain gim. - Ketepatan dalam merangkai asset menjadi tampilan gim yang menarik. - Ketepatan dalam mengatur '<i>behavior</i>' asset gim sesuai dengan dokumen desain gim. 	6/50*10 0%
h-h55 h-56 (8 jam)	BKK3-9.2 Implementasi algoritma mekanika gim	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam memberikan deteksi input pemain gim sesuai dengan desain gim. - Ketepatan dalam mengimplementasikan algoritma program untuk menyelesaikan mekanik gim sesuai dengan desain gim. - Ketepatan dalam menambahkan sistem skoring pada layout sesuai dengan desain gim. - Ketepatan dalam menambahkan algoritma sistem skoring pada gim yang dibuat. 	8/50*10 0%

h-57 (4 jam)	BKK3-10.1 Pembuatan menu awal gim	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam membuat menu awal gim sesuai desain gim.	4/50*10 0%
h-58 (4 jam)	BKK3-10.2 Pembuatan splash Screen	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam menempatkan <i>splash screen</i> sesuai desain gim.	4/50*10 0%
h-59 (4 jam)	BKK3-10.3 Pembuatan halaman untuk menampilkan skor	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam membuat layout halaman untuk menampilkan skor sesuai desain gim.	4/50*10 0%
h-60 (2 jam)	BKK3-10.4 Pembuatan halaman gim selesai	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam membuat layout halaman gim selesai atau <i>game over</i> sesuai desain gim.	2/50*10 0%
h-60 (2 jam)	BKH3-3.1 Tanggung jawab dalam pengembangan gim	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam menyelesaikan hasil karya gim sesuai dengan target waktu yang telah ditetapkan.	2/50*10 0%
h-61 (2 jam)	BKH3-3.2 Prosedur standar mutu gim	Ceramah, demonstrasi,	- Ketepatan dalam menghasilkan karya gim sesuai dengan standar mutu.	2/50*10 0%

		praktik, tanya jawab		
--	--	----------------------	--	--

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang : PENGEMBANGAN GIM

Jenjang : Jenjang III KKNi

Waktu : 18 Jam @60 menit

Modul : Pengujian Gim (MD-5)

Instruktur :

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
h-61 (2 jam)	BKP3-15.1 Konsep pengujian	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan kualitas dari sebuah gim. - Ketepatan menjelaskan definisi pengujian gim. 	2/18*10 0%

			- Ketepatan dalam menjelaskan tujuan pengujian gim.	
h-62 (2 jam)	BKP3-16.1 Teknik pengujian	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menyebutkan teknik pengujian pengujian gim. - Ketepatan dalam menjelaskan proses pengujian sesuai dengan jenis pengujian. 	2/18*10 0%
h-62 (2 jam)	BKK3-11.1 Pembuatan paket aplikasi gim	Demonstrasi, praktik	- Ketepatan dalam membuat paket aplikasi gim sesuai dengan platform yang dituju;	2/18*10 0%
h-63 (4 jam)	BKK3-11.2 Pengujian gim	Demonstrasi, praktik	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjalankan program sesuai dengan prosedur pengujian; - Ketepatan memperbaiki kesalahan sesuai dengan hasil pengujian. 	4/18*10 0%
h-64 (2 jam)	BKK3-12.1 Pemaparan karya gim	Demonstrasi, praktik	- Ketepatan dalam memaparkan hasil pekerjaan bersama perancang gim atau pemberi kerja.	2/18*10 0%

h-64 (2 jam)	BKK3-12.2 Evaluasi karya gim	Demonstrasi, praktik	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam mengevaluasi hasil pekerjaan bersama perancang gim atau pemberi kerja. 	2/18*10 0%
h-65 (2 jam)	BKH3-4.1 Prosedur membimbing rekan kerja atau peserta magang	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan deskripsi tugas harus diselesaikan sesuai desain; - Ketepatan dalam mengendalikan target pekerjaan sesuai dengan perencanaan. 	2/18*10 0%
h-65 (2 jam)	BKH3-4.1 Pengawasan kuantitas dan mutu hasil kerja	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam melakukan monitoring proses sesuai dengan standar pengembangan gim; - Ketepatan dalam memberikan umpan balik terhadap mutu pekerjaan rekan kerja yang baru atau peserta magang sesuai dengan desain gim. 	2/18*10 0%

RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

Bidang : PENGEMBANGAN GIM
Jenjang : Jenjang III KKNi
Waktu : 24 Jam @60 menit
Modul : Monetisasi dan Promosi Gim (MD-6)
Instruktur :

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
h-66 (2 jam)	BKP3-23.1	Ceramah, tanya jawab	- Ketepatan dalam menjelaskan jenis-jenis HKI.	

	Pengetahuan tentang UU perlindungan HKI dan UU ITE		<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan isi menjelaskan peraturan (undang-undang) yang berlaku untuk perlindungan HAKI. - Ketepatan menjelaskan isi UU ITE. - Ketepatan mengidentifikasi perbuatan yang dilarang dalam UU ITE dan sanksinya. 	2/24 *100%
h-66 (2 jam)	BKP3-23.2 Pengetahuan tentang karya/produk yang memiliki hak cipta dan hak paten	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan menjelaskan jenis-jenis dan ciri-ciri karya/produk yang memiliki hak cipta dan hak paten. 	2/24 *100%
h-67 (2 jam)	BKP3-24.1 Prosedur HKI gim	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan persyaratan pengajuan HKI gim yang dihasilkan. - Ketepatan dalam menjelaskan cara mendaftarkan gim yang dihasilkan pada HKI. 	2/24 *100%
h-67 (2 jam)	BKP3-25.1 Prosedur publikasi gim	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan kebutuhan untuk merilis gim. 	2/24 *100%

			<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan cara membuat paket aplikasi gim yang siap rilis. - Ketepatan dalam menjelaskan cara membuat akun di jalur distribusi. - Ketepatan dalam menjelaskan cara mempublikasikan gim pada jalur distribusi. - Ketepatan dalam menjelaskan cara mengupdate gim di jalur distribusi. 	
h-68 (2 jam)	BKP3-26.1 Definisi dan model monetisasi gim	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan definisi monetisasi pada gim. - Ketepatan dalam menjelaskan jenis model monetisasi pada gim. 	2/24 *100%
h-68 (2 jam)	BKP3-26.2 Jenis iklan dan kebijakan iklan media interaktif (IMA) pada jalur distribusi	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan jenis-jenis iklan yang dapat diintegrasikan pada gim. - Ketepatan dalam menjelaskan kebijakan iklan 	2/24 *100%

			media interaktif (IMA) pada jalur distribusi.	
h-69 (2 jam)	BKP3-27.1 Prosedur integrasi iklan	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan cara menempatkan iklan pada <i>layout</i> gim. - Ketepatan dalam menjelaskan algoritma program <i>event</i> pada gim yang dibuat. 	2/24 *100%
h-69 (2 jam)	BKK3-13.1 Penempatan iklan pada gim	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menempatkan iklan pada <i>layout</i> gim. 	2/24 *100%
h-70 (4 jam)	BKK3-13.2 Pemrograman event iklan	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam pemakaian algoritma program <i>event</i> pada gim yang dibuat. 	4/24 *100%
h-71 (2 jam)	BKK3-14.1 Perencanaan dan pelaksanaan promosi gim	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam membuat perencanaan untuk mempromosikan gim. - Ketepatan dalam melakukan promosi gim sesuai dengan perencanaan. 	2/24 *100%

h-71 (2 jam)	BKK3-14.2 Evaluasi hasil promosi gim	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam melakukan evaluasi kegiatan promosi gim berdasarkan umpan balik.	2/24 *100%
--------------	--	---	--	---------------

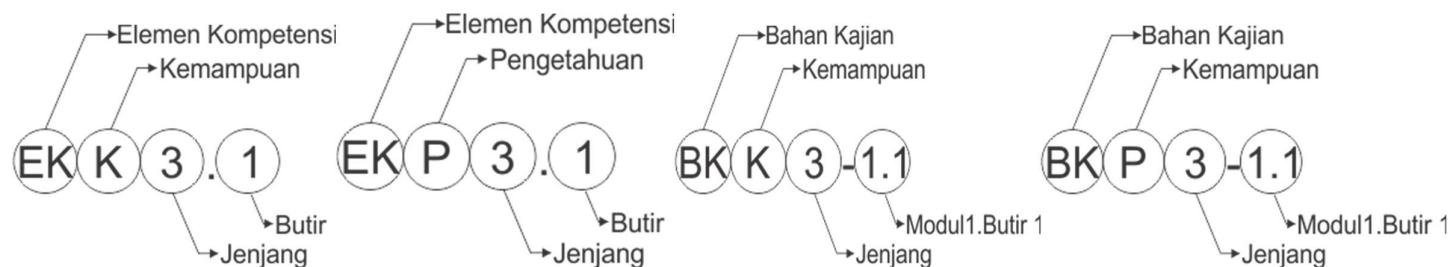
Bidang : PENGEMBANGAN GIM
Jenjang : Jenjang III KKNi
Waktu : 16 Jam @60 menit
Modul : Pengembangan Diri (MD-7)
Instruktur :

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
h-72 (2 jam)	BKP3-28.1 Konsep diri	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan definisi konsep diri. - Ketepatan dalam menjelaskan faktor-faktor 	2/16*10 0%

			<p>yang mempengaruhi perkembangan konsep diri.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan dimensi konsep diri. - Ketepatan dalam menjelaskan peranan konsep diri. 	
h-72 (2 jam)	BKP3-28.2 Pengenalan potensi diri	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan ciri-ciri tingkah laku individu yang memiliki konsep diri positif. - Ketepatan dalam menjelaskan ciri-ciri tingkah laku individu yang memiliki konsep diri negatif. 	2/16*10 0%
h-73 (2 jam)	BKP3-29.1 Pengetahuan cara membangun citra diri yang baik di masyarakat	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan cara membangun citra diri yang baik di masyarakat. 	2/16*10 0%
h-73 (2 jam)	BKP3-29.2 Pengetahuan cara menyusun portofolio yang baik	Ceramah, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjelaskan cara menyusun portofolio yang baik. 	2/16*10 0%
h-74 (2 jam)	BKK3-20.1 Komunitas gim	Ceramah, demonstrasi,	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam menjalin hubungan baik dengan 	

		praktik, tanya jawab	berbagai komunitas dan media gim di Indonesia.	2/16*10 0%
h-74 h-75 (4 jam)	BKK3-20.2 Pembuatan tulisan di media sosial, blog, atau situs web pribadi.	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam membuat tulisan di media sosial, blog, atau situs web pribadi.	4/16*10 0%
h-75 (2 jam)	BKK3-21.1 Pemyusunan portofolio	Ceramah, demonstrasi, praktik, tanya jawab	- Ketepatan dalam menyiapkan informasi yang akan ditampilkan pada portofolio. - Ketepatan dalam menyusun portofolio yang baik.	2/16*10 0%

Petunjuk Pengkodean:



I. PENUTUP

Alhamdulillah kami tim penyusunan kurikulum kursus dan pelatihan berbasis KKNI telah menyelesaikan serangkaian proses untuk memajukan dunia kerja dengan pelatihan yang berkualitas dan sesuai kebutuhan. Penyusunan kurikulum didasarkan pada aspek capaian pembelajaran dimana peserta kursus dan pelatihan diharapkan menguasai satu persatu kompetensi yang sudah disusun.

Tim penyusun banyak berharap dari para narasumber maupun instruktur yang menggunakan kurikulum ini dapat memberikan kritik dan saran yang membangun kepada penyusun demi sempurnanya kurikulum ini. Semoga dengan tersusunnya kurikulum ini dapat memberikan sumbangsih di dunia kerja dan memajukan kursus dan pelatihan di Indonesia.