

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Industri *game* di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan data dari salah satu perusahaan konsultan industri *game* Newzoo, kawasan Asia-Pasifik menyumbang lebih dari 50 persen pemain *game* di dunia pada tahun 2023 [1]. Indonesia sendiri merupakan pasar terbesar *game* di Asia Tenggara dengan pendapatan mendekati Rp 40 triliun pada tahun 2022 [2]. Namun, *game* yang dimainkan oleh masyarakat Indonesia masih didominasi dibuat oleh studio mancanegara. Persentase *game* lokal yang dimainkan di pasar Indonesia hanya mencapai 0.8 hingga 1 persen [3], sehingga menimbulkan disparitas pendapatan pada sektor ekonomi kreatif. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas *game* lokal di Indonesia dengan mendukung dan memberikan bantuan kepada perusahaan atau studio *game* agar dapat dijangkau dan dimainkan oleh lebih banyak orang.

Indonesia memiliki jumlah pengembang *game* terbanyak di Asia Tenggara dengan persentase jumlah produksi *game* sebesar 35 persen [4]. Pengembang *game* tersebut bervariasi dari studio kecil hingga perusahaan multinasional yang terus berdiri dan berkembang dengan cepat. Salah satu perusahaan pengembang *game* yang baru saja berdiri adalah PT Gim Cap Beruang atau dengan nama studio KUMAGEMA. Fokus dari KUMAGEMA adalah mengumpulkan para pekerja lepas untuk bergabung ke dalam suatu proyek pengembangan *game* agar dapat meningkatkan keterampilan dan menambah portofolio. Setelah sukses mengembangkan dan merilis *game* pertama pada Google Play Store dan masuk nominasi 10 besar pada kompetisi Gameseed tahun 2023 [5], KUMAGEMA langsung beranjak untuk membuat *game* selanjutnya dengan konsep dan target pasar yang lebih luas.

Berdasarkan hasil riset pasar *game* Indonesia yang telah dilakukan oleh KUMAGEMA, ditemukan bahwa orang Indonesia lebih menyukai *game* dengan genre *role-playing game*. *Role-playing game* (RPG) merupakan genre *video game* dimana pemain memainkan peran karakter di dalam *game* dan mengikuti jalan cerita yang sudah ditentukan. Seluruh pilihan yang dibuat oleh pemain akan menentukan hasil akhir dari *game* dengan tantangan dan tujuannya masing-masing

[6]. Informasi tersebut sejalan dengan hasil survei yang dipublikasikan oleh Hanadian Nuryahati-Wolff pada tahun 2022 yang menunjukkan popularitas genre *game* online yang dimainkan orang Indonesia dan sebanyak 28 persen responden memilih genre RPG [7]. Meskipun orang Indonesia lebih banyak memainkan *game* pada perangkat genggam atau *mobile* dengan evaluasi pasar sebesar \$1.53 miliar pada tahun 2021 [8], *game* yang akan dikembangkan oleh KUMAGEMA berfokus pada platform *personal computer* (PC) untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih premium dan berkualitas.

Dalam mengembangkan *game* untuk suatu target pasar, diperlukan konsep dan nilai jual yang kuat untuk menonjol di tengah persaingan. KUMAGEMA menemukan bahwa masih terdapat kesenjangan di dalam pasar untuk *game* strategi yang memiliki narasi dan cerita yang kuat untuk membuat pemain lebih berinvestasi dan berinteraksi dengan dunia dan karakter *game*. Berangkat dari konsep tersebut, *game* yang akan dikembangkan KUMAGEMA menggabungkan aspek RPG dan simulasi bisnis sebagai elemen strategi yang disajikan kepada pemain. *Game* simulasi bisnis memungkinkan pemain untuk mengelola suatu perusahaan atau bisnis di lingkungan yang bebas risiko sehingga dapat lebih mengeksplorasi berbagai macam strategi tanpa batasan modal [9]. Untuk membuat konsep tersebut ke dalam bentuk *game* yang akan dikembangkan, KUMAGEMA memerlukan sejumlah *programmer* untuk membuat sistem yang terukur, fleksibel, dan dapat dikembangkan dalam jangka panjang agar dapat menambahkan fitur dan mekanik yang bisa disesuaikan dengan permintaan atau kecenderungan pasar.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan kerja magang sebagai *Game Programmer* di KUMAGEMA memiliki maksud untuk menjalankan kewajiban magang track 1 Kampus Merdeka yang diselenggarakan oleh pihak kampus dan mengaplikasikan ilmu dan teori yang telah dipelajari selama masa perkuliahan. Kegiatan kerja magang juga bermaksud untuk mendapatkan pengalaman di dalam industri *game* yang sedang berkembang dengan pesat di Indonesia.

Sementara tujuan dari kegiatan kerja magang yang dilakukan di KUMAGEMA adalah mengembangkan *game* PC dengan genre RPG dan simulasi bisnis yang dilakukan dengan membuat mekanik atau sistem *game* berdasarkan *game design* serta melakukan pengujian *game* secara berkala.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan kerja magang di KUMAGEMA dilakukan selama 5 bulan yang dimulai dari tanggal 1 Maret 2024 sampai dengan 1 Agustus 2024. Kerja magang dilakukan secara daring atau *Work From Home* (WFH) dengan kebebasan untuk menentukan jadwal kerja sendiri selama memenuhi kuota kerja minimal 160 jam per bulan atau 40 jam per minggu. Prosedur pelaksanaan kerja magang di KUMAGEMA dilakukan sebagai berikut:

1. Melakukan laporan harian dengan memasukkan informasi tugas yang sudah dikerjakan dan durasi jam kerja menggunakan aplikasi Google Docs.
2. Membuat *to-do list* mengenai tugas-tugas yang akan dikerjakan dan yang sudah selesai dikerjakan menggunakan aplikasi Notion.
3. Melakukan komunikasi dan rapat secara daring menggunakan aplikasi Discord.
4. Membuat diagram tingkat tinggi untuk setiap sistem yang akan dikembangkan sebelum diterapkan ke dalam kode menggunakan aplikasi Miro.
5. Melakukan *update file* pekerjaan menggunakan *repository* GitHub dan membuat *branch* baru untuk setiap pengembangan dan pengujian suatu sistem *game*.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA