

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor industri gim merupakan salah satu sektor yang mengalami perkembangan pesat dalam industri kreatif di era *modern*. Berdasarkan data dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2023), sektor-sektor kreatif yang mengalami pertumbuhan antara lain adalah film, musik, seni/arsitektur, dan gim. IGDX (*Indonesian Game Developer Exchange*) merupakan program dari Kemenkominfo, Kemenparekraf, serta AGI (Asosiasi Gim Indonesia) yang bertujuan untuk mendukung perkembangan industri gim di Indonesia.

Dalam kurikulum jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa wajib mengikuti magang dengan minimal waktu 640 jam kerja dan 207 jam waktu bimbingan akademik. IGDX *Bootcamp* merupakan salah satu pilihan dari program magang yaitu program magang wirausaha. IGDX *Bootcamp* menawarkan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman kerja dalam bidang *game development* dengan memasang peserta *bootcamp* menjadi dalam 50 tim dengan mentor yang sudah *professional* bekerja di industri untuk membuat suatu demo gim, lengkap dengan video *trailer* dan *pitch deck*. Dari 50 tim yang terdaftar, 3 tim dengan hasil karya terbaik menurut para juri akan dipilih untuk diterbangkan ke Bali agar dapat mengikuti konferensi IGDX yang terdiri dari *developer* gim Indonesia serta tokoh-tokoh ternama *developer* gim internasional sebagai tempat menunjukkan karyanya serta melakukan *networking*.

Dalam *game development*, *2D Artist* memiliki peran sebagai pembuat seluruh *asset* visual yang berhubungan dengan 2D, seperti *concept art*, *key art*, *promotional art*, *2D asset*, animasi 2D, bahkan membantu melakukan *material texturing* untuk keperluan 3D. Penulis tertarik untuk mengikuti kegiatan IGDX *Bootcamp* untuk mengasah kemampuan penulis sebagai *2D Artist* dan mendapatkan pengalaman bekerja dalam sebuah tim *game development* dengan divisi-divisi yang berbeda.

1.2 Tujuan Magang

Tujuan penulis dalam mengikuti program magang antara lain adalah sebagai berikut:

1. Keperluan memperoleh gelar sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara sebagai salah satu syarat kelulusan
2. Menambahkan pengalaman langsung bekerja di pengembangan sebuah *gim* untuk mengembangkan kemampuan sebagai *2D artist* dan menambah pengalaman bekerjasama dengan divisi lain diluar divisi kreatif.
3. Memperluas koneksi atau *networking* dalam industri *gim*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

IGDX Bootcamp berlangsung selama 4 bulan, dimana 1 bulan merupakan bulan matrikulasi, dan 3 bulan sisanya merupakan bulan inkubasi.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

IGDX Bootcamp berlangsung dari tanggal 3 Juni 2024 hingga tanggal 27 September 2024 selama kurang lebih 4 bulan. Namun, ada pula *technical meeting* yang dilakukan pada tanggal 30 Mei 2024 sebelum *bootcamp* dimulai, dan *pitching* pada tanggal 3 Oktober 2024 setelah *deliverables bootcamp* selesai. Dalam periode 1 bulan pertama di *IGDX Bootcamp*, terdapat masa matrikulasi yang merupakan masa pengembangan *skill* sebelum proses *development gim*. Dalam masa matrikulasi, terdapat kelas yang diadakan setiap hari senin, rabu, jumat yang wajib dihadiri peserta. Kelas pertama berlangsung dari pukul 08.30 hingga 10.55, selama kurang lebih 3 setengah jam. Kelas-kelas yang berlangsung setelahnya berlangsung dari pukul 08.30 hingga 12.25. Seluruh kelas atau sesi mentoring *IGDX Bootcamp* dilakukan secara *online* melalui media Zoom. Setelah masa matrikulasi berakhir, *IGDX Bootcamp* menyediakan waktu 3 bulan sebagai masa inkubasi yang merupakan mulainya waktu pengembangan *gim*. Dalam pelaksanaan masa inkubasi ini, terdapat sesi mentoring yang dilakukan dari hari senin sampai sabtu.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Dalam periode matrikulasi dan inkubasi, setiap tim dalam *IGDX Bootcamp* diwajibkan untuk mengikuti kelas yang didampingi oleh mentor khusus. Periode matrikulasi merupakan periode satu bulan pertama dari kegiatan *IGDX Bootcamp* yang diisi dengan kelas kursus setiap hari senin, rabu, jumat di tiap minggunya. Setiap sesi kelas berakhir, para peserta dibekali dengan tugas yang harus dikumpulkan sebelum pertemuan selanjutnya. Matrikulasi bertujuan sebagai waktu dimana para peserta *bootcamp* dibekali dengan tugas-tugas yang akan melatih *skill* dari *role* yang telah diambil oleh para anggota. Setelah *technical meeting* pada tanggal 3 Juni 2024 diadakan, setiap tim diminta untuk memilih *role* tambahan selain *role* awal (*2D artist*, *3D artist*, dan *programmer*) yaitu diantara *game design*, *project manager*, serta *game business*. Pemilihan *role* tambahan ini bertujuan untuk mendukung proses pengerjaan *development game* dan *deliverables* untuk akhir *bootcamp*.

Dalam matrikulasi terdapat 12 sesi kelas kursus yang diadakan dalam 4 minggu. Kelas matrikulasi pertama merupakan kelas khusus yang mengajarkan materi tentang *role* tambahan yang dipilih. Setiap kelas terdapat mentor yang mengajarkan dan memberi tugas yang berhubungan dengan *role*. Untuk *game design*, materi pertama yang dipelajari seputar pembuatan *game design document* (GDD), dan tugas pertama yang diberikan adalah perancangan *game design document* untuk gim yang akan dibuat kelompok pada masa inkubasi. Kelas-kelas setelahnya berhubungan dengan *role* utama dalam kelompok, yakni antara pembekalan 2D, 3D, atau *programmer*. Materi pembekalan dari *2D artist* berfokus sekitar *concept art*, *texture rendering*, *UI/UX design*, serta pembuatan *video trailer*.

Periode inkubasi berlangsung selama 3 bulan setelah periode matrikulasi berakhir. Periode inkubasi merupakan *start official* dari proses *development* demo gim untuk *bootcamp*. Pada akhir inkubasi, setiap tim yang mengikuti *bootcamp* harus memberikan *deliverables* berupa demo gim, *video trailer*, serta melakukan *pitching*. Selama periode inkubasi berlangsung, terdapat kelas yang berlangsung dari senin sampai sabtu bersama dengan mentor inkubasi, mentor teknis, serta

mentor *game business*. Hari Senin, Rabu, dan Jumat adalah sesi mentor inkubasi dimana mentor akan mengecek *progress* dari gim serta memberikan masukan dan mencatat hambatan dari tim untuk bisa disampaikan ke mentor teknis atau *game business*. Sesi mentor teknis berlangsung setiap hari Selasa dan Kamis, sesi mentor ini dibedakan menjadi mentor 2D, 3D, serta *programming*. Pada sesi mentoring teknis, anggota tim dapat meminta saran atau asistensi kepada mentor, dalam mentoring teknis 2D, mentor biasanya memberikan saran berupa teknik, penggunaan aplikasi agar dapat memotong waktu proses ilustrasi, serta masukan terhadap *concept art* dan *visual key art*. Sementara mentoring *game business* berlangsung pada hari Sabtu yang dapat dihadiri oleh perwakilan setiap tim saja. Selama proses matrikulasi dan inkubasi berlangsung, terdapat beberapa *meeting* yang dilakukan tim untuk membahas pengerjaan gim. Pada periode matrikulasi, tim hanya melakukan *meeting* di awal proses untuk *bonding* dan membahas konsep gim di awal untuk pembuatan *game design document* demi pemenuhan tugas matrikulasi, serta di akhir matrikulasi untuk memfinalisasi konsep sebelum inkubasi dimulai. Sementara, saat periode inkubasi, tim melakukan *weekly meeting* setiap hari Sabtu atau Minggu di jam 19.00 / 20.00 untuk membahas *timeline* serta *milestones* pengerjaan *progress* tiap minggunya.

Diluar proses kegiatan IGDX *Bootcamp*, ada pula proses pemenuhan kurikulum magang dari Universitas Multimedia Nusantara yaitu berupa kewajiban untuk mengisi identitas perusahaan IGDX *Bootcamp* pada situs merdeka.umn.ac.id, melakukan bimbingan mingguan bersama dosen pembimbing, serta penulisan laporan magang. Pada akhir pengerjaan IGDX *Bootcamp*, ada pula proses *pitching* mengenai gim yang sudah dibuat yang harus dilakukan setiap kelompok didepan 3 juri IGDX *Bootcamp*. Untuk tim penulis, jadwal *pitching* ini pada tanggal 3 Oktober 2024 pada jam 13.15 WIB.

Selama proses magang IGDX, penulis juga memiliki kewajiban untuk menulis laporan tentang program IGDX untuk memenuhi kebutuhan program magang wirausaha dari Universitas Multimedia Nusantara. Laporan tertulis harus melalui pengecekan oleh dosen pembimbing melalui sesi bimbingan yang

dilakukan tiap minggu, serta melalui dua kali evaluasi sebagai syarat untuk dapat mengikuti sidang akhir yang akan dilakukan pada tanggal 18 – 20 Desember 2024. Setelah penulisan selesai dan melalui pengecekan oleh dosen pembimbing, penulis akan melaksanakan sidang magang bersama dengan dosen pembimbing dan dosen penguji. Setelah sidang, penulis harus melakukan revisi sesuai dengan saran dari dosen penguji yang harus disetujui pembimbing terlebih dahulu. Ketika laporan telah selesai melalui revisi dan diterima oleh dosen penguji dan pembimbing, penulis harus mengisi lembar pengesahan dengan meminta tanda tangan dosen penguji, pembimbing, dan ketua prodi untuk menyelesaikan laporan.

