

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang kewirausahaan merupakan salah satu program magang wajib yang terdapat di Universitas Multimedia Nusantara. Program ini bertujuan untuk memberikan pengalaman bekerja untuk mahasiswa / mahasiswi, serta memberikan kesempatan agar teori yang dipelajari selama masa kuliah dapat diimplementasikan ke dalam dunia kerja nyata. Dalam program magang ini, mahasiswa / mahasiswi diwajibkan untuk memenuhi minimal 640 jam oleh *supervisor* dari peserta magang dan 207 jam dari *advisor* atau dosen pembimbing peserta. Pada kesempatan tahun ini, magang kewirausahaan di Universitas Multimedia Nusantara bekerjasama dengan Indonesia Game Developer Exchange (IGDX) dengan mengadakan *Bootcamp*. Program IGDX *Bootcamp* merupakan rangkaian kegiatan yang mendorong mahasiswa / mahasiswi untuk membuat sebuah gim jadi dalam jangka waktu 4 bulan. Sebagai salah satu pilihan yang diminati oleh penulis untuk praktik kerja magang, penulis mendaftarkan diri sebagai peserta IGDX *Bootcamp* sebagai *2D Artist*.

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia mengatakan bahwa industri gim akan menghasilkan lebih dari 25 triliun rupiah pada tahun 2022. Hal ini menunjukkan kekuatan industri gim di Indonesia (CNN Indonesia, 2023). Meskipun perusahaan gim asing masih menguasai pendapatan ini, bukti ini menunjukkan minat yang besar terhadap gim yang berkembang di Indonesia. Bahkan terdapat contoh nyata atas kesuksesan gim buatan Indonesia, seperti “A Space for the Unbound” dan “When the Past was Around” oleh Mojiken Studio, “Coffee Talk” oleh Toge Productions, “DreadOut” oleh Digital Happiness, dan masih banyak lagi.

Berdasarkan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), industri gim di Indonesia sedang mengalami perkembangan. Nilai pasar dari industri gim

diprediksikan mencapai angka USD 1,49 miliar atau Rp 23,6 triliun pada tahun 2025. Industri gim Indonesia juga menjadi salah satu fokus perencanaan berkelanjutan oleh Direktorat Ekonomi Digital di Kominfo pada tahun 2024, dimana salah satu strateginya adalah meningkatkan pencapaian prestasi melalui peningkatan keahlian dan kemampuan seorang gim developer (Haryanto, 2024). Mendukung perencanaan tersebut, terdapat juga arahan presiden yang tertulis dalam Perpres No. 19 Tahun 2024 tentang Percepatan Pengembangan Industri Gim Nasional, dimana Indonesia perlu melahirkan banyak bibit unggul dibidang pengembangan gim setiap tahun dengan target minimal 3000 orang dan 100 purwarupa atau prototipe gim.

Salah satu upaya nyata untuk mencapai arahan presiden dalam Perpres No. 19 Tahun 2024 adalah diadakan IGDX *Bootcamp* untuk pertama kalinya di Indonesia. Program inkubasi IGDX *Bootcamp* dirancang khusus untuk mahasiswa dan melibatkan para ahli industri gim Indonesia untuk mengajarkan siswa kemampuan teknis standar industri dalam pembuatan gim. Melalui peningkatan kualitas dan kuantitas calon pengembang gim dan mendorong penciptaan studio pengembang gim, program ini bertujuan untuk mempercepat perkembangan ekosistem industri gim di Indonesia. *Bootcamp* ini membuka 3 jenis peran yang bisa didalami oleh mahasiswa yaitu *2D Artist*, *3D Artist*, dan *Programmer*. Dengan latar belakang penulis sebagai seorang mahasiswi Desain Komunikasi Visual, penulis memilih untuk mengikuti IGDX *Bootcamp* sebagai seorang *2D Artist*.

1.2 Tujuan Magang

Tujuan penulis memilih magang kewirausahaan IGDX *Bootcamp* sebagai berikut:

1. Kegiatan magang kewirausahaan sebagai salah satu syarat untuk kelulusan sarjana desain di UMN sebagai mahasiswi DKV.
2. Sebagai sarana menambahkan pengalaman mengenai profesi sebagai desainer.

- Pengalaman berkontribusi dalam produksi gim dengan membuat aset visual seperti membuat ilustrasi tokoh dan *environment*, desain tokoh, *key art*, dan lain sebagainya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Waktu dan prosedur pelaksanaan magang kewirausahaan diatur untuk memastikan mahasiswa mendapatkan pengalaman yang optimal. Berikut merupakan penjabaran waktu pelaksanaan magang yang ditempuh oleh penulis dalam program magang kewirausahaan.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Penulis melakukan magang kewirausahaan di IGDX *Bootcamp* secara resmi dari 03 Juni 2024. Selama pelaksanaan, penulis bekerja secara *online* dan program dilaksanakan dalam 3 tahap yaitu tahap Matrikulasi, tahap Inkubasi, dan tahap *Pitching*. Tahap Matrikulasi berlangsung selama bulan Juni, dengan tujuan untuk memberi materi teknis kepada penulis, sedangkan tahap Inkubasi berlangsung selama bulan Juli - September. Pada jangka waktu ini penulis akan membuat gim sampai dapat dimainkan dalam bentuk *demo*. Kemudian setelah kedua rangkaian tersebut selesai, penulis mencapai puncak IGDX *Bootcamp* yaitu *Pitching day*, dimana setiap kelompok akan mempresentasikan sekaligus mempromosikan hasil gim dengan harapan akan diambil oleh salah satu juri publisher gim.

JADWAL INKUBASI
VERSI TABEL

	Juni 2024					
	03	04	05	06	07	08
03	03	04	05	06	07	08
04	03	04	05	06	07	08
05	03	04	05	06	07	08
06	03	04	05	06	07	08
07	03	04	05	06	07	08
08	03	04	05	06	07	08
09	03	04	05	06	07	08
10	03	04	05	06	07	08
11	03	04	05	06	07	08
12	03	04	05	06	07	08
13	03	04	05	06	07	08
14	03	04	05	06	07	08
15	03	04	05	06	07	08
16	03	04	05	06	07	08
17	03	04	05	06	07	08

Terdapat 10 akan digunakan selama masa inkubasi pada bulan July sampai September

Gambar 1.1 Jadwal Inkubasi
Sumber: *Briefing IGDX Bootcamp*

Penulis menjalankan tahap Matrikulasi dengan mengikuti kelas yang dilaksanakan pada hari Senin, Rabu dan Jumat pada jam 08.30 WIB - 12.30

WIB. Selama sesi matrikulasi, penulis diajarkan sesuai dengan bidang yang sudah dipilih oleh penulis, yaitu *2D Artist* dan *Project Manager*. Sedangkan selama tahap Inkubasi, penulis menjalankan dua jenis *mentoring* atau pengajaran, pertama dengan Mentor Inkubasi dan yang kedua bersama dengan Mentor Teknis. Pelaksanaan Mentor Inkubasi dilaksanakan pada hari Senin, Rabu dan Jumat pada jam 09.00 WIB – 11.00 WIB, sedangkan Mentor Teknis dilaksanakan pada hari Selasa dan Kamis, pada jam 09.00 WIB – 12.00 WIB. Tujuan diadakan Mentor Inkubasi adalah untuk memantau secara privat progres masing – masing kelompok yang diawasi. Sedangkan Mentor Teknis bertujuan untuk mengajar lebih dalam peran yang dipilih oleh peserta bersama dengan seorang ahli dalam industri gim.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis pertama kali melihat pengumuman mengenai *IGDX Bootcamp* lewat *Instagram* yang dibagikan oleh teman pada tanggal 06 Maret 2024. Unggahan tersebut menjelaskan mengenai program *IGDX Bootcamp* beserta dengan siapa yang dapat mengikutinya. Kemudian unggahan mengenai *Bootcamp* berikutnya berada pada tanggal 13 Maret 2024 yang menjelaskan lebih lanjut mengenai sekilas rangkaian program yang akan diberikan kepada peserta mahasiswa yaitu tahap inkubasi, matrikulasi, dan *pitching day*. Pendaftaran *IGDX Bootcamp* resmi dibuka pada tanggal 26 Maret 2024, namun bagi beberapa universitas yang terpilih untuk bekerja sama dengan *IGDX Bootcamp*, akan diadakan seminar khusus dimana pihak *IGDX* akan menjelaskan lebih lanjut mengenai *Bootcamp* ini dan dinamakan “Campaign to Campus”.

Universitas Multimedia Nusantara merupakan salah satu universitas yang bekerjasama dengan pihak *IGDX* dan merupakan universitas yang pertama dalam rangkaian kampanye *IGDX*. Setiap seminar memiliki sebuah narasumber spesial dari industri gim, dan untuk seminar di *UMN* diundang Raswan Orizka yang merupakan *Lead Artist* dari *GameChanger Studio*. Setelah seminar berakhir, pihak *UMN* memperbolehkan mahasiswa untuk

mendaftar kepada IGDX *Bootcamp* dalam kelompok atau individu lewat formulir khusus mahasiswa UMN terlebih dahulu. Formulir ini bertujuan untuk menyaring mahasiswa/i sebelum melanjutkan ke tahap resmi mendaftarkan diri kepada website IGDX. Pendaftaran IGDX *Bootcamp* kemudian resmi ditutup pada tanggal 22 Mei 2024. Setelah pendaftaran terdapat tahap wawancara dengan pihak IGDX dimana penulis menjalankannya pada tanggal 25 Mei 2024. Pengumuman peserta resmi diumumkan pada tanggal 29 Mei 2024 lewat Instagram IGDX. Dari situ penulis dikelompokkan secara acak dengan peserta universitas lainnya yang juga mendaftarkan diri secara individu. *Briefing* atau pengarahan pertama kepada peserta IGDX diselenggarakan pada tanggal 31 Mei 2024. Penulis resmi bekerja di dalam IGDX *Bootcamp* pada tanggal 03 Juni 2024.

