

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Video gim merupakan sebuah salah satu media *entertainment* yang sudah ada dan banyak digemari semenjak tahun 1958. Seiring berjalannya waktu, penggemar dan peminat video gim pun semakin banyak. Ditambah lagi semenjak terjadinya Covid-19 pada tahun 2020, dengan seluruh masyarakat isolasi mandiri di rumah dan tidak banyak kegiatan yang dapat dilakukan, sehingga terjunlah ke dunia digital yang berisikan berbagai macam *entertainment* salah satunya adalah video gim. Membuat penggemar video gim meningkat drastis dan hingga sekarang masih terus meningkat.

IGDX *Bootcamp* 2024 merupakan sebuah program pelatihan yang dibentuk oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kemenkominfo) untuk mahasiswa-mahasiswi yang ingin belajar dalam bidang industri gim serta membuat proyek gim berupa demo. Pelatihan ini dibentuk berdasarkan hasil dari data Peta Ekosistem Industri Gim Indonesia (Kemenkominfo, NIKO *Partners* & AGI, 2021), ditunjukkan bahwa Indonesia memiliki pasar game senilai 1 miliar dolar AS atau dirupiahkan menjadi Rp 14,3 triliun, dengan lebih dari 170 juta pemain yang sebagian besar pemain gim *mobile* sebanyak 121,7 juta orang, sedangkan sebanyak 53,4 juta orang merupakan pemain gim PC. Diperkirakan, jumlah pemain gim di Indonesia akan semakin bertambah hingga melebihi 190 juta orang di tahun 2025.

Melihat data tersebut, Kemenkominfo membentuk IGDX *Bootcamp* 2024 dengan harapan dapat meningkatkan kompetensi SDM Indonesia dalam bidang industri gim. Penulis mengikuti program tersebut dikarenakan ketertarikannya dalam industri gim sejak lama dan cita-citanya menjadi *Concept Artist*. Sehingga melihat program tersebut sebagai peluang untuk belajar lebih dalam lagi mengenai industri gim serta mengasah kemampuan dalam *Concepting* dan komunikasi.

## 1.2 Tujuan Magang

Selama magang kewirausahaan yang telah dijalani selama empat bulan adalah salah satu syarat kelulusan mata kuliah *Entrepreneur Internship* di Universitas Multimedia Nusantara. Mata kuliah ini juga merupakan salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar S1 Sarjana Desain, sehingga bersifat wajib. Di sisi lain, magang kewirausahaan ini dilakukan untuk:

1. Menambah wawasan lebih luas mengenai industri gim, terutama di Indonesia;
2. Belajar untuk bekerja sama dengan tim gim developer;
3. Menambah keterampilan sesuai bidang yang dipilih (bidang yang disediakan berupa *2D artist*, *3D artist*, *programmer*, *game designer*, *game business* dan *project manager*); dan
4. Mendapat gambaran bagaimana cara kerja dalam industri gim.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Selama menjalani magang kewirausahaan dalam tiga bulan tersebut, terdapat beberapa prosedur yang harus dijalani dari Universitas Multimedia Nusantara dan IGDX *Bootcamp* 2024. Prosedur yang dijalankan adalah sebagai berikut:

### 1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Waktu yang ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara dan IGDX *Bootcamp* 2024 untuk melakukan magang kewirausahaan ini dilaksanakan selama 5 bulan atau dengan minimal 640 jam kerja. IGDX *Bootcamp* 2024 dilaksanakan dari Juni 2024 hingga Oktober 2024.

Jam kerja selama dalam IGDX *Bootcamp* 2024 fleksibel, sehingga ditentukan oleh penulis prosedur jam kerja dilakukan dari Senin sampai Jumat (terkadang hingga Sabtu) dari jam 8:00 WIB sampai 17:00 WIB dengan jeda istirahat siang pada jam 12:00 WIB hingga 13:00 WIB. Selama pengerjaan dilakukan secara *work from home*.

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur diawali dengan mengikuti *briefing* magang pada tanggal 26 April 2024. Pada saat itu para dosen yang memegang program magang menjelaskan mengenai kegiatan dan rencana magang untuk para peserta. Lalu diselingi dengan presentasi dari IGDX *Bootcamp* yang menjelaskan mengenai programnya, pelaksanaan dan prosedur untuk mengikuti *Bootcamp* tersebut. Prosedurnya berupa pendaftaran awal dimana peserta mengisi forum yang telah disediakan oleh mereka, lalu menunggu notifikasi penerimaan tahap pertama pada tanggal 14 Mei 2024. Dilanjutkan dengan pendaftaran untuk tahap kedua dengan mengisi forum lagi serta wawancara oleh pihak IGDX *Bootcamp* 2024 pada tanggal 21 Mei 2024.

Pada saat mereka menjelaskan mengenai IGDX *Bootcamp*, penulis tertarik untuk mengikutinya disebabkan ketertarikan penulis terhadap dunia gim dan industrinya dari dulu. Selain itu, keinginan penulis untuk dapat masuk ke industri gim sebagai 2D *artist* ataupun *concept artist*. Setelah acara *briefing* magang selesai, penulis mempersiapkan syarat-syarat yang dibutuhkan untuk mendaftar ke dalam IGDX *Bootcamp* 2024 salah satunya portofolio. Pendaftaran diselenggarakan hingga 10 Mei 2024. Sehingga penulis mengejar untuk mengumpulkan karya-karyanya dan membuat portofolio hingga dikumpulkan untuk mendaftar pada tanggal 9 Mei 2024. Penulis menunggu hingga pada tanggal 14 Mei 2024, terdapat notifikasi dari Universitas Multimedia Nusantara bahwa penulis telah lolos seleksi tahap pertama.

Kemudian dilanjutkan dengan penulis beserta peserta lainnya untuk memperbarui portofolionya dengan minimal 10 karya di dalamnya, lalu dikumpulkan di grup LINE yang telah dibentuk paling lambat 17 Mei 2024 untuk mereka kirimkan lagi ke Kominfo (IGDX *Bootcamp* 2024). Penulis pun memperbarui portofolionya dan mengumpulkannya kembali pada tanggal yang telah ditentukan sebelumnya. Setelahnya para peserta diminta untuk mendaftar lagi melalui tautan yang telah disediakan paling lambat tanggal 21 Mei 2024. Penulis telah mendaftar pada tanggal 20 Mei 2024, lalu mendapatkan jadwal wawancara pada tanggal 25 Mei 2024.

Setelah melakukan wawancara, penulis menunggu notifikasi penerimaan dari IGDX *Bootcamp* hingga tanggal 29 Mei 2024. Pada tanggal yang sama, penulis mendapatkan notifikasi bahwa penulis telah diterima untuk menjadi peserta IGDX *Bootcamp* 2024 tersebut. Lalu dilanjutkan dengan mengikuti *Technical Meeting* peserta IGDX *Bootcamp* 2024 pada tanggal 30 Mei 2024 pada jam 14.30 WIB melalui *Zoom Meeting*. Selama *Technical Meeting* tersebut dijelaskan perencanaan dan pelaksanaan selama mengikuti program tersebut lebih dalam. Selain itu, bagi peserta yang belum mendapatkan teman kelompok dibentuk dan diumumkan serta diperintahkan untuk setiap anggota memegang perannya masing-masing yang terdiri dari *2D Artist*, *3D Artist* dan *Programmer* (peran utama), *Game Designer*, *Game Business*, dan *Project Manager* (peran kedua) pada hari yang sama. Penulis memilih peran sebagai *2D Artist* dan *Game Designer*.

Program dilanjutkan dengan mengikuti matrikulasi pada bulan Juni 2024 yang merupakan kelas untuk masing-masing peserta sesuai peran yang telah dipilih selama satu bulan pertama. Sembari melakukan kegiatan matrikulasi, penulis juga melakukan registrasi magang kewirausahaan pada tanggal 10 Juni 2024 melalui *webiste* Merdeka dari UMN (Universitas Multimedia Nusantara). Hal ini dilakukan sesuai dengan prosedur program magang, selain itu juga sebagai syarat untuk mendapatkan nilai serta kelulusan dari mata kuliah magang kewirausahaan.

Penulis melakukan registrasi dengan mengisi data pribadi, data profil perusahaan, dan mendapatkan *Cover Letter*. Selanjutnya, penulis mengisi *Daily Task* sebagai salah satu persyaratan kelulusan mata kuliah magang kewirausahaan. *Daily Task* berisikan aktivitas penulis selama menjalani magang serta melakukan penulisan laporan magang. Dalam *website* tersebut, penulis juga mengisi pertemuan konseling bersama dosen pembimbing.

Lalu setelah mengikuti matrikulasi tersebut, dilanjutkan dengan mengikuti proses inkubasi selama 3 bulan dari Juli hingga Oktober 2024 yang dimana selama proses tersebut tiap kelompok mengembangkan gim mereka masing-masing hingga jadi dalam bentuk demo, trailer, *pitch deck* serta *Game Design Document* (GDD).

Setelah proses inkubasi tersebut selesai, diakhiri dengan tiap kelompok melakukan *pitching* terhadap juri dan dinilai. Hari *pitching* diselenggarakan pada

tanggal 3 Oktober 2024, di jam 13.15 hingga 13.30 WIB. Selama prosedur *pitching* anggota tim melakukan presentasi mengenai gim yang dirancang maksimal 5 menit dan dilanjutkan dengan tanya jawab dengan juri selama kurang lebih 10 menit.

Selanjutnya, setiap tim peserta IGDX *Bootcamp* 2024 menunggu pengumuman dari penyelenggara untuk menjadi 3 tim terbaik terpilih yang berkesempatan untuk mengikuti acara pameran IGDX *Business & Conference* 2024 di Bali pada tanggal 10-12 Oktober 2024. Namun tim penulis tidak terpilih untuk mengikuti pameran tersebut. IGDX *Bootcamp* 2024 diakhiri dengan menunggu hasil nilai dari penyelenggara acara dan mendapatkan sertifikatnya.

Setelah menyelesaikan program IGDX *Bootcamp* 2024, penulis berlanjut untuk fokus pada penulisan laporan magang, pengisian *Daily Task* di *website* Merdeka serta konseling bersama dosen pembimbing. Pada tanggal 21-25 Oktober 2024 merupakan batas waktu pengumpulan evaluasi 1. Syarat dan ketentuan untuk dapat lolos evaluasi 1 adalah dengan minimal mahasiswa telah mengisi 320 jam kerja kepada supervisi, 100 jam kerja kepada dosen pembimbing magang, empat kali bimbingan dengan dosen pembimbing magang dan *upload* laporan yang berisikan halaman awal, BAB 1 dan BAB 2 dalam *website* Merdeka. Setelah pengumpulan laporan, supervisi dan dosen pembimbing magang kemudian memberikan nilai evaluasi 1.

Setelah melewati evaluasi 1, penulis melanjutkan penulisan laporan BAB 3 dan BAB 4, serta revisi yang diberikan oleh dosen pembimbing magang. Pada tanggal 2-6 Desember 2024 merupakan batas pengumpulan untuk evaluasi 2. Syarat dan ketentuan evaluasi 2 berupa *Daily Task* memenuhi 640 jam kerja kepada supervisi, 207 jam kerja kepada dosen pembimbing magang, minimal delapan kali bimbingan bersama dosen pembimbing magang, halaman awal sudah lengkap ditandatangani, halaman tidak plagiat dan keabsahan sudah diberikan materai, serta penulisan laporan BAB 1-4 sudah lengkap. Ketika semua syarat dan ketentuan untuk evaluasi 2 sudah terpenuhi, penulis kemudian mengumpulkan laporannya di *website* Merdeka pada tanggal 3 Desember 2024.

Setelah melewati evaluasi 2, penulis melanjutkan melengkapi laporan magang serta melakukan revisi yang diberikan oleh dosen pembimbing. Selain itu, penulis meminta tanda tangan kepada supervisi untuk MBKM 03 dan MBKM 04, serta dosen pembimbing magang untuk MBKM 04 demi kelengkapan penulisan laporan magang. Setelah melengkapi semuanya, penulis kemudian melakukan registrasi magang di *website* Merdeka pada tanggal 12 Desember 2024 karena batas waktu registrasi sampai tanggal 13 Desember 2024.

Penulis kemudian membuat presentasi untuk sidang magang yang akan diselenggarakan pada tanggal 18 Desember 2024. Pada saat sidang magang, penulis kemudian melakukan presentasi mengenai pengalaman yang dialami penulis selama masa magang kewirausahaan berlangsung. Setelahnya penulis mendapatkan *feedback* dari dosen penguji dan dosen pembimbing magang untuk dilakukannya revisi ke dalam laporan magang penulis.

Penulis lanjut dengan melakukan revisi laporan magang hingga mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing dan dosen penguji. Selain itu, penulis juga harus meminta tanda tangan kepada dosen pembimbing, dosen penguji dan ketua program studi desain komunikasi visual melalui halaman pengesahan. Meminta tanda tangan dari dosen pembimbing magang dan ketua program studi desain komunikasi visual diperlukan juga pada lembar persetujuan. Setelah mendapatkan tanda tangan tersebut, kemudian disusun kembali pada laporan magang kemudian dikumpulkan pada *website* Merdeka. Seluruh proses dilakukan paling lambat tanggal 8 Januari 2025.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A