

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang Kewirausahaan adalah program magang wajib yang disediakan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan dari program ini adalah, untuk membantu mahasiswa memberikan mereka pengalaman bekerja dengan semua materi yang sudah dipelajari dalam masa perkuliahan mereka, dan mengasah skill mereka dalam bidang masing-masing. Pada tahun ini, Universitas Multimedia Nusantara telah bekerja sama dengan Indonesia Game Developer Exchange (IGDX) bertujuan untuk mengadakan program *Bootcamp*. Program ini merupakan sebuah rangkaian yang bertujuan untuk membantu mahasiswa/mahasiswi dalam pengenalan pada dunia game developer. dalam program ini, mahasiswa/mahasiswi dibagikan dalam beberapa kelompok dan diberikan waktu 4 bulan oleh IGDX untuk membuat sebuah gim sesuai dengan rancangan yang sudah ditentukan oleh kelompok masing-masing. Program magang kewirausahaan ini, diwajibkan untuk setiap mahasiswa/mahasiswi yang berpartisipasi untuk mencapai target jam kerja yang sudah ditentukan minimal 640 jam oleh *supervisor* di bawah naungan IGDX, dan diwajibkan untuk mencapai 207 jam dari *advisor* atau dosen pembimbing.

Menurut Outlook Pariwisata & Ekonomi Kreatif 2021/2022, aplikasi dan gim menjadi penyumbang PDB sebesar Rp 31,25 Triliun pada tahun 2021. (Kemenparekraf, 2023). Perkembangan industri gim dalam Indonesia yang terus meningkat, Indonesia menunjukkan potensi besar dalam pasar industri *gaming* dengan meningkatnya angka peminatan warga Indonesia terhadap gim. Beberapa gim yang dibuat oleh Indonesia sudah mulai dikenal dengan skala International seperti “Coral Island” oleh Stairway Games, “A Space for the Unbound” oleh Mojiken Studio, “Troublemaker” oleh Gamecom Team dan Freedom Games, dan yang lainnya yang telah mendapatkan banyak apresiasi dari luar negeri.

Maka dari itu, dibilang dalam artikel oleh Kominfo, Direktur Ekonomi Digital Ditjen Aplikasi Informatika Kementerian Kominfo Bonifasius Pudjianto menyatakan kolaborasi ini ditujukan untuk mengembangkan ekosistem industri gim Indonesia. Menurut dia, tahun ini dalam rangkaian IGDX terdapat program baru IGDX Bootcamp sebagai wahana inkubasi kolaboratif pengembangan gim bersama pendidikan tinggi dan vokasi. Selaras dengan arahan Presiden RI dalam Perpres No.19 Tahun 2024 tentang Percepatan Pengembangan Industri Gim Nasional, Indonesia perlu melahirkan banyak bibit unggul dibidang pengembangan gim setiap tahun dengan target minimal 3000 orang dan 100 purwarupa.(Kominfo, 2024). Dengan Kominfo melakukan kerja sama dengan IGDX dapat membantu meningkatnya perkembangan dalam industri gim di Indonesia sehingga dapat mendukung kemampuan pengembang lokal. Program-program seperti IGDX Bootcamp memfasilitasi pelatihan dan inkubasi dengan potensi melahirkan bakat-bakat baru, sesuai dengan Peraturan Presiden No. 19 Tahun 2024 yang menargetkan pengembangan ribuan pengembang game setiap tahunnya. Dengan kolaborasi ini, dapat memngembangkan industri gim di Indonesia dan dapat bersaing dengan market asing dengan kualitas gim yang meningkat.

1.2 Tujuan Magang

Penulis memilih untuk mengikuti IGDX *Bootcamp* dengan alasan:

1. Untuk untuk memenuhi persyaratan kriteria kelulusan sarjana desain di UMN. Dimana penulis harus melakukan magang wajib selama 1 semester penuh.
2. Mengasah *Softskill* dan *Hardskill* yang dapat digunakan dalam lingkungan kerja nanti.
3. dapat bekerja dalam kelompok dan berkontribusi dalam proses *production* dengan peran penulis sebagai *3D Artist* yang membuat aset 3D.
4. Untuk mendapatkan pengalaman sebagai seorang desainer.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Program magang kewirausahaan yang diselenggarakan oleh IGDX diatur sedemikian rupa agar mahasiswa dapat memperoleh pengalaman kerja semaksimal mungkin. Pada semester 7 tahun ajaran 2024-2025, penulis memulai program magang melalui jalur Magang Kewirausahaan, yang merupakan persyaratan bagi semua mahasiswa Program Studi Magister Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Sesuai dengan aturan kampus, durasi minimal jam kerja yang harus dipenuhi adalah 640 jam. Berdasarkan program yang telah disusun oleh IGDX bahwa magang ini akan berlangsung selama 4 bulan, dari bulan Juni hingga September. Berikut merupakan penjabaran waktu pelaksanaan magang yang ditempuh oleh penulis dalam program magang kewirausahaan. Berikut ini penjelasan deskripsi waktu pelaksanaan yang dijalankan oleh penulis selama program magang kewirausahaan berjalan.

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.

Program *Bootcamp* IGDX secara resmi mulai pada tanggal 03 Juni 2024. Selama program berjalan, penulis bekerja secara *online* melalui *Zoom* dan semua peserta melalui 3 tahap yaitu, Matrikulasi, Inkubasi, dan tahan *Pitching*. Pada tahap Matrikulasi yang berlangsung selama 1 bulan pada bulan

Juli hari Senin, Rabu dan Jumat pada pukul 08.30 WIB - 12.30 WIB. Tujuan dari Matrikulasi adalah untuk membantu peserta dalam pengenalan dasar dalam pembuatan game dan juga software yang akan digunakan dalam bidang 2D, 3D, dan juga *Programming*. Sesuai dengan bidang yang penulis pilih yaitu, *3D Artist* dan *Game Design*.

Selanjutnya penulis masuk kedalam tahap Inkubasi yang berlangsung selama 3 bulan dari bulan Juli - September. Selama tahap Inkubasi, penulis beserta dengan anggota kelompoknya akan menyelesaikan gim yang ingin dibuat sampai dapat dimainkan dalam bentuk sebuah *demo*. Dipandu dengan mentor yang sudah di *assign* kedalam masing-masing kelompok dan akan diadakan *Team Review* secara online dengan *Zoom* pada setiap hari Senin, Selasa, dan Jumat yang diadakan pada jam pukul 09.00 WIB – 11.00 WIB untuk hari Senin dan Selasa, dan pukul 11.00 WIB – 13.00 WIB untuk hari Jumat. Digunakan untuk memberi *report* ke mentor mengenai progress yang sudah dilakukan oleh penulis dan anggota kelompoknya. Selain itu, terdapat juga Mentor Teknis yang diadakan pada hari Selasa, dan Kamis yang dilakukan secara online melalui *Zoom* pukul 09.00 WIB – 12.00 WIB. Fungsi dari mentor tersebut adalah untuk membantu anggota *IGDX Bootcamp* dengan masalah yang lebih spesifik dalam bidang 2D, 3D, dan juga *Programming*. Mereka dapat berkonsultasi dan menanyakan solusi terhadap masalah kepada mentor dengan keahliannya masing-masing.

Setelah penulis sudah melakukan kedua tahap tersebut, akhirnya masuk ke dalam tahap terakhir yaitu, *Pitching Day* dimana penulis dan kelompok akan mempresentasikan hasil akhir dari proyek gim yang sudah dibuat secara kelompok dan juga *Pitch Deck* yang sudah dibikin di hadapan juri Publisher.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Pertama kali penulis mengetahui mengenai IGDX *Bootcamp* melalui seminar yang diadakan oleh UMN yang bekerja sama dengan IGDX di Function Hall yang dinamakan “*Campaign to Campus*”. Pada seminar tersebut, dijelaskan beberapa hal mengenai IGDX *Bootcamp*. Setelah seminar berakhir, UMN mengundang untuk bagi mahasiswa/mahasiswi yang berminat untuk bergabung dapat mendaftarkan diri ke IGDX *Bootcamp* secara berkelompok maupun individu melalui pihak UMN yang akan ditutup pada tanggal 22 Mei 2024. Setelah mendaftar, mahasiswa/mahasiswi diminta untuk submit portofolio sesuai dengan minatnya masing-masing yang terdiri dari *3D Artist*, *2D Artist*, dan *Programmer*. Setelah itu, diadakan wawancara dengan pihak dari IGDX pada tanggal 25 Mei 2024 untuk melakukan seleksi peserta yang akan diterima untuk melaksanakan IGDX *Bootcamp* tersebut. dan pada tanggal 29 Mei 2024, pengumuman peserta resmi dibagikan dalam grup *Line*. Pada tanggal 03 Juni 2024 semua peserta IGDX *Bootcamp* memulai pekerjaannya.

