

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Universitas Multimedia Nusantara mengadakan program Magang Merdeka, dengan tujuan mengimplementasikan pengetahuan yang sudah dipelajari di semester sebelumnya. Program tersebut juga merupakan bagian dari syarat kelulusan mahasiswa. Dengan berjalannya program ini, mahasiswa diharapkan dapat mengetahui lingkungan profesional serta mengembangkan keterampilan teknis dan non-teknis.

Perkembangan industri gim berkembang pesat, seiring dengan pertumbuhan teknologi (Sanjaya dkk., 2023). Perkembangan ini melahirkan kebutuhan akan pengalaman bermain imersif. Salah satu unsur untuk menciptakan pengalaman yang imersif adalah *3D environment*. Selain menciptakan pengalaman imersif, *3D environment* juga menciptakan tantangan untuk pemain dalam permainan. *3D environment* juga dapat digunakan sebagai media penyampaian cerita sehingga dunia permainan tersebut memiliki atmosfer, dan terkesan hidup (Juego, 2024).

Dalam Perpres No. 19 Tahun 2024, Presiden Indonesia mengarahkan agar industri gim nasional berkembang dengan target melahirkan 3.000 pengembang gim dan menciptakan 100 purwarupa per tahun. Dalam upaya merealisasikan target ini, Kominfo bekerja sama dengan Asosiasi Game Indonesia menyelenggarakan IGDX Bootcamp yang dilaksanakan oleh Miracle Academy. Program tersebut adalah pembelajaran intensif bagi mahasiswa yang fokus pada aspek teknis produksi gim. Program ini diharapkan dapat menumbuhkan talenta baru yang berkontribusi dalam perkembangan industri gim di Indonesia.

IGDX Bootcamp memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk mempelajari industri gim, dan cara pengembangannya. Atas dasar ketertarikan penulis terhadap industri pengembangan gim, serta peluang yang diberikan oleh Asosiasi Game

Indonesia beserta Kominfo, penulis memutuskan untuk mengikuti rangkaian bootcamp tersebut. Penulis mengikuti pembelajaran tersebut dengan tujuan menambah wawasan mengenai bagaimana proses pengembangan gim. Mentor dan pengajar yang sedang atau pernah berada di industri gim, juga menjadi salah satu alasan penulis tertarik dengan *bootcamp* tersebut.

## **1.2 Tujuan Magang**

Adapun tujuan magang yang dijalankan oleh penulis dalam program IGDX Bootcamp yaitu:

1. Syarat kelulusan dan mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.).
2. Mengetahui *pipeline* pengembangan gim.
3. Mendapatkan pengetahuan langsung dari pekerja profesional industri gim.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang**

Dalam bagian ini, penulis akan menjelaskan teknis pelaksanaan program IGDX Bootcamp yang dijalankan dengan total jam kerja 640 jam.

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang**

Periode program IGDX Bootcamp berjalan dimulai dari Juni sampai September, dan dilanjutkan dengan area *pitching* kepada juri pada tanggal 2 Oktober. Waktu bekerja dimulai jam 09.00 WIB setiap harinya sampai jam 18.00 WIB. Program ini membagi dua tahap selama periode berlangsung. Pada bulan Juni merupakan tahap Matrikulasi di mana peserta diajarkan teknis penulisan kode, atau pembuatan aset sesuai dengan divisi masing-masing. Setiap hari Senin, Selasa, dan Jumat, diadakan *live session* pembelajaran sesuai divisi dengan durasi 90 menit, dan diikuti dengan tugas yang dibagikan setiap hari-hari tersebut serta persiapan konsep gim untuk dikembangkan di tahap selanjutnya.

Tahap pada bulan Juli sampai September adalah tahap Inkubasi. Dalam tahap ini peserta dikumpulkan dalam kelompok masing-masing untuk memulai pengembangan gim. Pada sesi Inkubasi, kelompok mendapatkan

satu orang mentor inkubasi. Untuk hari Senin, Selasa, dan Jumat, masing-masing kelompok mengikuti bimbingan *mentoring* bersama mentor Inkubasi untuk membahas *progress*, masalah, dan solusi. Setiap hari Selasa dan Kamis, diadakan kelas mentor teknis untuk membahas dan memberi solusi terhadap masalah-masalah teknis. Kelas tersebut bersifat tidak wajib diikuti.

Pada 2 Oktober, dilaksanakan penilaian kelompok berdasarkan hasil pengerjaan gim di tahap inkubasi. Kelompok diminta untuk menyiapkan hasil *playable demo* yang diunggah ke situs *itch.io*, perencanaan gim dalam bentuk *pitch deck*, dan satu video trailer. Seluruh program dijalankan secara daring, atau *work from home*.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang**

Pada 26 April 2024, penulis mengikuti pembekalan magang yang membahas mengenai teknis sebelum dan selama magang dijalankan. Lalu dilanjutkan dengan kampanye pengenalan program IGDX Bootcamp. Penjelasan mengenai program tersebut dijelaskan secara umum. Tertarik dengan program tersebut, penulis memutuskan untuk mencoba daftar. Penulis juga membuat kelompok untuk mahasiswa yang tertarik dengan program tersebut, dan memperbaiki portofolio untuk diajukan ke pihak Miracle Academy. Penulis juga memikirkan *gameplay* sebagai syarat opsional mendaftar program ini.

Pada 25 Mei 2024, penulis mengikuti sesi wawancara sebagai tahapan setelah mendaftar. Penulis bersama kelompok ditanyakan beberapa pengetahuan mengenai bidang masing-masing, konsep gim, dan pengalaman dalam mengembangkan sebuah gim. Tanggal 29 Mei 2024, kelompok penulis dinyatakan lolos seleksi.

Tanggal 30 Mei 2024, seluruh peserta melaksanakan *technical meeting* yang membahas prosedur, *timeline*, dan pembagian anggota kelompok. Pada hari itu juga peserta diwajibkan untuk mendaftar ulang

kelompok, anggota, dan dua divisi primer dan sekunder yang diminati. Penulis memilih divisi sekunder *Project management*, dan primer *2D Artist*.

Pada tanggal 3 Juni 2024 sesi matrikulasi dimulai. Khusus hari pertama, kelas mempelajari materi divisi sekunder yang saat itu penulis mengikuti kelas *project management*. Setelah kelas *Project management*, peserta dibagi tugas, dan untuk hari-hari seterusnya kelas akan membahas materi divisi primer atau *2D art* yang berlangsung selama sebulan.

Pada tanggal 1 Juli 2024, sesi Inkubasi dimulai, setiap kelompok mendapatkan pembagian mentor Inkubasi, dan jam rapat setiap hari Senin, Rabu, dan Jumat. Jadwal rapat kelompok penulis dimulai setiap jam 11.00 WIB pada hari Senin dan Rabu, dan jam 13.00 WIB pada hari Jumat dengan mentor Agung Susetyo. Sesi Inkubasi ini berlangsung sampai tanggal 27 September 2024 dimana setiap tim perlu mengumpulkan *pitch deck*, *video trailer*, *playable demo*, *cover art*, dan *game design document* untuk dinilai oleh tim penguji. Tahap selanjutnya, tim perlu mempublikasikan hasil *playable demo* mereka ke lama itch.io sebelum batas akhir pada hari Selasa, 1 Oktober 2024. Pada tanggal 3 Oktober 2024, sesi terakhir dari program IGDX Bootcamp yaitu pitching area dimulai. Tim penulis mendapatkan sesi *pitching* pada pukul 14.00 WIB dengan durasi presentasi 5 menit dan 10 menit sesi tanya jawab.