

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri *game* di Indonesia tengah mengalami fase pertumbuhan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Angka pemain *game* di Indonesia diprediksi akan bertumbuh sebanyak 192,1 juta orang dengan pendapatan sebesar Rp 39 triliun pada tahun 2025 [1]. Beberapa *game* dari Indonesia juga sudah dapat menyaingi *game-game* asing dalam skala internasional, salah satu contohnya adalah *game* A Space for the Unbound karya Mojiken Studio dan Toge Productions, yang berhasil mendapatkan nominasi untuk kategori "Games for Impact" dalam ajang penghargaan *game* paling bergengsi yaitu The Game Awards pada tahun 2023 [2]. Namun, sebanyak 99,5 persen *game* yang dimainkan oleh masyarakat Indonesia masih merupakan hasil produk mancanegara, sehingga meminimalisir pendapatan pada sektor ekonomi kreatif [1]. Salah satu faktor yang mempengaruhi kurangnya minat terhadap *game* hasil karya dalam negeri adalah kurangnya talenta dan dukungan terhadap para pengembang *game* di Indonesia, sehingga hasil yang didapatkan menjadi kurang maksimal [3]. Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan kerja magang di PT Gim Cap Beruang merupakan salah satu upaya untuk menumbuhkan talenta di dalam industri *game* Indonesia.

PT Gim Cap Beruang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan *game* yang tengah mengembangkan proyek *game* baru dengan nama The Golden Paws. The Golden Paws merupakan *game* yang menempatkan pemain sebagai seorang karakter perempuan bernama Nanachi, yang kesulitan untuk mengelola dan mendapatkan pelanggan pada toko minuman ayahnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, Nanachi mulai pergi keliling kota menggunakan gerobak peninggalan ayahnya untuk mempromosikan minuman yang lebih sehat kepada orang-orang sekitar. Jika Nanachi berhasil memberikan minuman dengan rasa yang sesuai dan disukai oleh orang-orang di sekitar kota, peluang orang-orang untuk datang akan semakin besar dan membantu menghidupkan kembali toko minuman ayahnya. Berdasarkan narasi yang telah dijelaskan secara singkat, *game* yang dikembangkan tergolong ke dalam genre *cozy game*. *Cozy game* merupakan genre *game* yang menawarkan lingkungan yang aman, melimpah, dan lembut, yang memungkinkan pemain untuk dapat melatih keterampilan, serta memenuhi

rasa ingin tahu dan kebutuhan emosional pemain, dengan cerita dan tema yang berhubungan dengan perasaan pemain. *Cozy game* menekankan eksplorasi kegiatan sehari-hari secara perlahan melalui mekanik yang sederhana, sehingga menciptakan pengalaman yang hangat, emosional, dan mendalam [4]. Konsep *game* ini dipilih berdasarkan jumlah peminat *cozy game* yang terus meningkat dari tahun ke tahun, dengan tingkat pencarian mencapai angka 30 ribu, dan pertumbuhan sebesar 50 persen sepanjang tahun 2023, berdasarkan data dari Google Trends [5].

Dengan tingkat kompleksitas *game* yang cukup tinggi, PT Gim Cap Beruang membutuhkan seorang *programmer* untuk membantu mengembangkan mekanik yang belum diimplementasikan ke dalam *game*, berdasarkan rancangan desain yang sudah dibuat oleh seorang *game designer*. Mekanik *game* yang dimaksud merupakan struktur atau sistem yang menentukan cara pemain berinteraksi dengan elemen-elemen di dalam *game* untuk mencapai tujuan tertentu [6]. Hasil dari implementasi mekanik *game* yang sudah diselesaikan akan dijadikan sebagai produk dalam bentuk demo *game* yang dapat diperlihatkan dan ditunjukkan kepada sebuah *publisher game*. Diharapkan, demo *game* yang menarik dapat meyakinkan *publisher game* untuk mendukung dan mendanai proyek *game*, yang dapat membantu meringankan proses pengembangan untuk waktu yang akan datang.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan kerja magang sebagai *Junior Game Programmer* di PT Gim Cap Beruang memiliki maksud untuk mendapatkan pengalaman di dalam industri *game* Indonesia, dengan belajar dan berproses bersama dengan para ahli di bidang pengembangan *game*. Kegiatan kerja magang juga bermaksud untuk mengasah kemampuan dan ilmu pada bidang pengembangan *game*, dengan bekerja pada proyek dengan skala yang besar.

Sementara tujuan dilakukannya kegiatan kerja magang di PT Gim Cap Beruang adalah untuk mengembangkan mekanik *game* The Golden Paws yang belum diimplementasikan, berdasarkan rancangan desain yang sudah ditetapkan oleh seorang *game designer*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan kerja magang di PT Gim Cap Beruang dilakukan selama 6 bulan yang dimulai dari tanggal 5 Agustus 2024 sampai dengan 5 Februari 2025. Kerja magang dilakukan secara daring atau *Work From Home* (WFH) dengan kebebasan dalam menentukan jadwal kerja sendiri, selama memenuhi kuota kerja minimal 160 jam per bulan atau 40 jam per minggu. Berikut merupakan prosedur pelaksanaan kerja magang di PT Gim Cap Beruang secara daring:

1. Menggunakan aplikasi Notion untuk mengatur dan melacak pembagian tugas yang akan dikerjakan dan yang sudah selesai dikerjakan.
2. Menggunakan aplikasi Miro untuk memaparkan desain *game* yang akan diimplementasikan, dan bekerja sama dengan *game designer* untuk membahas dan memberikan saran dalam menentukan cara implementasi yang paling mudah dan efisien.
3. Menggunakan aplikasi GitHub untuk menyinkronkan proyek *game* dan melakukan pembaruan file pekerjaan, dengan membuat *branch* baru untuk setiap bagian pengembangan atau pengujian suatu mekanik *game*.
4. Menggunakan aplikasi Discord untuk melakukan komunikasi dan rapat secara daring, yang dilakukan setiap hari Minggu pada pukul 20.00, untuk mempresentasikan hasil pekerjaan pada minggu tersebut dan merencanakan tugas-tugas yang akan dikerjakan pada minggu selanjutnya.

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