

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang kewirausahaan adalah salah satu program praktek kerja (*internship*) yang bersifat wajib untuk ketentuan lulus. Program ini yang disediakan oleh Universitas Multimedia Nusantara (UMN) bertujuan untuk memperkenalkan dan mempersiapkan mahasiswa terhadap dunia kerja serta meningkatkan kemampuan mereka dengan cara memberikan pengalaman kerja kepada mahasiswa secara langsung ke lapangan kerja dengan supervisi dan *guidance*. Program ini dapat membantu mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan *softskill* dan *hardskill*, menambah pengalaman kerja, memberikan insight, dan juga memberikan koneksi kerja. Program magang, sesuai dengan ketentuan yang diberikan oleh UMN akan berlangsung selama 640 jam kerja untuk *supervisor* magang dan 207 jam kerja untuk *advisor* magang.

Magang kewirausahaan 2024 UMN telah menyediakan pilihan untuk mengikuti program IGDX (*Indonesia Game Developer eXchange*) Bootcamp yang dijalankan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) dengan kerja sama Asosiasi Game Indonesia (AGI). Program bootcamp ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan para pengembang game di Indonesia tetapi juga memberi mereka akses ke pendanaan dan peluang kemitraan untuk proyek yang dinyatakan sukses atau terbaik. Program IGDX Bootcamp dimulai dengan pelatihan peran yang dipilih oleh peserta, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan game dengan bimbingan dari *mentor*.

Penulis ketika mengikuti program IGDX Bootcamp dengan harapan; walau pernah membuat game, penulis dapat mencoba melatih diri untuk membuat proyek yang berbeda dari biasanya, dimana penulis hanya pernah membuat *game 2D*, dapat mencoba untuk membuat *game 3D* dengan bahasa programming yang berbeda dan mendapatkan ilmu baru yang bisa digunakan dalam dunia kerja nanti mau dalam

bentuk berupa *hardskill*, pengalaman dan ketrampilan yang dapat membantu penulis dalam pembuatan gim, maupun *softskill*, pengalaman kerja yang baru, mendapatkan wawasan dalam berkerja sebagai tim.

Pengalaman penulis ketika mengikuti program IGDX berakhir dengan baik, penulis tidak hanya mendapatkan penambahan portofolio dari proyek yang dibuat, tetapi juga skill baru. Penulis telah berhasil untuk membuat *game* dengan menggunakan Unity dengan menggunakan bahasa programming berdasar C# dan juga mendapatkan pengalaman baru dengan sistematika berkerja sama dengan tim untuk membuat sebuah proyek bersifat *game*.

1.2 Tujuan Magang

Penulis memilih untuk mengikuti program IGDX Bootcamp karena:

1. Memenuhi syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara dengan sarjana desain.
2. Mendapatkan pengalaman kerja dan berbagai insight untuk mengasah *softskill* dan *hardskill* yang bermanfaat untuk dunia kerja nanti.
3. Menambah portofolio game yang telah dibuat dan koneksi dari para ahli dan tim dari program IGDX.
4. Mencoba dan melatih diri untuk melakukan proyek yang diluar zona nyaman diri sendiri.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Waktu dan prosedur pelaksanaan magang mengikuti ketentuan dari Universitas Multimedia Nusantara dengan total jam kerja sebanyak 640 jam atau selama kurang lebih 4 bulan, program IGDX mulai dari bulan Juni hingga September.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Program IGDX dibagi menjadi dua yaitu sesi martikulasi dan sesi inkubasi. dimulai dari tanggal 30 Mei sebagai pembukaan acara dan memberitahuan informasi mengenai proses dan timeline IGDX, sesi pertama

program IGDX adalah sesi martikulasi, dimana partisipan mengikuti kelas sesuai dengan *role* yang dipilih mereka. kelas pertama IGDX yang dihadiri oleh penulis adalah *Game Business* pada tanggal 3 Juni dan setelah itu diikuti dengan kelas programming setiap 2 hari selain *weekend* hingga Juli. Setiap kelas dilaksanakan melalui *Zoom Meeting* atau secara online. Ketika sesi martikulasi, kelas *Game Business* dimulai dari jam 09:00 WIB pagi hingga jam 11:00 WIB dan kelas programming dimulai dari jam 09:00 WIB hingga jam 12:00 WIB. Setelah kelas partisipan diberikan tugas yang kemudian kumpulkan keesokan harinya hingga akhir bulan.

Setelah sesi martikulasi, dilanjutkan dengan sesi inkubasi, dimana partisipan dengan kelompok mulai membuat projek game mereka. Kelas pertama dari sesi inkubasi adalah *meeting* teknis programming pertama pada tanggal 2 Juli pada hari Selasa. Kelas programming dimulai dari jam 09:00 WIB hingga jam 11:00 WIB setiap hari Selasa dan Kamis. *Meeting* inkubasi pertama dilaksanakan pada tanggal 3 Juli dimana partisipan dapat *update progress game* yang dibuat, *meeting* teknis dilaksanakan setiap hari Senin, Rabu dari jam 09:00 WIB hingga 11:00 WIB dan hari Jumat dari jam 11:00 WIB hingga 13:00 WIB. Kelas terakhir adalah kelas *Game Business* yang dilaksanakan hari Sabtu pada jam 13:00 WIB hingga 15:00 WIB. Setelah *meeting inkubasi*, peserta diharapkan untuk mengerjakan projek mereka sesuai waktu kerja.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis mengetahui program IGDX Bootcamp melalui *Briefing* Magang (Pre Internship) UMN yang diadakan pada tanggal 26 April. UMN bekerja sama dengan KOMINFO dalam memberikan informasi mengenai program IGDX Bootcamp. Setelah mengetahui mengenai program IGDX, penulis diundang oleh teman untuk mengikuti program dan membuat tim. Setelah berdiskusi, penulis setuju dan mendaftarkan diri untuk mengikuti program IGDX Bootcamp. Kelompok bersama penulis kemudian diundang kedalam *group Line* yang dibuat oleh pihak UMN pada tanggal 15 Mei untuk

mengumpulkan partisipan yang minat dengan program tersebut sebagai seleksi pertama. Kemudian, penulis bersama dengan kelompoknya mengumpulkan portofolio untuk di saring hingga beberapa partisipan dari UMN. Setelah itu, kelompok penulis di wawancara oleh pihak IGDX pada tanggal 25 Mei untuk dinilai dan mengikuti program IGDX bootcamp. Lampiran penerimaan kemudian dibagikan melalui group line dan pada tanggal 30 Mei, penulis mengikuti *meeting* pertama pembukaan IGDX Bootcamp pada tanggal 31 Mei, dimana penulis menghadiri pertemuan melalui Zoom dan mendapatkan informasi mengenai peran yang dapat diambil ketika program IGDX Bootcamp berjalan dan jadwal serta timeline perjalanan program IGDX Bootcamp.

