

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan industri gim di Indonesia saat ini sangatlah pesat seiring dengan berkembangnya teknologi. Menurut Adhiarna, selaku Direktur Ekonomi Digital Kementerian Komunikasi dan Informatika, industri gim di Indonesia yang semakin kuat meningkatkan jumlah pengembang gim lokal setiap tahunnya (Kompas, 2022). Industri ini bukan hanya merupakan media hiburan, tetapi juga berkontribusi secara signifikan terhadap ekonomi, serta memberikan kesempatan karir kepada para *artist*. Untuk membantu pengembangan gim lokal, pemerintah melakukan kolaborasi bersama Asosiasi Game Indonesia (AGI) dengan menggelar program IGDX (Indonesia Game Developer Exchange) Bootcamp.

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) bekerja sama dengan Kominfo untuk mengadakan program magang bagi mahasiswa DKV yaitu IGDX Bootcamp. Bootcamp ini memiliki banyak manfaat bagi mahasiswa, diantaranya mengasah kemampuan dan keterampilan, memiliki portofolio yang profesional, meraih bimbingan, serta mendapat kemudahan akses menuju industri gim. Untuk menerapkan pengetahuan penulis sebagai 2D *Artist*, penulis tertarik untuk melakukan praktik magang di kegiatan IGDX Bootcamp.

Salah satu gim buatan Indonesia yang populer secara internasional adalah Dreadout. Dreadout merupakan gim horor karya Digital Happiness yang berhasil mengaplikasikan nuansa Indonesia ke dalam permainannya dengan cara yang unik sehingga bisa diterima secara global (Fauzia, 2024). Cipto Adiguno, selaku Presiden AGI, menyatakan bahwa gim buatan Indonesia yang paling berhasil menembus pasar internasional salah satunya adalah gim bergenre horor (Kamaliah, 2024). Oleh karena itu, penulis dan tim terinspirasi untuk membuat sebuah gim horor berjudul The Station.

Dengan mengikuti rangkaian kegiatan IGDX Bootcamp sebagai magang, penulis berharap untuk mendapatkan banyak pengalaman nyata dalam proses pembuatan gim. Penulis juga berharap untuk memperluas koneksi, membiasakan diri dalam lingkungan kerja di industri gim, dan berinteraksi langsung dengan para profesional yang berpengalaman di industri ini. Gim The Station diharapkan sebagai proyek yang bisa dijadikan portofolio untuk bekal penulis di masa depan.

1.2 Tujuan Magang

Penulis melakukan kegiatan magang di IGDX Bootcamp dengan tujuan sebagai berikut :

1. Syarat kelulusan dari UMN dan mendapat gelar Sarjana Desain (S.Ds.).
2. Mendapatkan ilmu dalam pengembangan gim sebagai *2D Artist*.
3. Berkontribusi dalam proses pembuatan gim dengan membuat aset 2D seperti desain karakter, desain *environment*, dan lainnya.
4. Menambahkan pengalaman dalam pengembangan gim.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur pelaksanaan magang dari UMN adalah wajib memilih perusahaan yang memiliki program magang dengan total jam kerja 640 jam. Program IGDX Bootcamp dijalankan penulis dengan total jam kerja 655 jam.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Program IGDX Bootcamp dimulai dari bulan Juni sampai dengan September, dan diakhiri dengan penjurian atau *pitching* pada tanggal 2 Oktober. *Bootcamp* dibagi menjadi dua bagian, sesi matrikulasi dan sesi inkubasi. Sesi kelas matrikulasi diadakan pada bulan Juni, dilanjutkan dengan sesi inkubasi dari bulan Juli-September. Peserta mengikuti rangkaian kegiatan IGDX ini secara work from home (WFH) pada setiap hari Senin, Rabu dan Jumat.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Pendaftaran program IGDX Bootcamp dimulai dari pembuatan portofolio yang berisi karya ilustrasi terbaru dan proyek yang melibatkan aset visual gim. Portofolio kemudian dikumpulkan ke UMN untuk diseleksi terlebih dahulu. Setelah lulus seleksi dari UMN, penulis lanjut mendaftarkan portofolio di situs resmi IGDX bersama anggota tim. Tanggal 25 Mei 2024, penulis menerima e-mail dan diminta untuk melakukan *interview online*, kemudian tanggal 29 Mei 2024 diumumkan bahwa penulis dan tim telah lolos seleksi.

Pada tanggal 30 Mei 2024, diadakan *technical meeting* yang mencakup seluruh peserta untuk membahas rangkaian kegiatan, prosedur dan timeline. Pada hari itu juga dilakukan pembagian tim dan pendaftaran ulang setiap anggota kelompok. Saat pendaftaran ulang, peserta diwajibkan memilih divisi primer dan sekunder yang diminati. Penulis memilih divisi primer *2D Artist*, dan divisi sekunder *Game Designer*. Setelah resmi mengikuti rangkaian acara IGDX, penulis mengisi situs Merdeka UMN dan melakukan KRS.

