

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri *game* di Indonesia telah mengalami perkembangan signifikan sejak awal tahun 2000-an hingga kini. Meskipun awalnya diwarnai oleh tantangan infrastruktur dan kesadaran pasar yang rendah, industri ini mulai mengalami lonjakan pada pertengahan 2010-an. Munculnya berbagai studio *game indie* dan *startup*, didukung oleh peningkatan infrastruktur internet dan dukungan pemerintah, telah meningkatkan profil industri *game* Indonesia secara global. Saat ini, banyak *game* Indonesia yang berhasil menembus pasar internasional dan meraih penghargaan, menandai posisi Indonesia sebagai salah satu pemain penting dalam industri *game* global. Dari kebutuhan tersebut, pengetahuan tentang industri *game*, terutama dalam proses pengembangan hingga pemasaran sebuah *game*, menjadi semakin penting.



Gambar 1. 1 Logo Agate Academy
(Sumber: academy.agate.id)

Sejak pendiriannya pada tahun 2011, PT. Agate International telah mengembangkan beragam program untuk melatih dan memajukan talenta-talenta pengembang *game* Indonesia melalui Agate Academy. Mereka meyakini bahwa talenta berkualitas sangat diperlukan untuk meningkatkan daya saing industri *game* Indonesia secara global. Salah satu program unggulan, MBKM MSIB 2024 Batch 6, bekerja sama dengan Agate Academy untuk membuka kelas studi independen. Program-program ini berfokus pada materi terbaru dengan kursus yang dirancang sesuai kebutuhan industri *game* yang terus berkembang. Selain itu, program ini menawarkan mentor ahli, memungkinkan peserta untuk belajar dari para profesional berpengalaman dalam pengembangan *game* dan bisnis. Peserta juga diajak untuk bergabung dalam komunitas pembelajar yang aktif, saling mendukung, dan bersemangat untuk berkembang, menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan. Yang terpenting, kursus-kursus ini terbuka untuk semua orang, tanpa memandang usia atau latar belakang, karena di Agate, tidak ada kata terlalu dini atau terlambat untuk belajar hal baru.

1.2. Tujuan Studi Independen

Beberapa tujuan pelaksanaan program MBKM Studi Independen Bersertifikat di PT. Agate International adalah sebagai berikut:

1. Merencanakan, menerapkan, dan memperbaiki fitur-fitur *game*, serta mengelola langkah-langkah pengembangan *game* secara menyeluruh.
2. Merancang, berkomunikasi, dan meningkatkan kualitas desain *game*, serta mengelola produk *game* agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.
3. Merencanakan, membuat, dan menerapkan aset *game* sesuai spesifikasi, serta mengelola produk *game* dengan efektif.

1.3. Manfaat Studi Independen

a. Manfaat untuk UPN “Veteran” Jawa Timur

Pengenalan kepada pengembangan *game* dapat membawa manfaat signifikan bagi kampus. Ini dapat meningkatkan daya tarik institusi bagi calon mahasiswa yang tertarik pada bidang *game development*. Selain itu, program-program semacam itu dapat menjadi pusat inovasi dan kolaborasi antara mahasiswa, staf, dan industri *game* lokal, memperkuat reputasi kampus dalam bidang teknologi dan kreativitas.

b. Manfaat untuk Mitra Studi Independen

Menjadi sumber potensial untuk merekrut bakat-bakat muda yang bersemangat dalam industri *game*. Program-program semacam ini juga dapat menjadi wadah untuk berkolaborasi dengan universitas dalam proyek-proyek riset dan pengembangan. Selain itu, keterlibatan Agate dalam program-program pendidikan semacam itu dapat meningkatkan citra perusahaan sebagai pemimpin dalam mendukung perkembangan industri *game* di Indonesia.

c. Manfaat untuk Mahasiswa

Program pengembangan *game* di kampus memberikan manfaat bagi mahasiswa dengan menyediakan pengetahuan, keterampilan, pengalaman, dan jaringan profesional yang relevan dengan industri *game*, mempersiapkan mereka untuk sukses di pasar kerja.

1.4. Mahasiswa menguraikan tujuan penulisan topik Studi Independen

Tujuan dari pembuatan *game* “Tree of Life” dengan Blender 3D dan Unity Engine adalah menciptakan pengalaman permainan yang menarik dan berkesan bagi pemain. Dengan menggunakan teknologi 3D dan mekanisme *top-down action shooter*, tujuan ini adalah untuk memberikan pengalaman bermain yang *immersive* dan menyenangkan. Selain itu, tema “Tree of Life” yang terkandung dalam *game* ini bertujuan untuk menyampaikan pesan tentang keberlanjutan lingkungan dan pentingnya menjaga ekosistem alam. Dengan demikian, *game* ini tidak hanya ditujukan untuk hiburan semata, tetapi juga untuk memberikan kesadaran tentang isu-isu lingkungan dan menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap alam di antara para pemainnya.