

**LAPORAN
PENGABDIAN MASYARAKAT**



**SEMINAR
“INDUSTRI GAME DAN REVOLUSI INDUSTRI DI ERA MILENIAL”**

TIM PENGUSUL:

Muh. Sofi’i, S.E., M.Si. (Ketua) NIDN: 0609067001
Wika Purbasari, M.Kom. (Anggota) NIDN: 0622068501
Novita Setianti, M.Si. (Anggota) NIDN: 0606118901
Joko Purnomo, M.Kom. (Anggota) NIDN: 0626078202

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
WIDYA UTAMA
NOVEMBER 2019**

Dibiayai oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
STMIK WIDYA UTAMA
Tahun Anggaran 2019

**HALAMAN PENGESAHAN
PENGABDIAN MASYARAKAT**

Judul Pengabdian : Seminar “Industri Game dan Revolusi Industri di Era Milenial”

Ketua Pelaksana

- a. Nama Lengkap : Muh Sofi‘i
- b. NIDN : 0609067001
- c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- d. Program Studi : Sistem Informasi
- e. Nomor HP/Surel : 082137277699

Anggota Pelaksana (1)

- a. Nama Lengkap : Wika Purbasari
- b. NIDN : 0622068501
- c. Jabatan Fungsional : -
- d. Program Studi : Teknik Informatika
- e. Nomor HP/Surel : 082226091228

Anggota Pelaksana (2)

- a. Nama Lengkap : Novita Setianti
- b. NIDN : 0606118901
- c. Jabatan Fungsional : -
- d. Program Studi : Komputerisasi Akuntansi
- e. Nomor HP/Surel : 085641302414

Anggota Pelaksana (3)

- a. Nama Lengkap : Joko Purnomo
- b. NIDN : 0626078202
- c. Jabatan Fungsional : -
- d. Program Studi : Komputerisasi Akuntansi
- e. Nomor HP/Surel : 085729710691

Purwokerto, 3 November 2019

Mengetahui,
Ketua STMIK Widya Utama,

Muh Sofi‘i, S.E., M.Si.
NIP/NIK. 197020075

Ketua Pelaksana,

Muh. Sofi‘i, S.E., M.Si.
NIP/NIK. 197020075

Menyetujui,
Ketua LPPM,

Sunaryono, M.Kom.
NIP/NIK. 0626078202

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Mahaesa, atas rahmat dan ridho-Nya kami telah dapat melaksanakan kegiatan seminar dengan judul “Industri Game dan Revolusi Industri di Era Milenial”, beserta penulisan laporannya. Kegiatan tersebut kami laksanakan sebagai bentuk dari program pengabdian masyarakat perguruan tinggi STMIK Widya Utama.

Rasa terima kasih kami sampaikan kepada yayasan, pengurus manajemen, beserta LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) STMIK Widya Utama yang telah memberikan dukungan atas terselenggaranya kegiatan tersebut. Tidak lupa kami sampaikan terima kasih pula kepada para panitia pendukung, peserta, dan semua pihak yang telah ikut serta menyukseskan acara.

Kami menyadari kegiatan ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kegiatan-kegiatan lain sebagai tindak lanjut program ini sangat kami harapkan agar manfaatnya dapat dirasakan lebih luas oleh seluruh lapisan masyarakat.

Purwokerto, 3 November 2019

Pelaksana kegiatan,

Muh. Sofi'i, Wika Purbasari, Novita Setianti

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	1
PRAKATA.....	2
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR LAMPIRAN.....	4
A. PENDAHULUAN	5
B. TARGET DAN LUARAN.....	6
C. METODE PELAKSANAAN	7
D. PENYELENGGARAN DAN KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI.....	8
E. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI.....	8
F. KESIMPULAN DAN SARAN.....	8
LAMPIRAN.....	9

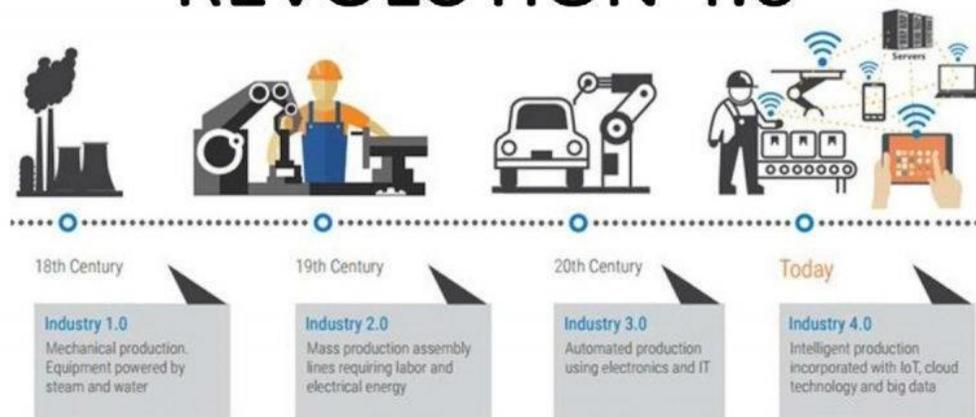
DAFTAR LAMPIRAN

1. Susunan Acara	9
2. Realisasi Dana	11
3. Susunan Panitia	13
4. Dokumentasi Acara	14

A. PENDAHULUAN

Globalisasi memberi dampak perubahan pada beberapa aspek kehidupan. Keberadaan globalisasi kini diikuti oleh pertumbuhan teknologi yang pesat, sehingga orang semakin mudah dalam mendapatkan berbagai macam informasi. Dampak tersebut terjadi pada banyak bidang seperti manufaktur, transportasi, pertambangan, pertanian, dan teknologi itu sendiri. Selain itu perubahan besar juga memiliki dampak yang mendalam pada kondisi sosial, ekonomi, dan budaya di dunia. Kondisi ini disebut revolusi industri, yang pertama kali dimulai di Inggris.

THE INDUSTRIAL REVOLUTION 4.0



Dok: <http://smkkrian1.sch.id>

Saat ini dunia sedang menghadapi putaran baru revolusi industri yang disebut Revolusi Industri 4.0, dan disebut juga Industri 4.0 atau I4.0. Era ini dimulai oleh Jerman yang awalnya mempromosikan manufaktur terkomputerisasi. Kemudian terjadinya I4.0 dapat ditandai dengan penggunaan internet yang masif dan teknologi digital di perusahaan-perusahaan besar. I4.0 menyajikan kita cara dimana kita “bekerja lebih cerdas, bukan lebih keras”.

Industri kreatif khususnya industri game seharusnya memiliki kontribusi untuk mendorong pencapaian I4.0. Industri game di Indonesia baru saja dimulai beberapa tahun terakhir, tetapi telah berkembang secara pesat hingga saat ini dengan ditandai maraknya *startup-startup* game produksi anak negeri. Hal ini juga diikuti oleh peningkatan jumlah pemain game di seluruh negeri. Bahkan, *e-sports* sebagai bentuk kompetisi yang menggunakan video game telah diakui dan dipertandingkan di Asian Games 2018. Industri game sebagai salah satu industri kreatif telah membantu meningkatkan pendapatan ekonomi kreatif di Indonesia. Hal demikian mengindikasikan bahwa industri tersebut mempunyai potensi yang bagus untuk menghadapi era I4.0 guna masa depan milenial, tidak hanya di negeri ini tapi juga di dunia. Dari latar belakang inilah, seminar “Industri Game dan Revolusi Industri di Era Milenial” diadakan.

B. TARGET DAN LUARAN

Target dan luaran dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pengetahuan kepada peserta tentang latar belakang revolusi industri.
2. Secara umum membantu mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi Industri 4.0.
3. Secara umum membantu mempersiapkan sumber daya manusia yang berdaya saing global di era milenial.
4. Memperluas pengetahuan para peserta tentang industri kreatif, khususnya industri game.
5. Memberikan pengetahuan kepada peserta tentang implementasi, kontribusi, tantangan, dan keuntungan dari keberadaan industri game guna menghadapi revolusi industri untuk masa depan milenial. Termasuk dalam hal ini adalah penjelasan tentang *e-sports* yang mempunyai potensi yang baik untuk menjadi olahraga favorit dan berprestasi di masa depan.

6. Memberikan pengetahuan kepada para peserta mengenai serunya memiliki karir di industri game.
7. Memberikan informasi dan membuka peluang karir di industri game.
8. Memberikan pengetahuan kepada para peserta tentang keterkaitannya dunia pendidikan dengan dunia industri.

C. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk seminar dengan detail sebagai berikut:

1. Tema dan Judul Acara

Kegiatan ini bertema Game dan Industri 4.0, dengan judul “Industri Game dan Revolusi Industri di Era Milenial”.

2. Jenis Acara

Acara yang diselenggarakan adalah berupa seminar.

3. Waktu dan Lokasi Pelaksanaan Acara

Dengan memperhatikan kalender pendidikan dan berbagai faktor lain, acara ini telah dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Jumat, 18 Oktober 2019

Waktu : Pukul 13.00 - 19.30 WIB

Tempat : Ruang Krisna, COR Hotel Purwokerto

Jalan Jenderal Sudirman No.508 – 511 Purwokerto

Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53141

4. Peserta

Peserta acara seminar berjumlah lebih dari 80 orang yang terdiri dari siswa SMA/K, mahasiswa, guru, dosen, dan karyawan yang datang dari beberapa wilayah di provinsi Jawa Tengah.

5. Pembicara

Pengisi materi seminar adalah Indra Purwita, *game producer* Gameloft - *South East Asia*.

6. Susunan Acara

Susunan acara yang telah dilaksanakan terlampir.

D. PENYELENGGARAAN DAN KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

Penyelenggara dari acara ini adalah STMIK Widya Utama, yang merupakan sekolah tinggi manajemen informasi dan ilmu komputer berlokasi di Purwokerto, Jawa Tengah. Kampus tersebut adalah kampus berbasis *technopreneur*, dan saat ini telah bekerja sama dengan beberapa perguruan tinggi dan industri di negara-negara Asia untuk melaksanakan sistem studi transfer dan program magang bagi para mahasiswanya. Selain itu acara telah berjalan lancar sesuai dengan detail metode pelaksanaan di atas.

Selain itu, dalam pelaksanaan kegiatan ini, STMIK Widya Utama juga bekerja sama dengan ACTTDC (*Asean-China Teacher Training and Development Centre*) sebagai sponsor utama dan didukung oleh beberapa sponsor pendamping dan media partner, diantaranya: COR Hotel, Magistra Utama, Biznet, Yakult, Ortindo Digital Printing, Yasika FM, POP FM, Kopkun, dan IG eventpurwokerto.com.

E. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Pembicara telah memberikan materi seminar dengan mencakup inti target dan luaran, sehingga delapan poin target dan luaran yang telah dituliskan di atas telah tercapai. Selain itu berita dari kegiatan ini telah dipublikasikan pula pada stasiun radio Yasika FM dan POP FM.

F. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengabdian masyarakat berupa seminar ini telah dilaksanakan dengan baik dan lancar. Kegiatan-kegiatan lain sebagai tindak lanjut program ini sangat diharapkan pula agar manfaatnya dapat dirasakan lebih luas oleh seluruh lapisan masyarakat.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Susunan Acara

SUSUNAN ACARA

Pada susunan acara berikut ini terdapat aktivitas workshop dimana aktivitas tersebut adalah aktivitas tambahan dari seminar.

Jumat, 18 Oktober 2019			
Waktu (WIB)	Aktivitas	Durasi	PIC
13.00 – 13.45	Registrasi Ulang	45 menit	Panitia
13.45 – 14.20	Pembukaan 1. Sambutan: - Ketua Panitia - Ketua STMIK Widya Utama - Kasi SMA dan SLB Cabang Dinas Pendidikan Wilayah X, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah 2. Hiburan	35 menit	Pengisi Sambutan: 1. Ketua Panitia: Nur Alfi Ekowati, M.Sc. 2. Ketua STMIK Widya Utama: Muh. Sofi'i, S.E., M.Si. 3. Dinas Pendidikan: Drs. Yuniarso Kwartono Adi Hiburan: Tatang
14.20 – 16.00	Materi Seminar: Industri Game Menghadapi Industri 4.0.	100 menit	Keynote Speaker: Indra Purwita (<i>Game Producer – Gameloft South East Asia</i>)
16.00 – 16.10	Iklan dan Sponsor	10 menit	Sponsor dan Panitia

16.10 - 16.40	Istirahat, Sholat, Coffee Break	30 menit	Panitia
16.40 – 17.05	Iklan dan Sponsor	25 menit	Sponsor dan Panitia
17.05 – 18.15	Workshop Pembuatan Game Sederhana	70 menit	- Sunaryono, M.Kom. (CEO Dieng Cyber) - Nur Alfi Ekowati, M.Sc. (Alumni Technische Universität Dresden, Jerman)
18.15 – 18.50	Istirahat, Sholat, Makan Malam	35 menit	Panitia
18.50 – 19.30	- Tanya Jawab Tambahan Seminar dan Workshop - Doorprize	40 menit	Panitia
19.30	Penutup dan Pengambilan Sertifikat	-	Panitia

2. Realisasi Dana

REALISASI DANA

PENGELUARAN

1. Honor Pembicara/Pengisi Acara		Rp	2.050.000,00
Indra Purwita		Rp	1.150.000,00
Sunaryono, M.Kom.		Rp	350.000,00
Drs. Yuniarso Kwartono Adi		Rp	550.000,00
2. Akomodasi Pembicara			
Hotel	1 kamar x Rp 379.500,00	Rp	379.500,00
Tiket Kereta	2 orang x PP @2 buah	Rp	721.395,00
	Yogyakarta - Purwokerto:		
	Rp 242.086,00 + Rp 256.608,00		
	Purwokerto - Yogyakarta:		
	Rp 111.332,00 + Rp 111.369,00		
3. Konsumsi Acara			
Peserta, pembicara, tamu undangan, panitia		Rp	5.950.000,00
	85 packs x Rp 70.000,00		
4. Publikasi		Rp	723.200,00
Liflet	2 rim ukuran A4, 1 rim ukuran A5		
5. Surat Menyurat		Rp	4.606.600,00
Alat tulis kantor dan pengiriman surat undangan			
6. Komunikasi		Rp	473.000,00
Pulsa untuk follow up ke sekolah/kampus			
7. Transportasi		Rp	180.000,00
8. Lain-lain		Rp	455.000,00
Figura sertifikat pembicara, name tag, dll			
Jumlah		Rp	15.538.695,00

PEMASUKAN

1. Pendaftara Peserta		Rp 7.340.000,00
Pelajar/Mahasiswa/Pendamping (Guru/Dosen)		
67 orang x Rp 100.000,00		
= Rp 6.700.000,00		
Umum	5 orang x Rp 150.000,00	
= Rp 750.000,00		
Diskon Khusus	= - Rp 110.000,00	
- 3 Orang Peserta (Mahasiswa) @ Rp 10.000,00		
- 1 Orang Peserta (Dosen) @ Rp 80.000,00		
2. Sponsor		Rp 4.400.000,00
- ACTTDC	Rp 4.000.000,00	
- Magistra Utama	Rp 400.000,00	
3. Donatur		Rp 700.000,00
- Donatur 1	Rp 200.000,00	
- Donatur 2	Rp 500.000,00	
4. STMIK Widya Utama		Rp 3.098.695,00
Jumlah		Rp 15.538.695,00

3. Susunan panitia

SUSUNAN PANITIA

Pengarah dan pengusul inti :

1. Muh. Sofi'i, S.E., M.Si.
2. Wika Purbasari, M.Kom.
3. Novita Setianti, M.Si.

Ketua Panitia : Nur Alfi Ekowati, M.Sc.

Wakil Ketua Panitia : Rianti Yunita Kisworini, S.Pd., M.Kom.

Sekretaris : 1. Rianti Yunita Kisworini, S.Pd., M.Kom.
2. Hartati

Bendahara : Magda Nur Avika

Protokol : 1. Rosyid Ridlo Al-Hakim
2. Arian Ayu Larasati

Seksi Acara : 1. Aldi Maldini
2. Sulaiman

Seksi Dekorasi dan Dokumentasi :

1. Aziz Wahyu D. S.
2. Lutful Hakim
3. Miki Fadli

Seksi Humas : 1. Firman
2. Lutfiana Jihan Nabila
3. Istiqlal Wirasarjana
4. Aldi Maldini

Seksi Konsumsi : 1. Novia Suryatiningsih
2. Devieta Wulandari

Seksi Perlengkapan : Sulaiman

Seksi Pendaftaran : 1. Miki Fadli
2. Magda Nur Avika

4. Dokumentasi Foto









