

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan kegiatan untuk merealisasikan apa yang didapatkan dalam pendidikan akademik terhadap kebutuhan industri. Menurut (Arifin, 2014) Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu bentuk implementasi secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di sekolah/kampus dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan kerja secara langsung di dunia kerja untuk mencapai tingkat keahlian tertentu. Kegiatan ini diharapkan membuat mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu-ilmu yang diperoleh di perkuliahan untuk menyelesaikan serangkaian tugas sesuai dengan lokasi PKL yang dipilih. PKL diselenggarakan secara sistematis dan terjadwal dibawah bimbingan dosen pembimbing yang memenuhi syarat. PKL merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh oleh mahasiswa untuk mengikuti kegiatan akhir perkuliahan jenjang Diploma IV (D4). Program PKL merupakan sarana strategis dalam proses pembentukan kemampuan dan kompetensi mahasiswa sebagai tenaga profesional program. Program PKL didukung dengan perencanaan yang sistematis dan terarah.

Pemilihan lokasi PKL jatuh pada PT Maulidan Teknologi Kreatif tepatnya pada unit bisnis Maulidan *Games* yang berfokus pada pengembangan *game*. Maulidan *Games* merupakan salah satu perusahaan *IT* kreatif yang berdiri sejak tahun 2009 dan telah menghasilkan *game* maupun aplikasi serta menggandeng publisher lokal maupun internasional untuk tujuan kerjasama. Setiap tahunnya perusahaan ini membuka program magang untuk mahasiswa sebagai wadah bagi para mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman di dunia kerja. Program magang pada perusahaan ini dilakukan minimal selama tiga bulan dan terdapat berbagai macam divisi yang dapat dipilih oleh mahasiswa. Divisi *programmer* merupakan salah satu divisi yang berada di Maulidan *Games*, divisi programmer memiliki tugas pokok yang berupa melakukan perancangan, pengembangan, pembangunan

hingga menghasilkan sebuah program *game* yang dapat dimainkan. Maulidan *Games* sendiri merupakan salah satu perusahaan *game* paling produktif di Indonesia. Maulidan *Games* dalam pengembangan produk *game* lebih berfokus terhadap *game – game* dengan tema edukasi maupun manajemen. Dalam Praktik Kerja Lapangan ini penulis mendapat *task* yang bersifat pribadi yaitu mengerjakan *project game* dengan *genre casual game* berjudul “*Bunny’s Trampoline*” dimana *project* ini merupakan sebuah *casual game* bertema hewan kelinci. Untuk target *player* dari *game* ini adalah anak-anak dan segala umur. *Game* ini nantinya akan dapat dimainkan dalam *multiplatform*, baik *Webgl*, *Desktop PC* maupun *Android*.

Menurut (Fauri & Almadeo, 2020) bermain *game* memiliki dampak positif dan dampak negatif. Berikut ini dampak positif dan negatif bermain *game*:

1. Dampak Negatif *Mobile Game*
 - a. Menimbulkan Adiksi (Kecanduan).
 - b. Penyimpangan pada hal-hal negatif.
 - c. Berbicara kasar serta kotor.
 - d. Terbengkalainya segala kegiatan di dunia nyata.
 - e. Perubahan pola makan dan waktu istirahat
 - f. Mengganggu kesehatan
2. Dampak Positif *Mobile Game*
 - a. Meningkatkan Kinerja Otak
 - b. Menghilangkan Stres
 - c. Menjadi fasih dan mengerti dalam berbahasa asing
 - d. Mengenal berbagai teknologi baru
 - e. Meningkatkan kecepatan dalam mengetik
 - f. Menambah Konsentrasi

Seperti yang disebutkan di atas *game* memiliki dampak positif dan negatif. Penulis berusaha membuat *game* “*Bunny’s Trampoline*” memiliki sisi positif yaitu menghilangkan stres, menambah konsentrasi, dan meningkatkan kinerja otak. Dengan dibangunnya *game* “*Bunny’s Trampoline*” ini penulis berharap para pemain mendapatkan sisi positif dari *game* “*Bunny’s Trampoline*”. Pada jaman sekarang segala kegiatan yang bersifat hiburan dapat dilakukan melalui

smartphone yang lebih simpel tidak hanya dilakukan di tempat hiburan konvensional. *Game “Bunny’s Trampoline”* ini bersifat *casual* yang dapat dimainkan hanya dengan satu tangan saja. Penulis juga mengharapkan *game* ini dapat memberikan pengetahuan kepada pemain yang memainkan *game* ini tentang bangunan bangunan ikonik di dunia.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan dilaksanakan praktik kerja lapang (PKL) secara umum adalah untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan mahasiswa serta menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman kerja di dunia industri. Selain itu kegiatan PKL juga diharapkan dapat melatih mahasiswa agar menjadi lebih peka terhadap perbedaan yang dijumpai saat dibangku kuliah dengan keadaan saat di industri kerja. Oleh karena itu mahasiswa diharapkan dapat mengembakan dan mengambil ilmu yang didapat selama masa PKL sebagai tambahan ilmu yang tidak diperoleh di dunia kampus

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan khusus kegiatan Praktik Kerja Lapang (PKL) ini adalah :

1. Merancang *Game Bunny’s Trampoline*
2. Membangun *Game Bunny’s Trampoline*

1.2.3 Manfaat PKL

1. Bagi Mahasiswa

Dengan terlaksananya kegiatan PKL, mahasiswa yang sudah mendapatkan ilmu dasar pemrograman selama menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Jember diharapkan dapat menerapkan dan mengembangkannya di instansi perusahaan secara langsung dan diharapkan dapat membantu pihak perusahaan dalam menjalankan usahanya. Selain itu mahasiswa diharapkan dapat menjadi pribadi yang lebih kreatif, disiplin dan lebih bertanggung jawab.

2. Bagi Politeknik Negeri Jember (Program Studi Teknik Informatika)

Dengan terlaksananya kegiatan PKL, Politeknik Negeri Jember khususnya Program Studi Teknik Informatika diharapkan dapat menjalin kerjasama atau

kemitraan yang baik secara langsung maupun tidak langsung bersama instansi atau perusahaan dimana mahasiswa melaksanakan kegiatan PKL.

1.3 Lokasi dan Waktu

Praktik Kerja Lapang (PKL) dilaksanakan secara daring atau WFH (*Work From Home*) dimulai dari tanggal 6 September 2021 sampai dengan 6 Desember 2021 berlokasi di Maulidan *Games* yang beralamat di Jalan Klampis Anom VIII/F150, Surabaya, Jawa Timur 60117

1.4 Metode Pelaksanaan

1.4.1 Pelaksanaan Peserta

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapang (PKL) ini dilakukan dengan metode:

1. Dengan melakukan pengamatan secara daring penerapan teknologi pada Maulidan *Games*
2. Melakukan tanya jawab kepada pihak yang berwenang di Maulidan *Games*
3. Melakukan studi pustaka yang berkaitan dengan penerapan teknologi yang dibutuhkan di Maulidan *Games*

1.4.2 Pelaksanaan Pembimbingan

Pelaksanaan pembimbingan Praktik Kerja Lapang (PKL) akan dilaksanakan oleh:

1. Pembimbing Lapang dari perusahaan setempat
2. Dosen Pembimbing atau staf pengajar yang ditunjuk oleh Politeknik Negeri Jember yang bertugas membimbing mahasiswa dari awal keberangkatan sampai penilaian akhir kegiatan Praktik Kerja Lapang (PKL)