

# **BAB 1. PENDAHULUAN**

## **1.1. Latar Belakang**

Politeknik Negeri Jember (Polije) merupakan perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan vokasional, yaitu suatu program pendidikan yang mengarahkan proses belajar mengajar pada tingkat keahlian dan mampu melaksanakan serta mengembangkan standar-standar keahlian secara spesifik yang dibutuhkan sektor industri. Sistem pendidikan yang diberikan berbasis pada peningkatan dan keterampilan sumber daya manusia dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan keterampilan dasar yang kuat, sehingga lulusannya mampu mengembangkan diri untuk menghadapi perubahan lingkungan. Disamping itu lulusan Polije diharapkan dapat berkompetensi di dunia industri dan mampu berwirausaha secara mandiri.

Sejalan tuntutan peningkatan kompetensi sumber daya manusia yang handal, maka Polije dituntut untuk merealisasikan pendidikan akademik yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan industri. Salah satu kegiatan pendidikan akademik yang dimaksud adalah Praktik Kerja Lapangan (PKL) selama 3 bulan untuk Program Diploma III yang dilaksanakan pada semester 5 (lima). Kegiatan ini merupakan prasyarat mutlak kelulusan yang diikuti oleh mahasiswa Polije yang dipersiapkan untuk mendapatkan pengalaman dan keterampilan khusus di dunia industri sesuai bidang keahliannya. Selama PKL mahasiswa akan mengaplikasikan ilmu-ilmu yang diperoleh di perkuliahan untuk menyelesaikan serangkaian tugas sesuai dengan lokasi PKL. Mahasiswa akan mentaati peraturan yang sudah ditetapkan oleh pihak perusahaan dan wajib hadir di lokasi setiap hari, di hari kerja yang berlaku pada perusahaan atau instansi tersebut.

PT. Maulidan Teknologi Kreatif (Maulidan Games) adalah instansi swasta yang bergerak di industri kreatif pengembangan game. Pada instansi ini pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan selama tiga bulan untuk memenuhi syarat mutlak kelulusan di Politeknik Negeri Jember. Salah satu divisi

pengembangan pada Maulidan Games yaitu divisi 2D Artist, yang mempunyai tugas membuat asset-asset gambar dan animasi 2D untuk game.

Pada Maulidan Games style 2D asset baik karakter, UI, environment, dan background yang digunakan dalam produk-produknya ada beragam, seperti bitmap, vector dan pixel art. Tools yang digunakan selama kegiatan praktik sebagai 2D Artist di Maulidan Games adalah Aseprite, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, ClipStudioPaint.

## **1.2. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dan manfaat laporan praktik kerja lapang merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya hasil, sesuatu yang akan diperoleh atau dituju selama kegiatan PKL.

### **1.2.1. Tujuan Umum PKL**

Tujuan laporan praktik kerja lapang (PKL) secara umum adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan yang dilakukan di Maulidan Games. Selain itu, tujuan praktik kerja lapang (PKL) adalah melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan (*gap*) yang mereka jumpai di lapangan dengan yang diperoleh di bangku kuliah. Dengan demikian kami berharap dapat mampu untuk mengembangkan keterampilan kami yang sudah diperoleh di kampus.

### **1.2.2. Tujuan Khusus PKL**

Tujuan laporan praktik kerja lapang (PKL) secara khusus adalah melakukan kegiatan yang diberikan oleh pihak instansi Maulidan Games selama kegiatan praktik kerja lapang berlangsung dan melaksanakan tugas yang diberikan dengan benar dan sesuai kebutuhan yang sudah ditentukan. Tugas-tugas tersebut yang sudah diberikan diantaranya:

- a. Menganalisis UI/UX dari produk game Maulidan Games.
- b. Membuat asset 2D game berupa karakter, icon, background, environment, dan User Interface (UI).

### 1.2.3. Manfaat PKL

Manfaat laporan praktik kerja lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat
- b. Membantu Maulidan Games dalam pengembangan produk game, khususnya pada bagian pembuatan asset 2D.

## 1.3.Lokasi dan Jadwal Kerja

### 1.3.1. Lokasi

Lokasi pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah Maulidan Games Jl. Klampis Anom VIII No.F-150, Klampis Ngasem, Kec. Sukolilo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60117. Dibawah ini merupakan denah lokasi pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang berada pada Kota Surabaya.



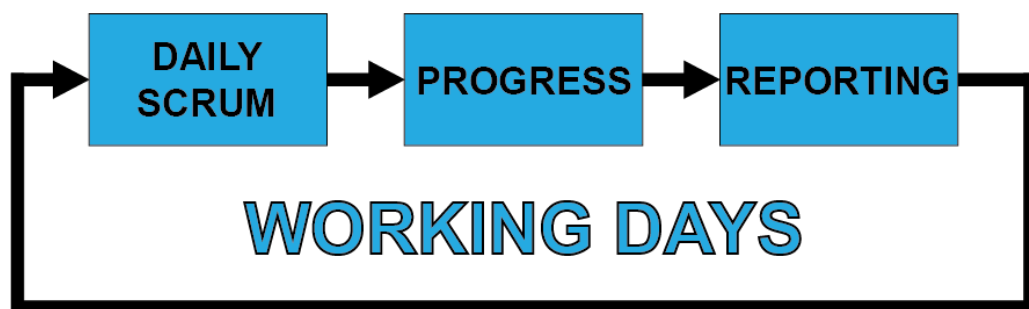
Gambar 1.1 Denah Lokasi Maulidan Games

### 1.3.2. Jadwal Kerja

Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 14 September 2020 sampai dengan tanggal 11 Desember 2020. PKL dilakukan pada hari kerja kantor yaitu dimulai pada hari Senin sampai dengan hari Jumat dengan batasan waktu kerja pukul 08.00 WIB – 16.00 WIB. Ketentuan yang diterapkan oleh Jurusan Teknologi Informasi pada Program Studi Manajemen Informatika yaitu selama 3 bulan.

#### 1.4. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan dalam Praktik Lapangan yaitu metode *scrum*, dimana pada proses pelaksanaannya dilakukan secara *Work From Home (WFH)* akibat dari pandemi COVID-19. Scrum merupakan salah satu metode pengembangan produk Agile. Langkah-langkah pengerjaan dengan menggunakan metode Scrum adalah sebagai berikut:



Gambar 1.2 Scrum

Kegiatan PKL WFH ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi video conference untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan scrum meliputi daily scrum, progress, dan reporting. Dimana setiap peserta kegiatan PKL/Intern memiliki jadwal masing-masing, yang biasanya untuk daily scrum dilakukan pada pagi hari, laporan progress pada siang hari, dan reporting pada sore hari.