

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Praktek Kerja Lapang (PKL) merupakan kegiatan untuk merealisasikan pendidikan akademik yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan industri. Kegiatan ini diharapkan membuat mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu-ilmu yang diperoleh diperkuliahan untuk menyelesaikan serangkain tugas sesuai dengan lokasi PKL yang dipilih. Pemilihan lokasi PKL jatuh pada PT. Maulidan Teknologi Kreatif atau yang lebih populer dengan nama Maulidan Games.

Maulidan Games merupakan salah satu studio game di Indonesia yang memproduksi game digital berbasis web maupun *mobile*. Memiliki visi “*Tough in Consistency and Acceleration*” dan misi “Menghasilkan produk secara cepat dan berkualitas dengan konten yang menghibur dan juga mencerdaskan”. Terlihat dari visi misi Maulidan Games, mereka ingin membuat pemain game tidak hanya terhibur namun juga ingin membuat pemain dengan bermain game memperoleh ilmu baru. Sehingga dengan bermain game pemain sama dengan membaca 10 buku sekaligus. Maulidan Games dapat memproduksi game *casual* 20 sampai 60 pertahun, untuk *mid core* 2 sampai 3 pertahun dengan perbandingan kompleksitas *mid core* dan *casual* yaitu 1 : 20. Hal tersebut bisa tercapai dengan adanya *engine* dan *framework* yang dibuat sendiri, karena dengan adanya *engine* dan *framework* waktu pembuatan game cenderung lebih cepat dari studio game lain.

Pendidikan tentu saja sangat diperlukan bagi kelangsungan hidup manusia. Tanpa pendidikan, manusia layaknya cangkang tanpa isi. Pendidikan membuat sumber daya manusia menjadi lebih berkualitas. Karena pada era modern saat ini, sumber daya manusia yang berkualitas sangat dibutuhkan untuk perkembangan teknologi dalam segala bidang. Oleh karena itu hingga saat ini telah banyak ditemukan inovasi-inovasi yang sangat membantu bagi manusia itu sendiri.

Dulu kegiatan pendidikan mungkin hanya sekedar mengajarkan ilmu pengetahuan yang telah ditemukan oleh para ilmuwan pada pelajar dan mahasiswa. Sekarang kegiatan pendidikan tidak hanya dilakukan di lembaga pendidikan seperti sekolah dan universitas, tetapi ada juga kegiatan pendidikan ditempat-tempat seperti lembaga pelatihan, lembaga kursus, sanggar dan bahkan kegiatan seperti sosialisasi juga termasuk kedalam pendidikan. Pendidikan atau pembelajaran juga memiliki inovasi yang dapat mempermudah seseorang dalam mempelajarinya. Seperti menggabungkan game dengan materi pembelajaran. Jadi selain bermain game, bisa juga sambil belajar.

Game ada yang bersifat edukasi dan ada yang bersifat hanya menghibur. Game yang bersifat menghibur disebut juga game *casual*. Game *casual* adalah sebuah games yang dimaksudkan untuk dinikmati oleh setiap orang baik pria dan wanita, maupun tua dan muda (Sholihin & Farouq, 2016). Game edukasi ini merupakan aplikasi pembelajaran untuk anak usia dini dimulai dari usia 3 sampai 6 tahun yang berisi tentang materi pelajaran mengenal binatang, mewarnai, corat-coret, menyanyi serta alphabet (Fithri & Setiawan, 2017). Game edukasi memberikan banyak manfaat bagi pemainnya, antara lain dapat merangsang pemikiran dan meningkatkan motivasi (C. Putra, 2016). Permainan edukatif yang terdapat di Indonesia kebanyakan berupa permainan building block, permainan figure makhluk hidup, maupun permainan yang melibatkan pengenalan objek sehari-hari (Ariona, 2014). Salah satu jenis game yaitu Game strategi yang merupakan jenis permainan game seperti simulasi dengan tujuan jelas, sehingga membutuhkan strategi si pemain dan melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika. (Pratama, 2014).

Game merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam menyampaikan sebuah tujuan. Tujuan yang terdapat dalam game mempunyai macam-macam jenis yaitu pendidikan, hiburan dan simulasi (Martono, 2015). Game simulasi adalah game game yang dibuat mirip seperti dunia nyata. Game Simulasi dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing* (Vitiansingih, 2016). Dengan menggunakan game, maka materi-materi akan mudah diingat dan diserap karena selalu dimainkan dan terus-menerus (Anggriani, Arifiati Fitri; Erviana, Nena;

Anggriani, 2016). Game ini biasanya menceritakan pemain sebagai suatu pemimpin yang bertugas untuk membangun suatu kota atau negara seperti game *SimCity*.

Untuk game jenis platformer banyak yang sudah digunakan untuk bahan pembelajaran bagi anak-anak, remaja hingga dewasa. Game platformer yang akan saya bahas yaitu game khusus anak-anak yang berjudul “Shapes In Space”. Game ini mengajarkan tentang teori shapes hierarchy pada anak-anak agar mereka senang dan mudah mempelajarinya. Teori *Shapes Hierarchy* merupakan teori yang membentuk bangun datar dari bangun datar lainnya. Jadi pada game ini, anak-anak akan diberi pertanyaan terkait bangun datar. Sebelum muncul pertanyaan, anak-anak harus melewati platform-platform untuk menuju portal yang tersedia. Apabila jawabannya benar, maka bisa melanjutkan ke level selanjutnya.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.1.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan Praktek Kerja Lapang (PKL) secara umum adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan/industry/instansi dan/atau unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan tempat PKL. Selain itu, tujuan 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 mahasiswa diharapkan mampu untuk mengembangkan keterampilan tertentu yang tidak diperoleh di kampus.

1.1.2 Tujuan Khusus PKL

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

1. Melatih para mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya mengikuti perkembangan ipteks;
2. Menambah kesempatan bagi mahasiswa memantapkan keterampilan dan pengetahuannya untuk menambah kepercayaan dan kematangan dirinya;

3. Melatih para mahasiswa berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan;
4. Meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap sikap tenaga kerja di dalam melaksanakan dan mengembangkan teknik-teknik tertentu serta alasan-alasan rasional dalam menerapkan teknik-teknik tersebut.

1.1.3 Manfaat PKL

Manfaat Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya;
2. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat;
3. Mahasiswa terlatih untuk berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan;
4. Menumbuhkan sikap kerja mahasiswa berkarakter.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

Lokasi Praktek Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di PT. Maulidan Teknologi Kreatif yang berada di Gedung Creative Digital Hub (GERDHU) beralamat di Perumahan Wisma Mukti Jl. Klampis Anom VIII No. F150 Kelurahan Klampis Ngasem Kecamatan Sukolilo Kota Surabaya. Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan mulai dari tanggal 4 Maret 2019 sampai dengan 31 Mei 2019, sesuai dengan kesepakatan oleh pihak PT. Maulidan Teknologi Kreatif yang mewajibkan para mahasiswa yang ingin magang atau kerja praktek harus minimal 3 bulan lamanya. Jadwal kerja untuk mahasiswa yang magang atau kerja praktek masuk selama 6 hari dalam seminggu dari Senin-Sabtu mulai pukul 09.00

WIB sampai pukul 16.00 WIB. Dengan catatan waktu kerja praktek selama 7 jam/hari , 42 jam/minggu, 168 jam/bulan, maka efektif praktek kerja lapang selama 504 jam.

1.4 Metode Pelaksanaan

Praktek Kerja Lapang (PKL) untuk mahasiswa program DIV dilaksanakan saat memasuki semester 8 dan memiliki bobot 8 SKS atau selama 512 jam dalam satu semester dengan rincian 75 jam untuk persiapan dan 437 jam (3 bulan) dilokasi PKL. Terdapat beberapa persyaratan untuk peserta Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah ;

- a. Tercatat sebagai mahasiswa aktif;
- b. Berbadan sehat (berdasarkan keterangan dari dokter);
- c. Menyiapkan proposal kegiatan PKL.

Saat semua persyaratan sudah terpenuhi maka berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan oleh peserta PKL :

- a. Pembentukan Kelompok.
Peserta PKL memilih kelompok yang di inginkan, dengan beranggotakan 4 mahasiswa.
- b. Survei Lokasi PKL
Pencarian informasi tentang perusahaan/industry yang menerima mahasiswa kerja praktek;
- c. Penetapan Lokasi PKL
Penetapan lokasi PKL dilakukan dengan mempertimbangkan kelayakan dan kemampuan lokasi PKL. Penetapan lokasi PKL tersebut dilakukan oleh koordinator bidang dan program studi dengan persetujuan dari ketua jurusan.
- d. Proposal
Proposal PKL dibuat oleh peserta PKL. Selain membuat proposal peserta juga membuat *curriculum vitae* dan portofolio.

- e. Pengiriman Proposal
Proposal yang telah dibuat dan disetujui oleh coordinator dan mendapat tandatangan dari direktur akademik selanjutnya dikirim ke perusahaan/instansi terkait.
- f. Konfirmasi Penerimaan
Setelah mengirim proposal dan proposal tersebut diterima, maka selanjutnya melakukan konfirmasi kepada pihak perusahaan/instansi tentang periode kerja dan jumlah peserta PKL yang diterima.
- g. Pembekalan PKL
Pembekalan PKL dilakukan seminggu sebelum peserta PKL berangkat. Pembekalan PKL berisi tentang etika, teknik dan/atau pengayaan materi sebagai bekal PKL yang disampaikan oleh dosen dan/atau praktisi perusahaan/industri.
- h. Pelaksanaan PKL
Peserta PKL membawa surat pengantar pemberangkatan PKL dari Wakil Direktur I, dan PKL dilaksanakan selama 3 bulan.
- i. Pembuatan Laporan PKL
Laporan yang harus disusun oleh peserta PKL adalah catatan kegiatan harian mahasiswa dan laporan praktek kerja lapang.