

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Program *Track 1 Internship* merupakan bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang memberikan kebebasan mahasiswa dalam mengambil program pembelajaran diluar kampus seperti program magang, sebagai aktifitas pembelajaran dalam kampus. Tujuan dari program MBKM adalah untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dan pengalaman kerja langsung [1]. Selain itu, Track 1 Internship merupakan salah satu syarat yang diperlukan untuk mengikuti mata kuliah *thesis* di semester 8. Program Track 1 Internship mewajibkan mahasiswa untuk melakukan kerja magang minimum 640 jam, dan bimbingan magang 207 jam.

Magang dimulai dengan pencarian tempat magang yang berhubungan dengan industri pengembangan gim. Melalui daftar perusahaan dari situs Prostep UMN, ditemukan Gamelab. Lalu Gamelab dipilih sebagai tempat magang karena platform yang disediakan oleh Gamelab yang berfokus pada pelatihan magang secara daring (*online*). Setelah pemilihan tempat magang, dilakukan pendaftaran diri untuk program magang di Gamelab melalui situs Gamelab. Kemudian, berkas magang diisi dan dikumpulkan melalui situs Gamelab.

Gamelab merupakan platform pendidikan dan magang yang didirikan oleh PT Educa Sisfomedia Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan digital dari tenaga kerja secara mudah, cepat, dan terjangkau [2]. Platform Gamelab menyediakan program magang yang bertujuan untuk memberikan mahasiswa pengalaman kerja langsung dan mengasah kompetensi di dunia industri kerja [3]. Program magang dilakukan secara online dan menggunakan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning / PBL*) agar mudah terjangkau dan memberikan pengalaman praktek [4]. Contoh proyek yang disediakan oleh gamelab dapat berupa kasus studi pembuatan gim edukasi yang melibatkan perhitungan sebagai mekanik inti dari gim. Proses pengerjaan proyek tersebut memerlukan analisis mendalam mengenai apa yang akan dibuat dan eksekusi pembuatan gim tersebut.

Karena salah satu mata kuliah yang telah diajarkan adalah "*Game Development*". Sebuah keputusan diambil untuk mengasah apa yang telah diajarkan melalui kerja magang di Gamelab sebagai *game programmer*. Dengan begitu, hasil

pembelajaran tersebut dapat diterapkan dan dilatihkan agar dapat digunakan ke dalam dunia kerja.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan magang ini bermaksud untuk mempersiapkan keterampilan pemrograman gim terhadap dunia industri pengembangan gim agar keterampilan dapat diterapkan ke dalam dunia kerja.

Tujuan dari kegiatan magang di Gamelab Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan pengetahuan materi game development dari kuliah ke dalam pengembangan gim.
2. Mengembangkan keterampilan pemrograman gim.
3. Mendapatkan pengalaman dalam pengembangan gim sebagai *programmer*.
4. Memahami lebih mendalam proses pengembangan gim.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kegiatan praktek kerja magang, proses pencarian perusahaan magang pengembangan gim dilakukan melalui situs *linkedin*, *instagram*, dan daftar perusahaan yang ada di dalam situs Prostep UMN. Lalu, perusahaan dipilih dan didaftarkan ke pengajuan perusahaan dalam situs Prostep UMN. Setelah pengajuan telah disetujui oleh kampus, dilakukan pendaftaran diri ke halaman perusahaan Gamelab Indonesia dan dikirimkan berkas kelengkapan magang seperti cover letter, portofolio, dan lainnya kepada Gamelab Indonesia. Setelah status pengajuan magang telah diterima oleh Gamelab Indonesia, surat pernyataan magang diisi dan dikirimkan dengan berkas lainnya ke kantor Educa.

Kegiatan magang dimulai pada tanggal 2 Februari 2026 dan berakhir di tanggal 12 Juni 2026 secara *WFH (Work From Home)*. Pada hari pertama magang, pihak Gamelab menyelenggarakan seminar yang memberikan arahan mengenai sistem situs Gamelab Indonesia, cara pengerjaan kerja, dan jadwalnya. Bulan pertama diawali dengan pelatihan awal terhadap penggunaan framework *Phaser* yang akan digunakan untuk membuat gim di *HTML 5*.

Jam kerja di Gamelab Indonesia dibagi menjadi dua, yaitu sesi pagi dan sesi sore. Sesi pagi dimulai dari jam 8:00 sampai jam 12:00. sebelum jam 8:00, pekerja

magang harus sudah melakukan presensi. Setelah itu, pada jam 11:00 sampai 11:25, pekerja magang harus melaporkan pekerjaan yang telah dilakukan pada sesi pagi tersebut. Untuk sesi sore, sesi dimulai dari jam 13:00 sampai 17:00. Pada jam 16:00 sampai 16:25, pekerja magang harus melaporkan pekerjaan yang sudah diselesaikan pada sesi sore. Setelah jam 17:00, pekerja magang melakukan absensi melalui situs Gamelab.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA