

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gamelab Indonesia adalah lembaga pelatihan kerja dan pendidikan yang pada tahun 2017 didirikan oleh Educa Studio (PT Educa Sisfomedia Indonesia). Awal pendirian lembaga ini berasal dari kebutuhan talent pada industri pengembangan *game* sehingga Educa Studio membentuk, mengumpulkan, dan mengembangkan talent pengembangan *game* melalui format pelatihan kursus yang bernama Gamelab Indonesia. Lembaga ini berfokus pada pengembangan dan pelatihan talenta pengembangan *game* seperti pelatihan bahasa pemrograman, pembuatan asset, pemasaran digital, dan lainnya.

Game adalah permainan yang tidak hanya menghibur saja, namun juga menjadi media untuk berekspresi, komunikasi, dan sumber pengalaman. Salah satu bukti bahwa *game* tidak hanya untuk menghibur saja, adalah penggunaan *game Digital Combat Simulator* yang digunakan oleh *United State America* untuk melatih pilot penerbang A-10 Warthog [1]. Dikarenakan *Digital Combat Simulator* sangat realistis, *game* tersebut memberikan pengalaman bagi penerbang untuk mencoba dan melatih dalam situasi ekstrim. Selain itu, sebagai media komunikasi, komunitas yang terbentuk oleh *game* dengan interaksi antar pemain secara *online*, bagi beberapa pemain *game* menjadi ruang bersosial [2], dan sebagai media berekspresi, pembuat *game* bisa menggunakan *game* untuk mengirimkan pesan melalui cerita yang dikandungin dalam *game* yang dibuat oleh pembuat *game*.

Sebagai pelatihan, Gamelab meminta untuk pembuatan *game* bervariasi dengan tema yang bermacam. Dengan *game* tersebut, stok *game* milik Gamelab diperkaya. Untuk pembangunan *game*, *engine* yang digunakan adalah Phaser 3, yang bersifat ringan dan dapat dijalankan dengan pada browser. Dengan begitu, akses, pembangunan, dan penyimpanan *game* jadi lebih mudah.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

1.2.1 Maksud Magang

Maksud magang di Gamelab Indonesia adalah sebagai tempat untuk mengembangkan dan mengasah kemampuan pada bidang teknologi informasi. Secara lebih rinci, maksud magang mencakup :

1. Memperoleh pengalaman dalam proses pengembangan *game*. Mulai dari persiapan pembuatan *game* hingga hasil akhir dari *game*. Diantaranya, yang juga mencakupi adalah pencarian asset, pengodingan, percobaan (*play testing*), dan perbaikan *bug*.
2. Mengasah kemampuan untuk mengatur dan membuat rencana pada kegiatan pengembangan *game*.
3. Menerapkan ilmu yang telah didapatkan sebelum kegiatan magang untuk memecahkan masalah yang muncul pada saat pengembangan *game*.

1.2.2 Tujuan Kerja Magang

Tujuan kerja magang di Gamelab Indonesia adalah membuat beberapa *game* bagi Gamelab Indonesia untuk memperkaya dan menambahkan variasi stok *game* yang dimiliki Gamelab Indonesia.

1.3 Waktu dan Prosedur Kerja Magang

Selama periode magang, sistem kerja yang dapat diberlakukan pada Gamelab Indonesia adalah *work from office* (WFO) dan *work from home* (WFH). Pada laporan ini, sistem kerja yang diberlakukan adalah *work from home* (WFH), dimana kerja dapat diakses langsung melalui *portal* secara *online*, yang telah disiapkan oleh Gamelab Indonesia.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Periode magang dimulai pada 2 Februari 2026 dan berakhir pada 19 Juni 2026. Kegiatan kerja magang pada Gamelab Indonesia dilaksanakan sebanyak 5 kali tiap minggu, yaitu hari Senin hingga hari Jumat. Tiap hari, jam kerja dimulai dari pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 17.00 WIB dengan satu jam istirahat pada 12.00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada hari magang dimulai, diadakan kegiatan pengenalan lingkungan, dimana penggunaan *portal* perusahaan dan proses magang dijelaskan. Presensi dilakukan melalui *dashboard portal* Gamelab sebelum dan sesudah jam kerja (sebelum pukul 8:00 untuk presensi datang dan sesudah pukul 17:00 untuk presensi pulang). Pada pukul 11:00 dan 16:00, karyawan diminta untuk mengirimkan laporan harian melalui *portal* dan grup *Whatsapp*. Setelah itu, karyawan baru akan diberikan pelatihan yang berupa simulasi proyek dengan kelas pemahaman dasar berdasarkan divisi yang karyawan pilih. Melalui kelas tersebut, langkah penggunaan *portal* untuk pelaksanaan tugas karyawan dijelaskan. Sebagai contoh, bagi divisi programmer kelas yang diberikan menjelaskan cara penambahan *scene*, menambahkan asset *game*, menjalankan *game*, dan lainnya.

Proyek yang diberikan dapat dilihat dari dashboard melalui tab magang, lalu membuka tab proyek. Ketika membuka proyek, halaman proyek akan dibuka dan dari halaman tersebut dapat diakses halaman Brief, Reports, Assets & Editor, Stats, dan QA Testing. Selain itu, ada juga *Todos* yang akan membuka overlay tugas-tugas yang harus diselesaikan, dan juga *Teams* yang akan membuka overlay berisikan dengan anggota yang memiliki akses kepada proyek tersebut.

Halaman *Brief* adalah halaman yang berisikan detail dari proyek, dari *game* acuan, kebutuhan atau kriteria *game*, *deadline*, kondisi penilaian, dan informasi mengenai proyek lainnya.

Halaman *Reports* adalah halaman dimana daftar laporan diperlihatkan dan juga dimana laporan dapat dimasukkan. Formulir untuk menambahkan laporan dapat dibuka melalui tombol '+ Report' pada sudut atas kanan. Formulir laporan akan meminta tipe laporan, uraian, dan bukti gambar. Tipe laporan digunakan untuk membedakan jika laporan membutuhkan masukan dari supervisor atau tidak. Uraian berisi apa yang dikerjakan pengguna dan apa yang akan dikerjakan selanjutnya. Lalu, bukti gambar meminta file gambar yang akan ditempelkan pada

laporan. File yang diterima memiliki ukuran yang kurang dari 100 kilo byte dan berupa jpeg, png, jpg, atau format gambar lainnya.

Halaman *Assets & Editor* adalah halaman tempat kerja utama bagi programmer, dimana pembuatan *Scene*, penambahan aset, dan *script* untuk *Scene* dibuat. Pada halaman ini, *game* bisa langsung dijalankan pada halaman atau pada halaman baru. Halaman ini juga mempunyai fitur *backup* dan *autosave*. Ketika tombol backup diklik, maka skrip akan disimpan dalam *backup* yang dapat dipanggil menggunakan tombol *restore*. *Backup* berfungsi sebagai penyimpanan kedua yang tidak mempengaruhi penyimpanan utama. Ketika tombol *auto-save* diklik, maka tiap kali pengguna memiliki perubahan yang belum disimpan dan tidak ada input selama 3 detik, perubahan tersebut akan secara otomatis disimpan.

Halaman *Stats* adalah halaman yang berisi statistika berupa kontribusi terhadap proyek. Kontribusi tersebut berupa dalam bentuk jumlah baris kode yang ditulis oleh anggota proyek. Dikarenakan semua proyek dikerjakan secara mandiri (dengan supervisor sebagai pengawas dan pemberi arahan), penggunaan halaman *Stats* hanya mampu memberikan jumlah baris kode yang telah ditulis oleh anggota proyek.

Halaman *QA Testing* adalah halaman dimana daftar hal yang harus di check bagi penguji game untuk mencari bug dalam game. Konten dari halaman *QA Testing* dibuat bagi anggota penguji sehingga mahasiswa/i yang magang sebagai programmer tidak menggunakan halaman *QA Testing*, melainkan menggunakan *Asset & Editor* untuk menyoba fitur tiap kali fitur ditambahkan ke dalam *game*.