

Laporan Kegiatan Kunjungan Industri

Wahyu setyo prabowo, Yasintoshani@gmail.com
Rekayasa Perangkat Lunak, SMK Telkom Jakarta

Abstrak— Kunjungan pertama ke Telkom University memberikan wawasan mendalam mengenai jurusan tertentu. Kunjungan kedua ke GameLab fokus pada pembuatan game dan animasi 2D. Kunjungan terakhir ke Universitas Gajah Mada memberikan informasi vital untuk proses masuk dan mengungkapkan fasilitas unggulan mereka. Metode penelitian melibatkan wawancara dan observasi. Hasilnya, saya memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang pilihan jurusan, proses kreatif pembuatan gim, dan fasilitas universitas. Kesimpulan abstrak ini adalah kunjungan tersebut sukses memberikan informasi yang berharga untuk pengambilan keputusan pendidikan.

Kata kunci: Telkom University, GameLab, Universitas Gajah Mada

I. PENDAHULUAN

Kunjungan industri ini bertujuan untuk meningkatkan akreditasi program studi melalui pemahaman mendalam terhadap sejumlah institusi pendidikan. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 7 - 8 November 2023 di lokasi Telkom University, GameLab, dan Universitas Gajah Mada. Latar belakang kegiatan ini muncul dari kebutuhan akan informasi lebih lanjut mengenai jurusan tertentu, proses kreatif pembuatan gim, dan prosedur masuk universitas.

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan Kunjungan

Tanggal Kegiatan	Waktu	Perusahaan Tujuan
6 November 2023	13.00-15.00	Tel U Bandung
7 November 2023	04.15-06.30	Explore Lava Tour Merapi
7 November 2023	08.30-12.00	Kunjungan Industri Gamelab
7 November 2023	18.00-19.30	Makan Malam di Menoewa Kopi
7 November 2023	09.30-21.00	Check in hotel dan beristirahat
8 November 2023	06.00-08.00	Sarapan Pagi
8 November 2023	08.00-09.00	Menuju studio gamplong
8 November 2023	09.00-10.30	Explore Studo Gamplong
8 November 2023	12.00-14.00	Makan siang, visitasi dan pemaparan pihak dari UGM
8 November 2023	14.00-16.30	Explore Malioboro
8 November 2023	16.30-17.00	Persiapan Galla dinner & entertainment
8 November 2023	18.00-19.30	Galla Dinner
8 November 2023	19.30-20.30	Pemaparan hasil Kunjungan Industri
8 November 2023	20.30-22.00	Penampilan dari Siswa Siswi SMK Telkom Jakarta
8 November 2023	22.00-22.30	Kembali ke Hotel lalu istirahat

II. PEMBAHASAN

kegiatan yang dilakukan selama kunjungan ke berbagai perusahaan.

A. Telkom University

Selama kunjungan ke Telkom University, kami mendapatkan

pemahaman mendalam tentang berbagai aspek perusahaan ini. Profil Telkom University mencakup fakultas ilmu terapan, dengan fokus pada dua kelas khusus, yaitu kelas biotik dan teknik router.

Pada fakultas ilmu terapan, kami diberikan informasi rinci mengenai visi dan misi universitas, serta lokasi kampus. Sesi presentasi melibatkan susunan acara yang mencakup pengantar umum, tujuan dari masing-masing fakultas, dan bagaimana hal tersebut mendukung visi universitas secara keseluruhan.

Dalam kunjungan ke kelas biotik, kami diperkenalkan pada proses-produksi yang melibatkan penggunaan kodingan dan kecerdasan buatan (AI) untuk menyiram. Praktik ini

menunjukkan inovasi dalam mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan sehari-hari, meningkatkan efisiensi dalam manajemen sumber daya.

Pindah ke teknik router, kami diberikan wawasan mendalam tentang cara mengimplementasikan teknologi router, termasuk informasi tentang keamanan jaringan. Sayangnya, ada kesalahan informasi terkait penggunaan teknologi untuk tujuan yang tidak etis.

Namun demikian, kunjungan ke Telkom University memberikan pemahaman yang luas tentang operasional perusahaan, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi dalam pendekatan mereka terhadap ilmu terapan. Faktor-faktor kunci seperti inovasi teknologi dan praktik etis menjadi sorotan dalam memahami keberhasilan universitas ini.

Gambar 1. Kegiatan Teknik ilmu Komputer



B. GameLab

Kunjungan ke GameLab menjadi pengalaman yang memperkaya pengetahuan kami dalam pembuatan game dan animasi 2D. GameLab mengadakan workshop yang melibatkan serangkaian tahap yang terstruktur.

Workshop dimulai dengan tahap storyboard, di mana kami belajar tentang perencanaan visual dan naratif sebelum memulai produksi. Proses coloring menjadi fokus berikutnya, dengan penekanan pada estetika dan desain yang menarik untuk mendukung pengalaman pengguna.

Langkah selanjutnya adalah pembuatan animasi, di mana kami diperkenalkan pada teknik-teknik animasi 2D yang kreatif. Hal ini memberikan wawasan tentang bagaimana menghidupkan karakter dan elemen dalam game atau animasi.

Sesi coding menggunakan bahasa pemrograman C++ menjadi langkah penting dalam pengembangan game. Kami belajar bagaimana mengimplementasikan logika permainan, mengontrol pergerakan karakter, dan menangani interaksi antara elemen-elemen dalam permainan.

Tahap pengetesan (testing) juga dijelaskan secara rinci. Kami memahami pentingnya menguji game untuk mengidentifikasi dan memperbaiki bug sebelum dirilisnya ke publik. Testing menjadi langkah kritis dalam memastikan kelayakan dan kualitas dari

setiap game yang dikembangkan.

Kunjungan ke GameLab memberikan pemahaman mendalam tentang seluruh proses produksi dalam pembuatan game dan animasi 2D, mulai dari konsep hingga pengujian. Faktor kunci seperti kreativitas, keahlian teknis, dan kualitas produk menjadi sorotan dalam melihat efisiensi operasional GameLab.

Gambar 2. Kegiatan Di GameLab



C. Universitas Gajah Mada (UGM)

Kunjungan ke Universitas Gajah Mada (UGM) memberikan wawasan mendalam tentang proses penerimaan mahasiswa baru dan fasilitas yang ditawarkan oleh universitas tersebut.

Pada sesi presentasi, kami diberikan informasi rinci tentang prosedur masuk ke UGM. Dijelaskan bahwa ada dua cara, yaitu melalui ujian tulis (test post) atau ujian langsung. Informasi ini memberikan gambaran yang jelas bagi calon mahasiswa mengenai opsi yang tersedia dan persiapan yang diperlukan.

Selanjutnya, kami diajak untuk mengunjungi fasilitas-fasilitas unggulan di kampus UGM. Stadion Pancasila menjadi sorotan, menunjukkan komitmen UGM terhadap kesejahteraan mahasiswa dan kegiatan olahraga. Sarana transportasi lokal UGM juga dijelaskan, memberikan kemudahan mobilitas bagi mahasiswa.

Perpustakaan Pusat UGM menjadi bagian penting dalam fasilitas yang dijelaskan. Presentasi ini menggarisbawahi pentingnya sumber daya informasi dan penelitian bagi mahasiswa UGM. Penjelasan rinci tentang koleksi, layanan, dan aksesibilitas perpustakaan memberikan gambaran komprehensif.

Kunjungan ke UGM memberikan pemahaman mendalam tentang proses penerimaan mahasiswa dan fasilitas yang menjadi nilai tambah bagi mahasiswa. Faktor kunci seperti aksesibilitas, kesejahteraan mahasiswa, dan keberagaman fasilitas menjadi poin fokus dalam melihat keberhasilan operasional UGM sebagai perguruan tinggi ternama.

Gambar 3. Kegiatan Di UGM



III. PENUTUP

9 November 2023	12.00-13.00	Makan siang di lokal resto & sholat dzuhur jamak ashar
9 November 2023	13.00-19.00	Melanjutkan Perjalanan ke sekolah
9 November 2023	19.00-20.00	End Program

Dari kegiatan kunjungan industri yang dilakukan, berbagai informasi berharga telah diperoleh, memberikan pemahaman yang mendalam tentang berbagai aspek industri dan pendidikan. Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa kegiatan semacam ini membuka peluang untuk meningkatkan akreditasi program studi dengan mendekatkan mahasiswa pada dunia industri.

Saran yang kami sampaikan pertama-tama adalah kepada perusahaan yang telah kami kunjungi. Kami mengapresiasi keramahan dan berbagai wawasan yang diberikan. Kami mengusulkan agar perusahaan terus berinovasi dan berkolaborasi dengan perguruan tinggi untuk menciptakan program yang lebih terkait dengan kebutuhan industri. Selain itu, kami mendorong perusahaan untuk memberikan lebih banyak peluang magang dan kerjasama dengan mahasiswa.

Kepada panitia pelaksana kegiatan, kami berterima kasih atas koordinasi dan organisasi yang baik. Sebagai saran, kami menyarankan agar kegiatan serupa dapat diperluas dan lebih terstruktur lagi. Penyelenggaraan workshop, seminar, atau mentoring dari praktisi industri dapat menjadi nilai tambah yang signifikan. Dengan demikian, mahasiswa dapat lebih siap menghadapi tantangan dunia kerja.

Kesimpulan dan saran ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi positif bagi semua pihak terkait. Terima kasih atas pengalaman berharga ini, semoga kegiatan serupa dapat terus memberikan manfaat bagi perkembangan dunia pendidikan dan industri.