

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari, penulis seringkali bermain permainan kartu, atau *board game* Bersama dengan keluarga maupun teman dekat penulis. Permainan kartu maupun *board game* biasanya dilakukan untuk mengisi waktu. Dibalik alat untuk mengisi waktu tersebut, terdapat tim yang menjalani proses kreatif tanpa disadari kebanyakan pemain.

Permainan kartu maupun *board game* di Indonesia tidak lebih terlihat sebagai hobi, dan kurang menarik bagi kebanyakan orang. Hal tersebut didukung dari industri *board game* yang masih berkembang sebagai industri profit di Indonesia. Dengan melakukan praktek magang di perusahaan, penulis bertujuan untuk meningkatkan *awareness* pembuatan *board game* maupun permainan kartu agar dapat lebih diapresiasi oleh orang-orang umum di Indonesia.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dengan menjalani praktek magang di perusahaan, penulis berencana untuk mempelajari dan berharap mendapat pengalaman yang akan berguna di dunia kerja setelah penulis lulus.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses pelamaran perusahaan berlangsung selama satu minggu, diikuti dengan proses interview oleh direktur dan manager dari perusahaan. Setelah resmi diterima di perusahaan, penulis diberikan keterangan waktu kerja. Jam kerja di perusahaan adalah delapan jam dikali lima hari. Perusahaan membebaskan jam mulai kerja setiap harinya, dengan syarat tetap memenuhi delapan jam per hari, proses kerja juga dapat dilakukan dari rumah maupun dengan tatap muka di kantor.