

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Content creation adalah proses dinamik yang mencakup pembuatan dan pengunggahan informasi, hiburan, atau nilai-nilai di berbagai jenis platform. Content creator di zaman ini memiliki peran penting untuk membentuk tren dan engagement menggunakan kreativitas dan sosial media. Proses ini tidak selalu mengandalkan orisinalitas, namun terkadang “mencuri” ide yang sedang naik atau bagus. “Nothing is original. Steal from anywhere that resonates with inspiration or fuels your imagination.” (Kleon, 2012). Austin Kleon menekankan bahwa konten tidak hadir orisinal sepenuhnya, namun hasil dari percampuran antara faktor ide, pengalaman, dan pengaruh. Dengan platform sosial media seperti Instagram, Tiktok, Youtube, dan X, banyak orang bisa berbagi ide, kreativitas, dan pengalaman.

Sosial media sendiri sudah menjadi *platform* yang mengubah dunia dan menjadi tempat orang bisa membangun *influence* dan *brand*. Dalam buku Taylor Lorenz yang berjudul “Extremely Online: The Untold Story of Fame, Influence, and Power on the Internet”, Lorenz menyebutkan bahwa sosial media sudah menjadi tempat utama orang untuk berkoneksi dengan membagikan naratif personal di sosial media. Selain itu, sosial media juga dipakai oleh banyak orang untuk membagikan *brand* mereka (Lorenz, 2023). Membuat orang mengenali dan bahkan menjadi pelanggan untuk *brand* yang mereka bangun.

Gameopoly Board Game & Cafe adalah tempat bermain Board Game yang mengusung konsep cafe, sehingga dapat menjadi tempat yang nyaman untuk bermain. Tidak hanya Board Game, Gameopoly juga memiliki divisi TCG (Trading Card Game), dimana divisi tersebut sedang memerlukan seseorang untuk mendesain jersey untuk tim baru mereka dan menghidupkan kembali sosial media

Gameopoly TCG yang mulai pudar. Komunitas TCG Gameopoly juga sedang berkembang dan tumbuh sehingga mereka perlu mendokumentasi setiap turnamen yang terjadi dan membesarkan komunitas toko sehingga dapat semakin besar dan dikenal oleh banyak orang terutama di daerah Gading Serpong.

1.2 **Maksud dan Tujuan Magang**

Magang di Gameopoly Board Game & Cafe memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Syarat untuk kelulusan mata kuliah.
2. Sarana untuk mengasah *hardskill* yang dimiliki seperti penggunaan Adobe Photoshop dan Adobe Premiere Pro.
3. Sarana untuk belajar *hardskill* baru seperti penggunaan Davinci Resolve.
4. Meningkatkan *softskill* seperti kemampuan berkomunikasi, manajemen waktu dan juga berpikir kreatif; dan
5. Mendapatkan bekal pengalaman bekerja di industri kreatif dan komunitas *card game*.

Selain itu ada juga bentuk kontribusi kepada Gameopoly Board Game & Cafe sebagai berikut:

1. Skill ilustrasi yang dapat membantu proses desain postingan sosial media dan sebagainya.
2. Membuat video konten untuk menambah *traffic* dan juga pelanggan yang akan datang ke toko baik Board Game maupun TCG. Serta membuat orang *aware* akan adanya Gameopoly.
3. Menanamkan dan menumbuhkan identitas Gameopoly ke komunitas toko.
4. Membantu merapikan postingan feeds instagram serta reels dan facebook; dan
5. Mendokumentasikan turnamen mingguan maupun bulanan di dalam maupun luar toko.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Kesempatan magang di Gameopoly Board Game & Cafe datang dari kesempatan tahun lalu saat penulis memulai bekerja sebagai Game Master & Tournament Organizer. Penulis awalnya bekerja sebagai part time worker pada bulan April 2024 dan pada akhirnya memutuskan untuk menjadi full time worker pada November 2024. Setelah menjadi full time worker di Gameopoly Board Game & Cafe, penulis tidak hanya menjadi Game Master & Tournament Organizer, tapi juga mendapat job sebagai Content Creator/Designer di Gameopoly Board Game & Cafe. Karena hal itulah yang membuat penulis memilih untuk mengambil magang di Gameopoly Board Game & Cafe.

Saat ingin menjadi part time worker, penulis melewati sesi interview. Namun saat ditarik menjadi full time worker, tidak ada proses interview yang dilakukan oleh para pemilik Gameopoly Board Game & Cafe, sehingga proses terjadi begitu saja. Hanya ada diskusi yang mencakup soal job scope, job description, gaji, dan jam kerja yang mengalami perubahan ketimbang saat menjadi part time worker.

Pelaksanaan magang dilakukan dari tanggal 18 Agustus 2025 hingga 25 Desember 2025. Magang dilakukan secara WFO yaitu Work From Office yang dilaksanakan 6 hari kerja dan 1 hari libur. Akan tetapi ada beberapa pekerjaan yang disesuaikan juga sesuai kebutuhan toko seperti adanya desain yang bisa dikerjakan dari mana saja.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA