

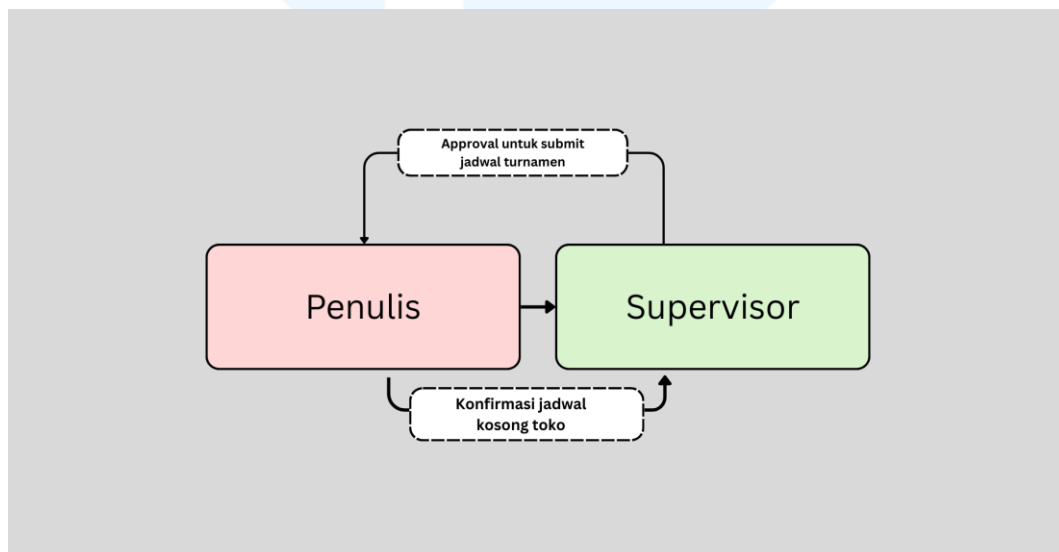
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis bekerja di Gameopoly Board Game & Cafe sebagai *Game Master TCG/Content Creator* yang berada dibawah divisi *Game Master*. Dengan jobdesc untuk mengatur segala turnamen yang berlangsung dan akan berlangsung di Gameopoly, mendokumentasikan turnamen yang berjalan, membuat konten yang berhubungan dengan TCG, serta mengatur sosial media Gameopoly TCG.

Alur kerja penulis selama di Gameopoly dibagi menjadi 3 alur yaitu untuk mendaftarkan turnamen yang akan dijalankan di Gameopoly, alur kerja saat turnamen berjalan sampai selesai—dan juga alur kerja pembuatan *report* & konten turnamen yang sudah selesai .

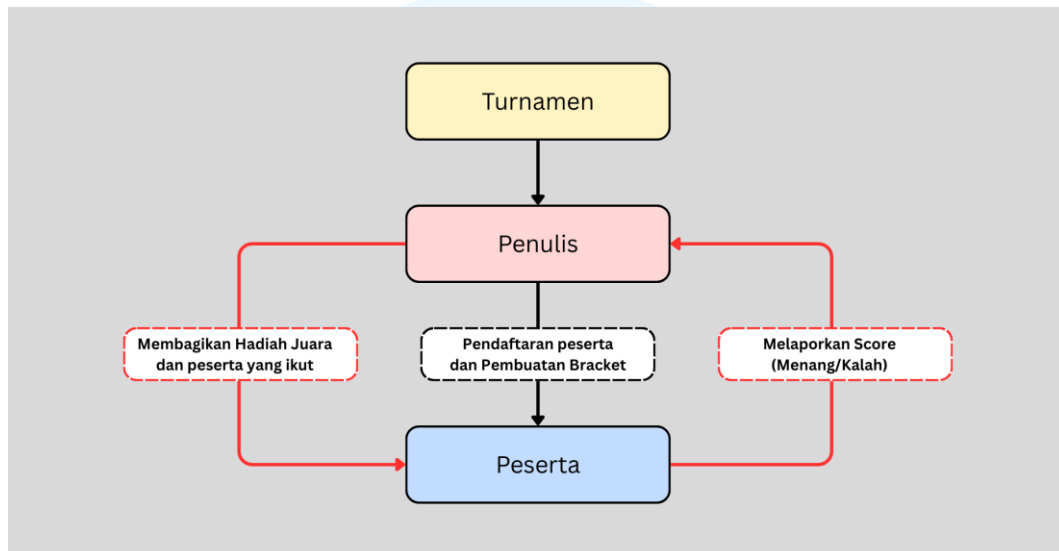


Gambar 3. 1 Alur pendaftaran turnamen

Sumber: penulis

Dalam proses mendaftarkan turnamen yang akan dijalankan, penulis akan melihat jadwal tiap minggunya, lalu membuka *website* turnamen yang berhubungan dengan TCG tersebut. Lalu penulis akan membuat *input* untuk hari dan jam turnamen. Setelah itu, jadwal akan dikonfirmasi terlebih dahulu kepada

supervisor/owner TCG. Ketika sudah disetujui dan sesuai dengan waktu kosong di toko, maka hasil *input* akan di *submit* dan menunggu konfirmasi dari pihak penyelenggara.

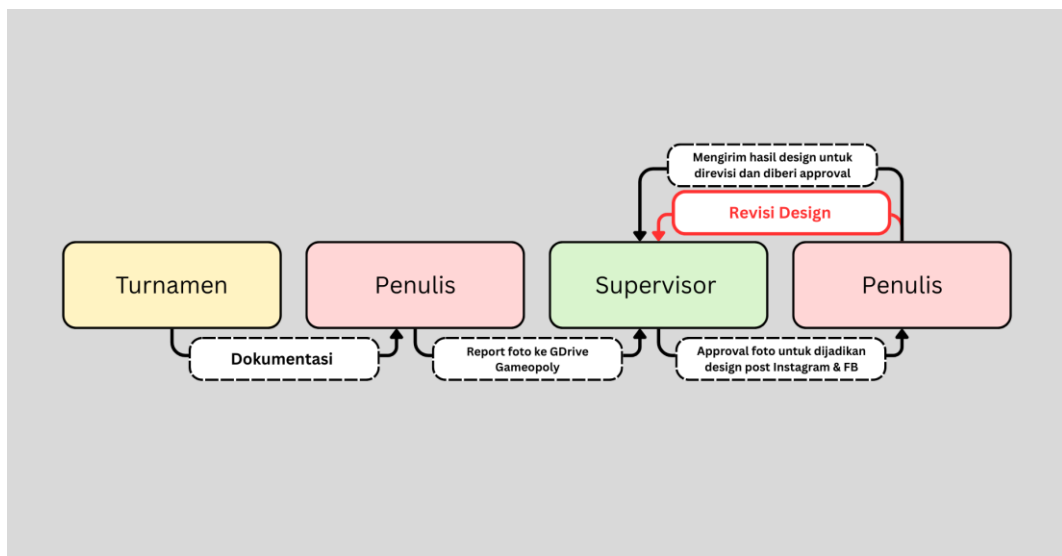


Gambar 3. 2 Alur selama turnamen

Sumber: penulis

Alur kedua adalah alur menjalankan turnamen di Gameopoly. Penulis akan meminta para peserta turnamen untuk mendaftarkan nama masing-masing ke dalam sistem *pairing*. Kemudian penulis akan membuat *bracket* sesuai dengan jenis ronde dan jumlah peserta untuk menentukan siapa akan melawan siapa dan total ronde yang dimainkan. Setelah itu, penulis akan melakukan *bracket seeding* dan memulai *pairing* sesuai dari sistem lalu memulai turnamen. Setelah semua ronde selesai, maka penulis akan membacakan *standing* lalu membagikan hadiah dan promo kepada peserta.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 3 Alur pembuatan design dan konten hasil report

Sumber: penulis

Yang terakhir dalam alur kerja pembuatan *report* & konten untuk turnamen yang sudah selesai. Penulis akan melakukan *recap* hasil untuk turnamen yang ingin dilaporkan. Setelah itu, penulis akan membuat konten grafis maupun video tentang hasil turnamen tersebut dan dilaporkan kepada *supervisor* terlebih dahulu. Jika *supervisor* sudah memberi izin untuk di *post* maka konten tersebut akan ditaruh di sosial media Gameopoly TCG.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis bekerja sebagai *content creator* yang mengurus perihal desain sosial media, konten video untuk reels serta mengerjakan desain yang diajukan oleh *supervisor*, seperti desain *jersey* untuk *team* Gameopoly TCG. Penulis menggunakan *software* berupa Canva untuk layout desain postingan, Adobe Photoshop untuk membuat desain *jersey* dan beberapa desain *post* dan juga Premiere Pro serta Capcut untuk *edit* video konten.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Dibawah ini adalah tabel untuk tugas yang penulis lakukan selama mengambil magang di Gameopoly:

Tabel 3. 1 Uraian Kerja

Sumber: penulis

Minggu	Tanggal	Job Description	Deskripsi Pekerjaan
1	18 Agustus 2025 - 24 Agustus 2025	<i>Graphic Designer & Content Creator, Photograper</i>	Membuat post + ide konten Gameopoly TCG & Mendokumentasi turnamen TCG mingguan yang terjadi.
2	25 Agustus 2025 - 31 Agustus 2025	<i>Graphic Designer & Content Creator, Photograper</i>	Membuat post + ide konten Gameopoly TCG & Mendokumentasi turnamen TCG mingguan yang terjadi.
3	1 September 2025 - 7 September 2025	<i>Graphic Designer & Content Creator, Photograper</i>	Membuat post + ide konten Gameopoly TCG & Mendokumentasi turnamen TCG mingguan yang terjadi.
4	8 September 2025 - 14 September 2025	<i>Graphic Designer & Content Creator, Photograper</i>	Membuat post + ide konten Gameopoly TCG & Mendokumentasi turnamen TCG mingguan yang terjadi.
5	15 September 2025 - 21 September 2025	<i>Graphic Designer & Content Creator, Photograper</i>	Membuat post + ide konten Gameopoly TCG & Mendokumentasi turnamen TCG mingguan yang terjadi. Research ide konten untuk di Bandai Card Fest 2025
6	22 September 2025 - 28 September 2025	<i>Graphic Designer & Content Creator, Photograper</i>	Membuat post + ide konten Gameopoly TCG & Mendokumentasi turnamen TCG mingguan yang terjadi.

			Mencari referensi untuk desain <i>jersey</i> team Gameopoly.
7	29 September 2025 - 5 Oktober 2025	<i>Graphic Designer & Content Creator, Photograper</i>	Membuat post + ide konten Gameopoly TCG & Mendokumentasi turnamen TCG mingguan yang terjadi. Membuat sketsa desain <i>jersey</i> team Gameopoly.
8	6 Oktober 2025 - 12 Oktober 2025	<i>Graphic Designer & Content Creator, Photograper</i>	Membuat post + ide konten Gameopoly TCG & Mendokumentasi turnamen TCG mingguan yang terjadi. Merevisi sketsa desain <i>jersey</i> team Gameopoly.
9	13 Oktober 2025 - 19 Oktober 2025	<i>Graphic Designer & Content Creator, Photograper</i>	Membuat post + ide konten Gameopoly TCG & Mendokumentasi turnamen TCG mingguan yang terjadi. Memulai desain <i>jersey</i> team Gameopoly.
10	20 Oktober 2025 - 26 Oktober 2025	<i>Graphic Designer & Content Creator, Photograper</i>	Membuat post + ide konten Gameopoly TCG & Mendokumentasi turnamen TCG mingguan yang terjadi. Finalisasi & revisi desain <i>jersey</i> team Gameopoly.
11	27 Oktober 2025 - 2 November 2025	<i>Graphic Designer & Content Creator, Photograper</i>	Membuat post + ide konten Gameopoly TCG & Mendokumentasi turnamen TCG mingguan yang terjadi. Submit desain ke bagian konveksi untuk <i>jersey</i> .
12	3 November 2025 - 9	<i>Graphic Designer & Content</i>	Membuat post + ide konten Gameopoly TCG &

	November 2025	<i>Creator, Photograper</i>	Mendokumentasi turnamen TCG mingguan yang terjadi. Memastikan hasil desain dan aset sesuai dengan konveksi jersey.
13	10 November 2025 – 16 November 2025	<i>Graphic Designer & Content Creator, Photograper</i>	Membuat post + ide konten Gameopoly TCG & Mendokumentasi turnamen TCG mingguan yang terjadi.

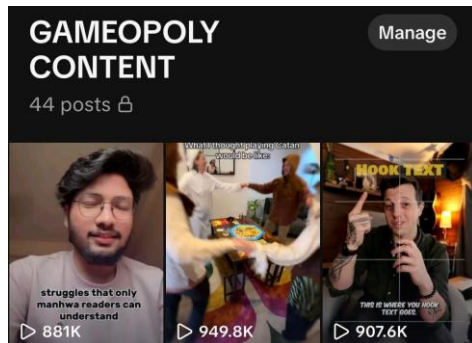
3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis bekerja di Gameopoly sebagai *content creator* untuk Instagram, Tiktok, serta Facebook Gameopoly, terutama berfokus pada sosial media Gameopoly TCG. Ada beberapa kali juga penulis membuat konten untuk akun Board Game. Dikarenakan memiliki cukup banyak pesaing Board Game dan TCG, Gameopoly memerlukan seorang *content creator* untuk meningkatkan traffic dan *awareness* akan Gameopoly kepada masyarakat awam. Konten video sudah menjadi hal yang disukai orang dan dapat menangkap perhatian secara cepat, untuk itulah penulis membuat beberapa konten video untuk Gameopoly.

A. *Research & brainstorming* konten video

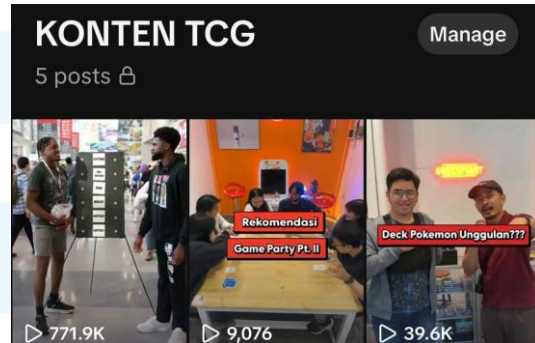
Penulis biasanya akan melihat-lihat konten yang sedang tren akhir-akhir ini. Penulis biasanya mencari menggunakan Google Trends atau bahkan hanya scrolling di Tiktok maupun Instagram. Bahkan terkadang penulis mencari konten yang langsung berhubungan dengan Board Game atau TCG. Lalu penulis akan langsung

mencatat ide-ide konten dan biasanya membuat folder terpisah yang mengumpulkan ide konten yang menarik dan sesuai dengan tren maupun tema



Gambar 3. 4 Referensi konten board game

Sumber: Tiktok



Gambar 3. 5 Referense konten TCG

Sumber: Tiktok

B. Pembentukan ide konten

Pada tahap ini penulis akan mulai untuk memilah konten seperti apa yang diperlukan oleh Gameopoly. Mulai dari melihat hal yang perlu dibahas dan juga disampaikan kepada para penonton. Penulis biasanya akan berbincang dengan *supervisor* maupun *owner* soal apa yang ingin diangkat di dalam konten. *Meeting* bisa dilakukan secara *online* maupun *offline* tergantung dari jadwal masing-masing pihak. Disini penulis juga akan mencari *hook* yang ingin dipakai dalam konten, sehingga penonton terus menonton video dari Gameopoly sampai habis. Ada beberapa konten yang memerlukan shooting dan ada juga konten yang langsung edit dan mudah dibuat.



Gambar 3. 7 Referensi konten TCG

Sumber: Tiktok
@boostgeddon



Gambar 3. 8 Referensi konten board game

Sumber: Tiktok
@tabletoys



Gambar 3. 6 Referensi konten TCG

Sumber: Tiktok
@Galyasgeulis

C. Eksekusi pembuatan konten

Ada beberapa konten yang membutuhkan proses *shooting* terlebih dahulu dan biasanya proses *shoot* akan dilakukan saat toko sudah mulai sepi yaitu di sekitar jam 21.00 disaat *weekdays*. Contohnya salah satu konten yang penulis buat itu muncul dari hasil bermain teman-teman Gameopoly saat toko sudah selesai beroperasi. Konten tersebut lahir karena ada salah satu teman penulis yang menangkap momen keseruan bermain dalam video. Akhirnya sangat disayangkan jika momen keseruan tersebut tidak dibagikan dan dijadikan sebuah konten.



Gambar 3. 10 Pembuatan konten boardgame

Sumber: penulis



Gambar 3. 9 Pembuatan Konten TCG

Sumber: penulis

Pada akhirnya penulis memutuskan untuk membuat konten video yang membahas soal permainan yang baru saja membuat teman-teman berkeringat dan tertawa semalaman. Ide yang dibangun adalah penulis ingin membagikan pengalaman bermain yang asik serta mengajak penonton nantinya untuk datang ke Gameopoly untuk mencoba permainan tersebut. *Hook* yang dipilih adalah salah satu klip dimana teman yang sedang bermain itu berteriak karena terkena pedang mainan, dimana klip itu adalah salah satu momen paling berkesan dan juga paling bisa menangkap perhatian para penikmat media sosial saat sedang berselancar di media sosial. Dalam konten tersebut, penulis juga mengenalkan permainannya dan cara bermain secara singkat serta tidak lupa untuk memasukkan beberapa klip seru.

Ada juga konten yang membutuhkan *low effort* dan hanya tinggal edit serta memasukkan *caption*. Contohnya konten POV yang menggunakan klip dari film atau video lucu orang lain yang sudah ada *green screen* sehingga video tersebut tinggal di gabungkan dan dicocokkan dengan tema dan ide konten Penulis membuat konten mudah seperti ini karena “*surprisingly*” konten POV *green screen* seperti ini cukup ramai dan sempat menjadi tren disaat penulis membuat konten tersebut.

D. Hasil akhir konten

Pada akhirnya beberapa konten yang telah dijabarkan tersebut dibagikan di media sosial Gameopoly seperti di Instagram dan Tiktok.

Kebanyakan konten yang dibagikan akhirnya adalah konten simpel akan tetapi bisa mengundang para penonton untuk datang ke Gameopoly. Peran penulis juga beragam dalam pembuatan konten-konten tersebut, terkadang bisa menjadi videografer konten, sutradara konten, atau bahkan editor.



Gambar 3. 15 Konten TCG
"Ekspetasi vs Realita"

Sumber: penulis



Gambar 3. 14 Konten TCG
"POV Player TCG"

Sumber: penulis



Gambar 3. 12 Konten board game
"Let's Hit Each Other with a Fake Sword"

Sumber: penulis

Tidak hanya konten video, ada juga beberapa hal yang penulis kerjakan. Contohnya seperti desain untuk *post* Instagram @gameopolytcg yang berisikan hasil turnamen setiap minggu/bulannya serta jadwal turnamen ataupun produk baru mengenai TCG. Selain itu, ada juga proyek desain yang penulis ambil yaitu mendesain jersey tim Gameopoly TCG. Dikarenakan tim Gameopoly TCG sudah mau mulai terjun ke ranah kompetisi TCG dan bukan hanya menjadi komunitas bermain, namun menjadi sebuah tim yang berkompetisi untuk menang.



Gambar 3. 13 Postingan report turnamen
TCG Union Arena

Sumber: penulis



Gambar 3. 11 Design jersey tim TCG
Gameopoly

Sumber: penulis

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang dialami penulis selama melakukan kerja magang adalah:

1. Waktu pembuatan konten yang memerlukan proses *shooting* hanya bisa dilakukan disaat waktu toko sudah mau mengakhiri operasi. Sehingga memakan cukup banyak waktu istirahat
2. Mengerjakan kebanyakan konten secara sendirian. Walaupun tidak semua konten seperti ini, namun ada beberapa kala dimana konten itu semua penulis yang mengerjakan dari proses awal hingga *post*.
3. Komunikasi yang kurang. Ketika menanyakan beberapa ide atau menunggu revisi, terkadang balasan yang diterima cukup lama. Sehingga terkadang ada beberapa konten yang tergeser dan tidak sesuai jadwal *post*.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala yang ditemukan akhirnya solusi yang dilakukan adalah:

1. Terkadang proses konten diambil disaat siang, ketika memang toko sedang sangat sepi dan tidak ada pelanggan sama sekali. Agar tidak mengambil waktu istirahat penulis.
2. Komunikasi dilakukan tidak hanya *online* namun juga secara *offline*. Dan harus lebih banyak inisiatif dari diri penulis agar pekerjaan khususnya pembuatan konten bisa selesai sesuai *deadline* yang diberikan

Dari solusi yang diberikan akhirnya dari pihak Gameopoly juga menerima dan komunikasi tentang desain berjalan mulus. *Feedback* yang diberikan juga dibalas dengan lebih cepat dari sebelumnya