

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Trading Card Game (TCG) adalah salah satu jenis permainan kartu dengan menggunakan satu buah *deck* kartu. Ada banyak jenis TCG namun yang paling populer dan lebih sering di kenal adalah *Magic the Gathering*, *Pokemon*, *Yugi Oh*, *One Piece TCG*, *Digimon*, *Shadowverse* dan juga *Marvel Snap* (Sebastian, 2024). Di Indonesia sendiri, *Pokemon* masuk pada tahun 2019 melalui distributor resmi yaitu AKG atau PT Anugerah Kreasi Gemilang (Pers, 2019).

Kemudian TCG ini semakin populer dengan diberitakannya salah satu youtuber sekaligus pegulat terkenal yaitu Jake Paul yang berhasil menjual koleksi kartu pokémonnya dengan harga 16,4 juta dollar dan menjadikan kartu tersebut memecahkan *Guinness World Record* sebagai kartu termahal yang pernah dijual di *auction* (Cross, 2026). Tidak hanya di Amerika, di Indonesia kartu *One Piece TCG* semakin ramai setelah youtuber besar Chandra Liow (ChandraLiow, 2025) bersama dengan teman-temannya seperti Andovi da Lopez membuat konten TCG di akun media sosial masing-masing yang juga membahasnya melalui podcast yang dilakukan bersama dengan Raditya Dika (Dika, 2026).

Dengan adanya peningkatan minat akan TCG membuat banyaknya toko TCG yang buka khususnya di area Gading Serpong yang diketahui bertambah sekitar 3 toko TCG. Kuma Kuma Kado Ya yang merupakan salah satu toko TCG terlama yang ada di Gading Serpong mau tidak mau harus berkompetisi melawan toko-toko baru. Dan salah satu caranya adalah dengan membangun komunitas melalui media sosial. Media sosial disebut menjadi salah satu cara yang bagus untuk para pemilik toko TCG untuk bisa menarik konsumen ataupun *player* baru. Karena di media sosial, toko bisa menunjukkan keunggulan mereka seperti turnamen hingga barang *official* (Pedras, 2025).

Dari sini, Kuma Kuma Kado Ya memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengurus konten yang akan diunggah pada media sosial seperti Instagram dan juga Facebook. Penulis yang sudah pernah melakukan magang semakin tertantang untuk bisa membuat konten yang baik untuk bisa membuat Kuma Kuma Kado Ya di kenal oleh orang-orang baru.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Dilakukannya magang di Kuma Kuma Kado Ya adalah dengan tujuan:

1. Syarat untuk kelulusan mata kuliah,
2. Sarana mengasah *hardskill* yang sudah di miliki,
3. Sarana mengasah *softskill*,
4. Memperbanyak pengalaman kerja di industri kreatif.

Dan kontribusi yang diberikan kepada Kuma Kuma Kado Ya adalah:

1. Skill ilustrasi dan desain grafis yang bisa membantu proses pembuatan konten TCG untuk media sosial,
2. Merapikan postingan pada media sosial,
3. Membuat design baru untuk konten media sosial yang berbeda dari sebelumnya,
4. Tetap bisa menunjukkan ciri khas dari Kuma Kuma Kado Ya dengan memunculkan maskot Kuma-kun sebagai elemen pada design konten.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Setelah magang *track* 1 selesai dilakukan pada 12 Desember 2025, penulis mengajukan untuk bisa melanjutkan magang *track* 2 di Kuma Kuma Kado Ya. Pemilik yang sekaligus atasan dari penulis setuju sehingga penulis kemudian mendaftarkan perusahaan di Prostep untuk dilakukannya program magang *track* 2. Di pilihnya Kuma Kuma Kado Ya lagi untuk tempat dilaksanakannya magang adalah karna penulis menilai bahwa lingkungan kerjanya sudah nyaman dan dari pihak Kuma Kuma Kado Ya masih membutuhkan orang yang bisa mengurus *design* untuk media sosial.

Tidak ada proses *interview* lagi namun ada diskusi soal proyek-proyek yang akan dilakukan salah satunya adalah pembuatan *design* baru untuk postingan media sosial dan juga proyek animasi untuk akhir tahun. Selain soal proyek, ada juga diskusi soal penambahan dan penghilangan turnamen yang ada di Kuma Kuma Kado Ya.

Penulis masih bekerja secara *hybrid* namun ada perubahan jadwal yang sebelumnya WFH pada hari selasa hingga Kamis dan WFO pada hari jumat hingga minggu menjadi WFH—selasa, Kamis dan WFO—rabu, jumat, Sabtu, minggu. Namun pada hari rabu bisa mengalami perubahan juga menjadi WFH tergantung dengan ada atau tidak adanya turnamen yang berjalan pada hari itu.

Absensi selama WFH masih dilakukan dengan mengirim hasil dan sedangkan absensi WFO dilakukan dengan pengiriman foto turnamen. Jam kerja tidak mengalami perubahan yaitu dari jam 2 siang hingga 10 malam. Namun tetap bisa berubah sesuai dengan jadwal turnamen yang ada.