

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena Trading Card Game (TCG) telah berkembang pesat dari sekadar hobi koleksi menjadi industri kreatif dan kompetitif yang memiliki ekosistem kompleks (Raditya, 2026). Namun, pertumbuhan ini sering kali terhambat oleh entry barrier atau hambatan masuk yang tinggi bagi pemain pemula, terutama terkait pemahaman mekanisme permainan yang rumit dan aturan literasi kartu yang padat teks. Di era digital saat ini, penyampaian informasi secara konvensional melalui buku panduan manual mulai kehilangan relevansinya.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan baru dalam mengomunikasikan aturan main agar lebih mudah dicerna. Visual storytelling muncul sebagai solusi strategis untuk menjembatani kesenjangan informasi tersebut, dengan mengubah instruksi yang kaku menjadi narasi visual yang dinamis, sehingga kompleksitas strategi dalam TCG dapat dipahami secara lebih intuitif oleh audiens awam (GoogleTrends, 2026).

Dalam konteks kegiatan magang yang dilakukan, penulis akan menjadi *content writer*. *Content Writer* merupakan penulis yang kemudian membuat konten menarik di media *online* seperti artikel blog, postingan sosial media maupun konten video dan audio. Pada konteks kali ini, *content writer* yang dimaksud adalah untuk media sosial. *Content writer* yang berfokus pada media sosial memiliki tugas untuk membuat konten yang menarik, dan *up to date* untuk menaikkan engagement (Milton, 2019).

Penulis nantinya memproduksi konten *video* untuk mengenalkan TCG pada audiens awam dan memberikan informasi serta minat belajar para pemula. Dengan mengemas serunya TCG ke dalam bentuk konten kreatif, pesan yang ingin

disampaikan tidak hanya menjadi lebih menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam membangun komunitas baru.

Walau terlihat sama namun ada perbedaan antara *content writer* dan juga *copy writer*. Perbedaan ini terletak pada tujuannya. Dimana *content writer* untuk *engaging*, sedangkan *copy writer* memiliki tujuan untuk menaikkan penjualan. Dan copywriter juga biasanya berhubungan dengan perusahaan seperti pembuatan iklan, kampanye dan lainnya (Dodds, 2022). Sehingga konten yang dibuat penulis dimaksudkan untuk membangun engagement dengan penonton atau followers akun Gameopoly.

Gameopoly Board Game & Cafe merupakan sebuah ruang kreatif yang mengintegrasikan fasilitas permainan papan (board game) dengan konsep kafe untuk menciptakan pengalaman bermain yang rekreatif sekaligus nyaman. Seiring dengan perkembangan ekosistem hobi, Gameopoly kini memperluas fokusnya melalui divisi Trading Card Game (TCG) yang sedang berada dalam fase ekspansi strategis (Reyfen, 2026).

Dalam upaya memperkuat identitas dan eksistensi divisi tersebut, diperlukan langkah-langkah revitalisasi digital dan visual, mulai dari perancangan identitas tim melalui desain jersey hingga aktivasi kembali kanal media sosial yang sempat pasif. Selain itu, seiring dengan tumbuhnya komunitas TCG di wilayah Gading Serpong, dokumentasi turnamen secara profesional menjadi krusial sebagai instrumen promosi guna memperluas jangkauan komunitas dan meningkatkan brand awareness toko di mata publik.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Memulai bekerja magang di Gameopoly Board Game & Cafe bertujuan untuk:

1. Menjadi keharusan mahasiswa untuk lulus perkuliahan.
2. Tempat untuk memperkuat *hardskill* yang dibutuhkan untuk bekerja di bidang kreatif.

3. Tempat untuk menempa *hardskill* baru seperti membuat naskah untuk sebuah konten video.
4. Menambah *softskill* penulis dalam berkomunikasi, mengatur waktu dan juga mengasah kreativitas; dan
5. Mencari pengalaman untuk bekerja di bidang kreatif serta komunitas baru yang sedang naik daun.

Bentuk kontribusi penulis terhadap Gameopoly Board Game & Cafe adalah:

1. Skill script writing/*content writing* yang dapat membantu proses pengembangan sosial media Gameopoly.
2. Mengatur sosial media Gameopoly untuk mengembangkan komunitas dari audiens baru dan juga pelanggan yang akan datang ke toko baik Board Game maupun TCG.
3. Mengatur manajemen turnamen untuk Gameopoly.
4. Mengajak orang baru untuk masuk ke dalam komunitas Gameopoly; dan
5. Membuat dokumentasi untuk hasil turnamen mingguan atau bulanan Gameopoly

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis sebelumnya sudah bekerja di Gameopoly Board Game & Cafe sejak tahun 2024 tepatnya pada bulan April sebagai part time worker dengan jobdesc Game Master dan juga Tournament Organizer yang kemudian berubah menjadi full time worker pada bulan November 2025. Tidak hanya itu saja, penulis juga menambah jobdesc sebagai content writer untuk divisi trading card game yang ada di Gameopoly Board Game & Cafe dalam magang kali ini.

Setelah selesainya magang track 1 pada bulan Desember 2025, penulis kemudian mengajukan untuk melanjutkan magang track 2 di Gameopoly Board Game & Cafe. permintaan tersebut disetujui oleh owner dari Gameopoly. Sehingga penulis kemudian mulai melakukan magang dari tanggal 1 Februari 2026 hingga 31 Mei 2026. Magang dilakukan secara WFO yaitu Work From Office yang dilaksanakan 5 hari kerja dan 2 hari libur. Akan tetapi ada beberapa pekerjaan yang disesuaikan

juga sesuai kebutuhan toko seperti adanya desain yang bisa dikerjakan dari mana saja.

Dikarenakan penulis pernah melakukan magang track 1 di Gameopoly pada tahun 2025, tidak ada prosedur yang rumit untuk penulis bisa melanjutkan magangnya di Gameopoly. Hanya ada diskusi yang mencakup soal job scope, job description, gaji, dan jam kerja yang mengalami sedikit perubahan dibandingkan ketika melakukan magang track 1, dikarenakan penulis pun sedang melakukan tugas akhir. Jam kerja pada akhirnya di kurangi, sesuai penjelasan diatas—diluar pengecualian.

Absensi selama melakukan magang dilakukan dengan scan fingerprint ketika masuk bekerja. Ditutup dengan scan fingerprint juga ketika akan pulang atau selesai bekerja. Penulis bekerja dari jam 13:30 - 22:00. Ada beberapa pengecualian seperti disaat adanya event diluar toko ataupun pengerjaan konten yang terkadang dikerjakan di rumah penulis.

