BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan bertema serius dan *game-based learning* adalah metode populer untuk mengajar dan belajar (Schrader, 2023). Dalam beberapa kategori, permainan dianggap mendukung pengembangan pengetahuan dan keterampilan yang sulit untuk diajarkan. Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa di Indonesia. Penelitian Syahada dan Sundi, (2024) menunjukkan bahwa implementasi *game-based learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa hingga 85,71% dibandingkan pembelajaran konvensional. Sejalan dengan itu, Putra et al., (2024) menyatakan bahwa penggunaan *game* dalam pelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena mampu memenuhi kebutuhan psikologis dasar manusia seperti otonomi, kompetensi, dan relasi.

Dengan adanya perkembangan metode belajar di Indonesia, terjadi perubahan dari pendekatan tradisional yang berpusat pada guru menuju metode modern yang lebih aktif, interaktif, dan berbasis teknologi maka keberagaman serta kualitas di industri game lokal mengalami peningkatan. Hal ini menginspirasi penulis untuk mempelajari dan terlibat dalam proses dan perkembangan *game* lokal yang dapat membantu meningkatkan kualitas belajar. Sejalan dengan itu, penulis memilih Let's Play Indonesia sebagai tempat kerja magang untuk Career Acceleration Program. Let's Play Indonesia merupakan perusahaan yang menyediakan *boardgame* maupun *game online* sebagai media pembelajaran bisnis dengan metode *game-based learning*.

Melalui portofolio dan kemampuan penulis sebagai 2D *illustrator* dan *game designer* yang memenuhi kriteria dari persyaratan untuk melamar sebagai *intern* 2D *illustrator* dalam perusahaan tersebut, penulis mendapatkan kesempatan

untuk ikut serta dalam proses kreatifnya dan berkembang di perusahaan Let's Play Indonesia dengan periode magang selama empat bulan. Melalui pengalaman magang di perusahaan Let's Play Indonesia ini, diharapkan penulis dapat mempelajari dan berkontribusi kedepannya dalam membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.

1.2 Tujuan Kerja

Dalam pelaksanaan Career Acceleration Program yang dilakukan di Let's Play Indonesia ini, penulis memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Salah satu syarat kelulusan program studi Desain Komunikasi Visual dan memperoleh gelar sarjana desain (S1) di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mengasah kemampuan *hard skill* dalam menggunakan software design seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Aseprite. Mengasah kemampuan mengolah aset 2D dalam berbagai *game* dan *graphic styles*.
3. Mengasah kemampuan *soft skill*, seperti manajemen waktu, *problem solving*, kemampuan berpikir konseptual dan kreatif, adaptasi, dan kerja sama tim.
4. Kesempatan untuk membangun dan memperluas hubungan tingkat profesional dengan seluruh staf perusahaan dan sesama pelaksana magang di lingkungan tempat bekerja sebagai pembekalan untuk meningkatkan kredibilitas, kualitas desain dan karier penulis.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Dalam menjalankan program magang di Let's Play Indonesia, penulis perlu mengikuti kesepakatan dan tahapan yang ditetapkan oleh perusahaan Let's Play Indonesia. Diawali dengan tahapan lamaran melalui situs resmi dari Let's Play Indonesia hingga melaksanakan *interview* dan penentuan periode pelaksanaan magang bersama perusahaan. Berikut ini adalah beberapa rincian waktu kerja

beserta prosedur pelaksanaan kerja yang telah disetujui oleh penulis dan perusahaan untuk proses magang penulis.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Penulis melaksanakan kerja magang dengan sistem *Work From Home* (WFH) melalui diskusi pada sesi wawancara dengan tim perusahaan. Penulis diterima dan mendapatkan posisi sebagai *intern* 2D *Illustrator* di Let's Play Indonesia dengan periode magang selama 4 bulan. Setelah melakukan persetujuan, kemudian tim perusahaan dan *supervisor* Let's Play Indonesia menetapkan tanggal 9 Febuari 2026 sebagai tanggal dimulainya program magang hingga 9 Juni 2026. Let's Play Indonesia menerapkan 9 jam kerja, dimulai dari pukul 08.00 – 17.00 WIB dengan waktu istirahat selama satu jam pada pukul 12.00 – 13.00 WIB, mulai hari Senin sampai dengan hari Sabtu kecuali hari libur nasional. Kemudian, untuk kontrak surat penerimaan magang dari perusahaan diberikan oleh *supervisor* pada hari pertama bekerja.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Dalam program magang ini, penulis melalui beberapa tahapan sebelum akhirnya bisa melamar dan bekerja di Let's Play Indonesia. Kemudian, penulis mengikuti seminar pembekalan magang pada tanggal 24 November 2025. Setelah melakukan seminar pembekalan magang, penulis kemudian mempersiapkan *curriculum vitae* dan portofolio serta mencari lowongan-lowongan magang yang sesuai dengan minat dan penjurusan penulis melalui *website* dan media sosial. Kemudian, pada tanggal 27 Oktober 2025, penulis melaksanakan *pre-enrollment* dan memilih mata kuliah Career Acceleration Program Track 1 untuk persiapan pengambilan KRS pada tanggal 22 Januari 2026.

Tahapan selanjutnya adalah pro-step 01, penulis melakukan pengajuan tempat magang pada *website* prostep.umn.ac.id dengan mengajukan 10 nama perusahaan dan informasi terkait posisi lamaran perusahaan yang terbuka untuk magang untuk diverifikasi oleh kepala

pelaksana Career Acceleration Program Universitas Multimedia Nusantara. Kemudian penulis menunggu hingga mendapatkan *approval* serta surat *cover letter* dari koordinator Career Acceleration Program yang diberikan melalui *website* pro-step UMN.

Selanjutnya, untuk memenuhi tahap pro-step 02, penulis mengirim lamaran kerja, portofolio, dan *curriculum vitae* ke perusahaan tempat magang yang sudah di*approve* oleh UMN. Kemudian penulis mendapatkan undangan *interview* yang dilaksanakan pada hari Rabu, 28 Januari 2026 dari Let's Play Indonesia untuk melanjutkan tahapan selanjutnya. Penulis melaksanakan *interview* pada hari kamis, 29 Januari 2026 dengan *operational manager* dari Let's Play Indonesia dan pada hari ketiga setelah *interview*, penulis diumumkan terpilih untuk bergabung dalam program *internship* di Let's Play Indonesia. Kemudian, penulis diskusi dengan *operational manager* tim perusahaan untuk membantu ketentuan administrasi program magang penulis dan informasi terkait *onboarding* serta tahapan magang selanjutnya.

Pada hari pertama memulai magang, penulis meminta surat penerimaan magang resmi (*Letter of Acceptance*) dari perusahaan untuk memenuhi kriteria pendataan mahasiswa yang memilih dan melakukan Career Acceleration Program *Track* 1 serta sudah mendapatkan perusahaan untuk melakukan Career Acceleration Program. Setelah mendapatkan surat resmi penerimaan magang dari perusahaan sendiri pada tanggal 4 Febuari 2026, penulis kemudian mengunggah surat resmi penerimaan magang ke *website* prostep.umn.ac.id UMN beserta melengkapi dan mengisi data *final* mahasiswa serta perusahaan untuk menyelesaikan tahapan pro-step 02.