

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan berbasis *game* atau yang dikenal sebagai *game based learning* merupakan cara belajar yang menggunakan media *game* dalam mencapai tujuan pembelajaran (Husnaet al., 2023). *Game based learning* menawarkan pengalaman belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, sejalan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang tidak membosankan (Sakdah et al., 2022). Menurut penelitian Syahada dan Sundi (2024), menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan *game based learning* mampu meningkatkan keaktifan siswa sebesar 85,71% dibandingkan cara konvensional. *Boardgame* merupakan salah satu implementasi *game based learning* yang mampu melatih fokus, daya ingat, meningkatkan kemampuan *problem solving*, dan membuat anak berpikir kreatif (Lely Tobing dalam Nugroho, 2021).

Dengan adanya perkembangan metode belajar di Indonesia maka timbul sebuah pendekatan baru dari yang konvensional menjadi metode modern yang lebih interaktif dan berbasis teknologi yang penguasaannya menjadi keharusan pada peserta didik (Belva Saskia Permana et al., 2024). Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya peredaran industri *game* lokal yang didukung oleh Deputy Bidang Koordinasi Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Odo RM Manuhutu dalam Surat Edaran Menteri PANRB No 8 Tahun 2022 tentang peran serta instansi pemerintah dan pengembang lokal dalam menyiapkan konten serta media pembelajaran (Indozone, 2022). Hal itu yang menginspirasi penulis untuk ikut belajar dan terjun ke dalam proses perkembangan *game* menggunakan metode *game based learning*. Oleh karena itu, penulis memilih Let's Play Indonesia sebagai tempat kerja magang dalam keperluan *Career Acceleration Program*. Perusahaan Let's Play Indonesia

menyediakan platform pembelajaran bisnis dengan media seperti *boardgame* maupun *online game* yang berfokus pada interaktivitas dan edukasi.

Melalui portofolio dan kemampuan penulis sebagai *Illustrator* dan atau *Game Artist* yang memenuhi kriteria dari persyaratan kerja, penulis mendapatkan posisi lamaran sebagai *2D Illustrator Intern* dalam perusahaan Let's Play Indonesia. Penulis mendapatkan kesempatan untuk ikut serta dalam proses kreatifnya dan ikut berkembang di perusahaan tersebut dalam periode magang selama 6 bulan. Selain itu, melalui pengalaman magang di perusahaan Let's Play Indonesia ini, diharapkan penulis dapat mempelajari dan berkontribusi dalam dunia kerja ke depannya secara profesional dan tekun menjalani pekerjaannya.

1.2 Tujuan Kerja

Dengan melaksanakan *Career Acceleration Program* yang dilakukan di Let's Play Indonesia ini, penulis memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Syarat kelulusan program studi Desain Komunikasi Visual dan memperoleh gelar sarjana desain (S1) di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mengasah *soft skill*, seperti manajemen waktu, *problem solving*, berpikir kreatif, mampu berkomunikasi, dan beradaptasi dalam tim.
3. Mengasah *hard skill*, yakni kemampuan menggunakan *software* desain dan ilustrasi: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Clip Studio Paint, dan Ibispaint X dalam mengolah aset ilustrasi 2D pada konten, *game* dan keperluan media promosi lainnya.
4. Kesempatan membangun relasi di lingkungan kerja serta memperluas koneksi terhadap seluruh staf perusahaan dan sesama *intern* lainnya. Hal ini dilakukan sebagai pembekalan penulis dalam meningkatkan kredibilitas, pengalaman, originalitas karya dan karier ke depannya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Selama melaksanakan program magang di Let's Play Indonesia, penulis wajib mengikuti beberapa kesepakatan dan tahapan kerja yang ditetapkan oleh

perusahaan Let's Play Indonesia. Diawali dengan tahapan lamaran melalui situs resmi dari Let's Play Indonesia hingga melaksanakan *interview* sampai pada perusahaan menentukan periode pelaksanaan magang. Berikut ini beberapa rincian waktu kerja dan prosedur pelaksanaan kerja yang sudah disepakati oleh penulis dan perusahaan terkait.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

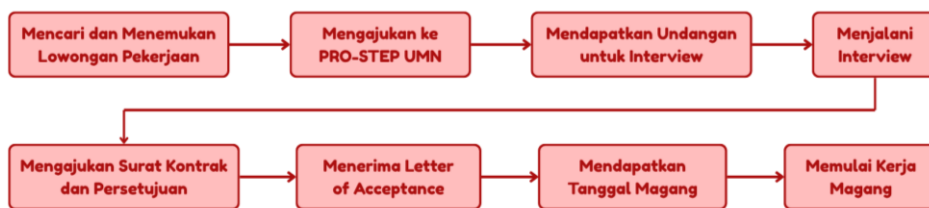
Penulis melaksanakan magang secara *work from home* (WFH) yang sudah disepakati bersama dalam sesi *interview* dengan staf HRD perusahaan. Penulis diterima dengan posisi sebagai *2D Illustrator Intern* selama 6 bulan masa magang. Kemudian, kontrak surat penerimaan magang dari perusahaan diberikan oleh supervisor seminggu sebelum tanggal pertama kerja. Setelah menerima kesepakatan tersebut, penulis diberitahukan oleh tim perusahaan bahwa magang akan dimulai pada tanggal 9 Februari 2026 hingga masa magang selesai yaitu pada 9 Agustus 2026. Durasi kerja per hari di Let's Play Indonesia 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 Jumat kecuali hari libur nasional.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Sebelum melaksanakan magang, penulis sudah menjalankan beberapa tahapan untuk keberlangsungan program. Penulis awalnya mengikuti seminar pembekalan magang pada tanggal 24 November 2025. Kemudian, penulis mempersiapkan CV dan portofolio sebagai pegangan untuk dikirimkan pada lowongan magang yang sesuai penjurusan penulis melalui website dan media sosial. Lanjut pada tanggal 27 Oktober 2025, penulis melakukan *pre-enrollment* dengan mengantongi mata kuliah *career acceleration program track 1* dalam sistem sebelum pengambilan KRS pada tanggal 22 Januari 2026.

Tahapan selanjutnya adalah MBKM 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 program magang MBKM Universitas Multimedia Nusantara. Kemudian penulis menunggu hingga mendapatkan *approval* serta surat cover letter dari koordinator magang program MBKM yang diberikan melalui *website* prostep UMN.



Gambar 1.1 Bagan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Selanjutnya, pada tahap MBKM 02, penulis mengirim CV dan portofolio ke sepuluh sampai belasan perusahaan yang sudah disetujui di prostep oleh pihak UMN. Setelah menunggu setidaknya seminggu, penulis mendapatkan undangan interview oleh perusahaan Let's Play Indonesia pada hari rabu, 28 Januari 2026. Penulis diminta untuk hadir melaksanakan interview pada hari kamis, 29 Januari 2026 pada pukul 10.30 – 11.00 WIB. Akhirnya, tepat sehari setelah interview, penulis dikabarkan terpilih untuk bergabung dalam program *internship* di Let's Play Indonesia.

Kemudian, penulis melakukan diskusi bersama tim operasional perusahaan untuk membantu proses administrasi program magang, memperoleh informasi terkait *onboarding*, serta memahami tahapan magang selanjutnya. Penulis mengajukan permintaan surat penerimaan magang resmi (*Letter of Acceptance*) kepada perusahaan sebagai salah satu persyaratan pendataan mahasiswa yang mengikuti program magang MBKM dan telah memperoleh perusahaan untuk melaksanakan *Career Acceleration Program*. Akhirnya, pada tanggal 4 Februari 2026, penulis mengunggah *Letter of Acceptance* tersebut melalui *website* prostep.umn.ac.id UMN serta melengkapi dan mengisi data akhir mahasiswa dan perusahaan guna menyelesaikan tahapan administrasi program MBKM.