

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembuatan media seperti film, *theatrical play*, maupun *game* tidak terlepas dari penulisan cerita. Cerita adalah dasar utama dari semua media dan sebuah bentuk dari komunikasi. Menurut Zeman (2017), cerita adalah sebuah komunikasi spesial antara manusia ke manusia. Komunikasi yang dimaksud adalah komunikasi emosi, yang menjadi salah satu dasar untuk cerita. Komunikasi dalam bentuk cerita dapat disampaikan dalam berbagai media, seperti visual novel dan film. Komunikasi cerita dalam setiap media pun memiliki perbedaan, dengan satu media memiliki cara penyampaian yang berbeda dengan media lain. Dalam kasus ini, penyampaian cerita dalam visual novel juga memiliki perbedaan dengan cerita dalam film.

Penulis menjalani praktik kerja lapangan di sebuah perusahaan agensi kreatif bernama PT. Global Digital Artha selama 4 bulan. PT. Global Digital Artha telah membuat banyak karya digital, seperti desain grafis, *website*, dan animasi. Salah satu proyek yang dikembangkan oleh PT. Global Digital Artha pada saat ini adalah sebuah visual novel di *Android* yang bernama “Kode Keras Cowok dari Cewek”. Penulis memilih PT. Global Digital Artha sebagai tempat melakukan praktik kerja magang untuk mempelajari bagaimana pekerjaan dilakukan di industri kreatif. Selain itu, penulis tertarik untuk mengenal pembuatan cerita dan penulisan *script* dalam media *visual novel* tersebut dan menjalani praktik kerja lapangan di PT. Global Digital Artha untuk mempelajari bagaimana cara penulisan cerita dalam *visual novel* dan apa perbedaannya dengan pembuatan cerita dalam film.

PT. Global Digital Artha membuka lowongan praktik kerja lapangan sebagai *script writer* atau penulis cerita fiksi. Untuk itulah penulis melamar sebagai *script writer*. Penulis mengikuti program praktik kerja lapangan ini untuk mempelajari dan meningkatkan kemampuan dalam penulisan cerita dalam media yang berbeda dari film. Penulis juga mengikuti program ini untuk melatih kemampuan penulis dalam merancang dan menulis cerita.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis mengikuti program praktik kerja lapangan ini dengan tujuan utama untuk memenuhi syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana. Selain untuk memenuhi syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana, penulis mengikuti program praktik kerja lapangan di PT. Global Digital Artha untuk:

1. Menambah pengalaman tentang industri kreatif, terutama perancangan dan pembuatan dalam cerita *visual novel*.
2. Menerapkan teori perancangan cerita yang telah dipelajari oleh penulis dalam masa kuliah ke dalam penulisan cerita.
3. Menambah pengetahuan tentang perancangan dan penulisan cerita dalam media yang berbeda, terutama dalam media *visual novel*.
4. Melatih disiplin, dan skill-skill lain yang dibutuhkan untuk memasuki dunia kerja.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada awalnya, penulis mengalami kebingungan dalam mencari program magang yang terletak di daerah Tangerang maupun Jakarta. Penulis memutuskan untuk mencari lowongan magang yang terbuka sesuai dengan bidang yang penulis sudah pelajari melalui internet. Penulis menemukan lowongan magang PT. Global Digital Artha di sebuah *website* pencarian kerja. Pertama-tama penulis mengajukan form KM-01 dan menyiapkan CV, *cover letter*, dan tautan yang berisi *showreel* penulis dan mengirimkannya kepada PT. Global Digital Artha. Pada tanggal 8 Maret 2021, penulis memperoleh respons dari PT Global Digital Artha dengan undangan interview pada tanggal 12 Maret 2021. Setelah menjalani proses wawancara, penulis diterima sebagai posisi *staff writer* di PT. Global Digital Artha. Setelah mengajukan form KM-01 sebelumnya, penulis mendapatkan KM-02 pada tanggal 19 Maret 2021 dari Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyiapkan dokumen-dokumen yang diperlukan oleh penulis untuk menulis laporan magang dan penulis memulai proses praktik kerja lapangan pada Kamis, 1 April 2021.

Praktik kerja lapangan yang dijalankan oleh penulis berlangsung selama 4 bulan, dimulai dari 1 April 2021 sampai 1 Agustus 2021. Hari dan jam kerja yang diberlakukan oleh perusahaan adalah hari Senin sampai Jumat, dari pukul 08:30 – 18:00, dengan waktu istirahat kurang lebih 1 jam. Selama proses magang berjalan, penulis bekerja dari rumah atau WFH (*Work from Home*). Selama jam kerja, penulis berdiskusi dengan rekan kantor melalui aplikasi Whatsapp.