

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Berikut adalah kedudukan dan koordinasi dari penulis yang dijalankan selama penulis menjalani program praktik kerja lapangan di PT. Global Digital Artha.

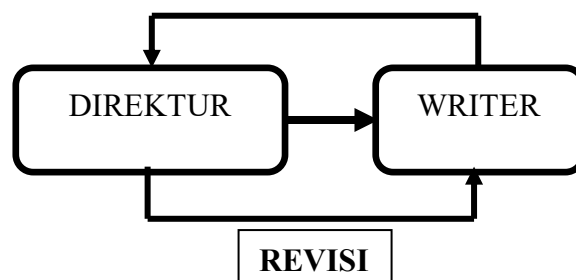
1. Kedudukan

Kedudukan penulis dalam program magang ini adalah sebagai *staff writer*. Dalam perusahaan, posisi *staff writer* bertanggung jawab untuk cerita yang akan dipakai untuk menjadi game *visual novel*. Penulis bertanggung jawab untuk mengembangkan ide yang diberikan oleh Direktur dan menulis *script* dari ide tersebut.

2. Koordinasi

Berikut adalah alur koordinasi pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama penulis menjalankan program praktik kerja lapangan.

Direktur berdiskusi dengan *staff writer*, yang merupakan posisi penulis, untuk ide-ide dan jalan cerita dari sebuah cerita. Dari ide-ide yang sudah diberikan oleh Direktur, penulis mengembangkan ide tersebut dan mulai menulis *script*. Dalam proses penulisan *script*, Direktur akan melihat progress yang sudah berjalan dan memberikan masukan/kritik tentang hal yang perlu diubah. Setelah *script* selesai ditulis oleh penulis, penulis akan mengirim *script* tersebut kepada direktur untuk diperiksa.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel yang berisi tugas-tugas yang dilakukan oleh penulis selama program praktik kerja lapangan di PT. Global Digital Artha.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	Kode Keras Cowok dari Cewek Season 1 & 2	Penulis melakukan <i>Story Review</i> dan <i>Character Analysis</i> dari cerita yang sudah berjalan dari Season 1 sampai Season 2.
2.	2	Kode Keras untuk Caca	Penulis berdiskusi dengan direktur tentang jalan cerita untuk “Kode Keras untuk Caca”. Penulis ditugaskan untuk merancang jalan cerita untuk Episode 1 “Kode Keras untuk Caca”. Penulis ditugaskan untuk menulis <i>script</i> untuk Episode 1 dari “Kode Keras untuk Caca”.
3.	3	Kode Keras untuk Caca	Penulis ditugaskan untuk menulis <i>script</i> untuk Episode 1 dari “Kode Keras untuk Caca”. Penulis ditugaskan untuk merancang jalan cerita untuk Episode 2 “Kode Keras untuk Caca”.
4.	4	Kode Keras untuk Caca	Penulis ditugaskan untuk menulis <i>script</i> untuk Episode 2 dari “Kode Keras untuk Caca”.

5.	5	Kode Keras untuk Caca	<p>Penulis ditugaskan untuk menulis <i>script</i> untuk Episode 2 dari “Kode Keras untuk Caca”.</p> <p>Penulis ditugaskan untuk merancang jalan cerita untuk untuk Episode 3 “Kode Keras untuk Caca”.</p>
6.	6	Kode Keras untuk Caca, Kode Keras untuk Angie	<p>Penulis ditugaskan untuk menulis <i>script</i> untuk Episode 3 “Kode Keras untuk Caca”.</p> <p>Penulis ditugaskan untuk mencari referensi untuk projek baru, “Kode Keras untuk Angie”.</p>
7.	7	Kode Keras untuk Angie	<p>Penulis ditugaskan untuk merancang jalan cerita untuk “Kode Keras untuk Angie”.</p> <p>Penulis ditugaskan untuk menulis <i>script</i> untuk Episode 1 “Kode Keras untuk Angie”.</p> <p>Penulis ditugaskan untuk menulis <i>script</i> untuk Episode 2 “Kode Keras untuk Angie”.</p>
8.	8	Kode Keras untuk Angie	<p>Penulis ditugaskan untuk menulis <i>script</i> untuk Episode 2 “Kode Keras untuk Angie”.</p> <p>Penulis ditugaskan untuk menulis <i>script</i> untuk Episode 3 “Kode Keras untuk Angie”.</p>

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

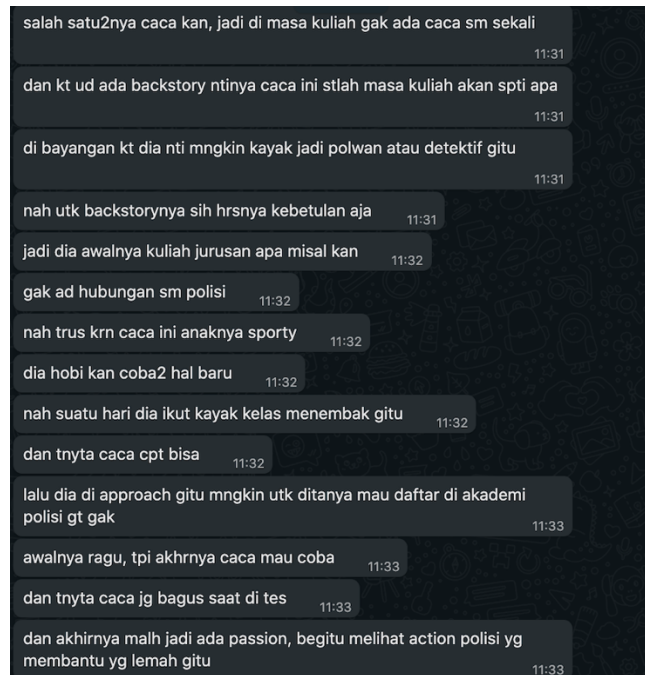
Penulis menjalankan program praktik kerja lapangan di PT. Global Digital Artha sebagai *staff writer*. Posisi *staff writer* dalam PT. Global Digital Artha memiliki tugas untuk merancang dan menulis cerita yang dipakai untuk *game visual novel* yang dikembangkan oleh PT. Global Digital Artha. Penulis berperan untuk merancang dan menulis cerita untuk salah satu dari sekian *visual novel* yang masih dalam tahap *development*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Dalam masa praktik kerja lapangan penulis di PT. Global Digital Artha, penulis mengerjakan 2 proyek. Proyek yang dikerjakan oleh penulis bersifat konfidensial, sehingga penulis akan menutupi beberapa bagian dari *script* yang menurut penulis tidak boleh disebarluaskan dan hanya melampirkan beberapa bagian dalam laporan magang ini. Berikut adalah pekerjaan-pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama penulis menjalani program praktik kerja lapangan di PT. Global Digital Artha:

3.3.1.1. Kode Keras untuk Caca

“Kode Keras untuk Caca” adalah sebuah proyek *visual novel* dari PT. Global Digital Artha yang direncanakan menjadi salah satu sekuel dari game *visual novel* PT. Global Digital Artha, yaitu “Kode Keras untuk Cowok dari Cewek”. Kode Keras untuk Caca bercerita tentang kehidupan Caca, salah satu tokoh utama dari “Kode Keras untuk Cowok dari Cewek”, setelah berpisah dengan teman-temannya dari masa Sekolah Menengah Atas. Caca melanjutkan pendidikannya di sebuah perguruan tinggi, dimana Caca akan bertemu dengan orang-orang yang baru dan mengalami kejadian-kejadian baru, baik senang maupun sedih.



Gambar 3.2. Jalan Cerita Kasar oleh Pembimbing

(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Pertama-tama, penulis diminta oleh pembimbing untuk mempelajari cerita dari *visual novel* “Kode Keras untuk Cowok dari Cewek”. Setelah penulis selesai mempelajari cerita *visual novel* tersebut, penulis berdiskusi dengan pembimbing tentang cerita “Kode Keras untuk Cowok dari Cewek” dan karakternya. Direktur kemudian memberikan gambaran kasar cerita kepada penulis. Penulis kemudian memulai proses untuk mengembangkan cerita dari awal. Penulis membuat *treatment* untuk setiap episode sebelum menulis *script*. Penulis membuat *treatment* untuk pedoman penulis dalam penulisan *script*, agar penulis tidak kehilangan arah pada saat penulis menulis *script*.

ROUGH PLOT

Ep. 1

Hari ini adalah hari pertama masuk Caca masuk kuliah pada hari ini. Caca menjalani kegiatan OSPEK bersama teman grupnya ██████

Pada siang hari, Caca dan ██████ mengikuti pengenalan UKM. Caca tertarik untuk mengikuti UKM Voli, namun tidak sengaja menabrak ██████ memarahi Caca sebelum pergi.

Caca datang ke UKM voli dan berkenalan dengan ██████, ketua UKM Voli. ██████ menjelaskan tentang UKM voli dan Caca tertarik untuk ikut UKM voli. ██████ tidak langsung menerima Caca sebagai anggota UKM Voli.

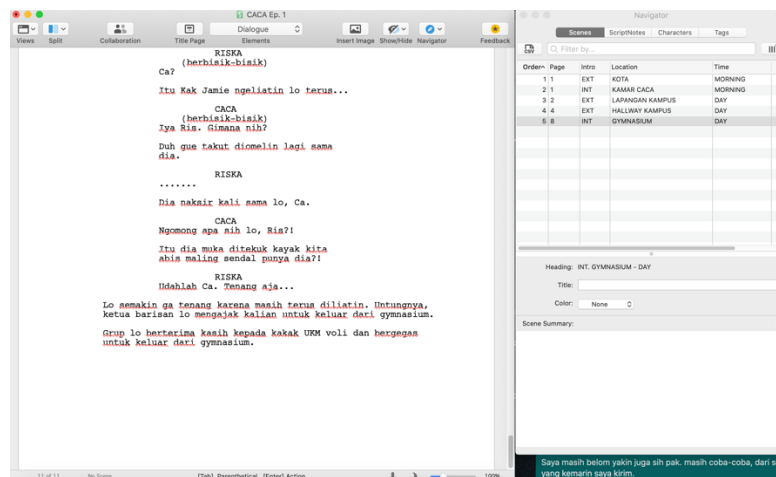
Selesai kegiatan OSPEK, Caca diajak oleh ██████ untuk ikut latihan UKM Voli. ██████ menjelaskan kalau UKM Voli akan mengikuti turnamen coed yang pertama kali diadakan. Caca diajak ikut main untuk game hari itu. Latihan tidak berjalan dengan lancar dan Caca dipertandingkan oleh ██████ salah satu senior dari UKM Voli. Caca kalah pada game hari itu.

Seusai latihan, ██████ mendatangi Caca dan mengatakan bahwa Caca diterima sebagai anggota UKM Voli.

Gambar 3.3. *Treatment* Episode 1 “Kode Keras untuk Caca”

(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah penulis selesai membuat *treatment*, penulis memulai proses pembuatan *script*. Dalam pembuatan *script*, penulis menggunakan aplikasi *Final Draft 11*. Walaupun penulis menggunakan aplikasi yang dirancang untuk penulisan *script* untuk media film, penulis melakukan penulisan *script* untuk media *visual novel*.



Gambar 3.4. Proses Pengerjaan *Script* "Kode Keras untuk Caca"

(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Penulisan *script* untuk media *visual novel* memiliki perbedaan yang signifikan dengan penulisan *script* untuk media film. Perbedaan yang pertama dan jelas adalah *script* untuk media *visual novel* hanya menggunakan narasi dan dialog, sementara *script* untuk media film bisa menggambarkan banyak hal selain narasi dan dialog. Hal ini memberikan penulis sedikit penulisan dalam menulis *script*.

Narasi dalam *script visual novel* menjelaskan tentang keadaan dan kejadian dalam sebuah cerita. Narasi dalam hal ini bisa disamakan dengan *action* dalam *script* untuk film. Dalam membuat narasi, keadaan dan kejadian dalam sebuah cerita dijelaskan oleh pandangan orang pertama, sementara dalam penulisan *action* dalam film, keadaan dan kejadian dijelaskan oleh pandangan orang ketiga. Penulis belajar untuk menyesuaikan kejadian-kejadian yang terjadi di dalam *script* untuk menjadi narasi dengan pandangan orang pertama.

Lo bangun dan membuka jendela kamar, menikmati suasana pagi sebelum mandi.

Selesai mandi, lo berganti baju dan membereskan pakaian

Tiba-tiba ada yang mengetuk pintu kamar lo.

IBU CACA

Caca?? Sudah bangun belum? Ayo sarapan.

Gambar 3.5. Contoh Narasi dalam "Kode Keras untuk Caca"

(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Selain menulis narasi-narasi yang dibutuhkan dalam *script*, penulis juga memberikan dialog. Dialog dalam penulisan *script visual novel* pada umumnya tidak ada perbedaan dengan dialog-dialog yang ditemukan dalam *script* film. Dialog digunakan untuk percakapan antar karakter atau menyatakan pandangan karakter dalam sebuah cerita. Dengan menggunakan narasi dan dialog sebagai alat untuk menulis cerita, penulis menulis *script* untuk "Kode Keras untuk Caca".

“Kode Keras untuk Caca” ditulis dalam bentuk episodik, dimana cerita tidak selesai dalam satu episode saja. Dalam penulisan cerita episodik, Babak III memiliki sedikit perbedaan dengan Babak III dalam struktur cerita film. Selain memberikan konklusi dari cerita yang ada dari sebuah episode, Babak III bisa digunakan untuk memberikan konflik baru yang menjadi dasar untuk episode berikutnya.

Setelah penulis menyelesaikan *script* untuk sebuah episode, penulis mengirim *script* untuk diperiksa oleh pembimbing melalui WhatsApp. Pembimbing kemudian akan memberikan *feedback* kepada penulis untuk bagian-bagian dalam *script* yang perlu diganti atau dihapus. Untuk menjaga kerahasiaan proyek, penulis hanya melampirkan beberapa halaman.

KODE KERAS UNTUK CACA
Ep. 1
Based on Kode Keras Buat Cowok dari Cewek

Ruko Demansion Blok D no. 6
021-30439710

Gambar 3.6. *Title Page* "Kode Keras untuk Caca" Episode 1
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

EXT. KOTA - MORNING

Setelah melalui masa SMA yang menyenangkan, lo harus berpisah dengan teman-teman lo.

Tidak terasa satu tahun sudah lewat, penuh dengan senang, sedih, amarah, bingung dan lain-lainnya.

Tapi apa daya, hidup terus berjalan. Lo dengan pilihan lo, dan teman-teman lo dengan pilihan mereka masing-masing.

Sekarang lo akan membuka lembaran baru dalam hidup lo, di sebuah perguruan tinggi.

INT. KAMAR CACA - MORNING

Pagi sudah tiba...

Hari ini adalah hari dimana lo mulai kehidupan lo sebagai mahasiswa perguruan tinggi.

Lo harus menjalani OSPEK hari ini. Orientasi studi dan pengenalan kampus. Hari dimana siswa berubah menjadi mahasiswa.

Semoga hari ini berjalan lancar sis!

Lo bangun dan membuka jendela kamar, menikmati suasana pagi sebelum mandi.

Selesai mandi, lo berganti baju dan membereskan pakaian

Tiba-tiba ada yang mengetuk pintu kamar lo.

IBU CACA
Caca?? Sudah bangun belum? Ayo sarapan.

CACA
Eh iya, Bun!

Ibu Caca masuk ke kamar Caca.

IBU CACA
Ya ampun, anak bunda pagi-pagi sudah cantik aja?

CACA
Duh, bunda pagi-pagi udah bikin malu aja.

Gambar 3.7. "Kode Keras untuk Caca" Episode 1, Halaman 1
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

IBU CACA
 Anak bunda mah selalu cantik kok.

Hari ini kamu hari ini sudah masuk ya?

CACA
 Iya, bun. Caca baru mau berangkat. Hari ini ada perkenalan kampus.

IBU CACA
 Ya sudah, makan dulu yuk sama bunda.

.....

Kamu sudah cek ada yang tertinggal?

CACA
 Engga ada kok, Bun. Caca sudah cek tadi.

IBU CACA
 Bagus deh. Bunda engga mau ada yang ketinggalan.

Nanti repot kalau ada yang kurang terus kamu kena masalah.

Bisa-bisa kamu dijemur di pagar kampus.

CACA
 (E-buset, baru masuk udah dijadiin jemuran...)

IBU CACA
 Ya sudah kalau tidak ada. Ayo sarapan sama bunda.

CACA
 Iya, bun. Caca entar nyusul turun.

Lo sarapan bersama dengan bunda, lalu bersiap-siap untuk jalan ke kampus.

EXT. LAPANGAN KAMPUS - DAY

Lo sampai di kampus dan mengikuti kegiatan OSPEK.

Semua barang-barang yang diminta untuk dibawa sudah di persiapkan. Tapi tetap saja lo harus berdiri di bawah panasnya matahari.

Gambar 3.8. "Kode Keras untuk Caca" Episode 1, Halaman 2
 (Dokumentasi Pribadi, 2021)

CACA
 (Ya elah, ending-endingnya dijemur juga)
 (Udah kayak ikan asin aja gua...)

KETUA OSPEK
 Baik, teman-teman. Segitu saja kata sambutan dari kita.

Berikutnya kita ada acara tur kampus dan pengenalan UKM nih abis ini.

Peserta OSPEK lainnya senang, karena sudah tidak perlu berpanas-panasan lagi.

CACA
 Akhirnya...

Tiba-tiba ada yang menepuk pundak lo.

RISKA
 Caca semangat sekali ya! Udah siap ketemu kokoh-kokoh ganteng nih?

CACA
?

Eh, Riska... Apaan sih lo?

RISKA
 Tadi di tengah-tengah acara lo lemes bener.

Giliran tur kampus, muka segar kayak dapet pencerahan dari Yang Maha Kuasa.

CACA
 Yeeee, bisa ae lo Ris.

KETUA BARISAN
 Hey kalian berdua kok asik sendiri? Cepat masuk barisan!

CACA
 Iya kak.

RISKA
 Iya kak.

Kakak ketua barisan menegur lo berdua yang asik bercanda. Lo dan Riska berhenti ngobrol dan masuk ke barisan.

Gambar 3.9. "Kode Keras untuk Caca" Episode 1, Halaman 3
 (Dokumentasi Pribadi, 2021)

3.3.1.2. Kode Keras untuk Angie

Seiring proyek “Kode Keras untuk Caca” berjalan, pembimbing dan penulis merasa bahwa penulis belum mampu untuk melanjutkan proyek ini, karena ketidakbiasaan penulis dalam menulis *script* untuk media *visual novel*. Untuk itu pembimbing lapangan penulis menyarankan penulis untuk mencoba proyek baru, yaitu membuat cerita yang baru. Penulis kemudian melakukan diskusi dengan pembimbing untuk pencarian referensi.

Pembimbing meminta penulis untuk mencari referensi dari *game visual novel* lain yang dikembangkan oleh perusahaan baik nasional maupun internasional. Salah satu referensi yang penulis dan pembimbing setuju berasal dari game bernama *Choices: Stories You Play*. *Choices: Stories You Play* adalah kumpulan *game visual novel* dengan tema yang beragam. Pembimbing meminta penulis untuk memilih salah satu cerita untuk diadaptasi untuk menjadi proyek baru, dengan tujuan untuk melatih penulis untuk menulis cerita dan *script* untuk media *visual novel*. Penulis memberi judul proyek ini “Kode Keras untuk Angie”.

“Kode Keras untuk Angie” bercerita tentang seorang perempuan muda bernama Angie yang memiliki mimpi menjadi seorang penyanyi terkenal. Angie berusaha sekeras mungkin untuk menjadi terkenal namun dengan situasi yang terbatas, Angie merasa bahwa ia tidak maju sama sekali sampai suatu saat ketika takdir mempertemukan Angie dengan seseorang yang membuat hidup Angie berubah drastis.

ROUGH PLOT

Ep. 1

Angie memulai hari dengan performance di kafe kecil milik temannya. Angie merasa kecewa dengan perkembangannya yang tidak signifikan. Angie menyanyikan lagu milik Arya Baskoro.

Temannya baik Angie datang untuk merekam performance Angie. Angie adalah seorang laki-laki muda yang ingin berangkat ke U.S. untuk belajar filmmaking. Angie dan mengedit rekaman dan menyebarkannya ke media sosial Arya.

Esok harinya, Angie bekerja di toko minuman Guerilla. Angie mendapat perlakuan buruk dari customer dan managernya. Di tengah-tengah Angie bekerja, Angie bertemu secara langsung dengan Arya. Arya datang dengan manager dari Arya, dan personal driver Arya. Angie mendengar kabar bahwa Arya akan perform, dan Angie resign dari tempat bekerja.

Angie dan Aris datang menghadiri performance Arya untuk menunjukkan rekaman dari sebelumnya, namun mereka gagal karena halangan security. Angie pun terpikir untuk berhenti dan kembali ke realita ketika Angie bertemu lagi dengan Arya. Arya mengajak Angie untuk hang out.

Angie menerima ajakan Arya dan mereka berdua hang out. Di tengah-tengah acara, Arya menunjukkan bahwa ia tertarik dengan performance Angie yang ternyata dia lihat. Arya mengajak Angie untuk ikut ke acara Pencari Talenta.

Gambar 3.10. *Treatment* Episode 1 “Kode Keras untuk Angie”

(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah penulis dan pembimbing setuju dengan cerita yang akan diadaptasi, penulis mempelajari jalan cerita dari referensi *visual novel* yang dipilih secara menyeluruh. Setelah itu, penulis membuat *treatment* yang berisi kejadian-kejadian dalam sebuah episode. *Treatment* ini menjadi pedoman penulis untuk menulis *script* agar penulis bisa menulis *script* secara terarah. Setelah penulis menyelesaikan *treatment*, penulis mulai menulis *script* untuk episode tersebut.

Teknik penulisan *script* dalam proyek “Kode Keras untuk Angie” menggunakan teknik yang sama dengan “Kode Keras untuk Caca”. Dalam mengadaptasi karya, penulis memberikan perubahan-perubahan seperti pengurangan atau penambahan dialog dan perubahan keadaan dan kejadian.

Hal ini dilakukan oleh penulis untuk menyesuaikan cerita agar cerita bisa diterima lebih baik dengan budaya yang ada di sekitar.

Setelah penulis menyelesaikan *script* untuk sebuah episode, penulis mengirim *script* untuk diperiksa oleh pembimbing melalui WhatsApp. Pembimbing kemudian akan memberikan *feedback* kepada penulis untuk bagian-bagian dalam *script* yang perlu diganti atau dihapus. Untuk menjaga kerahasiaan proyek, penulis hanya melampirkan beberapa halaman dari *script*.

KODE KERAS UNTUK ANGIE

Ep. 1

Written by

PT. Global Digital Artha

Ruko De Mansion Blok D no. 6
021-30439710

Gambar 3.11. *Title Page* "Kode Keras untuk Angie" Episode 1
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

INT. BACKSTAGE - NIGHT

Lo sedang duduk di panggung, bersama dengan gitar lo.

ANGIE

Huff... Huff...

Tarik nafas... Buang nafas...

Lo menarik nafas sedalam mungkin, lalu menghembuskannya. Lo berdiam sejenak untuk menenangkan diri lo.

ANGIE (CONT'D)

.....

ANNOUNCER

Ini dia hadirin sekalian! Performer kita pada malam ini!

Mari kita sambut Angie!

ANGIE

Okay...

Lo mengambil gitar lo dan beranjak keluar dari panggung belakang.

INT. CAFE DONAL STAGE - NIGHT

Lo masuk ke panggung, penuh dengan cahaya yang sangat terang. Lo hampir tidak bisa melihat penonton- penonton di sekitar lo.

Tidak ada reaksi apapun dari penonton. Semua orang di situ terdiam, hanya memandangi lo.

Lo duduk di bangku, mengarahkan mic ke dekat mulut lo, dan memegang gitar lo dengan seksama.

ANGIE

Kalian... mungkin tau lagu ini.

Malam ini gue akan menyanyikan lagu dari Arya.

Lo mulai menyanyikan lagu. Cahaya yang menyinari lo seolah semakin terang. Lo mulai menutup mata...

INT. STAGE - NIGHT

Lo membayangkan diri lo yang bernyanyi di sebuah panggung yang amat besar.

Gambar 3.12. "Kode Keras untuk Angie" Episode 1, Halaman 1
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

INT. BACKSTAGE - NIGHT

Lo sedang duduk di panggung, bersama dengan gitar lo.

ANGIE

Huff... Huff...

Tarik nafas... Buang nafas...

Lo menarik nafas sedalam mungkin, lalu menghembuskannya. Lo berdiam sejenak untuk menenangkan diri lo.

ANGIE (CONT'D)

.....

ANNOUNCER

Ini dia hadirin sekalian! Performer kita pada malam ini!

Mari kita sambut Angie!

ANGIE

Okay...

Lo mengambil gitar lo dan beranjak keluar dari panggung belakang.

INT. CAFE DONAL STAGE - NIGHT

Lo masuk ke panggung, penuh dengan cahaya yang sangat terang. Lo hampir tidak bisa melihat penonton-penonton di sekitar lo.

Tidak ada reaksi apapun dari penonton. Semua orang di situ terdiam, hanya memandangi lo.

Lo duduk di bangku, mengarahkan mic ke dekat mulut lo, dan memegang gitar lo dengan seksama.

ANGIE

Kalian... mungkin tau lagu ini.

Malam ini gue akan menyanyikan lagu dari Arya.

Lo mulai menyanyikan lagu. Cahaya yang menyinari lo seolah semakin terang. Lo mulai menutup mata...

INT. STAGE - NIGHT

Lo membayangkan diri lo yang bernyanyi di sebuah panggung yang amat besar.

Gambar 3.13. "Kode Keras untuk Angie" Episode 1, Halaman 2
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

2.

Penuh dengan sorak dari penonton yang jumlahnya tidak terhitung.

Lo melihat diri lo, yang pada saat itu mengenakan pakaian yang sangat amat mewah.

Lo membayangkan ARYA (26), yang sedang menyanyi di sebelah lo. Arya menyanyikan lagu yang saat itu lo nyanyikan.

Lo menikmati setiap kata yang keluar, menghayati itu dengan baik...

INT. CAFE STAGE - NIGHT

Lo kembali membuka mata lo. Tanpa lo sadari, lo telah selesai menyanyikan lagu lo hari ini.

ANNOUNCER

Dan sekian performance dari Angie hari ini! Mari kita berikan tepuk tangan!

Ada beberapa tepuk tangan kecil dari penonton, tapi lo hampir tidak bisa mendengarnya.

Lo melihat sekitar. Semua orang fokus ke makanannya, minumannya, handphonenya, dan lain-lain.

ANGIE

.....

(Ya Allah, ga ada yang dengerin...)

Err, Thank you guys buat hari ini udah mau hadir di performance gue...

Lo merasakan rasa kecewa yang amat besar. Lo turun dari panggung dan membawa gitar lo dengan lesu.

Lo menghampiri JAKA (25), yang merupakan teman lo dan announcer dari cafe ini. Jaka memberikan sejumlah uang buat lo.

ANNOUNCER

Hai, Angie. Nih uang buat hari ini.

ANGIE

Thank you Jaka...

JAKA

Lesu amat mba! Semangat dikit dong?!

Gambar 3.14. "Kode Keras untuk Angie" Episode 1, Halaman 3
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama program praktik kerja lapangan berjalan, penulis menemukan kendala-kendala berikut:

1. Keterbatasan penulis dalam menulis cerita untuk media yang berbeda dari film. Penulis sebelumnya belajar penulisan cerita untuk film, sementara Direktur meminta penulis untuk menulis cerita untuk media *visual novel*. Penulisan *script* untuk media *visual novel* berbeda dengan penulisan *script* untuk media film, dimana *script* untuk media film berisi aksi dan dialog, dan cenderung memiliki opsi yang banyak. *Script* yang digunakan untuk media *visual novel* hanya terdiri dari narasi dan dialog, sehingga opsi yang penulis bisa gunakan lebih terbatas.
2. Kurangnya skill penulis dalam merancang jalan cerita dari cerita yang sudah ada dan merancang cerita yang berjalan secara episodik. Ditambah dengan gaya penulisan yang berbeda, membuat penulis semakin kebingungan dalam merancang dan menulis cerita. Selain itu, penulis kurang cepat dalam penulisan *script* sehingga penulis mengalami hambatan dalam menyelesaikan *script* untuk setiap episode.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Bagian ini berisi solusi atas kendala/kesulitan yang penulis temukan selama menjalani praktek kerja magang.

1. Penulis mencoba dan menonton referensi dari *visual novel* yang sudah ada, baik dari developer nasional maupun internasional, untuk membiasakan diri penulis untuk membuat cerita dan menulis *script* untuk media *visual novel*.
2. Penulis berdiskusi dengan pembimbing lapangan tentang masalah-masalah yang penulis alami, seperti jalan cerita yang terlalu panjang atau tidak masuk akal, kesalahan dalam dialog ataupun narasi, dan lain-lain.