

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Semakin lama teknologi semakin berkembang, sama juga dengan cerita. Dahulu cerita digunakan untuk bercerita satu sama lain. Namun dengan adanya perkembangan teknologi, cerita pun semakin luas pemakaiannya. Cerita sekarang bisa ditemukan di mana saja mulai dari buku, film, animasi, dan juga *game*. Sekarang, *game* bukan hanya dimainkan untuk pemain yang suka *game* saja tapi banyak di antaranya yang memainkan *game* karena cerita dari *game* itu. Apalagi di masa pandemi ini, orang-orang membutuhkan suatu hiburan yang bisa dimainkan di rumah tanpa perlu keluar. Salah satu hiburan mereka adalah *game* dengan cerita.

UMN Pictures merupakan sebuah studio yang tidak hanya membuat animasi dan film tapi juga memproduksi *game*. Fokusnya dalam cerita atau *storytelling* serta karakter yang menarik membuat UMN Pictures berbeda dari studio lainnya. Cerita tersebut nantinya dikembangkan ke beberapa media, seperti film, animasi, dan juga *game*. Berbagai media digunakan agar bisa memberikan dampak positif dan menginspirasi dunia. Hal tersebut yang membuat penulis memilih untuk bekerja magang di UMN Pictures.

Di UMN Pictures, penulis berkesempatan magang sebagai *scriptwriter* / penulis cerita di departemen *storylab*. Selama menjalani magang ini, penulis berharap dapat belajar lebih lagi tentang penulisan cerita baik dari animasi maupun *game*. Penulis juga berharap dapat memberikan kontribusi yang positif bagi UMN Pictures terutama dalam bidang penulisan cerita.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dan tujuan dari kerja magang ini adalah untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar sarjana seni di Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan lain dari kerja magang bagi penulis secara pribadi adalah:

1. Mengaplikasikan ilmu yang selama ini sudah dipelajari penulis terutama dalam penulisan cerita ke lapangan kerja.
2. Menambah wawasan dalam penulisan cerita ke berbagai media dari orang-orang yang lebih berpengalaman daripada penulis.
3. Mempelajari alur, cara kerja, dan juga bagaimana beradaptasi dengan tim kerja.

## **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Pada tanggal 29 Januari 2021, penulis mengirim lamaran kerja ke UMN Pictures untuk menjadi karyawan magang sebagai penulis di sana. Dalam *email* tersebut, penulis mencantumkan CV serta portofolio penulis. Beberapa hari kemudian, tepatnya tanggal 1 Februari 2021, penulis mendapat balasan dari UMN Pictures yang menyatakan portofolio dan CV penulis sedang dilihat. Esok harinya, penulis mendapat pesan dari HR UMN Pictures yang memberitahu penulis apa saja berkas yang harus dikirim ke HR UMN Pictures untuk kelengkapan proses magang. Beberapa berkas yang harus dikirim, yaitu *scan* KTP, CV, transkrip nilai dari awal sampai akhir semester, *screenshot* jadwal penulis semester ini, serta surat pengantar magang.

Tanggal 4 Februari 2021, penulis mendapat pesan balasan via Whats App dari HR UMN Pictures yang menyatakan pengajuan magang penulis sudah diterima oleh HR di mana penulis akan mulai bekerja pada tanggal 8 Februari 2021. HR juga memberikan kontak user UMN Pictures dimana penulis bisa mengontak lebih lanjut untuk kerja magang penulis. Tanggal 5 Februari 2021, HR UMN Pictures mengirim surat jawab magang pada penulis melalui *email*. Di *email* tersebut, HR juga menjelaskan tentang absen serta berkas apa saja yang perlu disiapkan setelah selesai proses kerja magang. Penulis juga mendapat kontrak kerja magang dari HR yang perlu penulis tandatangani.

Tanggal 8 Februari, penulis masuk jam 09.00 untuk *meeting* bertemu *supervisor* penulis sesuai dengan informasi yang penulis dapatkan dari kontak *user*. Dalam pertemuan pertama ini, penulis dikenalkan dengan *supervisor*, *game director*, serta teman magang penulis. Penulis juga diberikan *briefing* mengenai proyek *game* yang akan dikerjakan oleh penulis dan teman magang penulis. Kerja magang di UMN Pictures dilakukan secara *online* atau *work from home* dikarenakan keadaan yang tidak memungkinkan. Jadwal kerja UMN Pictures cukup fleksibel, biasanya bila masuk kantor jam kerja dimulai dari jam 08.00 pagi sampai jam 17.00 sore. Setiap minggunya pada hari senin biasanya diadakan pertemuan setiap departemen untuk membahas perkembangan proyek melalui Microsoft Teams. Di UMN Pictures, semua pesan, informasi, dan juga diskusi dari *video call* atau pesan biasa dilakukan di aplikasi ini.

Seminggu sebelum selesai magang, penulis menghubungi *supervisor* penulis mengenai berakhirnya magang penulis pada tanggal 2 April 2021. Setelah berdiskusi mengenai jam kerja penulis yang masih kurang karena adanya tanggal merah, *supervisor* dan penulis sepakat untuk memperpanjang kerja magang sampai tanggal 9 April 2021. Pada tanggal 9 April 2021, penulis serah terima pekerjaan penulis ke sutradara *game* yang bekerja sama dengan penulis di proyek *game* ARK ini. Kemudian, penulis berpamitan kepada *supervisor* dan rekan kerja penulis lainnya. Esok harinya, penulis mengabarkan berakhirnya kerja magang penulis kepada HRD dan menyelesaikan berkas - berkas yang diperlukan.