

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bergonse (2017) berpendapat bahwa *game* adalah mode interaksi antara pemain dan mesin dengan tampilan visual elektronik, yang didukung oleh ketertarikan emosional antara pemain dengan cerita fiksi (hlm. 253). Dalam satu dekade terakhir, *game* sudah berevolusi dari dunia permainan yang kecil menjadi bisnis besar yang menjanjikan. Arjoranta berpendapat bahwa *game* yang mengandalkan cerita semakin menarik perhatian dari seluruh masyarakat dunia dan menjadikan *game* tidak hanya menjadi media hiburan semata. Melainkan dapat mengubah hidup seseorang dari pengalaman yang didapatkan saat bermain *game* tersebut (Arjoranta, 2019, hlm. 1). Dengan begitu, dibutuhkan penulisan cerita secara matang agar *game* yang dibuat dapat memberikan pengalaman yang maksimal kepada pemain.

UMN Pictures merupakan salah satu studio produksi yang berfokus pada animasi *storytelling* yang ada di Indonesia. UMN Pictures memiliki misi untuk menciptakan, mengembangkan, dan memproduksi cerita yang menawan juga menarik melalui media animasi, film, dan *game* dengan desain yang berkualitas tinggi sehingga dapat menginspirasi dan memberikan dampak positif bagi dunia. Produk-produk yang sudah dihasilkan oleh UMN Pictures berupa film pendek animasi (berupa 2D dan 3D), *interactive media*, *motion graphic*.

Dengan demikian diharapkan kerja magang yang dilakukan oleh penulis di UMN Pictures dapat membuat penulis mempelajari hal-hal baru mengenai dunia animasi dan *game* juga mengasah kemampuan atau keterampilan yang sudah dimiliki oleh penulis. Dengan arahan dan bimbingan yang tepat, penulis yakin dapat menerapkan ilmu-ilmu yang penulis miliki untuk membantu UMN Pictures mencapai visi dan misinya. Di UMN Pictures, penulis bekerja magang dalam divisi *story lab*,

dimana penulis menjadi penulis cerita dan naskah untuk satu proyek *game* yang sedang dikembangkan oleh UMN Pictures. Oleh karena itu, penulis memilih topik peran penulis naskah dalam pembuatan naskah *game* LNC di UMN Pictures.

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

Berikut ini merupakan maksud dan tujuan kerja magang penulis di UMN Pictures:

1. Menambah wawasan, kemampuan, serta keterampilan penulis akan dunia kerja dan dunia animasi dan *game*.
2. Meningkatkan kualitas dan menambah portofolio penulis selama mengikuti kerja magang.
3. Menambah relasi dan menjalin hubungan baik dengan pekerja profesional lainnya.
4. Membina hubungan baik antara perusahaan magang dengan kampus penulis.

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

Sebelum magang, penulis telah diberitahu oleh dosen pembimbing, Kemal Hasan bahwa UMN Pictures sedang membutuhkan penulis naskah. Karena itu penulis sudah menyiapkan CV dan portofolio sebelum melakukan prosedur pendaftaran tempat magang. Setelah menyiapkan berkas-berkas, penulis mencoba untuk mengajukan KM1 ke UMN Pictures namun ditolak, karena perusahaan tersebut terdaftar di magang track 2 (20 SKS/1 semester) sementara penulis mendaftar untuk magang track 1. Setelah proses yang cukup rumit dan memakan waktu, akhirnya penulis menerima KM2 pada tanggal 18 Februari 2021 dan dapat memulai magang di UMN Pictures.

Setelah selesai diberikan briefing oleh pembimbing lapangan, penulis langsung dimasukkan pada salah satu proyek *game* mobile. Setelah itu penulis langsung memulai kerja magang. Pekerjaan penulis adalah membuat cerita dan

karakter untuk *game* mobile *bubble-shooter*. Pekerjaan ini membuat penulis tidak harus datang ke kantor dan bisa mengerjakannya dari rumah. Namun tetap ada rapat mingguan untuk melihat progress dari proyek yang sedang dijalankan.