

## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

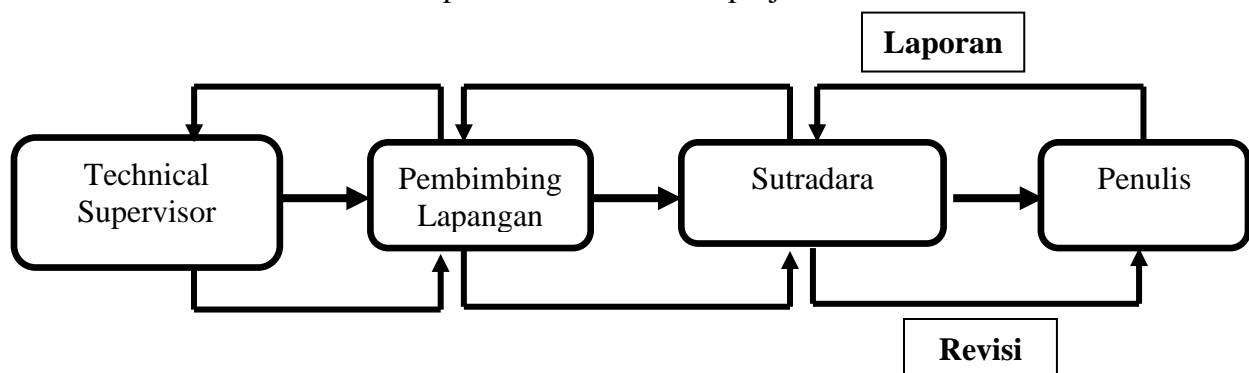
Saat penulis melakukan magang di UMN Pictures, penulis dipercayai untuk memegang proyek *game mobile* bergenre *bubble shooter* berjudul LNC. Dalam proyek ini, penulis diberikan tugas untuk membuat naskah cerita untuk mengisi tiap level dari *game* tersebut.

#### 1. Kedudukan

Penulis berkoordinasi langsung dengan sutradara dari proyek ini, Nita Komala dalam proses kreatif pengembangan cerita dan proses kreatif tersebut setiap minggunya dilaporkan kepada pembimbing lapangan, Sherrina Ferin dalam rapat mingguan. Setiap minggu penulis diharuskan untuk melaporkan progress dari minggu sebelumnya sekaligus diberikan tugas baru untuk minggu kedepannya.

#### 2. Koordinasi

Di bawah ini merupakan alur koordinasi proyek LNC di UMN Pictures:



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

Alur koordinasi dimulai saat Technical Supervisor menentukan di proyek mana penulis akan ditempatkan. Setelah menentukan penulis akan dimasukkan ke proyek *game mobile*, penulis diserahkan kepada pembimbing lapangan yang lalu memperkenalkan penulis kepada sutradara atas proyek tersebut. Selanjutnya, sutradara memberikan arahan dan ide-ide tentang apa saja yang beliau inginkan ada dalam cerita. Sesudah itu setiap minggu penulis memberikan laporan kepada sutradara dan pembimbing lapangan. Kemudian sutradara dan pembimbing lapangan memberikan *feedback* kepada penulis.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan penjelasan secara umum mengenai pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama proses kerja magang di UMN Pictures:

Tabel 3.2. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	I	LNC	Membuat <i>background</i> cerita, <i>storyworld</i> , <i>visual identity</i> , struktur cerita, dan <i>characteristic design</i> karakter protagonis dan antagonis.
2	II	LNC	Membuat <i>breakdown 3 act structure</i> dari <i>sequence 0</i> sampai <i>sequence IV</i> .
3	III	LNC	Membuat <i>breakdown 3 act structure</i> dari <i>sequence IV</i> sampai <i>sequence VII</i> .
4	IV	LNC	Menulis <i>script</i> dari <i>sequence 0</i> sampai <i>sequence III</i>

5	V	LNC	Install ulang windows. Menulis ulang <i>script</i> dari <i>sequence 0</i> sampai <i>II</i>
6	VI	LNC	Menulis <i>script</i> dari <i>sequence III</i> sampai <i>sequence V</i>
7	VII	LNC	Revisi besar-besaran. Pembetulan ulang plot dan <i>script</i> , disertai dengan staging game. Membuat <i>script</i> dari <i>sequence I</i> sampai <i>sequence IV</i>
8	VIII	LNC	Menulis <i>script</i> dari <i>sequence IV</i> sampai <i>sequence VIII</i> .
9	IX	LNC	Hari terakhir magang di UMN Pictures

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengetahui informasi mengenai lowongan kerja magang di UMN Pictures melalui dosen pembimbing, Kemal Hasan bahwa UMN Pictures sedang membutuhkan penulis naskah. Setelah melalui beberapa proses akhirnya penulis dapat memulai magang di UMN Pictures, tepatnya pada tanggal 23 Februari 2021. Pada hari yang sama pula penulis langsung dipercayakan untuk menulis naskah *game mobile* LNC.

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan

Pada tanggal 23 Februari adalah pertemuan pertama penulis dengan *Technical Supervisor* UMN Pictures, Andrew Willis yang dilakukan secara daring. Beliau lalu memperkenalkan penulis kepada pembimbing lapangan, Sherrina Ferin. Setelah itu,

Sherrina menjelaskan terkait jadwal rapat dan laporan progres yang dilakukan setiap hari Senin. Setelah itu, penulis diperkenalkan dengan sutradara proyek tersebut, Nita Komala. Nita lalu menjelaskan melalui slide mengenai apa itu proyek LNC, mulai dari *outline* cerita, settingnya seperti apa, referensi *game*, deskripsi karakter, sampai bagaimana nantinya pengaplikasian cerita yang akan dibuat ke dalam *game* tersebut.

Setelah itu, penulis langsung diberikan target untuk membuat dasar cerita dari proyek LNC untuk minggu pertama. . Karena ini proyek pertama penulis dalam menulis naskah *game*, penulis lalu melakukan riset bagaimana untuk membuat naskah *game* dan poin apa saja yang harus ada di dalamnya. Riset ini lumayan memberikan penulis gambaran tentang bagaimana sebuah naskah *game* dibuat. Setelah melakukan riset, penulis mulai membuat *storyworld* agar dunia dari cerita ini sudah ditentukan dari awal dan tidak berubah-ubah lagi di kedepannya. Penulis membuat dua opsi *storyworld* agar Nita selaku sutradara dapat memilih mana yang lebih cocok dengan visi yang dimilikinya. Selanjutnya penulis membuat *visual identity* yang berfokus pada karakterisasi karakter utama, jejaring sosial, ritual, trauma, dan harapan karakter utama dalam cerita ini. Penulis juga tak lupa membuat struktur cerita (*physical setting, psychological settings, inciting incident, character respond, external complications, climax, dan outcome*) di minggu pertama agar dapat terlihat dari awal kerangka cerita yang ingin penulis buat seperti apa. Setelah membuat itu semua, penulis lalu membuat *characteristic design* (cita-cita, trauma, *coping mechanism*, rahasia, dan kerapuhan) dari karakter utama dan lawan karakter dalam cerita.



Gambar 3.3. Riset Games

Sumber: (google.com)

Pada hari Senin, penulis memberikan laporan terkait dasar cerita kepada Nita dan Sherinna. Sesudah dinilai memungkinkan untuk dilanjutkan, penulis ditanya mengenai target untuk minggu depan. Karena dasar cerita sudah terbentuk, penulis memutuskan untuk mulai membuat plot. Maka pada minggu kedua, penulis membuat plot dari *Sequence 0* sampai dengan *Sequence IV*. Lalu pada minggu ketiga penulis membuat plot dari *Sequence V-VIII*. Sesudah penulis berdiskusi dengan Nita dan Sherrina terkait dengan plot, penulis melanjutkan untuk membuat *script*

Penulis lalu mulai membuat *script* mengikuti plot cerita yang sudah dibuat. Pembuatan *script* LNC ini memakan waktu sekitar 6 minggu. Hal tersebut dikarenakan terdapat beberapa kendala yang menyebabkan *script* memakan waktu yang lama.

### 3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan oleh penulis selama proses penulisan *script* LNC adalah sebagai berikut:

1. Tepat pada minggu ke-5 saat penulis sedang menulis *script* sampai *sequence III*, laptop penulis rusak di bagian *hardisk* sehingga penulis harus *install* ulang *windows* karena seluruh data di laptop penulis hilang.
2. Pada saat penulis sudah menulis *script* sampai *sequence V*, cerita dinilai terlalu panjang untuk sebuah *game mobile*.

### 3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut ini adalah solusi yang penulis ambil saat menghadapi kendala yang disebutkan diatas:

1. Dikarenakan kendala yang pertama merupakan kendala teknis dan tidak dapat diperkirakan akan terjadi, maka penulis menulis ulang *script* yang sudah dibuat dari *Sequence 0* sampai *Sequence III*. Namun di kemudian hari kejadian tersebut dapat dicegah dengan melakukan *back-up* data sesering mungkin.
2. Penulis merombak kembali plot dan *script* yang sudah dibuat, kali ini dilengkapi dengan *staging game* agar pemetaan cerita dalam *game* LNC dapat tertata dengan jelas. Komunikasi antar penulis dengan tim kreatif lainnya juga harus diperbaiki agar miskomunikasi seperti ini tidak terulang di kemudian hari.