



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era saat ini, sudah mempunyai banyak variasi bentuk penyampaian. Cerita bisa dinikmati melalui berbagai macam media seperti buku, animasi, film, bahkan *game*. Media penyampaian tersebut semakin menarik jika mempunyai nilai tambah dari segi *storytelling* untuk disampaikan. Peminat media *game* begitu beragam, dari yang menyukai permainan sederhana sampai yang menyukai permainan yang rumit. Unsur cerita dalam sebuah *game* menjadi salah satu pendorong bagaimana sebuah *game*, baik dalam bentuk *PC* maupun *mobile*, bisa memberikan pengalaman tersendiri bagi para pemainnya.

UMN Pictures merupakan sebuah studio yang mengupayakan penyampaian sebuah cerita melalui berbagai macam media. Tidak hanya menyampaikan visual melalui film dan animasi, UMN Pictures juga berusaha menyampaikan segala bentuk cerita melalui arsitektur digital, salah satunya media *interactive game* didukung dengan pembuatan karakter dan visual yang menarik untuk memastikan cerita yang dibuat tersampaikan dengan baik.

Bagaimana unsur cerita juga penting dalam sebuah *game*, membuat penulis mendapatkan sudut pandang baru untuk membuat cerita. Maka dari itu, penulis memilih UMN Pictures untuk menjadi tempat melakukan kegiatan kerja magang. Selain karena beberapa karya dari UMN Pictures juga turut andil dalam menembus kanvas internasional dalam beberapa festival yang terselenggara.

Penulis melakukan praktik kerja magang sebagai *scriptwriter* / penulis cerita dalam departemen *Story Lab* untuk sebuah *PC game*. Selama menjalani program kerja magang di UMN Pictures, penulis mendapatkan banyak pembelajaran dan pengalaman bekerja di perusahaan, sehingga penulis lebih siap secara baik ketika terjun pada dunia kerja yang sesungguhnya. Penulis juga memberikan kontribusi yang baik dalam tahap awal produksi maupun pengembangan proyek dari UMN Pictures.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dan tujuan dari pelaksanaan kerja magang penulis adalah untuk mengasah kompetensi diri dengan mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat penulis selama berkuliah ke dunia kerja yang sesungguhnya. Selain itu, tujuan lain penulis secara pribadi dalam kerja magang ini adalah:

1. Menambah wawasan sebagai *scriptwriter* dari orang-orang yang lebih berpengalaman.
2. Memperlajari sistem kerja dan cara menyesuaikan diri dalam sebuah lingkup kerja yang bersangkutan.
3. Memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn) di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Tabel 1. 1 *Timeline* Magang

No	Tanggal	Keterangan
1	1 Februari 2021	Mengirimkan lamaran magang ke UMN Pictures.
2	2 Februari 2021	Mendapat <i>email</i> mengonfirmasi lamaran magang. Menyiapkan berkas lamaran.
3	4 Februari 2021	Pengajuan magang diterima.
4	5 Februari 2021	Mendapat surat jawab magang.
5	8 Februari 2021	Hari pertama magang.
6	9 April 2021	Hari terakhir magang.

Pada tanggal 1 Februari 2021, penulis mengirimkan lamaran kerja melalui *email* ke UMN Pictures untuk menjadi karyawan magang sebagai *scriptwriter*. Dalam *email* lamaran kerja tersebut, penulis melampirkan CV beserta portofolio penulis. Kemudian pada tanggal 2 Februari 2021, penulis dihubungi oleh HR UMN Pictures melalui Whats App untuk mengkonfirmasi terkait lamaran kerja yang penulis ajukan serta dimohon untuk melengkapi berkas administrasi magang.

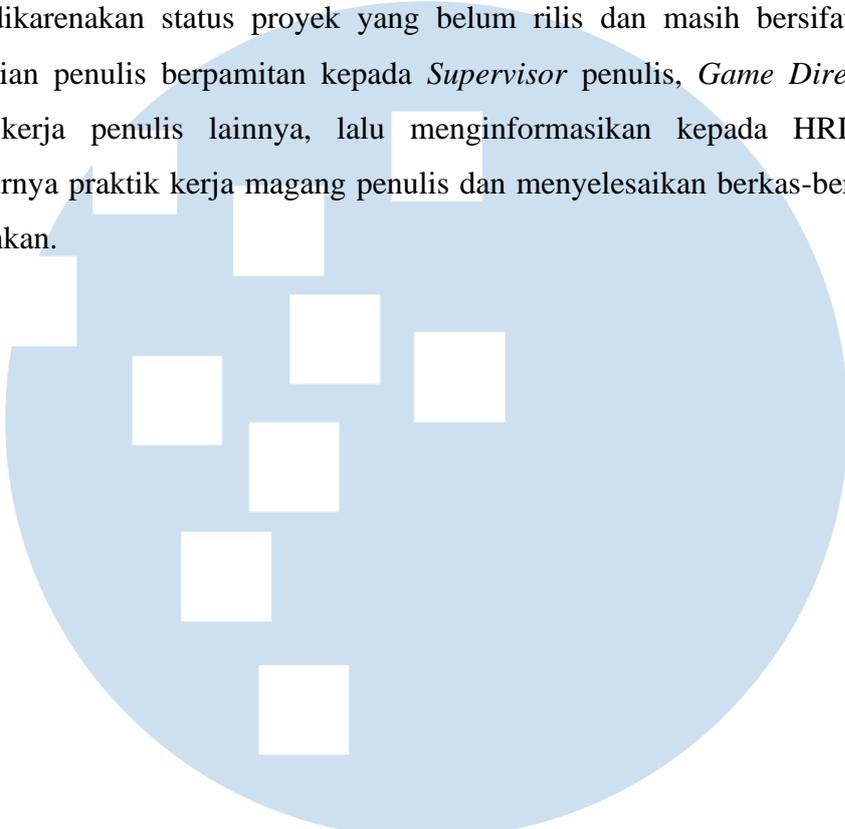
Berkas yang harus dilengkapi antara lain CV, *scan* KTP, transkrip nilai penulis dari awal sampai semester terakhir, lampiran jadwal penulis pada semester ini, dan surat pengantar magang dari universitas penulis.

Pada tanggal 4 Februari 2021, penulis kembali mendapat kabar melalui Whats App bahwa pengajuan magang telah disetujui oleh HR UMN Pictures dan dinyatakan bahwa penulis sudah bisa melakukan praktik kerja magang mulai tanggal 8 Februari 2021. Penulis diberikan kontak *user* dari UMN Pictures agar bisa segera dihubungi. Melihat kondisi pandemi dan domisili penulis yang berada di luar kota, penulis melakukan magang di UMN Pictures secara *work from home*. Kemudian pada tanggal 5 Februari 2021, surat jawab magang diterima penulis dari HR UMN Pictures melalui *email* sekaligus menjelaskan terkait sistem absen serta hal-hal yang harus disiapkan di akhir proses magang. HR juga menyertakan kontrak kerja magang yang perlu ditandatangani penulis. Penulis akan mengerjakan proyek *PC Game*.

Penulis memulai hari pertama kerja secara *work from home* pada tanggal 8 Februari 2021. Penulis mengikuti *meeting* pada pukul 09.00 mengikuti arahan dari *user* yang penulis hubungi beberapa hari sebelumnya. Dalam *meeting* tersebut, penulis dikenalkan dengan *Supervisor* penulis, *Game Director*, serta teman magang lainnya. Penulis diberikan arahan dan gambaran terkait proyek yang akan dikerjakan oleh penulis. Jadwal kerja yang diterapkan oleh UMN yaitu pada pukul 08.00 hingga pukul 17.00 WIB. Kemudian berbagai kegiatan kerja seperti *meeting*, diskusi, laporan *progress* proyek, serta komunikasi antar karyawan dilakukan melalui aplikasi Microsoft Teams. Setiap hari Senin, UMN Pictures selalu mengadakan *meeting* antar proyek untuk memberikan laporan *progress* dari proyek yang dikerjakan serta membuat target kerja yang harus diselesaikan di minggu berikutnya.

Berdasarkan surat jawab magang yang tertera, penulis dinyatakan sudah selesai kerja magang pada tanggal 2 April 2021, namun dikarenakan jam kerja penulis yang masih kurang dikarenakan adanya beberapa tanggal merah, penulis dan *Supervisor* menyetujui terkait memperpanjang kerja magang penulis sampai tanggal 9 April 2021. Pada tanggal 9 April 2021, penulis menyerahkan kerjaan penulis kepada

Game Director yang bersangkutan yaitu proyek RDR. Proyek ini diberikan kode RDR dikarenakan status proyek yang belum rilis dan masih bersifat rahasia. Kemudian penulis berpamitan kepada *Supervisor* penulis, *Game Director*, dan rekan kerja penulis lainnya, lalu menginformasikan kepada HRD terkait berakhirnya praktik kerja magang penulis dan menyelesaikan berkas-berkas yang dibutuhkan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA