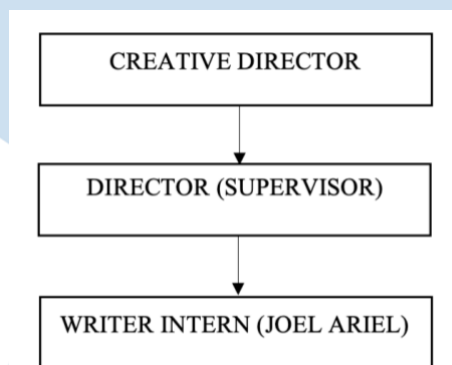


## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

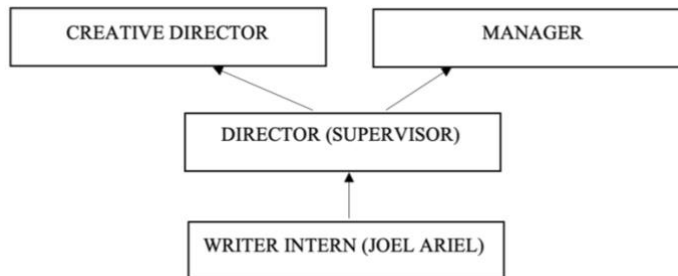
Penulis melakukan praktik magang di PT. Multimedia Digital Nusantara sebagai penulis khusus untuk proyek Webtoon yang sedang dalam proses. *Creative director* untuk proyek ini yaitu Annisa Irma Yuditianti, memantau dan menuntut perkembangan dari proyek Webtoon ini dari bidang kreatif. *Creative director* memberikan arahan dan visi kepada director dan Penulis sebagai penulis dalam proyek ini. *Director* yaitu Devi Kartika, membantu dan menuntun Penulis untuk menyelesaikan perkembangan berupa tugas-tugas dan ide-ide kreatif yang diminta oleh *creative director*.



Gambar 3.1 Bagan alur koordinasi PT. Multimedia Digital Nusantara dalam proyek Webtoon.  
(Sumber: Dokumen pribadi, 2021)

Penulis mengerjakan berkas-berkas dan aktivitas-aktivitas lainnya sesuai apa yang telah diarahkan oleh *supervisor* sekaligus sutradara serta *creative director* dari proyek webtoon ini. Selain meeting pengembangan proyek setiap hari selasa di mana penulis bisa langsung berdiskusi dengan *creative director*, penulis bisa bertanya dan berdiskusi dengan *supervisor* terlebih dahulu sebelum bertanya kepada *creative director*. Selain persoalan kreatif dalam mengembangkan proyek Webtoon ini, terkadang Penulis membutuhkan bantuan *supervisor* dalam hal perizinan lembur dan jam kerja selama magang. Keputusan mengenai jam kerja dan lembur tidak bisa diputuskan oleh *supervisor* sendiri sehingga ia menyampaikan

pertanyaan dan permohonan Penulis kepada *manager* perusahaan yaitu Andrew Willis untuk memberikan keputusan.



Gambar 3.2 Bagan alur koordinasi PT. Multimedia Digital Nusantara dalam proyek Webtoon.  
(Sumber: Dokumen pribadi, 2021)

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

No.	Tanggal	Activity
1	30 Agustus 2021 – 3 September 2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkenalan dengan tim kreatif PT. Multimedia Digital Nusantara.</li> <li>• Menonton dan menganalisa berbagai referensi film <i>Dystopian</i>.</li> <li>• Mulai membaca beberapa komik di Webtoon sebagai referensi.</li> <li>• Mulai membuat kuesioner sebagai survei.</li> <li>• Membaca buku seputar perkenalan media komik.</li> </ul>
2	6 September 2021 – 10 September 2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempelajari teori-teori bernarasi dari YouTube.</li> <li>• Merevisi kuesioner.</li> <li>• Membuat rancangan gambaran luas proyek.</li> <li>• Menonton berbagai film <i>dystopian</i> dan superhero sebagai referensi <i>world building</i>.</li> </ul>

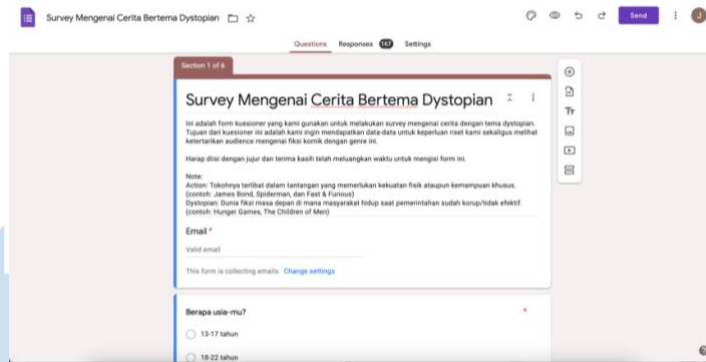
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengedarkan kuesioner untuk survei.</li> </ul>
3	13 September 2021 – 17 September 2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat slide presentasi hasil survei.</li> <li>• Menyaksikan dan menganalisa berbagai referensi film genre <i>dystopian</i> berdasarkan hasil survei.</li> </ul>
4	20 September 2021 – 24 September 2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menonton dan menganalisa film dan serial sebagai referensi <i>world building</i> dari <i>mid-term goal</i> karakter.</li> <li>• Membuat rancangan <i>world building</i>.</li> </ul>
5	27 September 2021 – 1 Oktober 2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperdalam rancangan <i>world building</i>.</li> <li>• Memasukkan berbagai referensi kultur atau pakaian di <i>world building</i> proyek.</li> <li>• Menyaksikan film dan documenter seputar <i>world building</i> yang sedang dirancang dan dikembangkan sebagai referensi.</li> </ul>
6	4 Oktober 2021 – 8 Oktober 2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperdalam rancangan <i>world building</i>.</li> <li>• Merancang <i>origin</i>/sejarah dari dunia cerita.</li> <li>• <i>Brainstorming</i> dan bertukar pikiran dengan Kak Devi sebagai director dan Kak Juventia sebagai ilustrator proyek tersebut.</li> <li>• Menambahkan referensi dan mood board bagian-bagian tertentu dalam <i>world building</i>.</li> </ul>
7	11 Oktober 2021 – 15 Oktober 2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendalami detail dan hal-hal tertentu dari <i>world building</i> yang sudah dibuat dan disetujui.</li> <li>• Memperkaya referensi makhluk-makhluk dalam dunia cerita.</li> <li>• Mengolah masukan-masukan berupa ide cerita dari anggota kelompok lainnya yang mengolah proyek ini di semester sebelumnya.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menonton film dan serial sebagai referensi cerita.</li> <li>• Menyusun rangkaian ide cerita untuk didiskusikan di sesi <i>brainstorming</i> dan <i>regular development</i>.</li> <li>• <i>Brainstorming</i> dan bertukar pikiran seputar ide cerita dan pemilihan nama-nama dalam dunia cerita.</li> </ul>
8	18 Oktober 2021 – 22 Oktober 2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memulai proses <i>character building</i>.</li> <li>• Merancang protagonis dan beberapa karakter pendukung lainnya.</li> <li>• <i>Brainstorming</i> dan bertukar pikiran mengenai perancangan karakter dan pemilihan nama.</li> </ul>
9	25 Oktober 2021 – 29 Oktober 2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang karakter-karakter untuk Character Building dalam cerita.</li> </ul>
10	1 November 2021 – 2 November 2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merevisi dan melanjutkan perancangan karakter dalam Character Building.</li> </ul>

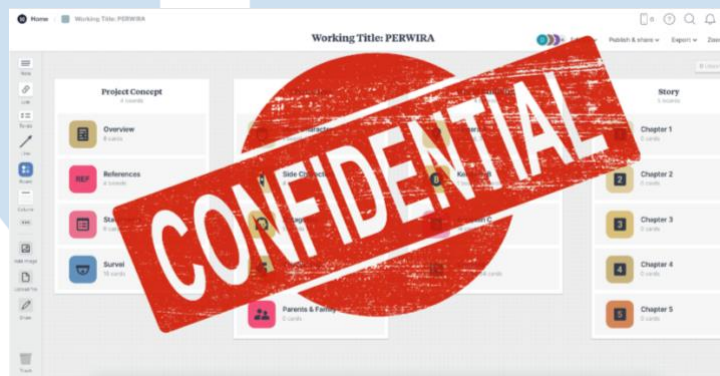
### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis diposisikan sebagai penulis dari proyek Webtoon ini oleh PT. Multimedia Digital Nusantara. Judul dari proyek ini adalah ‘Project Perwira’ yang diambil dari judul Webtoon yang telah dirilis Penulis dan kelompoknya sebagai tugas mata kuliah *transmedia producing* pada semester 6. Sejak memulai praktik magang, Penulis sudah dijelaskan secara ringkas mengenai apa saja yang akan dilakukan bersama PT. Multimedia Digital Nusantara untuk merilis proyek Webtoon yang berangkat dari Webtoon berjudul Perwira itu. Proses pengembangan itu sudah dimulai dari pertama kali Penulis memulai praktik magang.

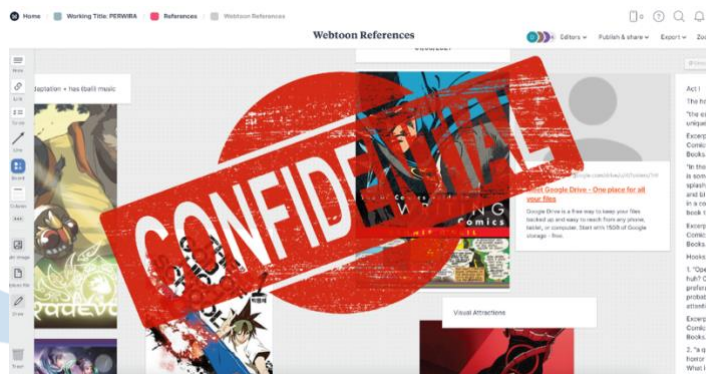
Berdasarkan *timeline* yang dibuat oleh *director* sekaligus *story development producer* untuk proyek ini, Penulis, yang dibantu dan diarahkan oleh *story development producer* dan *creative director* akan merancang *project overview*, dan *creative research*, *world building*, *character building*, *logline episodic*, *synopsis episodic*, *story & project treatment*, *sample script 5 episode* sebelum Webtoon tersebut akhirnya rilis. Di minggu pertama magang, Penulis diminta untuk membaca beberapa referensi komik di Webtoon, hal itu dimaksudkan agar Penulis semakin paham dan akrab dengan dunia penulisan komik di *platform* Webtoon. Penulis juga membaca buku seputar komik dan perkenalan dengan dunia komik agar semakin kenal dengan dunia komik. Penulis diminta untuk selalu mempresentasikan dan memperlihatkan perkembangan setiap minggunya dalam sesi *regular development meeting*, sehingga Penulis harus terus memperkaya diri dengan film, cerita, informasi, dan teori baru setiap minggunya untuk dibicarakan bernama *story development producer/director* sekaligus *supervisor* dan juga *creative director* setiap minggunya. Penulis juga diminta untuk memperkaya referensi dengan menonton film-film yang bergenre *dystopian* atau *superhero*. Penulis juga dijelaskan untuk menggunakan sebuah *website* bernama Milanote sebagai *website* untuk berbagi informasi dan referensi serta perkembangan/kemajuan proyek ini. Penulis memasukkan berbagai referensi dari video, teori, sampai review film ke Milanote agar bisa dilihat dan didiskusikan bersama-sama. Mulai di minggu kedua, Penulis mempelajari beberapa teori dari video-video YouTube seputar membuat cerita dan apa saja yang harus ada di dalam pembuatan cerita, Penulis tentu memasukkannya ke dalam Milanote sebagai referensi. Penulis juga sudah mulai merancang *project overview* yang merupakan gambaran secara keseluruhan mengenai proyek Webtoon ini, mulai dari tema, *statement*, *target penonton*, dan lain-lain untuk sementara.



Gambar 3.3 Screenshot survei/kuesioner proyek yang dikerjakan. (Sumber: Dokumen pribadi, 2021)



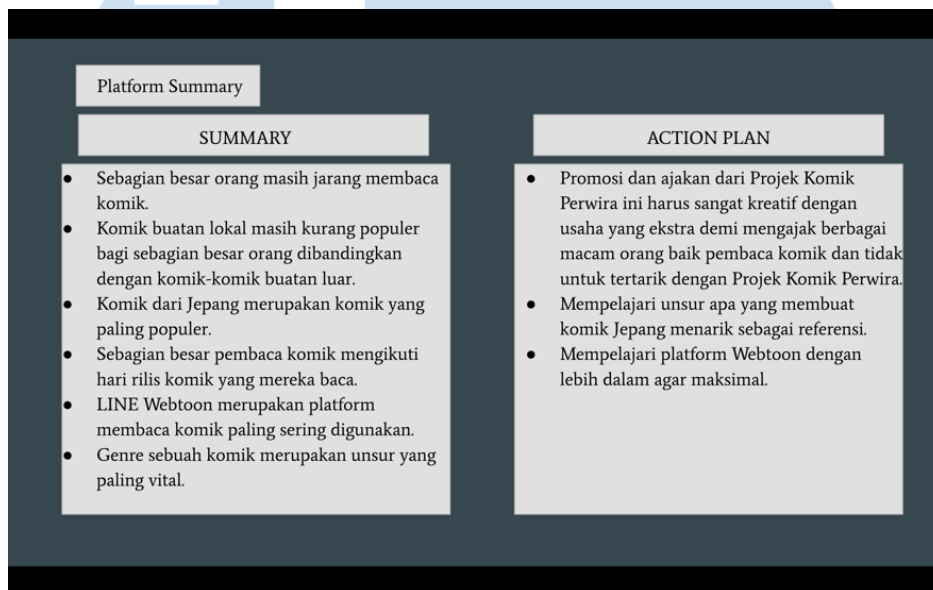
Gambar 3.4 Screenshot home website Milanote proyek. (Sumber: Dokumen pribadi, 2021)



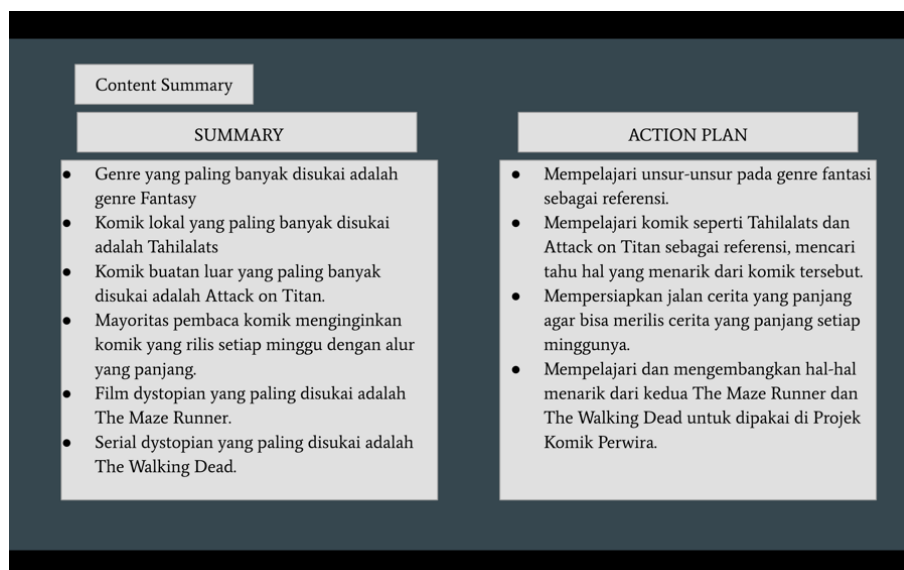
Gambar 3.5 Screenshot referensi dalam website Milanote. (Sumber: Dokumen pribadi, 2021)

Setelah mengikuti *regular development meeting*, terdapat beberapa revisi seputar *project overview* dan kuesioner sehingga Penulis dan *supervisor* kembali merevisi kuesioner tersebut sampai akhirnya kuesioner itupun disebar di akhir minggu. Seusai menyebarkan dan mengumpulkan data dari kuesioner, Penulis

mendapatkan kesimpulan-kesimpulan yang bisa dijadikan acuan dan bahan pembelajaran untuk Penulis dan tim kreatif dalam merancang proyek Webtoon ini. Penulis dan *supervisor* serta *creative director* akhirnya merumuskan *project overview* baru sesuai visi *creative director* dan PT. Multimedia Digital Nusantara serta hasil survei berupa kuesioner yang sudah diterima.

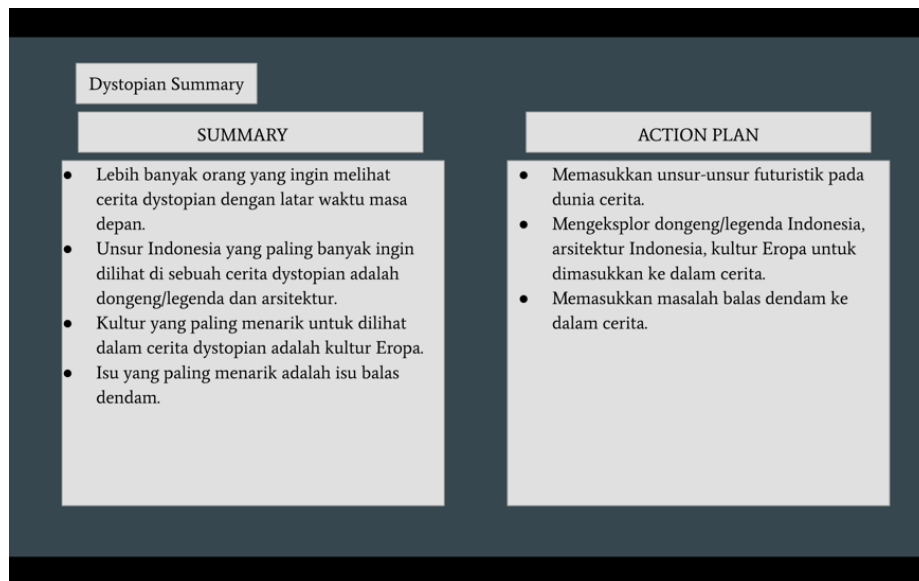


Gambar 3.6 *Screenshot* kesimpulan survei kuesioner tentang platform. (Sumber: Dokumen pribadi, 2021)

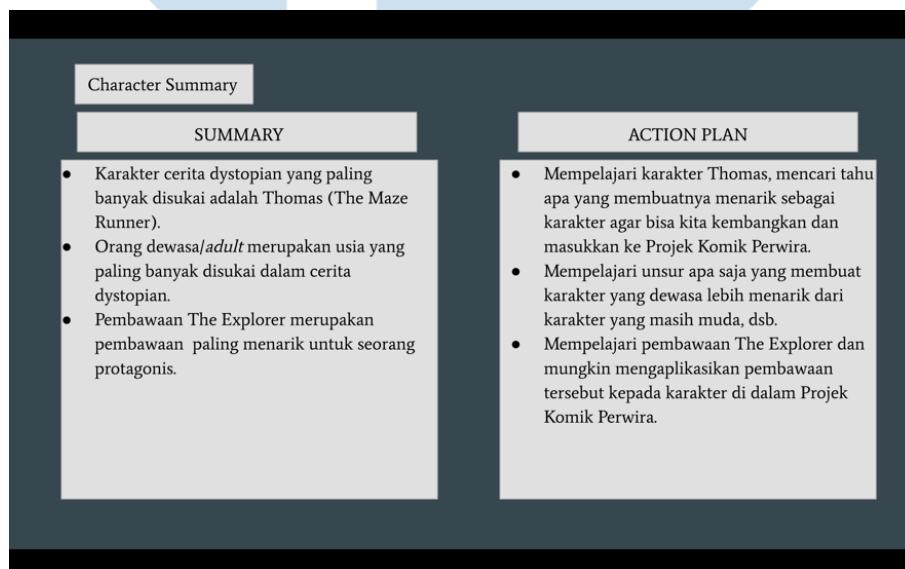


Gambar 3.7 *Screenshot* kesimpulan survei kuesioner tentang konten. (Sumber: Dokumen pribadi, 2021)



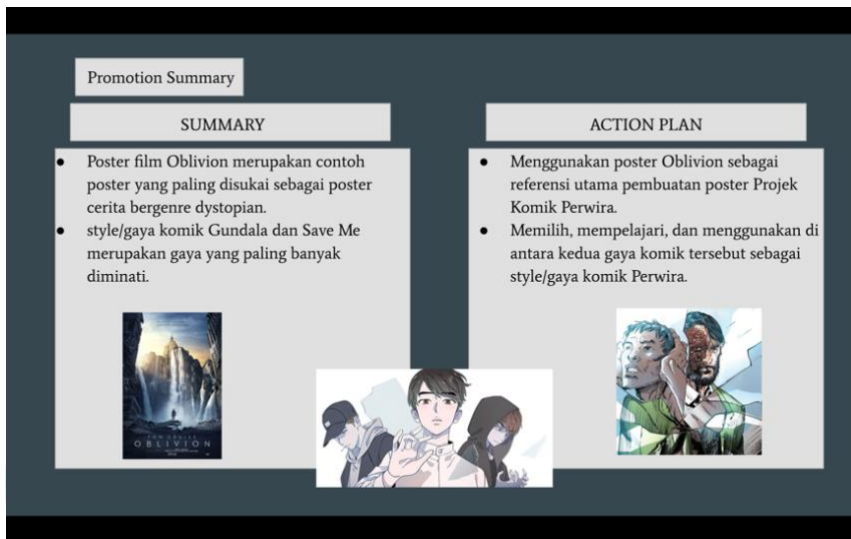


Gambar 3.8 Screenshot kesimpulan survei kuesioner tentang genre *dystopian*. (Sumber: Dokumen pribadi, 2021)



Gambar 3.9 Screenshot kesimpulan survei kuesioner tentang karakter. (Sumber: Dokumen pribadi, 2021)





Gambar 3.10 *Screenshot* kesimpulan survei kuesioner tentang promosi. (Sumber: Dokumen pribadi, 2021)



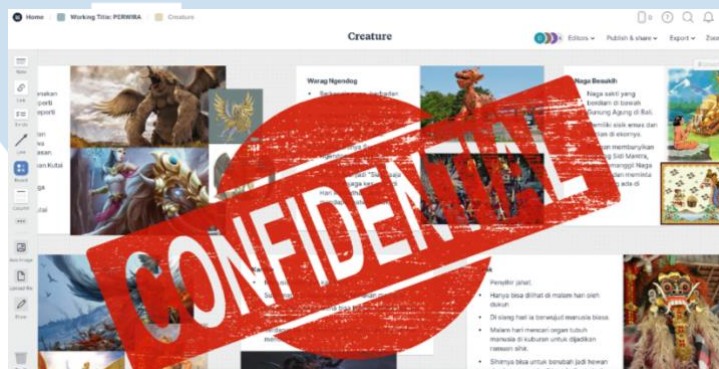
Gambar 3.11 *Screenshot* halaman *project overview* dalam *website* Milanote (Sumber: Dokumen pribadi, 2021)

Mulai minggu keempat, merupakan waktu di mana Penulis mulai fokus dengan dunia cerita atau *world building* dari proyek Webtoon ini. *Creative director* menugaskan Penulis dan *story development producer* untuk memperkaya referensi dengan dunia genre *dystopian* sesuai dengan referensi-referensi film juga serial terfavorit dan terpopuler berdasarkan hasil kuesioner yang disebar. Minggu keempat sampai minggu ketujuh digunakan Penulis untuk merancang dan menyusun *world building* dengan asistensi dan arahan dari kedua *story development producer*, dan *creative director* setiap minggunya dalam sesi *regular development meeting* maupun sesi *brainstorming*. *World building* merupakan rancangan dunia

sebuah ceirta fiksi. Dalam tahap ini, Penulis menciptakan sebuah dunia cerita, mulai dari sejarahnya sampai peradaban segala yang ada di dalam sebuah dunia cerita.



Gambar 3.12 Screenshot sejarah/origin dunia cerita (Sumber: Dokumen pribadi, 2021)



Gambar 3.13 Screenshot referensi makhluk mistis asal Indonesia di website Milanote (Sumber: Dokumen pribadi, 2021)



Gambar 3.14 Screenshot halaman world building salah satu negara (Sumber: Dokumen pribadi, 2021)



Gambar 3.15 Screenshot halaman *world building* salah satu kerajaan (Sumber: Dokumen pribadi, 2021)

Setelah *world building* dari proyek Webtoon ini sudah terbentuk, Penulis diarahkan untuk masuk ke tahap berikutnya yaitu *character building*. *Character building* merupakan perancangan karakter dan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita fiksi, mulai dari protagonis sampai karakter pendukung. Mulai dari minggu kedelapan sampai minggu kesepuluh, Penulis masih merangkai dan merancang karakter-karakter dalam cerita, mulai dari karakter utama/protagonis, sampai karakter-karakter pendukung dalam cerita. Bukan hanya merancang dan menciptakan dunia dan seisinya, Penulis juga menamakan segala hal yang ada di dalam dunia cerita tersebut.

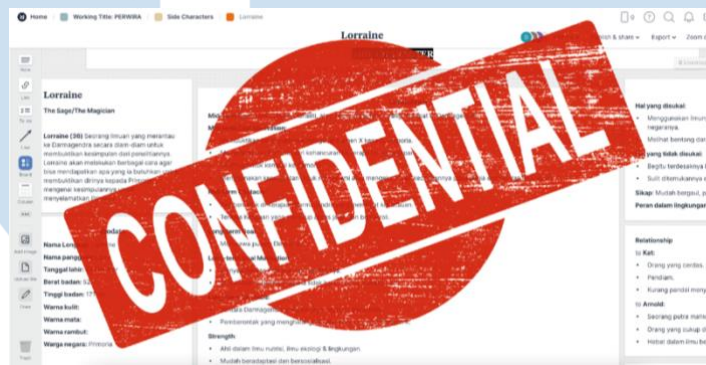


Gambar 3.16 Screenshot halaman profile protagonis/karakter utama untuk *character building*. (Sumber: Dokumen pribadi, 2021)





Gambar 3.17 Screenshot halaman profile salah satu karakter untuk *character building*. (Sumber: Dokumen pribadi, 2021)



Gambar 3.18 Screenshot halaman profile salah satu karakter untuk *character building*. (Sumber: Dokumen pribadi, 2021)

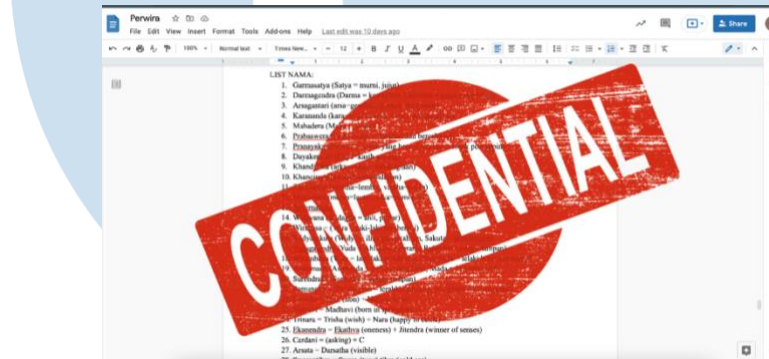


Gambar 3.19 Screenshot halaman profile salah satu karakter untuk *character building*. (Sumber: Dokumen pribadi, 2021)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.20 Screenshot halaman profile antagonis untuk *character building*. (Sumber: Dokumen pribadi, 2021)



Gambar 3.21 Daftar nama beserta maknanya untuk *world & character building*. (Sumber: Dokumen pribadi, 2021)

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Magang Track 2 ini merupakan program yang mengantarkan Penulis sebagai mahasiswa untuk beradaptasi ke dunia profesional. Setelah 3 tahun, pihak universitas telah menjadi sarana utama, fasilitas, dan naungan Penulis sebagai mahasiswa dalam menuntut ilmu film dan melahirkan karya-karya berupa film dan proyek-proyek lainnya. Mulai dari semester 7, Penulis diantar untuk melihat dunia profesional lebih dekat dari sebelumnya melalui program magang. Kali ini penulis sebagai mahasiswa magang tidak bisa mengandalkan rekan mahasiswa lain dan dosen sebagai jalan keluar atau acuan utama karena setiap mahasiswa magang akan mengalami masalah yang unik dari perusahaannya masing-masing dengan cara kerja yang beragam. Dalam program magang *track 2* dengan PT. Multimedia

Digital Nusantara, Penulis menemukan beberapa kendala yang harus diatasi sebagai pembelajaran.

Saat mengurus berkas dan dokumen untuk mulai bekerja di PT.Multimedia Digital Nusantara, Penulis mengalami kebingungan dalam membalas dan mengumpulkan berkas serta dokumen kepada pihak perusahaan. Hal tersebut disebabkan karena ini kali pertama Penulis mengurus sesuatu yang bersifat resmi dan formal. Penulis juga mengalami kendala saat dituntut untuk menggunakan *website* Milanote yang asing bagi Penulis. Penulis juga beberapa kali merasa kebingungan dalam mengerjakan beberapa bagian dari tugas yang diberikan kepada penulis. Karena Penulis memulai praktik magang di PT. Multimedia Digital Nusantara sejak 30 Agustus 2021, Penulis mengalami kesulitan untuk bisa memenuhi batas minimal jam kerja magang yang cukup untuk bisa mendaftar sidang magang sebagai syarat kelulusan dalam memperoleh gelar sarjana. Hal lain yang menjadi kendala adalah terbatasnya pengetahuan dan pengalaman Penulis dan juga tim kreatif PT. Multimedia Digital Nusantara terhadap teknis dan teori seputar dunia Webtoon. Hal tersebut membuat proses perancangan proyek Webtoon ini tampak kurang efisien dan mengakibatkan semakin tertundanya rilis atau *soft launching* dari proyek ini di Webtoon.

#### **3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Mempelajari ilmu seputar dunia film sejak semester pertama di universitas membuat setiap Penulis sebagai mahasiswa telah dibekali dengan pengetahuan dasar film yang cukup. Tidak hanya itu, Penulis juga mempelajari etika dan hal-hal dasar seputar dunia profesional dalam mata kuliah *Professional Development* (FV 172) pada semester 6. Ilmu film dan etika dalam dunia kerja yang telah Penulis pelajari selama 3 tahun diharapkan cukup untuk mengantarkan Penulis ke pintu dunia profesional seperti praktik magang. Saat Penulis memulai perjalanannya untuk menjadi mahasiswa magang di suatu perusahaan, Penulis menghadapi permasalahan atau kendala untuk diatasi. Kendala-kendala tersebut Penulis yakini

merupakan tantangan-tantangan yang akan menjadikan Penulis seorang profesional yang lebih baik kelak.

Saat Penulis mengalami kebingungan dalam mengumpulkan dokumen kepada pihak perusahaan, penulis meminta bantuan dan masukan dari pihak keluarga penulis yang lebih terbiasa dengan dunia profesional. Dengan demikian, Penulis mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai cara berpikir seorang profesional dalam sebuah perusahaan sehingga bisa mengumpulkan dokumen yang diminta dengan lebih formal dan tepat. Penulis bekerja sebagai penulis cerita di bawah seorang *director* yang juga merangkap sebagai *story development producer* serta *supervisor* yang bertanggung jawab atas Penulis sebagai mahasiswa magang. *Supervisor* Penulis yang sangat terbuka dan *supportive* membuat penulis nyaman untuk menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan proyek yang sedang dikerjakan sehingga segala keraguan dan kesulitan yang Penulis hadapi bisa terselesaikan dengan lebih mudah melalui arahan dan panduan dari *supervisor* tersebut. *Supervisor* memberikan berbagai petunjuk dengan sangat jelas dan perlahan tentang cara kerja dan penggunaan *website* Milanote tersebut sehingga Penulis bisa lebih fasih menggunakannya untuk kelangsungan proyek sehari-hari. Dalam upaya untuk bisa mendaftar sidang magang yang di semester ini, Penulis harus mendapatkan jam kerja tambahan dari pihak perusahaan untuk memenuhi batas minimal jam kerja magang sebagai persyaratan yaitu 400 jam. Selain membicarakan masalah tersebut dengan dosen pembimbing dan mengumpulkan informasi dari koordinator magang, Penulis juga meminta bantuan kepada *supervisor* untuk memberikan arahan dan solusi dari masalah jam kerja magang Penulis. Akhirnya, sebagai solusi, Penulis mengajukan permohonan izin lembur kepada *manager* dan *creative director* agar bisa bekerja dengan durasi yang lebih dari yang seharusnya. Walau Penulis memiliki pengetahuan, dan pengalaman yang kurang, Penulis mencoba memperkaya referensi dengan mulai membaca *webcomic* di Webtoon.