

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Narasi (*narrative*) memiliki kedudukan penting dalam kehidupan manusia. Dalam bukunya *Sapiens*, Harari (2017) menyebutkan bahwa *Homo sapiens* dapat menjadi spesies paling unggul di bumi berkat kemampuan mereka untuk bekerja sama dalam kelompok besar. Tentu saja, pada mulanya *Homo sapiens* belum memiliki kemampuan ini. Namun, lambat laun pemersatuan secara kolektif ini bisa terjadi berkat adanya kemampuan menciptakan narasi yang bersifat fiktif (hlm. 37-39). Brooks (1984) berpendapat bahwa melalui narasi, manusia mampu memaknai peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, mengantisipasi kejadian yang akan terjadi di masa depan, dan membantu kita menempatkan diri pada masa sekarang. Menurut beliau, ada beberapa hal dalam hidup yang tidak bisa dimengerti dengan cara lain selain narasi (hlm. 3).

Manusia selalu memiliki berbagai cara untuk menyampaikan narasi, mulai dari penyampaian secara lisan, tertulis dalam bentuk puisi dan novel, maupun melalui pertunjukan seperti teater dan film. Seiring perkembangan teknologi, *game* juga bisa berperan sebagai medium untuk menyampaikan cerita, terutama jenis-jenis *game* yang bersifat naratif. *Game visual novel* merupakan salah satunya. Menurut Cavarallo (2009), *game visual novel* menyampaikan narasi melalui percakapan yang disajikan dalam bentuk teks. Teks ini ditempatkan di dalam sebuah *dialogue box*, sementara di atas *dialogue box* ditempatkan gambar tokoh yang berbicara. Tidak hanya teks dan tokoh, *game visual novel* juga dilengkapi dengan gambar ilustrasi latar tempat yang biasanya dibuat tidak bergerak (hlm. 8).

Lebowitz dan Klug (2011) mengartikan *game visual novel* sebagai sebuah *e-book* yang dilengkapi dengan pengalaman audiovisual. Menurut mereka, cerita-cerita pada *game visual novel* secara umum disampaikan melalui sudut pandang

orang pertama dan memiliki alur cerita yang bercabang (hlm. 193-194). Dari pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa cerita merupakan napas dari sebuah *game visual novel*. Apabila sebuah *game visual novel* tidak memiliki cerita yang menarik, atau sebenarnya ceritanya menarik namun tidak disampaikan dengan baik, maka hilanglah sebagian besar daya tarik dari *game* tersebut. Oleh karena itu, *scriptwriting* atau seni penulisan naskah yang biasanya digunakan untuk kebutuhan produksi film dan teater, juga dibutuhkan untuk *game visual novel*.

PT Global Digital Artha merupakan *digital agency* sekaligus *game developer*, yang telah menciptakan beberapa *game* bergenre *visual novel*. Salah satu karyanya yang paling terkenal adalah "Kode Keras Cowok dari Cewek" (disingkat KKC) dengan total unduhan sebanyak lebih dari 1.000.000 kali di Google Play Store. Tidak hanya di dalam negeri, *game* ini juga telah menggaet pemain internasional sejak diterjemahkan ke dalam Bahasa Inggris. *Game visual novel* ini telah banyak diulas dan dijadikan konten oleh beberapa *youtuber gaming*. Kepo Gaming, salah satu *youtuber* yang aktif mengulas KKC, berhasil mendapatkan jumlah *view* melebihi 900.000 ketika memainkan KKC episode ke-40 (*Channel Youtube Kepo Gaming*, 2021). Kehadiran para pengikut ini menandakan bahwa KKC laris di masyarakat.



Gambar 1.1 Tangkapan Layar Laman Youtube Kepo Gaming (sumber <https://www.youtube.com/watch?v=F9w17z8oTOE&t=689s>, diakses pada 9 September 2021 pukul 18.03)

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, faktor penting dari keberhasilan sebuah *game visual novel* tidak bisa dilepaskan dari unsur naratifnya. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa *game* "Kode Keras Cowok dari Cewek" memiliki cerita yang menarik untuk diikuti. Hal inilah yang membuat penulis memutuskan untuk mempelajari ilmu *scriptwriting* melalui kerja magang di PT Global Digital Artha. Penulis ingin mempelajari cara mengembangkan sebuah cerita dari tahap ideasi, merancang karakter, menyusun struktur, sampai kemudian menuliskannya ke dalam naskah. Tidak hanya peningkatan kemampuan secara teknis, penulis juga ingin membangun kebiasaan menulis, mengasah cara berpikir naratif, serta melatih mentalitas seorang penulis terutama dalam mengatasi *writer's block*.

Selain itu, penulis juga memiliki ketertarikan pribadi dengan budaya pop Jepang yang tercermin dalam *game visual novel* karya PT Global Digital Artha. Secara naratif, *game* Kode Keras Cowok dari Cewek memiliki genre *romance harem* yang banyak ditemukan dalam *anime*. Secara visual, *game* ini juga menampilkan gambar-gambar bergaya *manga*. Meskipun mengambil referensi dari budaya pop Jepang, *game-game* buatan PT Global Digital Artha juga tetap menghadirkan banyak unsur lokal dalam ceritanya. Adanya perpaduan unik antara budaya pop Jepang dan budaya Indonesia inilah yang menambah ketertarikan penulis untuk menjalani kerja magang di perusahaan ini.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang merupakan salah satu persyaratan bagi mahasiswa Fakultas Seni dan Desain untuk mencapai gelar Sarjana Seni (S.Sn) di Universitas Multimedia Nusantara. Namun, pelaksanaan kerja magang yang dilakukan penulis memiliki makna lebih dari sekadar persyaratan kelulusan. Berikut maksud dan tujuan dari kerja magang:

1. Menambah pengalaman bekerja di dunia profesional
2. Mengaplikasikan teori *scriptwriting* yang sudah dipelajari selama perkuliahan

3. Memperkaya wawasan di bidang *scriptwriting*, khususnya untuk *game*
4. Meningkatkan kemampuan menulis, terutama untuk penulisan yang komersial
5. Melatih komunikasi, kerja sama, serta kemampuan dalam memberi dan menerima kritik
6. Menambah kekayaan pengetahuan bagi penulis maupun universitas

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis menjalani kerja magang selama 5 bulan di PT Global Digital Artha, terhitung sejak 9 Juni 2021 sampai 9 November 2021. Pemilihan durasi ini didasarkan oleh syarat minimum durasi kerja magang yang telah ditetapkan oleh kurikulum Kampus Merdeka, yaitu 800 jam kerja. Berikut tabel yang merangkum proses tahapan magang mulai dari pengajuan KM hingga magang berakhir:

Tabel 1.3 Proses Tahapan Magang

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 26 April 2021	Mengajukan KM 1
2.	Kamis, 29 April 2021	Menerima KM 2
3.	Rabu, 5 Mei 2021	Melamar ke perusahaan
4.	Senin, 10 Mei 2021	Wawancara via <i>chat</i>
5.	Selasa, 18 Mei 2021	Diterima magang
6.	Rabu, 9 Juni 2021	Hari pertama magang (WFO)
7.	Rabu, 23 Juni 2021	Mulai bekerja dari rumah (WFH)
8.	Selasa, 9 November 2021	Hari terakhir magang

(sumber Olahan Peneliti, 2021)

Perjalanan ini dimulai ketika penulis menemukan lowongan magang sebagai *scriptwriter* di PT Global Digital Artha. Setelah melakukan riset perusahaan dan yakin untuk melamar, penulis mengisi form KM 1 dan tiga hari setelahnya, penulis menerima KM 2. Baru kemudian pada 5 Mei 2021, penulis mengirimkan lamaran ke perusahaan melalui *jobsite* Indeed. Pada hari yang sama, pihak perusahaan menghubungi penulis via Indeed untuk memberikan informasi mengenai periode magang dan transkrip nilai. Keesokan harinya, penulis dihubungi via Whatsapp untuk membuat janji wawancara. Pada 10 Mei 2021 penulis

menjalani proses wawancara via *chat* Whatsapp dengan direktur perusahaan sebagai pewawancaranya. Lalu, pada 18 Mei 2021 penulis telah secara resmi diterima sebagai karyawan magang di PT Global Digital Artha.

Sebelum hari pertama bekerja, penulis sudah terlebih dahulu mempelajari materi yang diberikan pembimbing lapangan, berkenaan dengan proyek yang sedang digarap. Kemudian penulis menjalani kerja magang mulai 9 Juni 2021. Awalnya pekerjaan dilakukan dengan sistem *work from office*, namun hal itu hanya berlangsung selama dua minggu saja karena sejak 23 Juni 2021, penulis bekerja *work from home*. Perubahan pada sistem kerja ini didasarkan atas permintaan pribadi penulis karena penulis merasa lebih fokus apabila bekerja dari rumah. Meskipun demikian, penulis masih bekerja mengikuti jam kerja yang sudah ditetapkan, yaitu dari 08.30 sampai 18.00 dengan maksimal 1 jam istirahat.

Penulis ditempatkan di divisi *game development* dengan posisi sebagai *scriptwriter*. Sehubungan dengan posisi tersebut, penulis memiliki keterlibatan dalam mengembangkan cerita, menulis naskah, serta melakukan *review* dan *editing* tulisan untuk beberapa proyek *game visual novel*. Beberapa proyek *game* yang pernah penulis jalani antara lain "Kode Keras Cowok dari Cewek" (*season 2, 3, dan 4*), "Mars x Venus", "KKC *Dating Game*", dan "Kode Keras untuk Angie". Selain menulis, penulis juga dipercaya untuk melakukan pekerjaan lain seperti mengonversikan naskah dari format *screenplay* ke dalam format bahasa *script* pemrograman, menulis naskah *voice over* untuk *game*, dan berdiskusi mengenai tampilan visual tokoh. Di luar proyek *game*, penulis juga pernah terlibat dalam penyuntingan naskah komik.

Selama kerja magang berlangsung, penulis mendapatkan supervisi langsung dari Erwin, Direktur PT Global Digital Artha. Sebelum menjalani tugas yang diberikan, pembimbing lapangan akan memberikan *brief* terlebih dahulu mengenai informasi dasar dan apa yang ingin dicapai dari sebuah proyek. Baru kemudian ketika penulis menemukan pertanyaan atau kendala, penulis dan *supervisor* akan

berdiskusi. Seluruh proses komunikasi yang berlangsung selama kerja magang ini dilaksanakan secara tertulis melalui fitur *chat* pada aplikasi Skype. Setiap hari di akhir jam kerja, penulis mengirimkan *daily report* kepada direktur untuk melaporkan pekerjaan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA