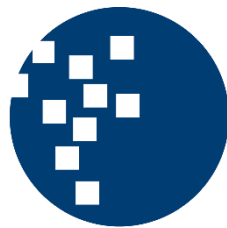


**PERAN *SCRIPT WRITER* DALAM PEMBUATAN *VISUAL
NOVEL GAME* DI PT. GLOBAL DIGITAL ARTHA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

TARRA FAJARULIA

0000028984

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2021**

HALAMAN JUDUL
PERAN *SCRIPT WRITER* DALAM PEMBUATAN *VISUAL*
***NOVEL GAME* DI PT. GLOBAL DIGITAL ARTHA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Seni (S.Sn.)

TARRA FAJARULIA
00000028984

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2021

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Tarra Fajarulia
NIM 00000028984
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

Peran *Script Writer* dalam Pembuatan *Visual Novel Game* di PT. Global Digital Artha

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang maupun karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang saya tempuh.

Tangerang, 14 Oktober 2021.



(Tarra Fajarulia)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul
PERAN SCRIPT WRITER DALAM PEMBUATAN VISUAL NOVEL GAME
DI PT. GLOBAL DIGITAL ARTHA

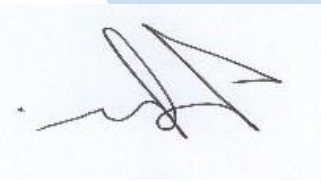
Oleh
Nama : Tarra Fajarulia
NIM : 00000028984
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 28 Oktober 2021.
Pukul 12.00 s/d 12.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Paulus Heru Wibowo Kurniawan, S.S., M.Sn.
NIK: 072476

Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn.
NIK: 061831

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, SE., M.Sn.
NIK: 025245

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Tarra Fajarulia

NIM : 00000028984

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *~~Tesis/Skripsi~~/Laporan Magang (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERAN *SCRIPT WRITER* DALAM PEMBUATAN *VISUAL NOVEL GAME* DI PT. GLOBAL DIGITAL ARTHA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 01 November 2021.

Yang menyatakan,



(Tarra Fajarulia)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “Peran *Script Writer* dalam Pembuatan *Visual Novel Game* di PT. Global Digital Artha”. Penulisan laporan ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari bahwa, dari masa proses kerja magang berlangsung, hingga pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikannya, jika tanpa bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, MA., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Paulus Heru Wibowo Kurniawan, S.S., M.Sn., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Erwin Draft, selaku Direktur PT. Global Digital Artha.
6. Orang Tua penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan proses kerja magang dan laporan magang ini.
7. Benita Sulaiman, selaku rekan kerja magang sesama *script writer* yang telah banyak membantu penulis selama menjalankan proses kerja magang.
8. Teman-teman semua yang telah memberikan dukungan moral, sehingga penulis terus semangat dalam menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 14 Oktober 2021.



(Tarra Fajarulia)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN *SCRIPT WRITER* DALAM PEMBUATAN *VISUAL NOVEL GAME* DI
PT. GLOBAL DIGITAL ARTHA

Tarra Fajarulia

ABSTRAK

PT. Global Digital Artha adalah sebuah perusahaan agensi kreatif yang salah satunya memproduksi *visual novel game* dengan cerita-cerita fiksi remaja yang mudah dipahami dan menghibur. Pada awalnya penulis ingin mencari lowongan magang sebagai *script writer* film, tetapi akhirnya penulis memutuskan untuk melakukan kerja magang di perusahaan ini sebagai *script writer game*. Alasan penulis memilih magang di perusahaan ini, karena awalnya terdesak tuntutan program magang *track 2* dan penulis juga tertarik dengan *game-game* hasil buatan PT. Global Digital Artha. Selama kerja magang di perusahaan ini, penulis memiliki beberapa kendala dengan format penulisan *script game* berbentuk pengkodean, yang begitu berbeda dengan *script* film dan juga mengenai gaya penulisan yang berbeda pula. Namun, kendala ini malah membuat penulis menjadi lebih kreatif untuk menentukan strategi agar bisa cepat beradaptasi dengan *script* format pengkodean serta gaya penulisannya. Selain itu, dari kerja magang ini penulis dapat memiliki pengetahuan baru mengenai proses pembuatan *game*, yang belum pernah penulis miliki sebelumnya.

Kata kunci: Pengkodean, PT. Global Digital Artha, *Script*, *Script Writer*, *Visual Novel Game*

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

*THE ROLE OF SCRIPT WRITER ON VISUAL NOVEL GAME MAKING AT PT.
GLOBAL DIGITAL ARTHA*

Tarra Fajarulia

ABSTRACT

PT. Global Digital Artha is a creative agency company that produces visual novel games with teen fiction stories that are understandable and entertaining. At first, the author looking for job vacancy as a film script writer intern, but in the end author decided to do an internship at this company as a game script writer. Besides of being pressured by the demands of the internship program track 2, the author chose to work in here because of the games that PT. Global Digital Artha created is very interesting. During internship at this company, the author had some problems with the writing format games script coding, which is so different from the films script and also has unusual writing style. However, this obstacle actually makes the writer become more creative in determining strategies, so author can quickly adapt to the script coding format and writing style. In addition, from this internship author gaining new knowledge that never owned before.

Keywords: Coding, PT. Global Digital Artha, Script, Script Writer, Visual Novel Game

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------------------------|-----------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| LEMBAR PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| ABSTRAK..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang..... | 2 |
| 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang | 2 |
| BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN | 3 |
| 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan | 3 |
| 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan | 4 |
| BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG | 6 |
| 3.1 Kedudukan dan Koordinasi..... | 6 |
| 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang | 7 |
| 3.2.1 Tugas yang Dilakukan | 7 |
| 3.2.2 Uraian Kerja Magang..... | 10 |
| 3.2.3 Kendala yang Ditemukan..... | 10 |
| 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan..... | 11 |
| BAB IV SIMPULAN DAN SARAN | 12 |
| 4.1 Simpulan | 12 |
| 4.2 Saran..... | 12 |
| DAFTAR PUSTAKA | 14 |
| LAMPIRAN..... | 15 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|-------------------------------------------------------------------|---|
| Gambar 2.1. Logo PT.Global Digital Artha | 3 |
| Gambar 2.2. Proyek yang dikerjakan PT. Global Digital Artha | 4 |
| Gambar 2.3. Struktur Organisasi PT. Global Digital Artha | 5 |
| Gambar 3.1. Alur Koordinasi Kerja Magang Penulis | 6 |
| Gambar 3.2. <i>Script</i> Format Film (<i>Screenplay</i>) | 7 |
| Gambar 3.3. <i>Script</i> Format <i>Coding</i> | 8 |
| Gambar 3.4. Kode Keras Buat Cowok Dari Cewek Season 2 | 8 |
| Gambar 3.5. Kode Keras Cowok Untuk Senja | 9 |
| Gambar 3.6. Opsi Dalam <i>Visual Novel Game</i> | 9 |

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|-----------------------------------------------------|----|
| Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 | 15 |
| Lampiran B. Kartu MBKM 02 | 16 |
| Lampiran C. Daily Task MBKM 03 | 17 |
| Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 | 24 |
| Lampiran E. Surat Penerimaan Magang..... | 25 |
| Lampiran F. Hasil Turnitin | 26 |

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA