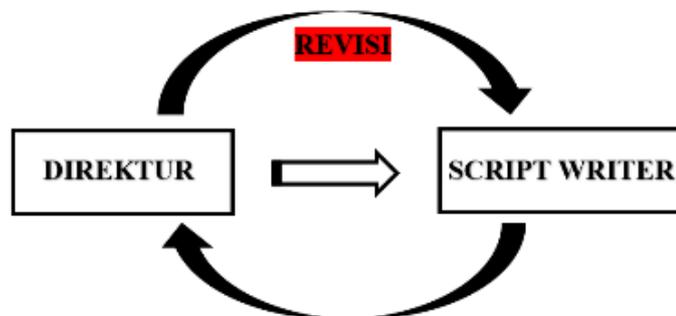


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama melakukan kerja magang di PT. Global Digital Artha, penulis berperan sebagai *script writer* di dalam produksi *visual novel game*. Posisi *script writer* ini, berada di divisi editor. Tetapi, meskipun kedudukan penulis berada di bawah divisi editor, penulis tetap bertanggung jawab langsung pada direktur, yang sekaligus berperan sebagai supervisor atau pembimbing lapangan penulis.

Penulis bekerja sesuai arahan yang diberikan oleh direktur lewat *group chat* “*Script Writer*” atau *personal chat* di aplikasi *Skype*. Biasanya penulis mengerjakan tugas tersebut seorang diri, tetapi beberapa kali juga bekerja sama dengan rekan sesama *script writer*, bernama Benita. Akan tetapi, penulis maupun Benita, sama-sama tetap menyerahkan hasil pekerjaan langsung ke direktur. Kemudian, jika terjadi kesalahan dalam pekerjaan penulis, direktur akan tetap langsung memberikan arahan kembali di *group chat*, agar rekan *script writer* lainnya juga dapat ikut belajar dari kesalahan penulis. Begitupun sebaliknya, saat rekan *script writer* lain melakukan kesalahan, direktur juga akan melakukan hal yang sama, agar penulis tidak mengulangi kesalahan yang sama. Berikut, di bawah ini adalah gambar skema alur koordinasi, selama penulis menjalankan proses kerja magang di PT. Global Digital Artha.



Gambar 3.1 Alur Koordinasi Kerja Magang Penulis
(Dokumen Pribadi, 2021)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pada awalnya, penulis hanya membantu direktur untuk proses *brainstorming* dan mengubah *script* format film ke dalam format *script* pengkodean (*coding*). Namun, seiring waktu berlalu, penulis mulai diberikan tugas untuk mulai membangun sebuah cerita yang masih menjadi salah satu seri, dari cerita sebelumnya dan sesekali direktur memberikan tugas tambahan dalam bentuk yang berbeda.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama program kerja magang berlangsung, penulis melakukan diskusi, bertukar pikiran dengan direktur maupun rekan sesama *script writer* dalam setiap proyek yang akan atau sedang dikerjakan. Proses sebelum menulis *script*, biasanya hanya diawali dengan diskusi menentukan awalan, tengah dan akhir cerita secara garis besarnya saja. Sedangkan untuk pembentukan karakter dan lainnya, akan ‘dibangun’ beriringan dengan mulainya proses *drafting* oleh penulis.

Lalu penulis juga bertugas mengubah format *script* film menjadi format pengkodean dan mengerjakan proyek baru *visual novel game* berjudul “Kode Keras Untuk Caca”, dari menentukan alur hingga penulisan *script*-nya.

```
CACA
Misi ya om.

Om-om itu noleh dan ngejawab dengan logat bataknya.

BANG TAGOR
Oh? Iya dik! Duduk duduk!

Lo ngeringis denger suara keras om-om itu.
Ditambah, space buat lo duduk, cuma sedikit.

CACA|
Eh iya, makasih om.

BANG TAGOR
Heh, jangan kau panggil aku om!
Panggil saja aku Abang. Belum om-om
aku nih.

CACA
Hehe iya maaf om, --eh Bang maksudnya.

BANG TAGOR
Suka juga kau dengan voli?
```

Gambar 3.2 *Script* Format Film (*Screenplay*)
(Dokumen Pribadi, 2021)

```

-- Bang Tagor
m.picOffsetRight(bangtagorbody, store.bangtagorbody, bangtagor, bangtagorhair, store. bangtagorhair, "")
m.sayChar("Oh? Iya dik! Duduk duduk!")

m.stageHide(bangtagorbody, bangtagor, bangtagorhair)

m.sayDialog("Lo ngeringis denger suara keras om-om itu.")
m.sayDialog("Ditambah, space buat lo duduk, cuma sedikit.")

-- You
m.picOffsetLeft(youbody, store.youbody, you, youhair, store.youhair, "")
m.sayChar("Eh iya, makasih om.")

m.stageHide(youbody, you, youhair)

-- Bang Tagor
m.picOffsetRight(bangtagorbody, store.bangtagorbody, bangtagor, bangtagorhair, store. bangtagorhair, "")
m.sayChar("Heh, jangan kau panggil aku om! Panggil saja aku Abang. Belum om-om aku nih.")

m.stageHide(bangtagorbody, bangtagor, bangtagorhair)

-- You
m.picOffsetLeft(youbody, store.youbody, you, youhair, store.youhair, "")
m.sayChar("Hehe iya maaf om,--eh Bang maksudnya.")

m.stageHide(youbody, you, youhair)

-- Bang Tagor
m.picOffsetRight(bangtagorbody, store.bangtagorbody, bangtagor, bangtagorhair, store. bangtagorhair, "")
m.sayChar("Suka juga kau dengan voli?")

m.stageHide(bangtagorbody, bangtagor, bangtagorhair)

```

Gambar 3.3 *Script Format Coding*
(Dokumen Pribadi, 2021)

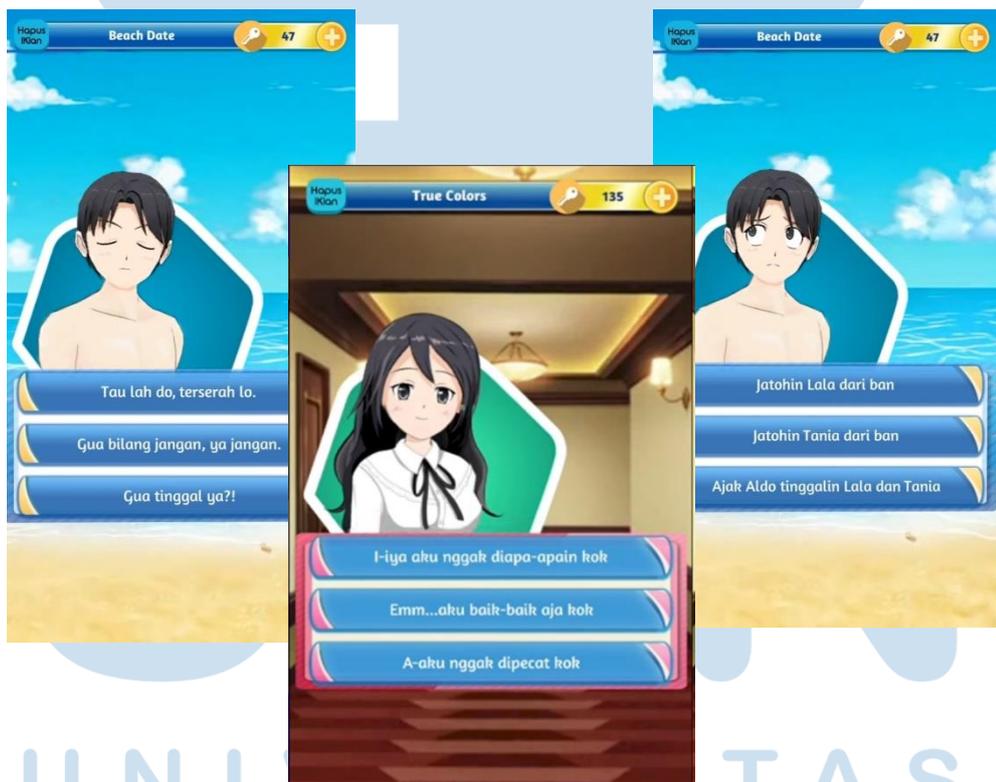
Kemudian, penulis pernah beberapa kali diberikan tugas untuk mengisi bagian opsi *game* di dalam naskah “Kode Keras Cowok dari Cewek *Season 2*”, “Kode Keras Cowok dari Cewek *Season 3*” dan “Kode Keras Untuk Senja”.



Gambar 3.4 Kode Keras Buat Cowok Dari Cewek *Season 2*
(Dokumen Perusahaan, 2021)



Gambar 3.5 Kode Keras Cowok Untuk Senja
(Dokumen Perusahaan, 2021)



Gambar 3.6 Opsi Dalam *Visual Novel Game*
(Kepo Gaming, 2021)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Sepanjang proses kerja magang berlangsung, penulis melakukan pekerjaannya secara online, dikarenakan pembatasan kegiatan masyarakat selama pandemi Covid-19. Penulis juga menggunakan aplikasi *skype* untuk berkomunikasi dengan supervisor dan rekan kerja lainnya.

Biasanya, penulis mengerjakan naskah cerita “Kode Keras Untuk Caca” atau bisa dibilang, sebagai pekerjaan regular penulis. Namun di sisi lain, biasanya direktur yang sekaligus berperan sebagai supervisor, memberikan tugas-tugas lainnya, jika memang ada yang memerlukan bantuan penulis. Secara umum, pekerjaan penulis ialah ikut serta dalam menentukan alur cerita, menulis *script* untuk *visual novel game* dan membantu melakukan penyuntingan *script*.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalankan proses kerja magang di perusahaan PT. Global Digital Artha, penulis mengalami beberapa kendala, di antaranya seperti cara berkomunikasi selama *work from home* berlangsung. Komunikasi yang dilakukan antara penulis dan supervisor, hanya lewat pesan tertulis. Mungkin jika hanya arahan-arahan sederhana, penulis tidak merasa masalah sama sekali, tapi khusus untuk arahan yang agak rumit, penulis pribadi sulit untuk memahami penuh maksud dari arahan tersebut. Sehingga tidak jarang, terjadi kesalahpahaman antara penulis dan supervisor.

Lalu penulis juga mengalami kendala di sekitar minggu ketiga bekerja, yang di mana pada awalnya penulis masih menulis *script* dengan format film, menjadi harus mulai sepenuhnya menggunakan format pengkodean yang sangat asing untuk penulis. Meski tersedia templat, penulis masih merasa terhambat dalam menulis, terutama dari sisi kecepatan. Maka dari itu, penulis butuh waktu yang cukup lama untuk beradaptasi.

Selain kendala-kendala di atas, penulis juga memiliki satu kendala lagi, yaitu kurangnya arsip karakter mengenai *three dimensional character*-nya. Kendala ini membuat penulis kesulitan saat harus melanjutkan tulisan yang sudah ada sebelumnya, karena tidak memiliki rekaman mengenai fisiologi, sosiologi, maupun

psikologi dari karakter-karakter yang ada. Sedangkan hal itu sangat diperlukan sebagai acuan dalam menentukan aksi, dialog dan unsur lainnya dalam adegan setiap karakter.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Meskipun penulis memiliki beberapa kendala, tetapi penulis tentu memiliki solusi dari kendala-kendala tersebut. Seperti pada kendala media komunikasi yang membuat penulis sulit memahami arahan dari supervisor. Untuk kendala ini, penulis memiliki solusi dengan membaca berulang kali pesan tersebut, lalu memastikan apakah pemahaman penulis benar ke supervisor langsung. Selain itu, jika memang arahan tersebut benar-benar sulit dimengerti lewat pesan tertulis, penulis biasanya bertanya pada rekan sesama *script writer* lewat *voice note* atau bila diperlukan bisa sampai menggunakan *video meeting* untuk hal-hal yang memang membutuhkan penjelasan spesifik.

Sedangkan untuk kendala menulis *script* dalam format pengkodean, penulis mengatasinya dengan cara menyiapkan *file* templat detail untuk setiap cerita yang berbeda. Penulis juga mencoba untuk berlatih terus-menerus, agar semakin terbiasa menulis dalam format pengkodean dan hal tersebut tidak lagi menjadi hambatan bagi penulis untuk menyelesaikan *script*-nya.

Kemudian untuk kendala yang terakhir mengenai tidak adanya catatan khusus mengenai *three dimensional character*, penulis biasanya melihat beberapa contoh episode-episode sebelumnya untuk menganalisa fisiologi, sosiologi dan psikologinya. Namun, jika karakter ini agak sulit “dibaca” dalam tulisan sebelumnya, biasanya penulis langsung bertanya pada supervisor atau pada rekan kerja sesama *script writer* yang memang membuat karakter itu lebih dulu.