

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Hamirul dan Desiyanti (2020) Indonesia dihadapi oleh salah satu virus yang berasal dari kota Wuhan di China. Awal kedatangannya terlihat masih biasa-biasa saja dan masih banyak orang yang masih beraktivitas seperti biasa. Semakin lama, virus ini menyerang banyak korban yang harus tumbang dan terpaksa para pekerja diharuskan untuk mulai bekerja di rumah untuk mengurangi konsekuensi tertular. Meningat semakin banyak peminat pada media digital pada era sekarang, ditambah selama pandemi yang telah terjadi selama kurang lebih 2 tahun di Indonesia. Selama pandemi banyak industri yang jatuh dan sangat terpuruk, namun berbeda dengan industri game yang mana industri ini semakin naik dan berkendang dibanding sebelumnya. (Erwanto dan Agus, 2020).

Pada kesempatan kali ini penulis mengambil program praktik kerja magang di sebuah perusahaan yang bernama Multimedia Digital Nusantara. Penulis mendapatkan kesempatan untuk masuk kedalam pembuatan ide dan *storyline* untuk sebuah game edukasi anak-anak yang berasal dari buku *Why Series* yang didistribusikan oleh Elex Media Komputindo. Penulis mendapat peran sebagai Scriptwriter dalam project tersebut. Menurut Latief dan Utud (2017) *scriptwriter* adalah penulis naskah yang sering sekali menulis untuk drama atau non-drama yang sudah terbiasamenuangkan pikiran dan perasaan yang dirasakan dalam bentuk tulisan. Pada praktik magang yang sedang dilakukan ini, penulis juga melakukan hal yang sama seperti dijelaskan di atas. Namun, perbedaannya penulis menuangkan isi pikirannya untuk script game, bukan pada film atau IP yang lainnya.

Bukanlah hal yang mudah saat menjadi scriptwriter untuk pembuatan game, dikarenakan kurangnya pengetahuan penulis dalam hal tersebut. Sehingga penulis harus memulai segala hal dari awal dalam dunia game, seperti menonton playgame di youtube, mencari tahu mengenai jenis dan genre game, dapat dimainkan di platform mana saja. Sedikit memakan waktu dalam melakukan hal tersebut dikarenakan adanya *deadline* dalam pembuatan idea untuk IP game untuk komik edukasi “*Why Series*” ini. Sehingga penulis diharuskan untuk melakukan dua hal pekerjaan yang berbeda dalam waktu yang bersamaan agar dapat diselesaikan dan mendapatkan hasil yang matang. Namun bukan merupakan masalah besar dalam menjalankan hal tersebut karena suasana dalam pengerjaannya penuh dengan hal-hal yang menyenangkan dikarenakan untuk pembuatan game. Memainkan game anak-anak merupakan sebuah hiburan dalam proses pengerjaan game ini.



1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Untuk memenuhi standar kelulusan yang telah ditetapkan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara. Penulis diwajibkan untuk mengikuti praktik kerja magang atau *internship* dengan jangka waktu selama 800 jam. Dalam praktik kerja magang ini, penulis juga bertujuan untuk mengasah dan memperdalam kemampuan *writing* yang telah didapatkan sebelumnya di masa kuliah. Selain itu, penulis juga ingin menambah wawasan mengenai penulisan script maupun *storyline* untuk pembuatan game yang akhirnya menjadi tanggung jawab selama menjalani praktik kerja magang ini. Selain mengasah skill dalam penulisan, penulis juga belajar untuk bekerja dalam tim satu divisi, secara individual maupun bekerja dengan divisi lain bahkan bersama client-client besar.

Tidak hanya untuk mengasah kemampuan selama mendapatkan ilmu pada masa perkuliahan, penulis juga ingin tahu ciri khas MDN itu sendiri dalam pembuatan karya. Mengetahui juga cara bekerja di perusahaan tersebut seperti apa, bagaimana setiap team yang berbeda dapat bekerja sama dengan baik, bagaimana setiap orang dalam divisi tersebut dapat memberikan masukan dari segi pikiran mereka masing-masing. Dengan melakukan magang di perusahaan ini, bertemu dengan banyak orang dari setiap divisi, bertukar pengalaman membuat penulis menambah skill dalam berkomunikasi. Menambah koneksi juga menjadi salah satu alasan mengapa penulis melakukan kerja magang di Multimedia Digital Nusantara, karena harus bertemu teman-teman dari segala divisi dan selalu ada perkenalan saat *zoom meeting* bersama divisi lain.

Mencari pengalaman dalam pembuatan game menjadi alasan penulis ingin bekerja atau melakukan magang di perusahaan ini. Mencari tahu bagaimana menulis naskah untuk game, bagaimana alur itu dibentuk karena penulisannya sangat sederhana dibandingkan dalam penulisan naskah untuk film pendek atau panjang. Masuk kedalam dunia game membuat penulis meningkatkan pengetahuan dalam dunia game dan tidak hanya sekedar bermain saja. Bahwa segala proses dalam pembuatan ini membutuhkan step-step yang sangat sulit, namun penulis juga ingin belajar dan tahu bahwa pembuatan game ini juga diselimuti dengan suasana menyenangkan dan tidak tertekan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Mengingat syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana, penulis harus melaksanakan kerja magang atau *internship* yang telah ditetapkan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara. Bagi mahasiswa/i yang mengambil mata kuliah *Internship Track 2* ini diharuskan untuk melaksanakan kerja magang selama 800 jam atau dalam kurun waktu lima sampai enam bulan. Untuk bisa melakukan praktik kerja magang tersebut, diharuskan mahasiswa/i tidak mempunyai nilai D maupun E yang dapat menggagalkan proses praktik magang ini. Jadi, mahasiswa harus cek kembali mengenai nilai-nilai apakah sudah cukup untuk mengambil kesempatan magang dalam kurikulum merdeka *internship track 2* ini. Jika sekiranya sudah memumpuni, maka mahasiswa/I dapat mengambil mata kuliah tersebut dan mulai mencari perusahaan untuk tempat magang.

Selain hal tersebut, mahasiswa/i juga diharuskan mengikuti pembekalan magang yang telah diselenggarakan oleh pihak universitas dan akan menerima surat keterangan pembekalan magang (SPKM). Setelah mengikuti beberapa proses di atas, mahasiswa/i baru diperbolehkan untuk melaksanakan praktik kerja magang *track 2*. Mahasiswa juga sudah mulai mencari perusahaan-perusahaan yang menerima magang atau *internship* dengan jangka waktu sesuai dengan *internship track 2* ini atau selama 5 bulan magang. Ditengah pandemi seperti ini sangatlah sulit mencari perusahaan yang sedang membuka lowongan ditambah dengan jangka waktu 5 bulan untuk melakukan magang. Namun karena sebuah keharusan, maka penulis terus menaruh lowongan ke banyak perusahaan untuk melakukan *internship* ini.

Mendekati akhir bulan Januari 2022, penulis menghubungi salah satu dosen di Universitas Multimedia Nusantarayang bernama Bpk. Kemal Hasan yang juga menjadi direktur dari Multimedia Digital Nusantara. Berkas-berkas yang dibutuhkan sudah diberikan dan melewati tahap wawancara, penulis pun sudah diminta mempersiapkan diri untuk bisa melaksanakan magang dalam waktu dekat. Penulis kemudian resmi memulai magang pada tanggal 2 Februari 2022 sebagai *scriptwriter*. Multimedia Digital Nusantara berkenan dengan syarat dan ketentuan magang yang diberikan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara. Penulis akan megakhiri program magangnya pada tanggal 20 Juni 2022 dengan total jam kerja sebanyak 800 jam.