

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video game adalah sebuah sarana hiburan yang dimainkan oleh penggemarnya dalam bentuk media digital. Steven Kent (2001) mengatakan bahwa *video games* menerima keuntungan karena memiliki hubungan yang erat dengan dunia hiburan. Hal tersebut menandakan bahwa dalam dunia *entertainment industry*, *video games* mendapatkan keuntungannya dengan mengincar demografik yang tepat melalui para pecinta *game* itu sendiri atau yang sering disebut sebagai *gamers*. Di zaman modern ini, *gamers* sudah berkembang dengan sangat pesat. Baik laki-laki atau perempuan, tua maupun muda, pasti ada *game* yang cocok dan disukai oleh para pencintanya. Indonesia juga tidak kalah dengan negara lainnya, di mana para konsumen *game* lokal sudah merajalela. Indonesia sendiri adalah salah satu pasar industri *game* terbesar di dunia, terutama pada *game mobile* atau *video game* yang dimainkan melalui *handphone*, komputer, ataupun konsol. Dalam laporan *We Are Social*, Indonesia telah mencapai posisi ketiga, sebagai negara dengan jumlah *gamers* terbanyak di dunia (Vika, 2022). Seperti yang dinyatakan oleh *inet.detik.com*. Menurut catatan dari IESPA (Indonesia eSports Association), sekarang ini jumlah *gamers* di Indonesia telah mencapai sekitar 60 juta *player*. Ketua Umum IESPA, Jabar Tri Suhartanto mengatakan bahwa angka tersebut saja sudah mengalahkan jumlah penduduk di Singapura.

Games yang dimainkan oleh para *gamers* juga memiliki banyak genre yang sesuai selera, seperti *sandbox*, *real-time strategy* (RTS), *shooters* (FPS dan TPS), *multiplayer online battle arena* (MOBA), *role-playing* (RPG, ARPG, dan lainnya), *simulation sports*, *party games*, *action-adventure*, *survival horror*, *platformer*, dan masih banyak lainnya. Para *developer* yang membuat *game* dengan berbagai macam genre tersebut seperti Nintendo, Capcom, Square Enix, Electronic Arts, Ubisoft, dan lain sebagainya. Semua *game developer* tersebut

memiliki status yang legendaris dan telah memberi *impact* terhadap komunitas internasional para *gamers* generasi lama maupun baru. Sekarang ini para *game developer* asli Indonesia pun juga mulai mendunia. Salah satu contohnya adalah studio Digital Happiness, yang sudah mencapai tingkat internasional dengan *game* yang terkenalnya yaitu “*Dreadout*”. Saking populernya *game* tersebut, hingga pernah dimainkan oleh seorang *youtuber* ternama yaitu PewDiePie dengan sekitar 12 juta penontonnya. Selain itu ada juga studio Toge Productions, dengan *games* mereka yang juga mencapai skala internasional, seperti “*Infectionator Series*” yang sejak tahun 2013 pernah meraih penghargaan sebagai “*Best Mobile Game of 2013 Winner*”. Sekarang ini ada juga *game* mereka yaitu “*A Space for the Unbound*” yang sempat dipamerkan di event *gamescom 2022* (salah satu event *game* terbesar di dunia) berlokasi di *Cologne, Germany*, dan juga meraih penghargaan “*Future Category Winner*” di *Tokyo Game Show 2022*.

Untuk membuat sebuah *game* itu sendiri membutuhkan beragam tenaga kerja dengan keahliannya masing-masing, seperti *programmer, art director, 3D artists, scriptwriter, translators, voice actors*, dan lain sebagainya. Awalnya penulis diposisikan sebagai *voice actor* dan mengikuti pelatihan selama 2 bulan, akan tetapi sebelum sampai *live streaming*, penulis diminta untuk mengerjakan tugas lain sebagai *scriptwriter* dan juga *translator* untuk mini *game app* yang sedang di produksi dan akan segera rilis. Alasan penulis memegang posisi itu karena adanya rasa tertarik dengan hal tersebut serta ingin mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Menurut Laura, S. (2003) dalam bukunya *Screenwriting for Dummies*, menyatakan bahwa penulisan skenario merupakan sebuah keahlian, dan seperti layaknya sebuah keahlian anda tidak akan pernah tau banyak tentangnya. Hal ini bisa diartikan bahwa seorang *scriptwriter* akan terus menggali kemampuan yang dimilikinya, dan hal tersebut tidak akan pernah cukup.

Seorang *translator* bukan hanya menterjemahkan kata-kata dalam sebuah *script* atau dialog ke dalam bahasa yang lain. Karena menurut Anthony, P. (2014) dalam bukunya *Exploring Translation Theories*, menyatakan bahwa seorang penerjemah tidak benar-benar yakin tentang arti yang mereka terjemahkan. Dalam

hal ini seorang penerjemah harus mengerti dan memahami secara keseluruhan dari *script* maupun dialog yang mereka harus terjemahkan.

Penulis melaksanakan program magang ini pada PT. Global Digital Artha, sebuah perusahaan *creative agency* yang bergerak di bidang IT & Digital Solutions. Perusahaan ini telah membuat beberapa *mobile games* dalam bentuk visual novel, dengan *game* yang paling terkenal dari mereka adalah "KK C1 dari C2". Karena suksesnya *game* tersebut, "KK C1 dari C2" juga bercabang hingga tercipta *webtoon comic* dan juga *Vtuber models* yang digunakan untuk *livestream*. Hal-hal tersebut di atas yang membuat penulis tertarik untuk melaksanakan program magang pada perusahaan tersebut. Ditambah lagi dengan adanya lowongan untuk menjadi *voice actor*, yang mendorong penulis untuk segera memasukkan lamaran. Penulis sangat berharap agar bisa mendapatkan berbagai wawasan dan juga pengalaman yang berguna selama bekerja dengan PT. Global Digital Artha. Penulis akan dapat memahami mengenai bagaimana cara bekerja dalam sebuah perusahaan, apa saja *workflow* yang dilakukan dalam proses pembuatan *game* visual novel, dan cara mengekspresikan diri melalui *voice acting* serta mengisi suara *characters*. Penulis sudah melakukan *test livestream*, konfigurasi model-model *character*nya, membuat *character sheet* tokoh yang penulis seharusnya perankan, akan tetapi selama proses magang tersebut, penulis ditugaskan sebagai *scriptwriter* dan *translator* dalam membuat *script* dan menerjemahkan dialog dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Inggris. Segala bentuk ilmu dan pengalaman yang diterima ini akan bermanfaat bagi diri penulis, dalam menghadapi masa yang akan datang.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan program magang ini dengan tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan perkuliahannya dan juga mendapat pengalaman saat bekerja dalam sebuah *creative industry*. Selain itu penulis berharap dengan melakukan program magang di PT. Global Digital Artha dapat memberi berbagai wawasan dan pelajaran yang berhubungan dengan proses pembuatan *game* visual novel, baik

secara *workflow* ataupun *gameplay*. Penulis ingin memperkaya wawasan di bidang *scriptwriting* yang akan berguna saat ingin menciptakan sebuah *script* untuk film, animasi atau *game*. Penulis mempunyai kemampuan yang cukup dalam bahasa Inggris, sehingga Penulis ingin mencoba kemampuan penulis dalam menerjemahkan dialog dalam *game* yang ada dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris. Sehingga ke depannya jika penulis ingin membuat *game* versi bahasa Inggris, penulis bisa melakukannya. Penulis juga ingin memperkaya wawasan di bidang *voice acting*, agar bisa menggunakan suara untuk *dubbing* berbagai macam karakter, dan sebagai bentuk investasi di masa depan ketika ada kesempatan untuk menjadi *voice actor* dalam film, animasi atau *game*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Untuk melakukan program magang, terdapat beberapa tahap yang harus dilalui oleh penulis. Tahap awal yang harus dilakukan adalah penulis menghadiri pembekalan magang yang diadakan secara zoom oleh UMN. Selain menjadi salah satu syarat agar dapat melakukan program magang, pembekalan tersebut berperan penting dalam memberi informasi mengenai cara beretika dalam dunia profesional yang kemudian diterapkan oleh Penulis. Tahap selanjutnya adalah mengirimkan permohonan Surat Keterangan Pembekalan Magang kepada CDC UMN, dan kurang lebih satu minggu kemudian Penulis menerima Surat tersebut langsung dari CDC UMN.

Tahap selanjutnya penulis mulai mempersiapkan berkas-berkas seperti *Curriculum Vitae (CV)*, *cover letter*, portfolio dan juga menyusun *show reel*. Proses rekaman dan edit video *show reel* tersebut, dilakukan agar dapat memperlihatkan segala *works* dan *achivements* yang telah diraih selama kuliah atau di luar kuliah oleh penulis, yang dapat menjadi nilai tambah saat melamar magang. Setelah semua berkas sudah lengkap, penulis mulai mengirimkan lamaran magang ke berbagai perusahaan, studio animasi dan *game*, dan salah satunya adalah PT. Global Digital Artha. Pada tanggal 16 Juli 2022, penulis menerima *message* WhatsApp dari PT. Global Digital Artha, dan keesokan

harinya penulis mulai berdiskusi dengan pihak PT. Global Digital Artha mengenai pelaksanaan magang dan apa saja kegiatan yang akan dilakukan.

Diskusi yang dilakukan mulai mengerucut ke pembahasan mengenai salah satu *game* visual novel dari mereka yaitu "KK C1 dari C2". Selama dua minggu, penulis diminta untuk melakukan video analisis mengenai *game* "KK C1 dari C2 Season 1 & 2" agar dapat memahami alur cerita dan juga *character* yang berperan dalam *game* tersebut. Selama melakukan video analisis, penulis mulai mengisi registrasi Merdeka *Internship Track 1* di situs merdeka.umn.ac.id. Setelah penulis melakukan video analisis tersebut, penulis langsung diajak untuk pindah media pembicaraannya dari WhatsApp ke Skype. Di situ Penulis langsung melakukan diskusi bersama CEO dari PT. Global Digital Artha mengenai *game* "KK C1 dari C2". Penulis diminta untuk menyampaikan pendapat serta masukan yang dapat membantu pembuatan *season 3* dari *game* tersebut lebih baik dari sebelumnya. Selain itu penulis mulai diajak untuk membahas mengenai *character* yang cocok untuk menjadi Vtuber selanjutnya, dan penulis memberi masukan bahwa *character* DIM adalah kandidat yang cocok.

Setelah melakukan diskusi yang panjang melalui Skype penulis pun menerima surat pernyataan diterima magang oleh PT. Global Digital Artha. Seminggu kemudian Penulis juga menerima MBKM *Internship Track 1 Card*, dan karena itu, penulis sudah resmi bisa melakukan magang di PT. Global Digital Artha. Penulis akhirnya mulai melakukan program magang di PT. Global Digital Artha pada tanggal 1 Agustus 2022. Berikut adalah *list* waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang yang dilalui oleh Penulis :

- (1 April 2022) Penulis hadir pada pembekalan magang yang diadakan di UMN.
- (2 April 2022) Penulis mengirim permohonan untuk bukti surat keterangan pembekalan magang dari CDC UMN.
- (7 April 2022) Penulis menerima bukti surat keterangan pembekalan magang dari CDC UMN.

- (23 - 31 Mei 2022) Penulis menyiapkan segala berkas seperti CV, portfolio, *show reel*, dan *cover letter* yang dibutuhkan untuk persiapan magang.
- (25 - 30 Juni 2022) Penulis menyiapkan segala berkas seperti mengedit ulang CV, membuat dua macam *show reel*, dan mengedit ulang *cover letter* yang dibutuhkan untuk persiapan magang.
- (7 - 20 Juli 2022) Penulis mulai mengirimkan CV, portfolio, *show reel*, dan *cover letter* ke berbagai perusahaan, studio animasi dan *game*, di mana salah satunya adalah PT. Global Digital Artha.
- (16 Juli 2022) Penulis menerima balasan dari PT. Global Digital Artha melalui WhatsApp.
- (17 Juli 2022) Penulis melakukan registrasi Merdeka *Internship Track 1*.
- (17 - 31 Juli 2022) Penulis berdiskusi bersama pihak PT. Global Digital Artha mengenai pelaksanaan magang dan apa saja kegiatan yang akan dilakukan serta memahami alur cerita dari *game* "KK C1 dari C2".
- (22 Juli 2022) Penulis menerima surat pernyataan diterima magang dari PT. Global Digital Artha.
- (28 Juli 2022) Penulis menerima surat MBKM *Internship Track 1 Card*.
- (1 Agustus 2022) Penulis mulai melaksanakan program magang di PT. Global Digital Artha.

Selain itu, berikut adalah informasi singkat mengenai profil perusahaan tempat Penulis melaksanakan program magang :

- ❖ Nama Perusahaan : PT. Global Digital Artha
- ❖ Supervisor : Erwin
- ❖ Divisi : VA/Live Streamer & *Scriptwriter*
- ❖ Periode kerja magang : 1 Agustus 2022 – 15 Januari 2023

- ❖ Alamat : Ruko De Mansion Blok D no 6 Alam Sutera, RT.004/RW.004, Pinang, Kec. Pinang, Kota Tangerang, Banten 15145
- ❖ Hari Kerja: Senin – Jumat
- ❖ Jam kerja: 08:30 -18:00 WIB

