

BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama pelaksanaan program magang di PT. Global Digital Artha, penulis terlibat dalam struktur organisasi perusahaan tersebut. Setelah mengetahui kedudukan yang pas untuk penulis, dilakukan juga koordinasi yang sesuai. Di bawah ini berupa deskripsi kedudukan dan koordinasi penulis selama melaksanakan program magang.

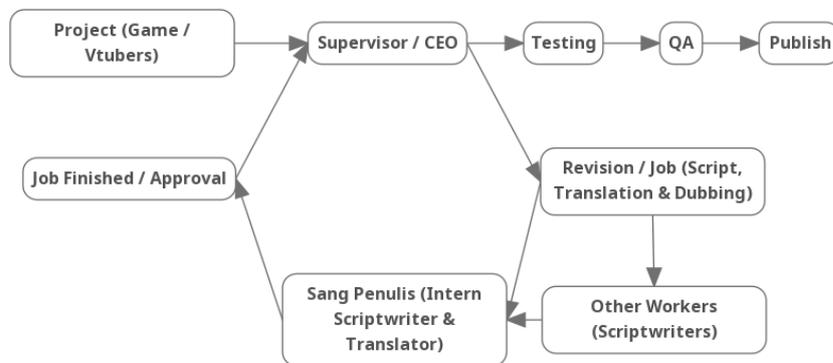
1) Kedudukan

Penulis menempati posisi *intern*, awalnya penulis melamar sebagai seorang *voice actor*. Dari situ penulis berperan untuk mengisi suara dari salah satu *character* Vtuber (DK), yang akan debut untuk *livestream*, dan juga *test* serta mengajukan *feedback* terhadap *character* Vtuber lainnya. Namun selain sebagai *voice actor*, penulis juga diposisikan sebagai *scriptwriter*, dan bertugas untuk membuat *script* pada *game* "KK C1 dari C2 Season 3", dan juga *backstory* dari *character* DK. Penulis juga menerima tugas sebagai pembuat *script* pada proyek *minigame Tinder date* serta sebagai *translator* untuk mengubah semua dialognya menjadi bahasa Inggris. Penulis bekerja di bawah *supervisor* Erwin, selaku CEO *company* tersebut.

2) Koordinasi

Selama pelaksanaan magang, penulis mengawali harinya dengan diskusi mengenai kerjaan yang perlu dilakukan bersama dengan *supervisor* melalui Skype. Bentuk kerjaan tersebut bisa berupa *testing* dan memberi *feedback character* Vtuber, *testing* mengisi suara DK, membuat *script* pada *game* "KK C1 dari C2 Season 3", *script backstory* dari *character* DK, *script* pada proyek *minigame Tinder date* dan juga *translate* dialog menjadi bahasa Inggris. *Supervisor* memberikan

kerjaan yang harus dilakukan penulis di hari itu, dan setelah itu penulis langsung mengerjakannya sesuai arahan tersebut. Asistensi dilakukan secara langsung antara penulis dengan *supervisor*, namun tergantung kerjaan yang dilakukan di hari itu. Bila penulis mengerjakan tugas berhubungan dengan *voice acting*, maka asistensi atau diskusi akan dilakukan pada waktu bersamaan selama mengerjakan kerjaan tersebut. Namun untuk tugas berhubungan dengan *scriptwriting* atau *translation*, maka asistensi atau diskusi akan dilakukan pada waktu-waktu tertentu agar dapat melihat progres apa saja yang sudah dilakukan penulis. Melalui asistensi yang dilakukan itu, penulis dapat melakukan revisi yang diperlukan agar hasilnya menjadi lebih baik. Setelah waktu pekerjaan selesai, *supervisor* sering memberi *feedback* terhadap kerjaan penulis, yang akan diimplementasikan pada esok hari. Metode koordinasi ini diterapkan kembali untuk kerjaan-kerjaan selanjutnya.



Gambar 3.1 Alur Kerja di PT. Global Digital Artha
(Property perusahaan, 2022)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Segala tugas yang dikerjakan oleh penulis selama prosedur magang mendapat pemberlakuan yang persis seperti pekerjaan karyawan tetap. Tugas-tugas yang

dilalui tersebut antara lain adalah membuat *scripts* dan dialog untuk *series game* "KK C1 dari C2", baik dari *game* intinya maupun *minigame*. Pada proses itu penulis mengerjakan pembuatan cerita maupun dialognya, revisi-revisi yang diperlukan, melakukan terjemahan dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris dan *coding*.

Selain itu tugas yang perlu dilaksanakan oleh penulis awalnya adalah menjadi *voice actor*, dan mengisi suara dari salah satu *character* Vtuber (DK). Dalam pelaksanaan proses itu penulis melakukan *testing* pada model Vtuber (ekspresi dan gerakannya), merancang serta membuat *backstory* untuk karakter DK, dan latihan berbicara (*dubbing*) serta *live stream*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut ini berupa tabel pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama melaksanakan program magang di PT. Global Digital Artha.

Tabel 3.1 List tugas selama proses magang di PT. Global Digital Artha
(Property perusahaan, 2022)

No.	Tugas
1	Melakukan <i>data research</i> dan <i>video analysis</i> pada <i>series game</i> "KK C1 dari C2 Season 1 & 2". Setelah itu melakukan diskusi bersama sang <i>supervisor</i> mengenai tokohnya, alur ceritanya, dan memberi masukan mengenai semua itu.
2	<i>Test voice acting</i> atau <i>dubbing</i> sebagai tokoh laki-laki dalam <i>game</i> tersebut, agar bisa menentukan karakter yang cocok dengan penulis. Pada akhirnya Penulis lebih cocok untuk memerankan karakter DIM.
3	Mempelajari referensi & contoh-contoh clips dari Anime <i>livestreamers</i> & Vtubers (Indonesia & English). Penulis juga melatih suaranya agar mirip dengan pembawaan para Vtuber tersebut.

4	Melakukan pengaturan model Vtubers menggunakan Vtube studio. Penulis mengatur ekpresi, pergerakan, dan <i>sensitivity</i> pada avatar tersebut.
5	Membuat <i>Character Introduction Card</i> , untuk karakter Vtuber DK. Dibuat dengan Photoshop lengkap dengan deskripsi detail dari tokoh tersebut.
6	Membuat <i>backstory</i> untuk DK. Lengkap dengan alur cerita dari pandangan DIM.
7	Latihan debut sebagai Vtuber DK menggunakan OBS. Latihan berbicara depan <i>audience</i> dan cara membawa konten yang menarik saat <i>livestream</i> .
8	Mengetik dialog <i>game over</i> pada <i>game</i> “KK C1 dari C2 Season 3”. Belajar cara <i>coding game</i> menggunakan Notepad.
9	Mengetik <i>script</i> bahasa Indonesia dari episode 1-5 pada <i>game</i> “KK C1 dari C2 Season 3”.
10	Membuat <i>script</i> dan dialog untuk proyek <i>minigame</i> yang akan ditambahkan pada <i>game</i> “KK C1 dari C2 Season 3”. Mengetik <i>script tinder date</i> bersama LA, RI, CA, DW, TA, JU, CL, HA, NA dan WY.
11	Membuat <i>translation</i> dan mengetik <i>script</i> versi Inggrisnya dari dari episode 1-5 pada <i>game</i> “KK C1 dari C2 Season 3”.
12	Membuat <i>translation</i> dan mengetik <i>script</i> versi Inggrisnya dari proyek <i>minigame tinder date</i> bersama tokoh-tokoh perempuan dari <i>series game</i> “KK C1 dari C2”.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis mulai melaksanakan program magang di PT. Global Digital Artha pada tanggal 1 Agustus 2022 hingga 15 Januari 2023. Dari situ penulis awalnya memegang posisi sebagai *voice actor*, untuk mengisi suara dari salah satu tokoh Vtuber yaitu DK dan sebagai *scriptwriter* pada produksi *game* dari *series* "KK C1 dari C2". Dalam melakukan program magang di PT. Global Digital Artha berlangsung secara *offline*, di mana penulis diwajibkan untuk hadir dan bekerja di kantor. Sebagai *intern* maupun pekerja tetap, semua komunikasi yang dilakukan bersama *supervisor* menggunakan aplikasi Skype. Pengiriman *file* yang perlu untuk dikerjakan atau dikumpulkan juga dilakukan secara *online*, melalui aplikasi tersebut dan hasil kerjanya dapat didiskusikan secara langsung dalam Skype. Namun bila ada informasi yang mendadak, terkadang sang *supervisor* akan kontak penulis melalui aplikasi *Whatsapp*, dan menyampaikan informasi tersebut secara verbal melalui telpon.

Segala *asset* dan *software* yang digunakan selama melakukan program magang ini biasanya sudah tersedia di laptop maupun komputer pribadi. Sebagai *scriptwriter* *software* atau aplikasi yang digunakan hanya melalui Notepad, di mana semua alur cerita secara keseluruhan akan disalurkan dan pelaksanaan *scripting* dari *game* itu sendiri, dilakukan semuanya melalui program tersebut. Selain itu diperlukan juga Google maupun Youtube sebagai tambahan untuk mencari referensi maupun inspirasi dalam merancang jalan cerita dari *game* tersebut. Lalu untuk menjadi *voice actor*, penulis diperbolehkan untuk menggunakan computer kantor untuk mengakses semua program yang diperlukan. Program yang digunakan antara lain adalah Vtube Studio, Photoshop, OBS, Youtube dan juga Steam. Semua program itu diwajibkan dalam proses perkembangan dan juga pelaksanaan sebagai *livestreamer* atau Vtuber. Berikut adalah deskripsi lengkap mengenai peran yang dilakukan oleh penulis sebagai *voice actor* atau Vtuber dan juga *scriptwriter* dan *translator*:

1. Peran Penulis Saat Berlatih Sebagai *Voice Actor* / *Vtuber*

Vtuber adalah singkatan dari *virtual youtuber*, di mana para *livestreamers* (Orang-orang yang melakukan *livestreaming* pada platform seperti Youtube atau Twitch) menggunakan sebuah avatar di dalam video mereka, dibandingkan menggunakan wajah mereka sendiri. Avatar yang digunakan itu dapat berwujud apa saja, baik itu manusia, hewan, monster, dan lain sebagainya. Namun avatar yang paling sering digunakan itu memiliki *style* seperti karakter anime. Dalam laporan *What is a VTuber? Why are they so popular?*, identitas dari para Vtubers ini biasanya tetap anonim, jadi siapapun dapat membangun platform sambil membawakan konten kreatifnya itu tanpa harus menunjukkan wajah mereka (Emily, 2022).

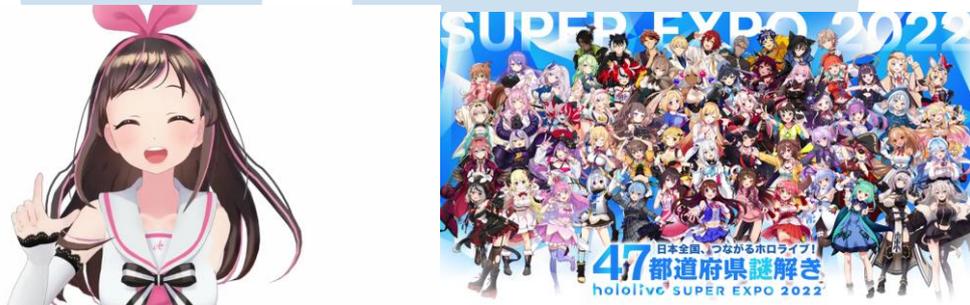
Karakter virtual sebenarnya sudah ada sejak lama, dan salah satu figur yang sangat terkenal mulai dari tahun 2007 adalah sosok idol virtual Jepang bernama Hatsune Miku, yang hingga sekarang pun masih *perform*. Kini karakter virtual sudah mulai dikenal di seluruh dunia, dan menjadi sangat populer sejak pertengahan tahun 2010, di mana beragam karakter virtual lainnya di luar dari Jepang pun mulai beraksi.



Gambar 3.2 Karakter idol virtual Hatsune Miku
(Hatsune Miku, 2007)

Istilah “Virtual Youtuber” mulai menjadi populer sejak adanya debut dari Vtuber pertama kalinya di Youtube yaitu Kizuna Ai. Sejak tahun 2016, kepopuleran Kizuna Ai ini telah menyebar secara cepat di Jepang dan juga

merambat ke seluruh dunia, hingga masuk pula ke dalam berita-berita dan juga diskusi secara online. Dan sejak pandemi yang menyerang di seluruh dunia, banyak orang yang pada bekerja dan melakukan aktivitasnya di rumah masing-masing. Karena itu mereka pun mulai banyak mengonsumsi konten yang ada di internet, sehingga juga membantu Vtubers menjadi populer di dunia. Dari situ, Vtubers mulailah merambat secara drastis sejak munculnya perusahaan yang khusus untuk menayangkan konten Virtual Youtubers itu sendiri. Perusahaan yang mendominasi konten tersebut seperti Hololive dan Nijisanji, di mana para Vtubersnya sudah banyak yang mencapai 1 juta *subscribers* di Youtube.



Gambar 3.3 dan 3.4 Karakter Kizuna Ai dan Poster Hololive Members
(Kizuna Ai, 2016) dan (Hololive Production, 2019)

Melihat keberhasilan dari Vtubers ini, maka sang *supervisor* memandang hal tersebut sebagai peluang bagi perusahaan PT. Global Digital Artha untuk membuat Vtubers sendiri. Sang *supervisor* sadar bahwa salah satu faktor yang membuat *series game* yang dibanggakannya yaitu “KK C1 dari C2”, berhasil karena adanya karakter-karakter yang beragam serta disayangi oleh para pemainnya. Setelah menghubungkan semua ini, sang *supervisor* memutuskan untuk membuat avatar Vtubers dari karakter-karakter pada *game* tersebut. Vtuber pertama dari PT. Global Digital Artha yang debut pada Mei 2022, adalah RI MS. RI sendiri adalah salah satu tokoh yang memiliki peran yang penting pada *game* “KK C1 dari C2”, dan ia pun juga pernah meraih nomor satu dalam *popularity poll* pada *game* tersebut. Maka sang *supervisor* memutuskan agar RI lah yang menjadi karakter pertama pada proyek Vtuber ini. Setelah melihat bahwa RI MS telah meraih lebih dari dua puluh ribu *subscribers* dalam jangka waktu yang

singkat, maka mulailah dibuat avatar-avatars dari karakter lainnya yang akan berperan sebagai Vtuber selanjutnya.

Ketika penulis awalnya diterima dalam program magang sebagai *voice actor*, diberitahukan oleh sang *supervisor* bahwa penulis akan mengambil peran menjadi salah satu karakter pada proyek Vtuber tersebut. Tugas pertama yang dilakukan oleh penulis adalah banyak menonton referensi serta pembawaan yang dilakukan oleh para Vtubers laki-laki. Penulis melakukan video analysis dari berbagai Vtubers baik dari Indonesia maupun dari luar negeri, contohnya seperti Taka Radjiman (Nijisanji ID), Uki Violeta (Nijisanji EN), Andi Andinata (MAHA5 Gen 1), Zen Gunawan (MAHA5 Gen 2), Vtuber Takahata (The Weary 101), dan Shxtou (Hanamori). Dari semua itu, penulis diwajibkan untuk memahami cara berbicara di depan penonton sebagai seorang Vtuber serta bagaimana cara membawa *content* agar tetap unik dan menarik. Pada akhirnya penulis telah menyimpulkan bahwa cara pembawaan konten yang menarik bisa diambil dari Vtuber Takahata (The Weary 101), di mana ia mampu berbicara dengan penonton serta *guest* yang ada dengan baik dan interaktif. Lalu intonasi suara yang diinginkan oleh sang *supervisor*, adalah suara yang *raspy* dan *cool* seperti Shxtou (Hanamori), dan juga *personality* yang mirip dengannya.



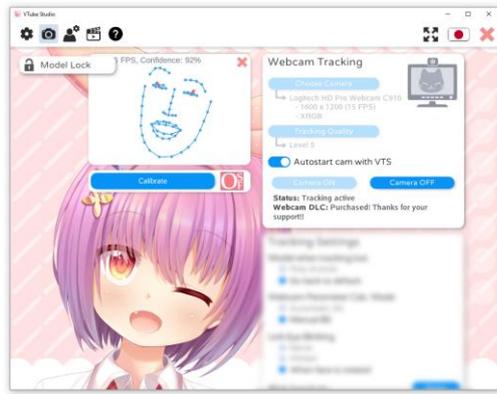
Gambar 3.5 dan 3.6 Karakter Takahata dan Karakter Shxtou
(The Weary 101, 2021) dan (Shxtou, 2021)

Setelah itu penulis ditugaskan untuk merekam suara, seolah-olah memiliki suara dan intonasi yang mirip seperti Vtuber Shxtou (Hanamori). Rekaman tersebut dicoba berkali-kali hingga sang *supervisor* puas dengan suara yang

diinginkannya. Setelah itu mulailah penulis berdiskusi bersama *supervisor* mengenai karakter apa yang cocok dengan sifat dan watak yang dimiliki penulis. Dari semua tokoh laki-laki yang ada pada *series game* "KK C1 dari C2", yang paling cocok menurut penulis adalah karakter DIM. DIM sendiri berupa karakter sampingan dari *series game* "KK C1 dari C2", dan bahkan juga pernah berperan sebagai antagonis yang ingin merebut pacarnya protagonis. Pada dasarnya, sifat yang dimiliki DIM awalnya sangat keren dan tidak suka basa-basi. Karena DIM berperan sebagai ketua osis dalam *game* tersebut, maka Ia juga berwibawa dan pintar. Namun setelah konfrontasi dengan si protagonis, sifat DIM pun mengalami perubahan. Ia pun menjadi lebih pendiam, dan suka menyendiri. Penulis percaya bahwa karakter yang seperti itu dapat diwujudkan dari kemampuan Penulis sendiri. Setelah berdiskusi, sang *supervisor* juga menyimpulkan bahwa tokoh itu dapat di *test* terlebih dahulu oleh Penulis.

Setelah menentukan karakter yang akan diperankan, penulis juga ditugaskan untuk melihat cara pengaturan model Vtubers. Penulis diajar cara untuk melakukan pengaturan model avatar untuk dijadikan Vtubers, oleh salah satu pekerja tetap disana yang bernama Jessica. Aplikasi yang digunakan adalah Vtube Studio, di mana penulis dapat mengatur avatar yang tersedia disana. Penulis ditugaskan untuk mengatur sensitivitas dari kedipan matanya, pergerakan kepalanya, besarnya mulut yang terbuka, dan juga memasang *hot keys* untuk *emotes* yang dapat diatur agar membuat tokohnya lebih ekspresif. *Test* untuk modelnya dapat dilakukan dengan cara mengarahkan kamera ke wajah penulis, lalu mulai bergerak sambil menyesuaikan model Vtuber tersebut.

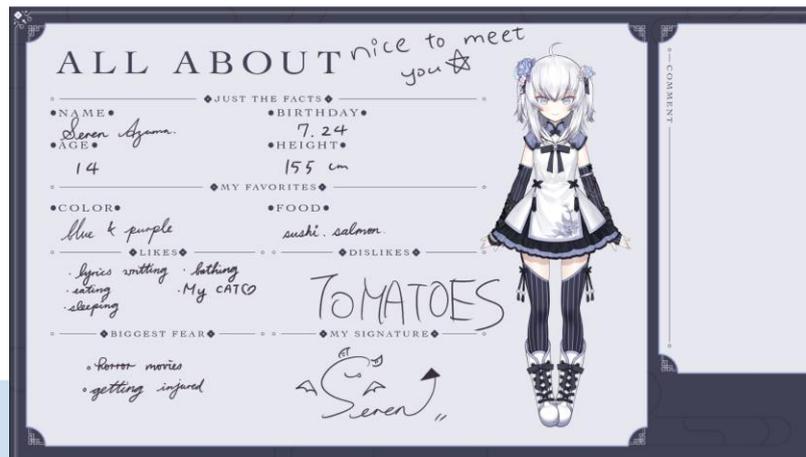
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.7 Contoh pengaturan model Character di Vtube Studio
(Vtube Studio, 2021)

Selain mengecek model DIM, penulis juga ditunjukkan untuk mengecek model-model karakter lainnya seperti CA dan lain sebagainya. Penulis juga harus mencatat dan memberi *feedback* kepada sang *supervisor* bila model-model tersebut perlu dicek atau diperbaiki sebelum bisa dilanjutkan lagi.

Selama melakukan pengaturan model Vtubers, Penulis juga diberikan tugas untuk membuat *Character Introduction Card*, untuk karakter DIM. Hal tersebut sangat diperlukan bagi para Vtubers ketika mereka ingin melakukan debut dan memperkenalkan dirinya ke semua penonton. Penulis langsung melakukan *research* dan mencari referensi pembuatan *Character Introduction Card* dari Vtubers lainnya. Setelah mendapat gambarannya, Penulis mulai memikirkan deskripsi pas untuk karakter Vtuber DIM. Di dalam *Character Introduction Card* terdapat deskripsi lengkap untuk Vtuber tersebut, seperti nama, hobi, ulang tahun, tinggi, berat badan, zodiac, suka dan tidak suka, serta ambisi. Program yang digunakan adalah Photoshop, agar bisa menata deskripsi tersebut secara rapi dan menarik untuk dilihat. Semua itu wajib diisikan supaya para penontonnya lebih mengetahui siapa Vtuber tersebut dan merasa lebih dekat dengan *content creator* yang ditontonnya. Setelah berfikir dan berdiskusi, penulis telah menentukan nama yang cocok untuk DIM yang sebagai Vtuber, yaitu DK.



Gambar 3.8 Contoh *Character Introduction Card* Seren Azuma
(Seren Azuma, 2021)

Setelah membuat *Character Introduction Card* untuk DK, Penulis mulailah latihan debut sebagai Vtuber tersebut. Program yang digunakan adalah OBS untuk menangkap layar yang ingin ditunjukkan saat *livestream*. Dalam program OBS ini, Penulis dapat mengatur kapan mau memperlihatkan layar pertama dan layar selanjutnya. Lalu *livestream* sendiri akan dilakukan di Youtube secara *private* agar penulis dapat melatih cara bicara serta pembawaan *contents* yang akan disaksikan oleh sang *supervisor* serta staff lainnya. Semua aset seperti *microphone*, *headset*, dan kamera sudah tersedia dari kantor, dan dapat digunakan oleh penulis ketika ingin latihan *livestreaming*.

Sebagai *voice actor* penulis diwajibkan untuk menghayati karakter yang dimainkannya itu, agar penonton dapat menyaksikannya dengan enak dan *immersive*. Dalam sehari, latihan debut sebagai DK dilakukan sebanyak dua atau tiga kali, dan sekali latihannya membutuhkan kurang lebih dua jam untuk berbicara dan membawakan konten yang diinginkannya. Latihan ini harus dilakukan penulis agar terbiasa dengan cara berbicara depan penoton dan juga berperan sebagai *dubber* untuk karakter DK. Akan tetapi setelah 2 bulan melakukan pelatihan sebagai *voice actor*, penulis dialih tugaskan menjadi *scriptwriter* dan *translator* untuk mini game *app* yang sedang di produksi dan akan segera rilis. Karena *supervisor* memandang bahwa hal ini lebih *urgent* untuk

dikerjakan. Dan sampai dengan akhir masa magang, karakter DK yang seharusnya penulis isi suaranya belum juga debut.

Berikut berupa deskripsi tahap yang dilalui oleh penulis selama menghadapi tugas sebagai *voice actor* untuk Vtuber:

❖ *Voice Actor* untuk karakter Vtuber DK

- *Pre production*
 - Penulis mengawali tahap ini dengan *testing* suara dan menentukan suara yang cocok untuk salah satu tokoh laki-laki dari *series game* “KK C1 dari C2”. Selain itu penulis juga mencari referensi dari Vtuber lain agar dapat memahami cara berbicara depan penonton dan membawa konten yang menarik. Pada akhirnya tokoh yang ditentukan adalah DIM, sebagai karakter Vtuber yang diisikan suaranya oleh Penulis.
- *Production*
 - Penulis mulai *test livestreaming* debut karakter Vtuber DK. Menggunakan program OBS untuk menangkap layar yang ingin ditunjukkan saat *livestream*. Setelah semuanya terhubung, mulailah penulis latihan *livestream* di Youtube secara *private*. Penulis menghayati karakter DK saat latihan berbicara dan membawakan konten yang menarik. Latihan tersebut dilakukan sebanyak dua atau tiga kali sehari, dan sekali latihannya membutuhkan kurang lebih dua jam.
- *Post-production*
 - Selama *test livestreaming* sang *supervisor* fokus terhadap cara bicara penulis sekaligus model Vtuber yang dimainkannya. Sang *supervisor* memantau segala proses tersebut dan memberi masukan kepada penulis bila ada yang perlu diperbaiki atau dilatih lebih lanjut. Lalu penulis menerapkannya ke latihan selanjutnya, sehingga dapat menghasilkan suara dan pembawaan yang memuaskan.

- ❖ Mengatur model karakter Vtubers
 - *Pre production*
 - Penulis diberikan beberapa file dari sang *supervisor* berupa model-model avatar melalui Skype. Setelah di *download*, penulis lanjut *export* file tersebut ke aplikasi Vtube Studio.
 - *Production*
 - Penulis mulai mengatur model karakter Vtubers melalui program Vtube Studio. Dari situ penulis mengatur ekspresi para tokoh-tokohnya, sensitivitas dari pergerakan modelnya, memansang *hot keys* untuk *emotes* yang akan digunakan dan lain sebagainya. Penulis bisa sekaligus *test* modelnya dengan menggunakan kamera yang diarahkan ke wajah, lalu bergerak sambil mengatur dan menyesuaikan model Vtubernya.
 - *Post-production*
 - Penulis mengirimkan *screenshot* kepada sang *supervisor* melalui Skype, lalu mendapat masukan untuk apa saja yang perlu dibetulkan atau diatur kembali. Setelah semuanya selesai, file tokoh-tokoh tersebut dikirimkan kembali kepada sang *supervisor* melalui Skype.
- ❖ Membuat *Character Introduction Card* untuk karakter Vtuber DK
 - *Pre production*
 - Penulis melakukan *research* dan contoh-contoh pembuatan *Character Introduction Card* dari Vtubers lainnya. Setelah mendapat gambarannya, penulis mulai memikirkan deskripsi yang akan dimasukkan untuk karakter Vtuber DK.
 - *Production*
 - Penulis menggunakan program Photoshop dalam proses pembuatan *Character Introduction Card* Vtuber DK. Penulis dapat mengetik, dan menata deskripsi tersebut secara rapi dan menarik untuk

dilihat. Deskripsi tersebut dilengkapi dengan nama, hobi, ulang tahun, tinggi, berat badan, zodiac, suka dan tidak suka, serta ambisi dari Vtuber tersebut.

- *Post-production*
 - Penulis mengirimkan file image melalui Skype kepada sang *supervisor*, lalu mendapat masukan untuk beberapa hal yang perlu direvisikan atau diubah.

2. Peran Penulis Sebagai *Scriptwriter* dan *Translator*

Pada perusahaan PT. Global Digital Artha telah menciptakan beragam *mobile games* yang bergenre *visual novel*, dan yang paling dibanggakan itu berupa *game* dari *series* “KK C1 dari C2”. Hasil dari keberhasilan *game* tersebut sejak *season* 1 dan 2, maka sang *supervisor* memberi keputusan untuk memproduksi *game* terbarunya yaitu “KK C1 dari C2 *Season* 3”. Sebagai salah satu *scriptwriter* dalam perkembangannya *season* 3, Penulis diwajibkan untuk memahami cerita dari *series game* tersebut dari awal hingga sekarang. Baik dari tokoh-tokoh yang ada hingga alur dan jalan cerita dari *game* tersebut. Jadi sebagai tugas pertama yang dilakukan oleh penulis adalah melakukan *video analysis* pada *game* “KK C1 dari C2 *Season* 1 & 2”, dengan tujuan untuk memahami segala aspek dari *game* tersebut.

Dalam *series game* “KK C1 dari C2”, terdapat beragam karakter yang memiliki sifat-sifat yang unik. Sang protagonis dalam *game* ini bernama AD, seorang anak kuliah yang memiliki kemampuan *time travel* agar ia bisa kembali ke masa SMA. Alasannya itu karena ia ingin bisa mendekati perempuan yang diincar sejak dulu. AD sendiri memiliki sifat yang sabar namun terkadang bisa licik, tergantung pada situasi yang ia sedang alami saat itu. Ia menyukai bermain basket dan selalu mengendarai motor kemana-mana ia pergi. Ia juga tinggal bersama ibunya dan terkadang adik perempuannya juga mengunjungi mereka. Dalam *game* ini para pemain mengikuti alur cerita dari pandangan AD dan semua

keputusan yang dipilih para pemain itulah yang menentukan kelanjutan cerita dari *game* tersebut.

Lalu ada tokoh perempuan yang bernama LA, yang berperan sebagai tokoh utama dan juga perempuan yang diincar oleh AD. AD pada awalnya sudah menyimpan perasaannya kepada LA, sehingga ia pun berusaha segalanya agar bisa mendekati LA. Dan pada akhirnya mereka pun menjadi pacaran, hingga suatu saat mereka putus karena ada kesalah pahaman antara mereka berdua. LA memiliki sifat yang manja, suka cemburu dan sering bersangka buruk terhadap orang lain. Meskipun begitu LA juga penyayang dan sangat peduli dengan keluarga atau teman sekitarnya. Ia menyukai hewan-hewan reptil dan sangat mencintai kultur Korea. LA suka bermain voli bersama sahabatnya dan juga tinggal bersama ayah dan adik laki-lakinya.

Selain itu ada tokoh yang bernama RI, yang awalnya berperan sebagai antagonis, namun mulai transisi menjadi salah satu tokoh yang penting dalam *game* tersebut. RI awalnya berupa *rival* dari LA, di mana semua tindakan yang dilakukannya itu bertujuan untuk menjatuhkan LA. Namun setelah melalui beragam kendala dan kesalah pahaman, AD dan LA pun putus. Di saat itu pula, RI hadir untuk menemani AD dan juga menjatuhkan LA. Tetapi lama-kelamaan mereka pun menjadi dekat dan akhirnya pacaran. RI sendiri memiliki sifat yang senang *gossip*, manja dan mudah cemburu. Tetapi Ia rela melakukan apa saja demi kebaikan AD, yang berhasil mengubah hidupnya ke jalur yang benar. RI tinggal bersama Ibunya dan keturunan dari keluarga yang sangat kaya. Ia pandai berbahasa Inggris dan sekarang tinggal di USA. Keberadaan RI dalam *game* tersebut juga sangatlah populer bagi para pemainnya, sehingga RI menjadi tokoh yang paling pertama yang pernah debut dirinya sebagai Vtuber.

Tokoh berikutnya ada CA, yang berperan sebagai karakter samping tetapi berperan penting dalam cerita *game* tersebut. Ia adalah sahabat LA sejak kecil dan sangat *sporty*. Ia memiliki penampilan yang tomB dan memiliki banyak teman laki-laki. CA sendiri pernah menjadi *love interest* bagi AD, namun Ia sangat menyayangi sahabatnya sehingga Ia menolak AD secara mentah. CA sendiri

memiliki sifat yang berani dan juga peduli kepada orang lain. Ia juga berperan sebagai penengah bila AD dan LA sedang marah-marahan.

Lalu ada juga tokoh DIM, yang berperan sebagai antagonis di *season* satu pada *game* tersebut, lalu menjadi karakter samping pada *season* dua. Ia adalah ketua Osis dari sekolah AD, dan memiliki sifat yang sombong. Ia sangat pintar dan berwibawa sehingga memiliki banyak *fans* perempuan di sekolahnya. Pada suatu saat ketika DIM hampir merebut LA, tiba-tiba DIM dan AD konfrontasi. Setelah semua hal yang terjadi, DIM pun gagal melawan AD, dan menyebabkan semua yang dia bangun telah runtuh. Ia kemudian menjadi pendiam, suka menyendiri, dan melepaskan kewajibannya sebagai ketua Osis. Meskipun Ia sedang mengalami masa terburuknya, ia pun diberi semangat oleh CA. Hanya CA yang rela mendengar semua permasalahan yang dialaminya, dan CA pun menjadi satu-satunya teman yang dimiliki DIM.

Setelah melakukan *video analysis* pada *game* “KK C1 dari C2 Season 1 & 2”, penulis perlu membuat catatan dan memberi masukan terhadap alur cerita, karakter dan *gameplay* dari semua yang sudah diamati. Penulis pun juga melakukan diskusi bersama sang *supervisor* mengenai *game* tersebut dan kelangsungannya pada *season* 3.

Selanjutnya tugas yang diberikan kepada penulis adalah mulai membaca *script* dari *game* “KK C1 dari C2 Season 3”, dan juga mulai mengisi dialog-dialog *game over* yang ada dari *game* tersebut. Dalam proses pembuatan *script* untuk *game* tersebut, penulis diajar untuk melakukan *coding* sehingga dapat mempercepat proses pembuatan dialog dan juga *game* tersebut. Semua dialog dan *script* dikerjakan pada aplikasi Notepad dan semua rumus *coding* tersebut diajar oleh Jessica. Sejak itu mulailah penulis mengetik dialog-dialog *game over* yang ada pada *game* “KK C1 dari C2 Season 3”, dan mengirimkannya langsung kepada *supervisor*.

```
63-5:51 PERLU TAMBAH ADEGAN LALA TELP SAAT ADIT DI DALAM RUMAH NERA DAN ADIT JANIN BESOK KE BANDUNG) - Notepad
File Edit Format View Help
-- Kamu
m.spineOffsetLeft(youfungus, store.youbodyspine, youspine, store.youhairspine, "you-think5-blue")
setmenudialog(menudialogleft3option)
choice = choose { "Ini gua bukan mau dibegal kan?", "Gelap gak jalannya?", "Selagi bukan kuburan sih ayo aja." }

if choice == 1 then goto optionMaudibegal end
if choice == 2 then goto optionGelapgak end
if choice == 3 then goto optionSelagiBukankuburan end

::optionSelagiBukankuburan::
m.spineLeft(youspine, "you-talk-blue")
m.sayCharSpine("Selagi bukan kuburan sih ayo aja.")
m.stageHideSpine(youfungus)

-- Nera
m.spineOffsetRight(nerafungus, store.nerabodyspine, neraspine, store.nerahairspine, "nera-neutral-blue")
m.sayCharSpine(".....")
m.spineRight(neraspine, "nera-laugh-green")
m.sayCharSpine("Lo takut ya? Haha...")
m.stageHideSpine(nerafungus)

-- Kamu
m.spineOffsetLeft(youfungus, store.youbodyspine, youspine, store.youhairspine, "you-neutral-blue")
m.sayCharSpine(".....")
m.spineLeft(youspine, "you-think7-blue")
m.sayCharSpine("( Njir, diketawain gua. )")
m.spineLeft(youspine, "you-talk6-blue")
m.sayCharSpine("Dikit.")
m.stageHideSpine(youfungus)

-- Nera
m.spineOffsetRight(nerafungus, store.nerabodyspine, neraspine, store.nerahairspine, "nera-laugh2-green")
m.sayCharSpine("Hahaha...Jangan takut kali Dit.")
m.spineRight(neraspine, "nera-laugh-green")
```

Gambar 3.9 *Script game over dialogue*
(Property perusahaan, 2022)

Selain mengisi dialog *game over*, penulis juga mulai terlibat dalam mengisi dialog cerita inti dari *game* tersebut. Penulis mengetik *script* dari episode satu hingga lima dari *game* “KK C1 dari C2 Season 3”, termasuk beberapa *chapters* yang ada pada setiap episodenya. Pada *game* tersebut, masih mengikuti alur cerita dari pandangan AD, namun ia sudah berada di masa kuliahnya. Ia pun bertemu dengan karakter-karakter baru, dan bisa bertemu dengan *love interest* yang lainnya.

Proses pengerjaan *scriptwriting* yang dilakukan oleh penulis ini, diawali dengan sang *supervisor* mengirim beberapa file *text* dari Notepad melalui Skype. Penulis menerima file tersebut dan mulai lah membaca dan juga mengetik bagian apa saja yang perlu diisi atau direvisikan. Setiap satu file selesai dikerjakan, penulis akan langsung mengirimkannya kembali kepada *supervisor* melalui Skype dan menerima masukan mengenai hasil kerjanya. Proses tersebut dilakukan berulang kali di hari-hari berikutnya juga.

```
k3-5-5: PERLU TAMBAH ADEGAN LALA TELP SAAT ADIT DI DALAM RUMAH NERA DAN ADIT JANIH BESOK KE BANDUNG) - Notepad
File Edit Format View Help
local m = require("m")

-- Chapter 5b

m.sayDialog("Di jalan menuju rumah Nera.")
m.sayDialog("Karena lo gak bawa helm lagi, akhirnya lo ngasih helm lo ke Nera.")
m.sayDialog("Udah 15 menit lo jalan, tapi belum sampai juga di rumah Nera.")

-- Kamu
m.spineOffsetLeft(youfungus, store.youbodyspine, youspine, store.youhairspine, "you-talk4-blue")
m.sayCharSpine("Ner, kok belum sampe-sampe sih?")

m.spineLeft(youspine, "you-talk13-blue")
m.sayCharSpine("katanya 15 menit.")

m.stageHideSpine(youfungus)

-- Nera
m.spineOffsetRight(nerafungus, store.nerabodyspine, neraspine, store.nerahairspine, "nera-talk-blue")
m.sayCharSpine("Iya emang cuma 15 menit kok.")

m.spineRight(neraspine, "nera-talk13-blue")
m.sayCharSpine("Tapi itu kalo lewat tol.")

m.stageHideSpine(nerafungus)

-- Kamu
m.spineOffsetLeft(youfungus, store.youbodyspine, youspine, store.youhairspine, "you-neutral3-blue")
m.sayCharSpine(".....")

m.spineLeft(youspine, "you-talk-blue")
m.sayCharSpine("Terus kalo gak lewat tol gimana?")

m.stageHideSpine(youfungus)

-- Nera
m.spineOffsetRight(nerafungus, store.nerabodyspine, neraspine, store.nerahairspine, "nera-talk10-blue")
m.sayCharSpine("Yaaa paling setengah jam kalo gak macet.")

m.stageHideSpine(nerafungus)

-- Kamu
```

Gambar 3.10 Script dialog game “KK C1 dari C2 Season 3”
(Property perusahaan, 2022)

Selama mengerjakan *script* untuk game “KK C1 dari C2 Season 3”. Sang supervisor melakukan diskusi bersama dengan penulis dan Jessica mengenai proyek baru yang akan diimplementasikan pada game tersebut. Proyek ini berupa *minigame*, di mana para pemainnya bisa melakukan *dating* bersama tokoh-tokoh perempuan yang pernah ada di *series game* “KK C1 dari C2”. Proyek tersebut tidak ada korelasi dengan alur cerita yang ada pada game intinya, namun berfungsi sebagai hal sampingan agar pemain bisa lebih tahu secara mendalam siapa tokoh-tokoh tersebut. *Gameplay* memiliki kemiripan seperti *dating game* yang akan berbentuk seperti *chatting* di aplikasi Tinder, di mana para pemain akan *chat* secara langsung bersama tokoh yang dipilih dalam *dating* tersebut. *Game* yang mirip dengan itu adalah game “*Mystic Messenger*”, di mana pemain bisa memilih untuk *chatting* bersama laki-laki idamannya, dan lama-kelamaan dapat mengetahui siapa mereka aslinya.



Gambar 3.11 Cover art untuk game “Mystic Messenger”
(Mystic Messenger, 2016)

Sejak itu penulis pun diajar untuk membuat rumus *coding* yang berbeda, untuk bisa mengisi dialog dan *script* pada proyek tersebut. Secara *gameplay* tidak jauh berbeda dengan *game* intinya, namun akan berbentuk seperti *chatting* di Tinder. Semua tokoh perempuan dari *series game* tersebut akan muncul dan menjadi opsi untuk para pemainnya bisa *date*. Setiap tokoh memiliki sifat dan *characteristic* masing-masing dan juga *chapter* yang berbeda-beda. Namun untuk setiap tokohnya, pasti akan ada *chapter* di mana pemain bisa bertemu secara langsung dengan tokoh tersebut, sehingga kembali menggunakan rumus *coding* yang sama seperti *game* intinya. Penulis memegang beragam tokoh untuk membuat *script* serta dialog pada proyek tersebut, antara lain adalah LA, RI, CA, DW, TA, JU, CL, HA, NA dan WY. Setiap tokoh tersebut memiliki *characteristic* yang beragam sehingga opsi *dating* untuk para pemainnya bisa lebih variatif dan unik. Proses pengerjaan *scriptwriting* untuk proyek ini, masih sama dengan yang sebelumnya. Sang *supervisor* mengirim beberapa file *text* dari Notepad melalui Skype, penulis menerima file tersebut dan mulai mengetik dialog yang perlu diisi atau direvisikan. Karena bentuk percakapannya seperti semacam

dating app, maka bisa ditambahkan *emotes* agar dapat dibaca seperti *chatting* di *handphone*. Setelah selesai file tersebut akan langsung dikirim kembali kepada *supervisor* melalui Skype dan penulis akan menerima masukan mengenai hasil kerjanya.

```

Rini_ChatTinder 1b - Notepad
File Edit Format View Help
|| Rini_ChatTinder 1

spawnChat(RightChat;"You";"Malam Rini...")
spawnChat(RightChat;"You";"Eh maksudnya pagi!")
spawnChat(RightChat;"You";"Maap masih belum terbiasa sama zona waktunya... <sprite=62z")
spawnChat(RightChat;"You";"...")
spawnChat(RightChat;"You";".....")
spawnChat(RightChat;"You";".....")
spawnChat(RightChat;"You";"Uhhh... Rin lo masih disono?")
spawnChat(RightChat;"You";"Hadehhhh... Kacang mahal... <sprite=40z")
spawnChat(LeftChat;"Rini";"Oh heeeeyyyy, sorry-sorry gak baca tadi...")
spawnChat(RightChat;"You";"Lo darimana aja Rin? Kok baru nongol...?")
spawnChat(LeftChat;"Rini";"Hmmm...? Enggak kok cuma lagi ngurusin ini aja...")
spawnChoice(RightChoice;"You";"Pasti habis party ya?";"HabisParty";"SC_";"Pasti ngechat sama orang lain...";"OrangLain";"SC_";"Bilang aja ghosting gua kan?";"GhostingGua";"SC_")
loadOption()
::OptionChat == "HabisParty":
spawnChat(RightChat;"You";"Pasti habis party ya?")
spawnChat(LeftChat;"Rini";"Dih!? Ge-er banget sih loh!")
spawnChat(LeftChat;"Rini";"Siapa coba party di pagi-pagi?")
spawnChat(RightChat;"You";"Lah, lo sendiri yang bilang suka party bukan Rin?")
spawnChat(LeftChat;"Rini";"Ya tapi tau waktu lah! Gila aja gue mabok-mabok di pagi...")
spawnChat(LeftChat;"Rini";"Kalo ngomong pake otak dulu dah! Bikin bete aja!")
Ln 1, Col 1 100% Windows (CRLF) UTF-8

```

Gambar 3.12 Script dialog proyek *minigame Tinder date* bersama RI
(Property perusahaan, 2022)

Karena selain menjadi *scriptwriter*, penulis juga mengambil posisi sebagai *voice actor*, dan berperan sebagai Vtuber DK. Dalam proses pembuatan karakter DK, penulis ditugaskan untuk membuat *backstory* yang layak untuk DIM. Dalam *backstory* tersebut DIM akan menjadi protagonist dalam ceritanya, dan akan fokus dalam menceritakan segala kejadian yang ia lalui pada *game* “KK C1 dari C2 Season 1 & 2”, dari pandangan DIM itu sendiri. Penulis menggambarkan DIM sebagai anak yang memiliki banyak kesusahan dalam hidupnya, tetapi ia tidak bisa memperlihatkan itu ke siapa-siapa karena statusnya yang ia ingin jaga di sekolahnya. DIM tinggal bersama ayahnya di rumah, di mana ibunya sedang kerja di luar negeri. Ayah DIM sangat tegas dan *abusive* terhadap DIM, sehingga DIM hanya bisa nurut kepada perintah ayahnya. Jalan cerita *backstory* ini fokus pada alur cerita dari *game* “KK C1 dari C2 Season 1”, dan sudah mencapai episode

enam dalam proses pembuatannya. Dalam cerita tersebut juga diperkenalkan tokoh yang baru bernama STA, berperan sebagai teman lama dan yang bisa menjadi *potential love interest* untuk DIM.



```
D:\3-2b - Notepad
File Edit Format View Help
local m = require("m")

goto continueoptions

::endoptions::
runBlock(flowchartkk3x3, "GameOver")

::continueoptions::
gamecontroller.ShowInterstitial()
runBlock(flowchartkk3x3, "C2")

m.sayDialog("Beberapa waktu sudah berlalu, dan sore itu udah mulai menggelap...")
m.sayDialog("Lo sama Stella masih terkurung dalam ruangan itu....")

-- Kamu
m.spineOffsetLeft(youfungus, store.youbodyspine, youspine, store.youhairspine, "")
m.sayCharSpine("Gimana Stell?")

m.spineLeft(youspine, "")
m.sayCharSpine("Udah bisa kebuka belum?")

m.stageIdleSpine(youfungus)

-- Stella
m.spineOffsetRight(stellafungus, store.stellabodyspine, stellaspine, store.stellahairspine, "")
m.sayCharSpine("Hampir... Dapet...")

m.spineRight(stellaspine, "")
m.sayCharSpine("hnnnggg...")

m.stageIdleSpine(stellafungus)

m.sayDialog("Tiba-tiba jepitan rambut Stella putus....")

-- Stella
m.spineOffsetRight(stellafungus, store.stellabodyspine, stellaspine, store.stellahairspine, "")
m.sayCharSpine("Vahhh... Putus lagi...")

m.spineRight(stellaspine, "")
m.sayCharSpine("Itu padahal udah yang kelima belas loh yang patah...")

Ln 1, Col 1 100% Windows (CRLF) UTF-8
```

Gambar 3.13 Script dialog *backstory* DK
(Property perusahaan, 2022)

Selain itu semua, penulis juga ditugaskan untuk mengetik *script* versi Inggrisnya dari game “KK C1 dari C2 Season 3” dan juga proyek *minigame dating* bersama tokoh perempuannya. Penulis mengerjakan *translation* untuk semua dialognya dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris, dengan tata bahasa yang rapi dan enak dibaca. Terkadang penulis pun dikirimkan file yang sudah di *translate* ke Inggris, namun ditugaskan untuk merevisikan kata-kata yang kurang rapi, memperhatikan *grammar* dan juga *vocabulary* yang benar. Penulis juga sering membantu pekerja tetap di kantor untuk memberi masukan mengenai penggunaan bahasa Inggris yang cocok pada dialog yang tersedia.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

```

Rini_ChatTinder 6c - Theme Park - Notepad
File Edit Format View Help
-- Kamu
m.spineOffsetLeft(youfungus, store.youbodyspine, youspine, store.youhairspine, youchar.."talk10-blue")
m.sayCharSpine("How about you look beside you Rin.")
m.stageHideSpine(youfungus)
m.sayDialog("You both saw a wonderful view of the sunset that was submerged by the sea.")
-- Rini
m.spineOffsetRight(rinifungus, store.rinibodyspine, rinispine, store.rinihairspine, "rini-surprised8-yellow")
m.sayCharSpine(".....!")
m.stageHideSpine(rinifungus)
-- Kamu
m.spineOffsetLeft(youfungus, store.youbodyspine, youspine, store.youhairspine, youchar.."smile7-green")
m.sayCharSpine("It's really nice to ride a ferris wheel at times like these.")
m.spineLeft(youspine, youchar.."smile-green")
m.sayCharSpine("Because you can see a really amazing sunset.")
m.spineLeft(youspine, youchar.."smile6-green")
m.sayCharSpine("That's why I wanted to ride the ferris wheel hehe...")
m.stageHideSpine(youfungus)
-- Rini
m.spineOffsetRight(rinifungus, store.rinibodyspine, rinispine, store.rinihairspine, "rini-surprised4-yellow")
m.sayCharSpine(".....!")
m.spineRight(rinispine, "rini-shy10-purple-sweat")
m.sayCharSpine("I-it's so bright... So pretty...")
m.spineRight(rinispine, "rini-smile7-green")
m.sayCharSpine("Oh my... It's been awhile since I last saw a sunset as beautiful as this...")
m.stageHideSpine(rinifungus)
-- Kamu
m.spineOffsetLeft(youfungus, store.youbodyspine, youspine, store.youhairspine, youchar.."smile5-green")
m.sayCharSpine("yeah... It's really pretty...")
Ln 1, Col 1 100% Windows (CRLF) UTF-8

```

Gambar 3.14 Script dialog translation dari proyek minigame Tinder date bersama RI (Property perusahaan, 2022)

Berikut berupa deskripsi tahap yang dilalui oleh penulis selama menghadapi tugas sebagai *scriptwriter* untuk *game*, *minigame*, *backstory* DK serta *translation dialogue*:

❖ Mengetik *script* pada *game* “KK C1 dari C2 Season 3”

▪ *Pre production*

- Penulis menerima beberapa file *text* dari Notepad melalui Skype dari sang *supervisor*. File yang dikirim itu berdasarkan episode yang harus dikerjakan. Sang *supervisor* memberikan sedikit arahan mengenai apa yang perlu dikerjakan oleh penulis. Penulis lanjut *download* file tersebut dan membukanya.

▪ *Production*

- Penulis mengetik *script* dalam program Notepad, yang sekaligus berfungsi sebagai *coding* untuk *game* itu sendiri. Penulis mendapat kebebasan untuk mengetik *script* yang dibatasi dengan arahan-arahan sang *supervisor*. Semua dialog tersebut akan ditambahkan adegan *multiple choice*, di mana hanya ada satu jawaban yang benar dan sisanya *game over*. Penggunaan tata bahasa dalam

dialognya disesuaikan dengan tokoh yang sedang bicara, jadi terkadang bisa bahasa Indonesia gaul, formal, dan juga campuran bahasa Inggris. Penulis mengetik *script* hingga episode lima, termasuk beberapa *chapters* yang ada pada setiap episodanya. *Game* tersebut masih mengikuti alur cerita AD, yang berada di masa kuliah, sambil bertemu karakter-karakter baru, dan *love interest* yang lainnya.

- *Post-production*
 - Penulis mengirimkan kembali file *text* dari Notepad melalui Skype kepada sang *supervisor*, lalu menerima berbagai masukan serta arahan untuk file berikutnya yang perlu direvisikan.
- ❖ Mengetik *script* pada *minigame Tinder date* bersama para perempuan dari *game* tersebut
 - *Pre production*
 - Penulis menerima beberapa file *text* dari Notepad melalui Skype dari sang *supervisor*. File yang dikirim itu berdasarkan karakter siapa yang harus dikerjakan. Sang *supervisor* memberikan sedikit arahan mengenai apa yang perlu dikerjakan oleh penulis. Penulis lanjut *download* file tersebut dan membukanya.
 - *Production*
 - Penulis mengetik *script* dalam program Notepad, yang sekaligus berfungsi sebagai *coding* untuk *game* itu sendiri. Bentuk *coding* tersebut berbeda dari yang biasanya, sehingga penulis perlu belajar cara penggunaannya juga. Penulis mendapat kebebasan untuk mengetik *script* dan memasang *emotes* yang dibatasi dengan arahan-arahan sang *supervisor*. Semua dialog tersebut akan ditambahkan adegan *multiple choice*, di mana hanya ada satu jawaban yang benar dan sisanya *game over*. Penggunaan tata bahasa dalam dialognya disesuaikan dengan tokoh yang sedang

bicara, jadi terkadang bisa bahasa Indonesia gaul, formal, dan juga campuran bahasa Inggris. Penulis telah mengetik *script Tinder date* bersama LA, RI, CA, DW, TA, JU, CL, HA, NA dan WY. Setiap tokoh tersebut memiliki *characteristic* yang berbeda-beda sehingga opsi *dating* untuk para pemainnya menjadi variatif dan menarik. *Minigame* tersebut tidak ada korelasi dengan *game* intinya, namun dapat memberi gambaran kepada para pemainnya mengenai siapa tokoh-tokoh tersebut. Setiap tokoh memiliki cabang ceritanya sendiri sehingga pemainnya dapat memilih cerita siapa yang ingin diikuti.

- *Post-production*
 - Penulis mengirimkan kembali file *text* dari Notepad melalui Skype kepada sang *supervisor*, lalu menerima berbagai masukan serta arahan untuk file berikutnya yang perlu direvisikan.

❖ Mengetik *backstory* DK

- *Pre production*
 - Penulis mengawali tahap ini dengan melakukan *video analysis* dari *game* “KK C1 dari C2 Season 1 & 2”, agar mengetahui alur cerita yang terjadi dengan DIM. Penulis pun mencatat semua adegan yang penting dari DIM agar bisa dimasukkan ke dalam *script backstory*.
- *Production*
 - Penulis mengetik *script* dalam program Notepad, yang sekaligus berfungsi sebagai *coding* untuk *game* itu sendiri. Penulis mendapat kebebasan untuk mengetik *script* tersebut dalam mengembangkan cerita dari pandangan DK. Semua dialog tersebut akan ditambahkan adegan *multiple choice*, di mana hanya ada satu jawaban yang benar dan sisanya *game over*. Penggunaan tata bahasa dalam dialognya disesuaikan dengan tokoh yang sedang

bicara, jadi terkadang bisa bahasa Indonesia gaul, formal, dan juga campuran bahasa Inggris. Penulis mengetik *script* hingga episode enam, termasuk beberapa *chapters* yang ada pada setiap episodenya. *Game* tersebut mengikuti alur cerita DIM, yang diambil dari adegan *game season 1*. Dari pandangan tersebut memperlihatkan sisi lain DIM yang penuh dengan kesusahan dalam hidupnya serta memperkenalkan tokoh yang baru bernama STA, yang berperan sebagai teman lama dan *potential love interest* untuk DIM.

- *Post-production*
 - Penulis mengirimkan kembali file *text* dari Notepad melalui Skype kepada sang *supervisor*, lalu menerima berbagai masukan serta arahan untuk file tersebut agar dapat direvisikan kembali.

❖ Mengetik *translation script* pada *game* maupun *minigame*

- *Pre production*
 - Penulis menerima beberapa file *text* dari Notepad melalui Skype dari sang *supervisor*. File yang dikirim itu tergantung dari *game* intinya atau *minigame tinder date* yang akan di *translate* saat itu. Sang *supervisor* memberikan sedikit arahan mengenai bagian mana yang perlu *translation* oleh penulis. Penulis lanjut *download* file tersebut dan membukanya.
- *Production*
 - Penulis mengetik *script* dalam program Notepad, yang sekaligus berfungsi sebagai *coding* untuk *game* itu sendiri. Penulis mengerjakan *translation* dialog-dialognya dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris. Penggunaan tata bahasa dalam dialognya disesuaikan dengan tokoh yang sedang bicara, jadi terkadang bisa bahasa Inggris gaul maupun formal. Penulis mengetik *script* tersebut tergantung dari file yang dikirimkannya. Terkadang bisa

mengerjakkan translation pada *game* “KK C1 dari C2 *Season 3*”, ataupun *tinder date* bersama tokoh perempuannya. Kecepatan proses pengerjaannya tergantung dari seberapa susah dialog yang perlu di *translate*.

- *Post-production*
 - Penulis mengirimkan kembali file *text* dari Notepad melalui Skype kepada sang *supervisor*, lalu menerima berbagai masukan serta arahan untuk file berikutnya yang perlu direvisikan.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalankan proses magang ini, penulis telah mengalami beberapa kendala di PT. Global Digital Artha. Kendala yang dialaminya itu antara lain:

- 1) Kesulitan dalam menerjemahkan *jokes* Indonesia ke dalam bahasa Inggris.
Penulis agak mengalami kesulitan dalam menerjemahkan *jkes* yang biasa digunakan dalam percakapan sehari-hari oleh orang Indonesia ke dalam bahasa Inggris. *Jokes* remaja yang disampaikan dalam bahasa Indonesia terkadang tidak nymbung humornya dan bahkan tidak pernah digunakan dalam bahasa Inggris sehari-hari.
- 2) Kesulitan dalam menemukan suara yang tepat untuk karakter DIM.
Penulis juga menghadapi kesulitan dalam menemukan suara yang tepat untuk mengisi suara bagi karakter DK. Suara yang diinginkan untuk karakter DIM itu suara yang rendah, *cool* dan *chill*, sementara suara penulis cukup tinggi.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Penulis dapat menanggapi permasalahan yang dialaminya itu sehingga dapat menemukan solusi bagi kendala tersebut. Solusi yang dapat dilakukan berupa:

- 1) Mencari *jokes* yang dipakai di Amerika.

Penulis melakukan *research* di Google untuk mengetahui *jokes* apa yang biasa dipakai oleh remaja-remaja di Amerika. Penulis biasanya mencari *jokes* dan humor Amerika yang memiliki kemiripan dengan *jokes* Indonesia yang sedang dikerjakan itu. Untuk hal-hal yang seperti ini penulis akan menambahkan/membuat dialog baru sehingga *jokes* yang disampaikan bisa pas dan sesuai bagi para pembacanya.

2) Banyak menonton referensi Vtubers.

Agar dapat menemukan suara yang tepat bagi karakter DIM, penulis banyak menonton referensi *livestream* Vtubers dari Youtube. Karakter Vtuber yang memiliki *style* dan intonasi paling cocok dengan karakter DIM adalah Vtuber Takahata (The Weary 101), dan Shxtou (HAMori). Untuk Vtuber Shxtou memiliki suara yang *raspy* dan *cool*, dan Vtuber Takahata memberi pembawaan yang menarik juga interaktif. Dari situ penulis mencoba meniru intonasi dan pembawaan yang pas, agar sesuai dengan karakter sifat karakter DK.

