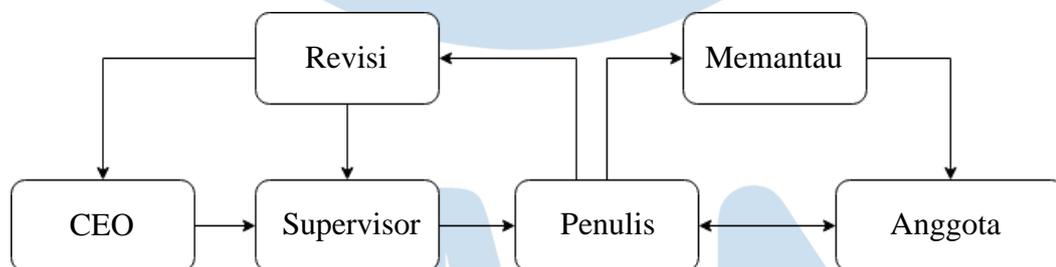


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis bekerja sebagai pemegang *scriptwriter* pada PT Devata Studio Kreatif. Dalam kedudukannya, penulis bertanggung jawab dalam pembuatan naskah produksi animasi di bawah supervisor penulis yaitu Ummu Nazhifah yang merupakan *Head of Production Department*. Selama pengerjaan magang, penulis selalu asistensi kepada Ummu Nazhifah, dan juga terkadang pada CEO PT Devata Studio Kreatif yaitu Radev Muhammad Aziz. Untuk tahap magang kedua, penulis menjadi *director* untuk proyek *Open Movie* yang berjalan mulai dari Oktober – Desember. Penulis berkoordinasi dengan anggota magang lainnya serta memantau hasil kerja mereka sambil sekaligus tetap berkomunikasi dengan supervisor dan juga Bapak Radev apabila terdapat kendala ataupun membutuhkan bantuan.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja penulis di PT Devata Studio Kreatif

Sumber: Dokumentasi penulis

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Periode kerja magang penulis di Devata Studio terbagi menjadi dua, yaitu dari Juli – September dan Oktober – November. Periode pertama dari Juli – September merupakan periode dimana *supervisor* penulis memberikan sejumlah kelas ataupun tugas yang digunakan untuk mengembangkan *skill* penulis sebagai *scriptwriter*. Untuk periode kedua, yaitu dari Oktober – November, penulis

ditunjuk sebagai *director* sekaligus *scriptwriter* dalam pembuatan proyek *Open Movie*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut ini merupakan tugas yang dilakukan penulis selama melakukan praktik kerja magang di Devata Studio:

Tabel 3.2.1 Tugas yang Dilakukan Penulis

Periode	Tanggal	Tugas	Keterangan
Periode Pertama (Juli – September 2024)	Week 1 (1 – 5 Juli 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Onboarding</i> - Mempelajari dan menonton stand-up Comedy - Menganalisis film animasi pendek - Membuat ide komedi <i>slice of life</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Onboarding melalui Zoom Meeting - Setiap selesai mengerjakan tugas wajib memberikan video <i>daily report</i>. - Diberikan kelas online terkait stand-up comedy
	Week 2 (8 – 12 Juli 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat premis - Mempelajari dan membuat ringkasan dari dasar-dasar penulisan naskah berdasarkan video yang diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> - Premis pengembangan dari ide komedi <i>slice of life</i> di minggu sebelumnya
	Week 3 (15 – 19 Juli 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan pembelajaran dasar- 	<ul style="list-style-type: none"> - Diberikan akses kelas <i>online</i>

Juli 2024)	dasar penulisan naskah	
	- Membuat ide cerita	
Week 4 (22 – 26 Juli 2024)	- Pengembangan ide cerita menjadi naskah - Membuat <i>pitch deck</i> berdasarkan naskah tersebut - Membuat video presentasi	- Hanya digunakan sebagai latihan
Week 5 (29 Juli – 2 Agustus 2024)	- Pembelajaran pembuatan naskah dan <i>pitch deck</i> menggunakan AI	- Penulis mengerjakan tugas tanpa menggunakan AI
Week 6 (5 – 9 Agustus 2024)	- Menonton dan menganalisis beberapa seri <i>Silent Animation</i> - Membuat <i>pitch deck</i> dari seri <i>silent animation</i> tersebut - Membuat ide dan <i>pitch deck</i> untuk IP seri <i>silent animation</i>	
Week 7 (12 – 16 Agustus 2024)	- Membuat naskah hingga 3 episode	- Pengembangan dari <i>pitch deck</i> di ^{week} sebelumnya
Week 8 (19 – 23 Agustus	- Mempelajari tentang penggunaan AI dalam film dan animasi serta	

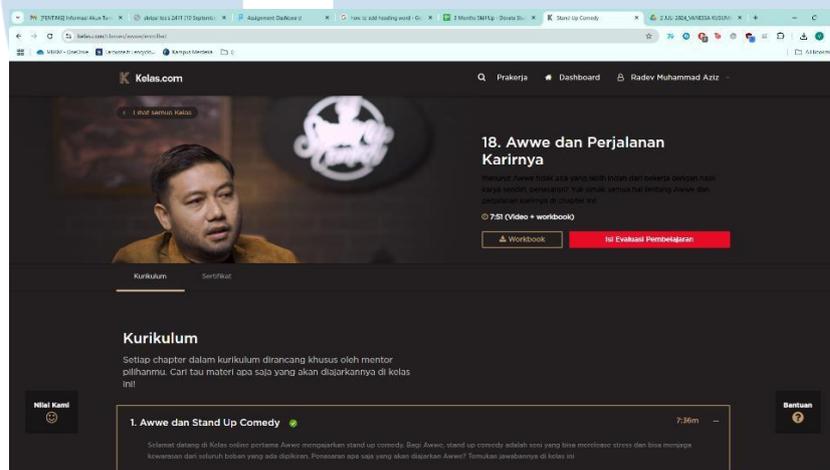
	2024)	<ul style="list-style-type: none"> - etika penggunaan AI - Membuat ringkasan mengenai AI - Menonton dan menganalisis struktur film <i>Luca</i> (2021) 	
	Week 9 (26 – 30 Agustus 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Menulis naskah pendek dengan tema isu sosial - Mengadaptasi novel, cerpen, dll menjadi naskah animasi 	
	Week 10 – 12 (13 – 25 September 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat 3 ide cerita - Mengembangkan ide cerita - Membuat naskah dari salah satu ide cerita tersebut 	- Cerita yang dikembangkan nantinya akan digunakan untuk proyek <i>Open Movie</i>
Periode Kedua (Oktober – Desember 2024)	Oktober – Desember 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Open Movie berdasarkan cerita yang sudah dikembangkan sebelumnya 	- Penulis menjadi <i>Director</i> dan juga <i>scriptwriter</i> pada proyek ini

Sumber: Dokumentasi penulis

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Periode pertama praktik kerja magang penulis di Devata Studio dimulai dari tanggal 1 Juli 2024 – 30 September 2024. Pada 1 Juli 2024 digunakan untuk *onboarding* bagi seluruh peserta magang di Devata Studio melalui *zoom meeting*. *Onboarding* dilakukan untuk memberikan informasi mengenai Devata Studio dan

juga bagaimana proses kerja magang akan berlangsung selama 6 bulan di Devata Studio. Periode pertama ini sesuai dengan namanya digunakan untuk mengembangkan *skill* peserta magang sesuai dengan *jobdesk* masing-masing. Penulis sebagai *scriptwriter* diberikan beberapa kelas gratis terkait penulisan naskah atau pun terhadap beberapa *genre*. Contohnya yaitu pada Week 1, selain *Onboarding*, penulis diberikan kelas *online* khusus untuk mempelajari *stand-up comedy* agar dapat lebih memahami mengenai *comedy* itu sendiri dan juga penulis disuruh untuk menonton dan menganalisis video *stand-up comedy*.



Gambar 3.2.2. Contoh kelas online yang diberikan kepada penulis
Sumber: dokumentasi penulis

Selain itu pada periode ini, penulis juga diberikan tugas untuk merangkum mengenai beberapa hal dari hal-hal yang dipelajari dan juga menganalisis penulisan dari beberapa film, baik film pendek maupun film panjang. Contohnya, pada week 8, penulis melakukan analisis struktur penulisan dari film *Luca* (2021), khususnya pada *3 act structure* pada film tersebut. Pada periode pertama juga, setelah diberikan tugas yang sudah dijelaskan pada paragraf sebelumnya, penulis juga diberikan tugas untuk membuat ide cerita penulis dan juga menulis naskah sesuai dengan kemauan penulis. Setelah itu, baru lah penulis diberikan tugas untuk menulis naskah sesuai *genre* atau tema tertentu. Kebanyakan tugas-tugas yang diberikan pada periode pertama fokus pada mempelajari dan menganalisis

dasar-dasar penulisan naskah entah dari berbagai kelas yang diberikan serta film lain.

Pada bulan September, satu bulan tersebut fokus digunakan untuk membuat serta mengembangkan ide cerita yang nantinya akan digunakan pada proyek *Open Movie*. Sebelumnya, penulis tidak mengetahui proyek apa yang akan diberikan setelah periode pertama selesai dan baru saja tahu mengenai proyek *Open Movie* pada pertengahan September. Kemudian, penulis sendiri juga tidak mengetahui kalau akan ditunjuk menjadi *director* pada *Open Movie* tersebut. Namun pada akhirnya penulis tetap menjadi *director* sekaligus *scriptwriter* pada proyek *Open Movie* yang akan dikerjakan dari Oktober – Desember.

Pada proyek *Open Movie* sendiri, penulis diberikan kebebasan oleh Devata Studio untuk membuat cerita pada proyek tersebut. Penulis akhirnya memutuskan untuk mengambil ide cerita dari yang pernah penulis gunakan pada tugas yang diberikan sebelumnya pada periode pertama, yaitu penulisan naskah yang mengangkat tema isu sosial. Tema yang diangkat penulis pada penulisan naskah tersebut yaitu mengenai kesetaraan *gender*, dimana ‘suara’ wanita seringkali tidak pernah didengarkan dan diabaikan. Namun penulis tidak mempresentasikan masalah tersebut secara eksplisit, dan penulis menggunakan simbolisme di dalam cerita penulis. Naskah untuk *Open Movie* ini berjudul *Lonceng yang Tak Bergema*.

Tabel 3.2.2 Detail Naskah *Lonceng yang Tak Bergema*

Logline	Seorang <i>sound weaver</i> dan muridnya ingin memperbaiki lonceng kuno untuk merestorasi sebuah taman yang terlupakan, namun mereka dihalangi oleh jiwa-jiwa yang muncul dari lonceng tersebut.
Statement	Suatu keharmonisan dapat tercapai ketika semua suara didengarkan tanpa terkecuali untuk menciptakan perubahan yang abadi.
Sinopsis	Di sebuah taman yang terlupakan dan terlantar, Nimara, seorang <i>sound weaver</i> , bersama muridnya, Miro, diberi tugas untuk memperbaiki lonceng kuno yang rusak, yang menjadi kunci untuk mengembalikan taman dan mengungkapkan suara-suara yang terlupakan dari masa lalu.

	<p>Saat mereka berusaha memperbaiki lonceng tersebut, mereka dihadapkan pada bisikan-bisikan misterius, suara-suara mengganggu, dan teriakan-teriakan menakutkan yang muncul dari retakannya. Meski menghadapi rintangan supernatural, Nimara dan Miro bekerja bersama untuk membawa harmoni antara masa lalu dan masa kini. Melalui usaha mereka, lonceng tersebut mulai terestorasi, sehingga dapat mengembalikan taman tersebut seperti semula. Pada akhirnya, keberhasilan mereka mengungkapkan kekuatan suara dan ingatan-ingatan yang terlupakan, dan taman itu hidup kembali, bermekaran dengan bunga mimosa kuning saat lonceng berdentang dengan harmoni yang murni.</p>
<p>Three Act Structure</p>	<p>ACT 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nimara dan Miro melihat lonceng kuno yang rusak di sebuah taman yang terlantar. - Mereka berusaha memperbaiki lonceng tersebut - Ketika Miro menyentuh lonceng dan ingin memperbaiki lonceng tersebut, ia mendengar bisikan dan suara-suara menyeramkan yang menghalanginya. <p>ACT 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nimara dan Miro berusaha melawan suara tersebut dan memperbaikinya. - Saat mereka mencoba memperbaiki lonceng, suara-suara itu semakin keras dan kacau. - Mereka kemudian menyadari bahwa terdapat suara tersembunyi di lonceng yang dapat menciptakan suatu harmoni dengan suara-suara mengganggu lainnya. - Nimara dan Miro berhasil berharmonisasi dengan semua suara yang muncul, termasuk suara-suara yang mengganggu mereka sebelumnya <p>ACT 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lonceng tersebut akhirnya dapat diperbaiki dan berdentang kembali. - Suara-suara mengganggu pun memudar. - Taman kembali terestorasi seperti semula. - Nimara dan Miro berhasil memperbaiki lonceng beserta taman

Sumber: Dokumentasi penulis

Pada tahapan berikutnya, setelah penulisan naskah selesai, penulis membuat *shotlist* yang diberikan kepada *supervisor* penulis, dan setelah disetujui baru lah lanjut ke tahapan produksi animasi. Selama proyek *Open Movie* ini, penulis selaku *director*, mengawasi dan melakukan *quality check* pada tiap bidang. Penulis juga dibantu oleh produser pada tim penulis yang merupakan peserta magang lainnya.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang dialami penulis selama melakukan kerja magang di Devata Studio yaitu:

1) Komunikasi yang sulit.

Komunikasi yang sulit diakibatkan karena praktik kerja magang penulis dilakukan secara WFH. Hal ini menyebabkan banyaknya terjadi miskomunikasi serta *feedback* yang jarang, terutama saat periode pengembangan *skill*. Selain itu, seringkali terjadi dimana tugas yang diberikan oleh *supervisor* penulis dekat dengan jam selesai kerja yaitu jam 6 sore. Hal ini sangat mengganggu jam dan proses kerja penulis.

2) Beban kerja yang tidak sesuai.

Penulis memiliki masalah di hal ini saat tahu mengenai proyek *Open Movie* yang dikerjakan dan berlangsung selama Oktober – Desember. Penulis tidak memiliki masalah apabila tugas penulis sesuai dengan *jobdesk* penulis yaitu *scriptwriter*. Namun pada proyek *Open Movie*, penulis diminta menjadi *director* yang menurut penulis cukup berat untuk dilakukan, dimana penulis juga harus mengawasi peserta magang lainnya. Penulis sendiri berterima kasih karena Devata Studio mempercayai penulis untuk beban kerja yang besar ini, tapi penulis merasa belum siap untuk menanggung beban kerja tersebut.

3) Prinsip kerja perusahaan yang bertentangan dengan prinsip penulis.

Pada periode pertama praktik kerja magang penulis, seringkali muncul pengembangan *skill* yang mendukung penggunaan AI. Penggunaan AI sendiri tidak apa dilakukan selama hal itu masih dalam batasan wajar, dimana AI digunakan untuk menjadi asisten manusia, bukan lah menjadi pengganti pekerjaan manusia. Namun, penulis rasa Devata Studio tidak memberikan peringatan di awal terhadap peserta magang lainnya. Penulis memiliki kekhawatiran terhadap penyalahgunaan AI. Selain itu, pada periode kedua, saat mengerjakan proyek *Open Movie*, seringkali penulis juga disarankan untuk menggunakan AI pada pengerjaan *concept art*.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

1) Mengontak dan Mengingatkan *Supervisor*

WFH dapat membuat komunikasi menjadi sulit sehingga solusi yang dapat dilakukan penulis untuk menghadapi kendala tersebut adalah dengan mengontak dan mengingatkan *supervisor* terus-menerus. Hal ini tidak terlalu efektif karena *supervisor* penulis juga tetap sering lupa, namun penulis tetap berusaha untuk mengingatkan mereka agar setidaknya tidak terlalu terlambat.

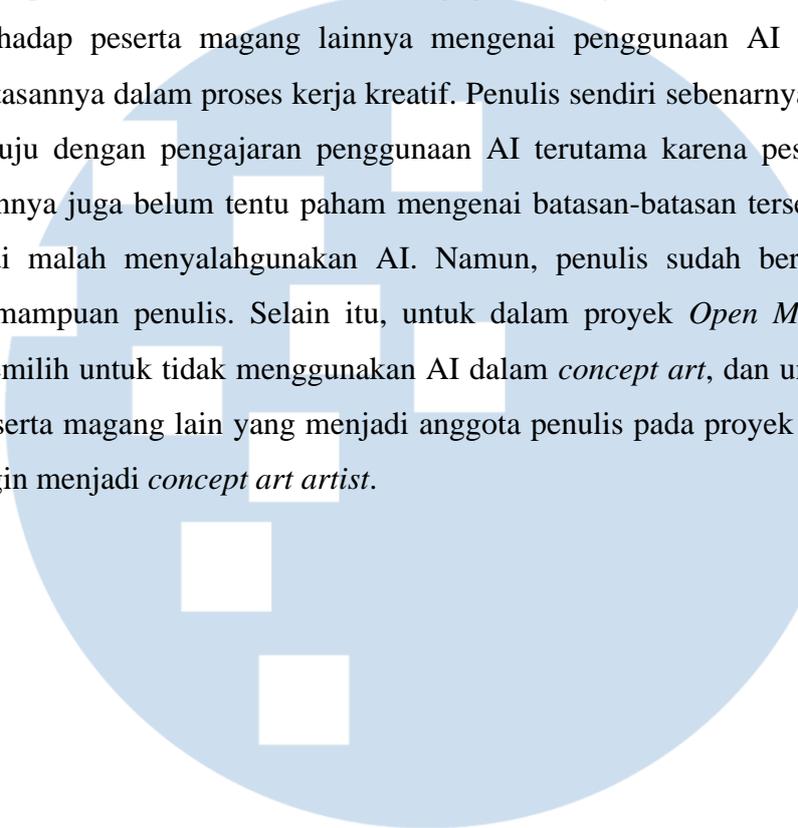
2) Meminta Saran dan Bernegosiasi dengan *Supervisor*

Penulis kebingungan mengenai hal apa yang harus dilakukan selanjutnya dalam praktik kerja magang dan akhirnya mencoba untuk meminta saran terlebih dahulu kepada koordinator magang UMN yaitu Bapak Bisma Fabio Santabudi mengenai bagaimana kelanjutan proses magang penulis. Setelah berkomunikasi dengan beliau, penulis akhirnya mencoba untuk bernegosiasi dengan pihak Devata Studio dan juga meminta informasi lebih lanjut mengenai pekerjaan penulis di *Open Movie*. Penulis akhirnya memutuskan untuk tetap mengerjakan proyek tersebut.

3) Berkomunikasi dengan pihak Devata Studio

Setelah melihat pengajaran penggunaan AI dari Devata Studio, penulis berkomunikasi dengan pihak Devata Studio mengenai kekhawatiran penulis

dan pihak Devata Studio sendiri juga akhirnya memberikan peringatan terhadap peserta magang lainnya mengenai penggunaan AI dan batasan-batasannya dalam proses kerja kreatif. Penulis sendiri sebenarnya masih tidak setuju dengan pengajaran penggunaan AI terutama karena peserta magang lainnya juga belum tentu paham mengenai batasan-batasan tersebut dan bisa jadi malah menyalahgunakan AI. Namun, penulis sudah berusaha sesuai kemampuan penulis. Selain itu, untuk dalam proyek *Open Movie*, penulis memilih untuk tidak menggunakan AI dalam *concept art*, dan untungnya ada peserta magang lain yang menjadi anggota penulis pada proyek penulis yang ingin menjadi *concept art artist*.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized white graphic of a person's face with a grid-like pattern over it, resembling a digital or AI theme.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA