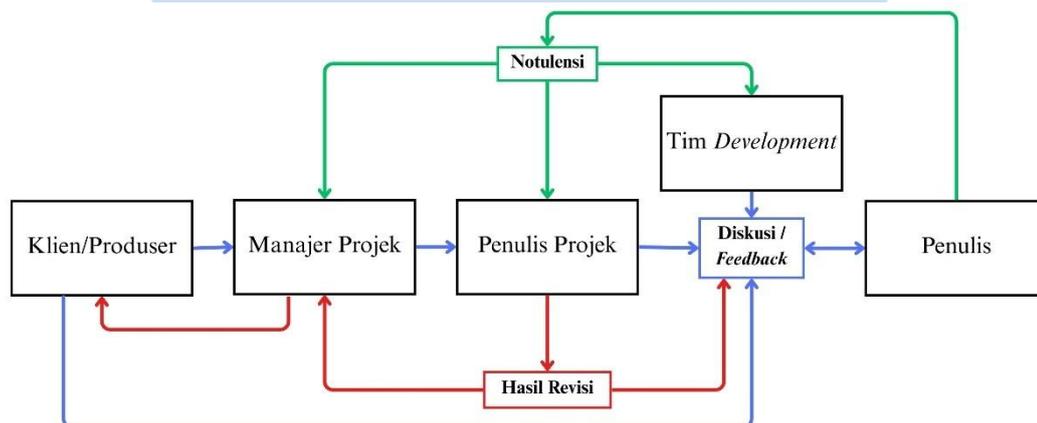


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam proses magang selama satu semester, penulis bertugas sebagai *story development* sesuai dengan surat keterangan penerimaan dan kontrak kerja magang dari perusahaan Visinema Pictures. Penulis bekerja di bawah Skriptura, divisi *development* Visinema Pictures. Penulis memiliki deskripsi pekerjaan utama, yaitu terlibat diskusi dan memberikan masukan baik kepada tim maupun penulis proyek terkait pengembangan cerita. Selain deskripsi pekerjaan utama, penulis juga bertanggung jawab untuk mencatat notulensi dan mengarsipkan rekaman rapat tim *development*.



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja
Sumber: Observasi Penulis (2025)

Secara keseluruhan, alur kerja yang dilaksanakan pada divisi *development* perusahaan adalah seperti yang tertera pada Gambar 3.1. Proyek baru akan diusulkan oleh klien atau produser. Klien dalam hal ini dapat melibatkan divisi lain yang membutuhkan bantuan Skriptura terkait pengembangan cerita maupun klien di luar Visinema. Kemudian, proyek tersebut akan diinformasikan kepada manajer proyek dan diteruskan kepada penulis proyek. Selanjutnya, penulis proyek akan membuat materi untuk didiskusikan bersama tim *development* dan penulis. Hasil diskusi yang dilakukan oleh penulis dan tim akan menjadi catatan untuk klien atau

produser, tim *development*, terutama penulis proyek yang bertanggung jawab langsung atas hasil karya.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

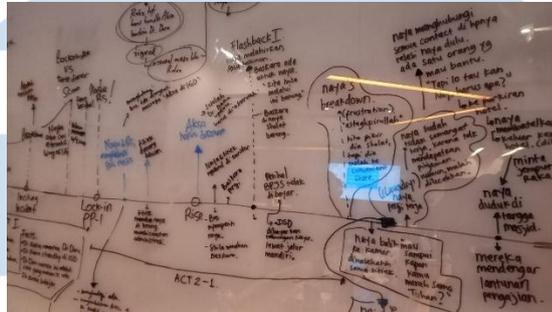


Gambar 3.2 Penulis mengikuti diskusi rapat *development*
Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

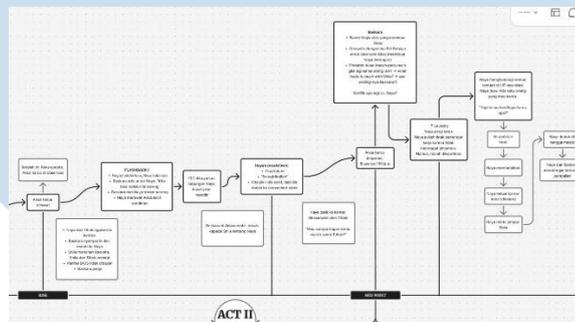
Selama lima bulan kerja magang, penulis berpartisipasi secara aktif dalam rapat yang diadakan pada divisi *development* seperti pada Gambar 3.2. Setiap film yang dikembangkan pada Skriptura Visinema akan mencakup proses *preliminary* dan *development*. *Preliminary* adalah tahap paling awal untuk mempresentasikan ide cerita, gambaran karakter, serta visi produser dan penulis proyek kepada seluruh tim. Kemudian, dalam tahap *development* akan dibangun *five fundamentals*, *story questions*, karakter, *world building*, struktur cerita, *beat sheet/scene plot*, *drafting* skenario, dan berakhir pada skenario final yang dikerjakan oleh penulis proyek dan tim *development* yang terlibat, termasuk penulis di dalamnya.

Five fundamentals berisi premis, tema, argumen cerita, latar belakang cerita, dan kemasannya. Selain itu, *story questions* berisi pertanyaan mengenai siapa karakternya, apa yang diinginkan karakter, mengapa karakter menginginkan hal tersebut, bagaimana karakter mendapatkannya, apa yang menjadi konflik utama, apa pertarungan ceritanya, dan apa tema cerita tersebut. Diskusi yang diajukan penulis terkait masukan atau ide, sebagai bagian dari tugas dan tanggung jawab

penulis, akan berbeda-beda pada setiap proyek, bergantung pada tahap dan kebutuhan proyek yang sedang dijalankan.



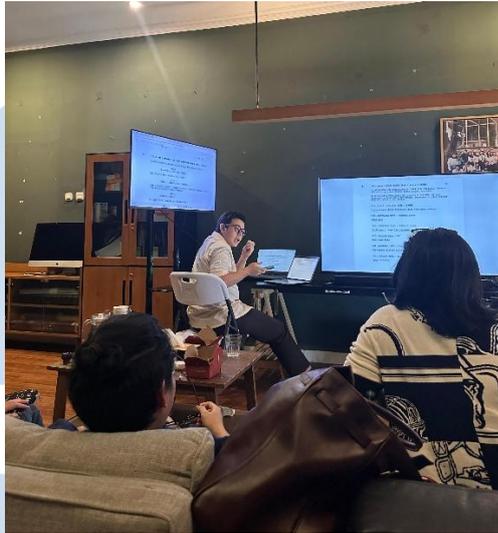
Gambar 3.3 Penulisan *Brainstorm* pada Papan Tulis
Sumber: Dokumen Pribadi (2025)



Gambar 3.4 Hasil Digitalisasi *Brainstorming* Menggunakan *Figma*
Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Dalam periode kerja magang, penulis bukan hanya fokus bekerja sebagai pengembang cerita, melainkan juga bertugas untuk mencatat risalah rapat yang berisi poin-poin penting diskusi, keputusan rapat, dan tindak lanjut yang harus dilaksanakan. Selain membuat risalah rapat, penulis juga bertugas untuk mendigitalisasi hasil *brainstorming* yang tertulis di papan tulis menggunakan situs grafis *Canva* atau *Figma* seperti pada Gambar 3.3 dan Gambar 3.4.

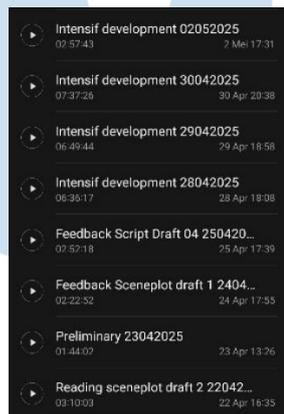
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.5 Penulis Memproyeksikan Draf Skenario sebagai Materi Rapat
Sumber: Dokumen Pribadi (2025)



Gambar 3.6 Penulis Merapikan Risalah
Sumber: Dokumen Pribadi (2025)



Gambar 3.7 Pengarsipan Hasil Rekaman Rapat
Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Untuk mempermudah diskusi rapat, penulis juga memproyeksikan setiap materi yang menjadi bahasan pada pertemuan rapat tersebut seperti pada Gambar 3.5. Materi yang ditayangkan dapat berupa struktur cerita, *scene plot*, maupun draf skenario. Dalam setiap sesi *reading*, penulis juga aktif membacakan materi *scene plot* maupun skenario dan mengakhiri diskusi dengan *feedback* dari penulis dan tim secara bersama. Setelah sesi rapat berakhir, penulis bertugas merapikan risalah rapat, mengarsipkan rekaman rapat, dan mengunggah hasil rekaman rapat seperti pada Gambar 3.6 dan 3.7.

Selama periode magang, penulis terlibat dalam beberapa proyek yang dikembangkan dalam Visinema Pictures – Skriptura, yaitu:

1. *Diponegoro/Perang Jawa*
2. *Kancil*
3. *Selepas Tahlil*
4. *Perahu Kertas*
5. *Panggil Aku Ayah*
6. *Cewek-Cewek Paten*
7. *Luka Cita*
8. *Ada Setan di Kantor Ini*
9. *Cinta Suci*
10. *1938*
11. *Rapot: Episode Terakhir*
12. *Di Sepertiga Malam*
13. *Kami Bukan Sarjana Kertas*
14. *Kesempatan Terakhir Kakak*
15. *Halo Ibu Apa Kabar*
16. *Terlalu Tampan Series*
17. *Comedy Buddy*
18. *Na Willa*

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Dalam program kerja magang ini, penulis terlibat aktif melalui diskusi dalam setiap rapat yang melibatkan Skriptura sebagai pengembang cerita Visinema Pictures dengan deskripsi pekerjaan sesuai Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Deskripsi Pekerjaan Penulis

Minggu ke-	Tanggal	Deskripsi Pekerjaan
1	6–10 Januari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Mencatat risalah dan ikut berdiskusi dalam <i>meeting development</i> film <i>Diponegoro</i> yang mencakup poin-poin penting diskusi, keputusan rapat, dan tindak lanjut yang harus dilaksanakan. - Mempersiapkan teknis dan operasional Zoom untuk kelancaran rapat <i>development</i> film <i>Kancil</i>. - Mengikuti diskusi pada <i>meeting development</i> film <i>Kancil</i> dan <i>preliminary</i> <i>Cewek-Cewek Paten</i>. - Mencatat risalah pada <i>meeting development</i> film <i>Selepas Tahlil</i> dan serial <i>Perahu Kertas</i> yang mencakup poin-poin penting diskusi, keputusan rapat, dan tindak lanjut yang harus dilaksanakan.
2	13–17 Januari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti diskusi dan mencatat risalah pada rapat <i>development</i> serial <i>Perahu Kertas</i> yang mencakup poin-poin penting diskusi, keputusan rapat, dan tindak lanjut yang harus dilaksanakan. - Mencatat dan merangkum <i>feedback</i> terkait pengadeganan dan dialog dalam sesi <i>reading</i> skenario film <i>Panggil Aku Ayah</i>. - Berdiskusi pada rapat <i>development</i> film <i>Cewek-Cewek Paten</i> yang mencakup <i>logline</i>, <i>five fundamental</i>, dan <i>story questions</i>. - Mencatat risalah pada rapat <i>development</i> serial <i>Perahu Kertas</i> yang mencakup poin-poin penting diskusi, keputusan rapat, dan tindak lanjut yang harus dilaksanakan.
3	20–24 Januari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiskusi pada rapat <i>development</i> film <i>Luka Cita</i> yang mencakup <i>feedback</i> dari produser mengenai karakter, sinopsis, dan struktur cerita. - Mencatat dan merangkum <i>feedback</i> terkait cerita, pengadeganan, dan dialog dalam sesi <i>reading</i> skenario <i>branded series</i> episode 1–3. - Memberi masukan dan mencatat notulen pada rapat <i>preliminary</i> film <i>Ada Setan di Kantor Ini</i> yang mencakup poin-poin <i>feedback</i>, keputusan rapat, dan tindak lanjut yang harus dilaksanakan. - Mencatat risalah pada rapat <i>development</i> film <i>Cinta Suci</i> yang mencakup pemaparan hasil riset

		<p>buku, rancangan <i>global plot</i>, dan tindak lanjut yang harus dilaksanakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencatat dan merangkum <i>feedback</i> terkait cerita, pengadeganan, dan dialog dalam sesi <i>reading draf 6</i> skenario film <i>Kancil</i>. - Mencatat risalah berupa poin-poin penting diskusi dan keputusan rapat dalam <i>development serial Perahu Kertas</i> yang membahas <i>beat sheet</i> episode 1–8.
4	30–31 Januari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi masukan dan mencatat risalah dalam rapat <i>development</i> film <i>Cewek-Cewek Paten</i> yang mencakup pembahasan <i>global structure</i>, poin-poin penting diskusi, dan tindak lanjut yang harus dilaksanakan. - Mencatat dan merangkum <i>feedback</i> dalam sesi <i>reading draf 6</i> skenario film <i>Selepas Tahlil</i>.
5	3–7 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiskusi dan mencatat risalah pada rapat <i>development</i> serial <i>Perahu Kertas</i> yang mencakup poin-poin penting diskusi, keputusan rapat, dan tindak lanjut yang harus dilaksanakan. - Mencatat risalah pada rapat <i>development</i> film <i>1938</i> yang mencakup poin-poin penting diskusi, keputusan rapat, dan tindak lanjut yang harus dilaksanakan. - Memberikan pendapat dan merangkum risalah pada rapat <i>development</i> film <i>Ada Setan di Kantor Ini</i> yang meliputi poin-poin <i>feedback</i> terkait struktur cerita, karakter, dan dunia cerita. - Mencatat dan merangkum <i>feedback</i> terkait cerita, pengadeganan, dan dialog dalam sesi <i>reading draf 7</i> skenario film <i>Kancil</i>.
6	10–14 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan dokumen cerita <i>1938</i> untuk dipresentasikan dan mencatat risalah pada rapat <i>development</i> film <i>1938</i> yang mencakup <i>feedback</i>, poin-poin penting diskusi, keputusan rapat, dan tindak lanjut yang harus dilaksanakan. - Mencatat risalah pada rapat <i>development</i> film <i>1938</i> yang mencakup <i>feedback</i>, poin-poin penting diskusi, keputusan rapat, dan tindak lanjut yang harus dilaksanakan. - Mencatat risalah dan terlibat diskusi pada rapat <i>development</i> film <i>Cewek-Cewek Paten</i> yang membahas struktur cerita draf 3.
7	17–21 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Terlibat diskusi dan mencatat risalah pada rapat <i>development</i> film <i>Cewek-Cewek Paten</i> yang membahas struktur cerita draf 4. - Mencatat risalah pada rapat <i>development</i> film <i>Ada Setan di Kantor Ini</i> yang mencakup poin-poin penting diskusi, keputusan rapat, dan tindak lanjut yang harus dilaksanakan.

		<ul style="list-style-type: none"> - Mencatat risalah pada rapat <i>development</i> film <i>Rapot</i> yang mencakup <i>brainstorm</i> ide dan struktur cerita. - Memberikan saran dan mencatat risalah pada rapat <i>development</i> film <i>Ada Setan di Kantor Ini</i> yang mencakup poin-poin penting diskusi terkait <i>background</i> karakter. - Mencatat risalah pada rapat <i>development</i> film <i>Cewek-Cewek Paten</i> yang mencakup struktur dan poin cerita untuk persiapan <i>scene plot</i>.
8	24–28 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Mencatat risalah pada sesi konsultasi cerita film <i>Cewek-Cewek Paten</i> yang mencakup <i>feedback</i> dan tindak lanjut yang harus dilaksanakan. - Memberikan masukan dan mencatat risalah pada rapat <i>preliminary</i> film <i>Di Sepertiga Malam</i> yang mencakup poin-poin penting diskusi, visi misi sutradara dan produser, serta tindak lanjut rapat yang harus dilaksanakan. - Mencatat risalah pada rapat <i>development</i> serial <i>Perahu Kertas</i> yang mencakup <i>feedback</i>, poin-poin penting diskusi, dan keputusan rapat terkait <i>scene plot</i>. - Berdiskusi dan mencatat risalah pada rapat <i>development</i> film <i>Ada Setan di Kantor Ini</i> dan <i>Di Sepertiga Malam</i> yang mencakup poin-poin penting diskusi, keputusan rapat, dan tindak lanjut yang harus dilaksanakan. - Mencatat risalah pada rapat <i>development</i> film <i>Di Sepertiga Malam</i> yang mencakup poin-poin <i>brainstorming</i> dalam diskusi dan tindak lanjut yang harus dilaksanakan.
9	3–7 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Mencatat risalah pada rapat <i>development scene plot</i> film <i>Cewek-Cewek Paten</i> yang mencakup poin-poin penting diskusi, keputusan rapat, dan tindak lanjut yang harus dilaksanakan. - Berdiskusi dan mencatat risalah rapat <i>development</i> film <i>Ada Setan di Kantor Ini</i>, struktur cerita <i>Luka Cita</i>, dan <i>logline</i> sinopsis <i>Rapot</i>. - Mencatat risalah rapat <i>development</i> film <i>Di Sepertiga Malam</i> - Mencatat risalah rapat <i>development</i> film <i>Ada Setan di Kantor Ini</i> dan sinopsis <i>Kami Bukan Sarjana Kertas</i> Mencatat risalah rapat <i>development</i> film <i>Cewek-Cewek Paten</i>
10	10–14 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Terlibat dalam memberikan <i>brainstorming</i> dan mencatat risalah rapat <i>development</i> struktur film <i>Luka Cita</i> dan <i>logline</i> struktur film <i>Rapot</i> - Mencatat risalah rapat kesepakatan kerja mengenai AI dan <i>feedback</i> skenario <i>Kancil</i> dan serial <i>Perahu Kertas</i>

		<ul style="list-style-type: none"> - Mencatat risalah rapat <i>development reading scene plot</i> serial <i>Perahu Kertas</i> episode 5-7 dan <i>development scene plot</i> film <i>Cewek-Cewek Paten</i> - Mencatat risalah rapat dan berdiskusi dalam <i>development</i> struktur dan karakter utama film <i>Rapot</i> - Mencatat risalah rapat <i>development</i> struktur, perubahan karakter, dan <i>state of mind</i> karakter serial <i>Perahu Kertas</i> episode 8.
11	17–21 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti rapat dan <i>briefing</i> mingguan internal Skriptura. - Rapat <i>development</i> intensif film <i>Cewek-Cewek Paten</i> dan <i>Di Sepertiga Malam</i>. - Menyampaikan ide dan mencatat risalah rapat preliminary film <i>Kesempatan Terakhir Kakak</i> bersama pihak eksternal Membaca <i>scene plot</i> dan mencatat diskusi pada rapat <i>development</i> serial <i>Perahu Kertas</i> episode 6-8
12	24–28 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti dan mencatat sesi <i>regroup</i> film <i>Halo Ibu Apa Kabar</i> dan pandangan Visinema Studios ke depannya. - Memberikan masukan dan mencatat rapat untuk internal dan eksternal <i>reading scene plot</i> draf 1 film <i>Di Sepertiga Malam</i>.
13	31 Maret–4 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Bible presentation</i> secara internal untuk film <i>Rapot</i>
14	7–11 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti sesi diskusi dan mencatat rapat untuk <i>development</i> film <i>Kesempatan Terakhir Kakak</i>. dan brief untuk serial <i>Terlalu Tampan</i>. - Mencatat risalah rapat yang berisi masukan dan diskusi untuk <i>reading scene plot</i> draf 1 film <i>Cewek-Cewek Paten</i> dan <i>Kami Bukan Sarjana Kertas</i>.
15	14–18 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti dan mencatat rapat untuk <i>reading script</i> draf 1 secara internal dan eksternal untuk film <i>Di Sepertiga Malam</i>. - Mencatat risalah rapat <i>development</i> film <i>Kami Bukan Sarjana Kertas</i> terkait <i>feedback</i> pada tanggal 10 April. - Mempersiapkan materi <i>pitching</i> cerita secara pribadi dan mempresentasikannya untuk Visinema Studios
16	21–25 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan <i>feedback</i> dan mengikuti dan mencatat rapat untuk <i>reading scene plot</i> draf 2 film <i>Cewek-Cewek Paten</i>. - Mengikuti dan mencatat rapat untuk <i>preliminary</i> film adaptasi <i>Na Willa</i> bersama produser dan tim <i>development</i>. - Mencatat risalah rapat <i>reading script</i> draf 2 film <i>Di Sepertiga Malam</i>. - Mengikuti dan mencatat rapat <i>feedback</i> dari <i>reading script</i> draf 4 film <i>Comedy Buddy</i>.

17	28 April–2 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Ikut berdiskusi dan mencatat risalah rapat <i>intensive development</i> film <i>Di Sepertiga Malam</i>. - Mencatat risalah rapat <i>reading</i> dan <i>feedback</i> draf 3 film <i>Di Sepertiga Malam</i>.
18	5–9 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti dan mencatat rapat untuk <i>preliminary Cinta Suci</i> bersama produser dan tim <i>development</i> - Mengikuti dan mencatat rapat untuk <i>reading script</i> draf 3 <i>Di Sepertiga Malam</i> - Persiapan <i>pitching</i> dan materi cerita pribadi kepada perusahaan dengan judul <i>Kenji Jadi Kakak</i>. - Mengikuti sesi <i>pitching</i> AEG, KKUD, P, dan mempresentasikan proyek cerita pribadi <i>KJK</i>. - Mengikuti dan mencatat <i>feedback</i> dari sesi <i>reading script</i> draf 4 <i>Di Sepertiga Malam</i>.
19	12–16 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti, mencatat setiap detail bahasan, dan memberikan masukan pada rapat <i>development scene</i> per <i>scene</i> untuk <i>script</i> draf 5 <i>Di Sepertiga Malam</i>. - Mengikuti dan mencatat rapat untuk <i>development</i> <i>Di Sepertiga Malam</i>. - Mengikuti dan mencatat rapat untuk <i>reading script</i> draf 1 <i>Kesempatan Terakhir Kakak</i>.
20	19–23 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti dan mencatat rapat untuk <i>reading scene plot</i> draf 3 <i>Cewek-Cewek Paten</i> dan <i>script</i> draf 6 <i>Di Sepertiga Malam</i>. - Mengikuti dan mencatat rapat untuk <i>development</i> <i>Na Willa</i> dan <i>Cewek-Cewek Paten</i>. - Mengikuti dan mencatat rapat untuk <i>development</i> <i>Halo Ibu Apa Kabar</i>. - Mengikuti dan mencatat rapat untuk <i>reading script</i> draf 9 <i>Comedy Buddy</i>.
21	26–30 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti dan mencatat <i>feedback</i> dari sesi <i>reading script</i> draf 7 <i>Di Sepertiga Malam</i>. - Mengikuti dan mencatat <i>feedback</i> dari sesi <i>reading script</i> episode 1 dan 2 serial <i>Perahu Kertas</i>. - Memberikan opini dalam diskusi rapat dan mencatat risalah untuk <i>development</i> <i>Cewek-Cewek Paten</i>, <i>development</i> <i>Ada Setan di Kantor Ini</i>, dan <i>feedback bible</i> draf 3 <i>Na Willa</i>.

Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Ketika penulis mulai menjalani magang di Skriptura, seluruh proyek berada pada tahapan yang berbeda-beda. Untuk memberikan gambaran yang lebih terfokus mengenai pengalaman kerja magang, penulis akan menguraikan keterlibatan penulis pada dua proyek, yaitu *Cewek-Cewek Paten (CCP)*, sebuah proyek film

yang melibatkan penulis sejak awal pengembangannya, serta serial *Perahu Kertas (PK)* yang telah berjalan sebelum penulis bergabung dengan perusahaan.

A. Keterlibatan Penulis pada Film *CCP*



Gambar 3.8 Risalah Rapat *Preliminary CCP*
Sumber: Dokumen Pribadi (2025)



Gambar 3.9 *Slide Presentasi Preliminary CCP*
Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

CCP adalah sebuah cerita orisinal Visinema bergenre komedi yang ditulis oleh Ami Murti dan diproduksi oleh Kori Adyaning. *Meeting preliminary* untuk film *CCP* dilakukan pada tanggal 7 Januari 2025 seperti yang tertera pada risalah Gambar 3.8. Dalam pertemuan tersebut, penulis proyek dan produser menyampaikan materi presentasi, yang tertera pada Gambar 3.9, kepada penulis dan tim Skriptura. Seluruh anggota rapat memiliki kesempatan untuk menyampaikan pendapat ataupun catatan

mengenai proyek *CCP*. Penulis juga diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan memberikan sudut pandang baru sebagai generasi Z terhadap proyek baru tersebut. Penulis menyampaikan secara jujur dan terbuka bahwa cerita ini kurang diminati penulis karena cerita yang kurang *relatable* dengan penulis sebagai seorang yang lahir dan tumbuh di kota besar, Jakarta. Penulis menyarankan agar pada tahap pengembangan cerita selanjutnya, unsur kekhasan kabupaten yang menjadi daya tarik film ini dapat diperkuat serta tiga karakter utama yang telah dirancang dapat dikembangkan dengan tujuan dan motivasi yang lebih jelas.

Produser dan penulis *CCP* menyampaikan bahwa film ini dibuat sebagai sarana nostalgia para masyarakat perantuan asal kabupaten. Selain itu, pendapat penulis sebelumnya dirasa belum tentu mewakili generasi Z secara keseluruhan sehingga untuk melihat respons penonton, perlu dilakukan riset lebih jauh. Kemudian, penulis juga menyetujui bahwa target pasar utama dari film ini tidak mewakili penulis sebagai individu yang bukan asal perantuan. Namun, sebagian lainnya yang merupakan asal kabupaten berpendapat bahwa cukup *relate* dengan berbagai elemen cerita yang telah disusun, seperti rasa persatuan antar teman yang hadir ketika menghadapi musuh bersama, penggolongan perempuan cantik dan jelek, dan lain sebagainya.

FIVE FUNDAMENTALS	
Premise	Tiga cewek kabupaten <i>innocent</i> selalu ingin menjadi seperti grup selebtk di sekolah mereka demi eksistensi dengan membuat konten tapi selalu gagal, hingga di penghujung masa SMA mereka membuat video <i>confest</i> yang justru membuat mereka viral melebihi apa yang mereka bayangkan.
Theme	Pursuing dream, Courage, Sisterhood
Story Argument	Fase remaja adalah perjalanan pencarian jati diri yang sering kali diwarnai dengan tindakan-tindakan konyol, eksistensi jadi harga mati saat itu. Saat ini di era sosial media yang semakin menggila, platform adalah sebuah panggung instan untuk mengejar pengakuan dan popularitas. Namun, di beberapa tempat, kelatihan menangkap tren justru melahirkan peristiwa-peristiwa tak terduga yang disebut "konten". Cerita ini mengikuti sekelompok perempuan dari kabupaten yang gigit membangun identitas mereka lewat konten. Awalnya, ambisi mereka sederhana: sekadar diakui oleh orang-orang sekitar. Tapi, dorongan untuk dikenal membawa mereka masuk ke dunia popularitas yang tak pernah mereka bayangkan sebelumnya. Dalam balutan tawa dan drama, perjuangan mereka mengungkap sisi lain dari cita-cita, identitas, dan betapa jauhnya batas yang akan mereka lewati demi mendapat pengakuan.

Gambar 3.10 *Five Fundamentals CCP*
Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Pada tanggal 17 Januari 2025, rapat *development* pertama CCP dihadiri oleh Ami Murti sebagai penulis proyek, Kori Adyaning selaku produser, Irfan Ramli selaku *Vice President* Skriptura, serta Febri Darmayanti dan Sarah Pradana sebagai tim *development* yang membantu proyek ini. Rapat fokus untuk membahas *five fundamentals* dan *story questions*. Pada bagian *five fundamentals*, penulis hanya mengomentari pada bagian premis dan tema saja karena argumen, latar belakang, dan kemasan cerita adalah sepenuhnya visi dari penulis proyek. Pada tahap pembuatan premis, penulis menyampaikan bahwa beberapa kalimat premis sudah cukup baik, tetapi rutin para karakter dan hambatan protagonis belum terlihat. Masukan dari penulis diterima baik sehingga premis diperbaiki dan disetujui oleh tim *development*, seperti pada Gambar 3.10. Dalam pembuatan premis ini, penulis memperoleh gagasan baru bahwa dalam film komedi, hambatan dalam premis tidak terbatas pada penggunaan kata “tetapi” atau “namun” saja. Ketika karakter justru mendapatkan sesuatu yang lebih besar dari yang diinginkannya, hal itu dapat menjadi hambatan atau rintangan baru dalam cerita.

STORY QUESTIONS

STORY QUESTIONS	
Who are these characters?	Cia, Cacan, Pipik.
What do they want?	Menjadi seperti geng HITS.
Why do they want it?	Karena selama tiga tahun sekolah, mereka merasa tidak dianggap.
How do they go about getting it?	Meniru konten-konten viral supaya FYP di kalangannya.
Who are the central conflicts?	<ul style="list-style-type: none"> • Ternyata jadi viral lebih dari gang HITS. • Tawaran dari TV yang ternyata mengeksploitasi mereka. • Sisterhood yang dipertanyakan seiring perjalanan mereka.
What are the stakes?	Sisterhood mereka.
What are the themes?	Pursuing dream, Courage, Sisterhood.

Gambar 3.11 *Story Questions CCP*
Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Selain itu, penulis juga mendiskusikan mengenai format *story questions*, seperti pada Gambar 3.11, khususnya mengenai apa yang diinginkan karakter dan cara karakter mendapatkan keinginannya. Penulis mempertanyakan bagaimana desain dan latar belakang karakter sehingga memiliki keinginan untuk menjadi seseorang

yang terkenal karena siswa yang tidak terkenal di sekolah tidak selalu memiliki keinginan untuk dikenal banyak orang. Pertanyaan penulis membuka sesi diskusi lebih dalam mengenai tiga karakter utama bernama Cia, Cacang, dan Pipik serta kaitannya dengan keinginan masing-masing karakter. Diskusi menghasilkan karakter yang lebih utuh dan logis sebagai karakter yang manusiawi.



Gambar 3.12 Dokumentasi Rapat *Development CCP* 30 Januari 2025
Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Pada tanggal 30 Januari 2025, rapat kembali diadakan untuk menyusun dan mengembangkan struktur cerita *draft* 1, seperti dokumentasi pada Gambar 3.12. Proses diskusi menyepakati bahwa film *CCP* akan menggunakan struktur cerita delapan babak (*8 sequences*), yaitu *opening image*, *inciting incident*, *set-up lock in*, *lock in*, *set-up midpoint*, *midpoint*, *climax*, *twist*, dan *epilog*. Penulis menyampaikan bahwa struktur cerita yang ada, kurang sejalan dengan tema yang disepakati sebelumnya. Tema *sisterhood* dan *friendship* pada tiga karakter utama belum terasa di babak pertama, khususnya pada *inciting incident* dan *set-up lock in*, karena banyak mengeksposisi permasalahan internal masing-masing karakter. Penulis menyarankan agar eksposisi masalah karakter dapat dikaitkan dengan pertemanan tiga karakter perempuan antara satu dengan yang lainnya.

Selain itu, terdapat perbedaan pendapat mengenai peletakan *beat* cerita karakter yang sampai di Jakarta sebagai bagian dari *lock in* atau *midpoint*. Penulis menyampaikan bahwa sampainya tiga karakter di Jakarta seharusnya menjadi

bagian dari *lock in*. Jika diletakkan pada titik *midpoint* akan terlalu lama dan membosankan sebab rutinitas mereka sebagai karakter dan sebagai grup sudah dikenalkan sejak awal dengan ringkas, dan tidak ada masalah lebih besar dari permasalahan internal mereka. Pembahasan rapat menghasilkan kesepakatan berupa beberapa titik konflik yang perlu dikembangkan lagi menjadi struktur cerita draf 1 oleh penulis proyek secara pribadi.

Selanjutnya, struktur cerita draf 2 dibahas pada rapat tanggal 5 Februari 2025. Dengan struktur yang telah ada didiskusikan kembali setiap titik cerita menurut 8 babak. Struktur cerita yang telah dibuat oleh penulis proyek sudah berisi detail cerita dan adegan. Penulis menyampaikan bahwa titik *set-up inciting incident* terlalu panjang dan berpotensi menimbulkan kebosanan. Kemudian, *beat montage* yang telah dibuat oleh penulis proyek hanya menjadi runtutan peristiwa. Pendapat penulis ditambahkan oleh pendapat *vice president* Skriptura yang menyebutkan bahwa fungsi *montage* harus memiliki peristiwa yang jelas dengan tujuan objektifnya. Penulis menyetujui bahwa *montage* pada babak pertama dapat menunjukkan eskalasi permasalahan dan mengenalkan *personality* Cia, Cacac, dan Pipik. Kemudian, produser dan penulis memiliki opini yang sama bahwa karakter belum memiliki respons yang signifikan antara sebelum dan sesudah viral. Berdasarkan hasil rapat, diputuskan bahwa struktur cerita masih belum *solid* sehingga penulis proyek perlu merevisi struktur kembali.

Rapat *development* selanjutnya untuk proyek *CCP* dilakukan 12 Februari 2025 untuk membahas struktur cerita draf 3. Penulis dan seluruh tim setuju bahwa sebagai struktur, dokumen yang diberikan oleh penulis proyek terlalu detail. Hal ini menjadi masalah sebab waktu pengerjaan yang menjadi lebih lama dan penggambaran kejadian utama atau kejadian besarnya belum tergambar jelas. Selain itu, penulis merasa bahwa struktur yang telah ada terlalu fokus pada permasalahan individu bukan karakter sebagai kelompok. Penulis menyampaikan bahwa lebih baik jika segala bentuk respons atas masalah yang dihadapi tetap diarahkan pada respons bersama yang dibuat secara komedi.

Kemudian, dalam rapat terjadi perdebatan diskusi mengenai keterlibatan karakter mentor di kabupaten dan karakter mentor yang ada di Jakarta bagi Cia, Cacan, dan Pipik. Penulis memberikan ide adegan untuk memperkuat adanya peralihan mentor di tengah cerita dengan menggunakan medium *video call* bersama karakter mentor yang berada di kabupaten. Namun, situasi tersebut dipatahkan ketika karakter mentor tersebut tak lagi mereka dengarkan dan fokus pada keributan antar mereka. Kemudian akhir adegan tersebut ditutup dengan amarah mereka yang reda setelah kehadiran karakter mentor baru. Penulis juga turut menyampaikan bahwa tiga karakter utama pada film ini adalah anak-anak muda yang baru saja menyelesaikan studi SMA-nya sehingga perlu ada rasa ingin membuktikan, bisa hidup sendiri, dan tanpa mau bergantung dengan orang lain. Reaksi anak-anak ini untuk meminta bantuan kepada pihak lain menjadi tidak relevan jika melihat karakter mereka.

Struktur draf 4 menjadi bahasan struktur terakhir untuk film *CCP* pada tanggal 17 dan 20 Februari 2025. Pada rapat ini terdapat catatan dari produser bahwa bentuk komedi yang disajikan oleh penulis proyek adalah komedi yang diarahkan pada karakter, sedangkan keputusan sebelumnya yang telah disepakati adalah komedi situasional. Kemudian, secara garis besar perlu ditekankan bahwa perjuangan mereka bukan mengenai uang, melainkan ketenaran yang diterima. Karakter utama maupun karakter pendukung dibahas kembali mengenai motivasi dan tindakannya. Selanjutnya, penulis bersama tim *development* membahas kemungkinan-kemungkinan lain yang bisa terjadi pada babak pertama, seperti rutin para karakter, respons keluarga akan keberangkatan karakter ke Jakarta, dan perubahan porsi drama dan komedi yang sudah harus terlihat sejak awal. Penulis menyampaikan bahwa komedi yang ada pada adegan-adegan dapat terbayang lucu dan absurdnya, seperti adegan Pipik dengan pacarnya yang sefrekuensi dan aksi reaksi mereka dengan kelompok rivalnya.



Gambar 3.13 Perancangan Struktur Cerita CCP 9 April 2025
Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Setelah struktur cerita dikunci, proses berikutnya adalah penulisan *scene plot*. Penulis membacakan hasil *scene plot* draf 1, ikut berdiskusi, serta menuliskan masukan yang dibahas pada rapat tanggal 9 April 2025 seperti dokumentasi pada Gambar 3.13. Berdasarkan *scene plot* draf 1, penulis menilai bahwa titik cerita yang ada di babak 1 masih terasa panjang sebelum akhirnya protagonis memasuki masalah sesungguhnya. Penulis menilai bahwa sebuah adegan di babak pertama menjadi krusial untuk mengenalkan karakter dan masalah yang dihadapi secara singkat. Kemudian, penulis menyetujui pendapat peserta rapat bahwa perlu ada titik dan belokan cerita yang ekstrim bagi karakter khususnya di midpoint dan climax. Selain itu, penulis sepakat dengan produser yang menyampaikan bahwa tiga karakter utama yang belum terlihat perbedaan secara signifikan sehingga penulis menyarankan perbedaan pada tiga karakter ini dikenalkan lebih awal agar dapat menimbulkan konflik internal mereka sebagai sebuah grup.

FEEDBACK SCENE PLOT DRAFT 02 22/04

DATE	TIME	PLACE
Tuesday, 22-04-2025	13.00 - 16.00	Ruang Skriptura
ATTENDEES	<ul style="list-style-type: none"> • Ami Murti • Febri Darmayanti • Kori Adyaning • M. Irfan Ramli • Chairul Rijal • Yemima Krisantina • Sarah Pradana 	
RECORDING	Video	
NEXT STEP	29 April development 13 Mei reading scenepilot draft 3	

[Scenepilot draft 2](#)

Gambar 3.14 Risalah Rapat CCP 22 April 2025
Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Setelah penulis proyek melakukan revisi, *scene plot* draf 2 kembali didiskusikan pada tanggal 22 April 2025. Diskusi ini berjalan kurang ideal karena materi draf 2 yang menjadi bahan diskusi belum diselesaikan akibat beberapa kendala yang dialami penulis proyek serta adanya perubahan *outline* cerita sesuai pada rapat sebelumnya. Berdasarkan materi yang ada, penulis menyarankan bahwa perlu adanya pemangkasan adegan yang kurang berkontribusi terhadap geraknya cerita atau plot. Kemudian, secara keseluruhan rapat ini menghasilkan masukan berupa potensi komedi yang perlu dipetakan kembali dalam adegan, penempatan judul dalam film, serta konflik tiga karakter utama bersama keluarganya. Seluruh hasil diskusi dicatat pada notulensi seperti yang tertera pada Gambar 3.14.

Scene plot draf 3 disepakati menjadi tahap yang terakhir sebelum menuju pada skenario draf 1. Berdasarkan hasil rapat pada tanggal 16 Mei 2025, penulis membantu untuk menulis risalah rapat spesifik pada babak dan *scene* tertentu. Penulis bersama tim *development* menyampaikan pendapat bahwa *opening sequence* pada *scene plot CCP* draf 3 terasa terlalu panjang sehingga pada babak pertama disarankan agar *scene* 1 dan 2 serta *scene* 8 dan 9 dapat digabungkan. Kemudian, penulis menyarankan agar permasalahan karakter utama dengan rivalnya perlu diperdalam sehingga konflik mereka bukan hanya mengenai ejekan fisik, tapi juga bisa keributan yang dipicu permasalahan personal. Kemudian, penulis bersama tim *development* melihat adanya pergeseran dari konflik utama yang seharusnya terjadi di babak kedua, yaitu mengenai anak remaja yang terjebak pada dunia popularitas. Pada skenario draf 2 disarankan untuk fokus pada permasalahan karakter. Dengan adanya perubahan yang terjadi selama proses *development*, babak ketiga perlu mengalami penulisan ulang dan penyesuaian dengan *statement* cerita yang telah disepakati.

B. Keterlibatan Penulis pada Serial *PK*

Karya adaptasi serial *PK* adalah proyek kerja sama Visinema Content dengan Netflix yang terdiri atas delapan episode. Empat penulis Skriptura berkontribusi dalam terwujudnya proyek ini dengan masing-masing penulis proyek bertanggung jawab untuk menulis dua episode. Berbeda dengan *CCP*, penulis mulai mengikuti rapat untuk proyek ini ketika telah sampai pada tahap *beat sheet/scene plot*.



Gambar 3.15 Risalah Rapat Serial *PK* 8 Januari 2025
Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Pada tanggal 8 Januari 2025, rapat melibatkan seluruh penulis proyek dan klien. Rapat tersebut membahas *feedback* untuk episode 1–3 dari Netflix sebagai klien. Penulis belum banyak memberikan pendapat maupun masukan karena fokus pada rapat ini adalah mendengar masukan dari klien dan mendiskusikan hal tersebut dengan para penulis proyek. Selain itu, penulis juga belum pernah membaca novel maupun film yang disadur sehingga penulis fokus untuk mencatat risalah rapat secara detail pada *google docs* terkait bahasan dan saran dari klien seperti pada Gambar 3.15. Klien banyak mengomentari terkait karakter, aksi reaksi para karakter, serta struktur yang perlu direvisi oleh para penulis perusahaan. Secara umum, klien memiliki kekhawatiran akan durasi episode yang terlalu panjang. Untuk itu, jumlah *beat* cerita perlu dikurangi dan dipersingkat.

Next Step	
13 JAN	→ Development Eps. 2 & 4 + Breakdown Sequence
16 JAN	→ Deadline Breakdown Sequence Eps. 1-8
17 JAN	→ External Feedback Breakdown Sequence Eps. 1-8
22 JAN	→ Deadline Beatsheet Eps. 1-8
24 JAN	→ Internal Development Beatsheet Eps. 1-8

Target	
•	End of Jan = Beatsheet Eps. 1-8 (at least confident di Batch 1, Batch 2 sudah ada Beatsheet Draft 01)
•	FEB 2025 = Fokus Beatsheet Batch 2
•	MAR 2025 = Script Eps. 1-4
•	JUN 2025 = Script Final Draft Eps. 1-8

Gambar 3.16 Jadwal Tahap Penulisan Serial *PK*
Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Selain itu, catatan dari klien yang cukup penting adalah untuk mempertahankan karakter utama beserta keunikannya sesuai karya aslinya melalui respons dan dialog yang lebih *playful*, mengingat serial ini adalah sebuah karya adaptasi. Melengkapi akhir risalah rapat, penulis juga mencatat jadwal untuk rencana setiap tahap penulisan ke depannya sesuai yang telah direncanakan hingga target selesainya skenario sesuai Gambar 3.16.

Selanjutnya, pada tanggal 13 Januari 2025, empat penulis Skriptura bersama Visinema Content melakukan rapat untuk *breakdown* episode 1–8. Rapat tersebut membahas *beat sheet* episode 1–4 sesuai masukan dari Netflix, yaitu episode 1 yang menceritakan setup karakter Kugy. Episode 2 memperkenalkan proyek baru Kugy, masalah karakter Noni dan Eko, dan pendapat Keenan terhadap karyanya. Episode 3 mengenai momen romantis Keenan dan Kugy. Episode 4 mengenai kesibukan Kugy dan Keenan masing-masing, masalah finansial Eko, dan perkenalan Wanda sebagai karakter baru. Kemudian, untuk episode 5 – 8 diputuskan untuk dibuat premis dan *beat* cerita baru. Episode 5 mengenai putusnya hubungan Kugy dan Ojos. Episode 6 mengenai hubungan Kugy dengan teman-teman kosnya. Kemudian episode 7 mengenai konfrontasi Keenan dengan Wanda dan Kugy. Episode 8 mengenai kepergian Keenan yang mengejar tujuannya.

Penulis menyampaikan opini yang sependapat dengan para penulis proyek bahwa unsur perahu kertas perlu dihadirkan lebih sering dalam serial ini karena judul dan karya yang disadur terkait erat pada perahu kertas yang dilayarkan di aliran air oleh karakter utama. Pada rapat disetujui bahwa walaupun tidak semua episode memiliki elemen tersebut, tapi diharapkan kehadiran perahu kertas dihadirkan lebih sering dan dituliskan pada skenario. Selanjutnya, penulis yang

merepresentasikan usia target penonton serial ini menyampaikan bahwa akhir cerita yang *bittersweet* bukanlah sebuah permasalahan. Meski demikian, relasi romantis antar dua tokoh perlu dibangun dengan intensitas emosional yang kuat agar perpisahan mereka di akhir cerita mampu menghadirkan rasa patah hati yang mendalam bagi penonton. Pendapat ini mendapat persetujuan dari rekan magang yang seusia.



Gambar 3.17 Dokumentasi Rapat *Development* Serial PK 17 Januari 2025
Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Rapat *development* kembali dilakukan pada tanggal 17 Januari 2025 bersama seluruh tim penulis seperti pada Gambar 3.17. Pembahasan berfokus untuk diskusi mengenai episode 1–8. Penulis menyetujui rancangan dalam serial ini dengan memberikan *point of view* karakter lain, yaitu Keenan sebagai *love interest* Kugy sebagai protagonis. Penulis menyampaikan pendapat bahwa penting bagi penonton untuk dapat mengenal masing-masing karakter secara mendalam melalui sudut pandangnya masing-masing. Hal tersebut bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta pada penonton dengan kedua karakter tersebut bersamaan dengan perasaan cinta tumbuh di antara para tokoh. Penonton akhirnya dapat memahami permasalahan yang hadir di tengah para karakter sebagai individu di tengah tumbuhnya rasa cinta. Pergantian sudut pandang cerita dapat dilakukan ketika protagonis mengalami kebuntuan emosional, sehingga narasi dapat berfokus pada kehadiran dan perkembangan tokoh lain terlebih dahulu.

Berdasarkan dokumen struktur yang telah dibaca dan didiskusikan bersama, hasil rapat memutuskan bahwa episode 1 harus memperkenalkan khas karakter

Kugy dalam membuat dongeng secara pribadi. Episode 2 secara keseluruhan sudah baik sehingga tidak ada catatan. Episode 3 perlu menambahkan dilema Keenan dan Kugy dengan menampilkan kedekatan mereka dan menampilkan adegan mimpi romantis yang menggantung. Episode 4 perlu dibuat logis kedatangan ayah Keenan yaitu mengenai pekerjaannya. Selain itu memberikan perbandingan hubungan Kugy dengan Ojos dan Wanda dengan Keenan.

Kemudian, untuk serial *PK* episode 5 diputuskan akan fokus pada Ojos dan Kugy yang putus bersamaan dengan momen perkenalan Keenan dan Wanda di Sakola Alit. Episode 6 berfokus pada keputusan Kugy dan kepulangannya ke Jakarta dan episode diakhiri dengan Kugy yang mengacaukan peta ulang tahun Noni. Episode 7 menunjukkan kedekatan Kugy dan Keenan, tetapi akhirnya mereka berkonflik dan Noni yang mengetahui perasaan Kugy yang sebenarnya. Episode 8 sebagai akhir serial menampilkan Kugy yang minta maaf ke teman-temannya sebagai rekonsiliasi. Hasil diskusi mengenai *beat* cerita akan menjadi catatan penulis proyek untuk membuat *scene plot*.

Pada tanggal 31 Januari 2025, empat penulis untuk proyek *PK* melakukan penyelarasan kembali mengenai *beat* dan struktur cerita untuk episode 5–8. Penulis dan tim berdiskusi bahwa pada episode 5 harus memiliki *set-up* mengenai Kugy dan kadonya karena hal tersebut akan menjadi *payoff* untuk episode 8. Episode 6 menyoroti Keenan yang mulai melukis untuk Sakola Alit, serta dua momen yang membuat Kugy kecewa, yaitu karena merasa posisinya tergantikan oleh Wanda serta kepergiannya ke Ratu Goela membuatnya bertemu dengan Teh Mia. Sementara itu, Eko kembali mencari pekerjaan, dan Noni mengajak Kugy berkeliling menyiapkan ulang tahunnya, termasuk mengunjungi tempat yang mengingatkan Kugy pada Ojos.

Episode 7 berfokus pada konflik emosional antara Keenan dengan keluarganya, teman-temannya, dan dirinya sendiri. Puncak episode terjadi saat Keenan mengetahui bahwa lukisannya dibeli oleh Wanda, sementara Kugy sudah lebih dulu tahu melalui Bang Ator. Selain itu, catatan untuk episode ini juga mengenai persiapan panggung pertunjukan Kugy yang sudah setengah selesai. Kemudian

berdasarkan hasil diskusi ditentukan bahwa lokasi adegan keintiman Kugy dan Keenan dialihkan ke kontrakan sebagai pengganti Sakola Alit. Dengan begitu, beberapa *beat* perlu diganti dan pekerjaan Eko disesuaikan agar tidak ilegal.

Structure

SEQ	EPISODE 6 "HBD"	EPISODE 7	EPISODE 8
1	Orang-orang merespon Kugy yang putus.	Persiapan pameran.	Aftermath
2	Keenan mau Kugy <i>involve</i> , tapi Kugy menghindar. (Keenan)	Revelation Wanda borong lukisan Keenan.	Rekonsiliasi
3	Kugy menyadari dia gak mati setelah putus Kugy <i>bouncing back</i> . (Noni)	<i>Opening Day</i> pameran.	Kugy membuat cerita baru
4	Kugy <i>failed to show up</i> untuk Noni.	Big fight Kugy dan Keenan	Let go

Gambar 3.18 Penulisan Tabel Struktur Episode 6 –8 Serial *PK*
Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Episode 8 akan menggambarkan konflik Noni dan Kugy diperdalam dengan terkuaknya perasaan Kugy yang selama ini terpendam sehingga mendukung pelajaran untuk Noni mengenai pertemanan. *Beat montage* yang ada perlu ditampilkan lebih awal sehingga ada petunjuk mengenai perubahan naskah oleh Kugy. Penulis bersama tim menyepakati struktur untuk episode 6 – 8 seperti pada Gambar 3.18.

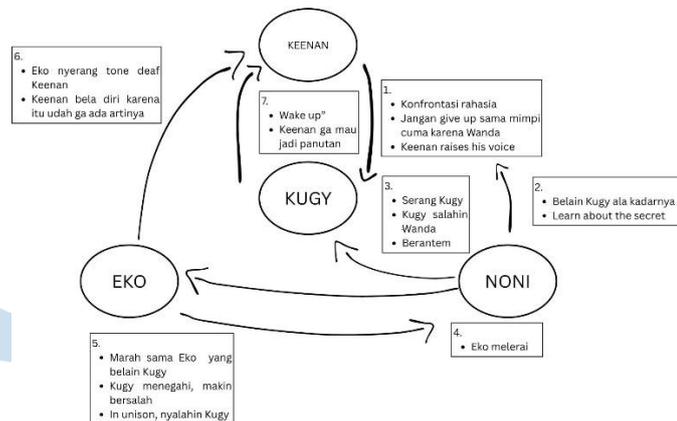
Pada pembahasan struktur serial *PK*, penulis menyadari adanya perbedaan pembagian struktur untuk proyek film yang sedang berjalan dan proyek serial *PK* dengan jumlah delapan episode. Struktur yang digunakan untuk film panjang biasanya akan merujuk pada delapan sequence. Namun, untuk proyek serial *PK* memiliki empat sequence untuk setiap episodenya. Penulis juga mempelajari penyusunan cerita untuk setiap episode agar saling berkaitan dengan elemen-elemen cerita yang perlu didiskusikan bersama, mengingat serial ini ditulis oleh beberapa penulis yang berbeda.



Gambar 3.19 Rapat *Development* dan *Brainstorming* PK 12 Maret 2025
Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Selanjutnya, pada tanggal 12 Maret 2025, diadakan rapat *development* dan *brainstorming* secara internal untuk episode 5–7, seperti yang tertera pada dokumentasi Gambar 3.19. Episode 8 disepakati oleh para penulis proyek untuk belum dikembangkan lebih jauh karena episode penutup serial adalah episode yang cukup riskan untuk berubah. Mengingat ini adalah kerja beberapa penulis, episode terakhir akan dilanjutkan ketika episode-episode sebelumnya telah difinalisasi dan disetujui oleh klien.

Diagram Konfrontasi Act 4



Gambar 3.20 Diagram Konfrontasi *Act 4* Episode 7 Serial PK
Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Berdasarkan hasil rapat, episode 5 disepakati mengenai karakter Pak Wayan dan latar belakangnya sebagai seorang seniman. Episode 6 fokus Kugy pada respons terhadap mimpinya dan menghindari memorinya bersama mantan pacarnya

sehingga berakhir pada konflik dengan temannya dalam acara ulang tahun. Episode 7 menunjukkan kesendirian Kugy tanpa Noni. Di saat yang bersamaan, Wanda sebagai antagonis mulai lebih aktif mendekati Keenan. Babak keempat pada episode 7 akan berdampak kesendirian Kugy dengan bentuk konfrontasi seperti Gambar 3.20 sesuai hasil *brainstorm* para penulis proyek.

Penulis berpendapat bahwa konfrontasi yang dirancang sudah sangat baik karena kekacauan diperlukan pada episode menjelang akhir sebagai puncak masalah dan perpecahan dari setiap masalah yang telah dibangun sebelumnya. *Scene* yang dirancang juga menjadi efektif karena semua karakter mengungkapkan permasalahannya masing-masing yang dapat melukai satu sama lain. Selain itu, penulis memberikan masukan agar beberapa bentuk *scene* tidak dibuat serupa jika tidak ada tujuan *mirroring* karena akan menimbulkan kesan repetitif seperti pada adegan pembelian lukisan Keenan, penghapusan noda makanan pada bibir, dan lain sebagainya. Penulis menyarankan beberapa bentuk lain yang dapat dituliskan pada skenario. Setelah bentuk cerita serial *PK* hingga episode 7 telah disepakati, struktur untuk episode 8 didiskusikan bersama internal Skriptura pada pertemuan rapat berikutnya.

Pada tanggal 14 Maret 2025, disepakati bahwa *sequence* pertama pada episode 8 akan membahas kehancuran pentas yang selama ini menjadi rencana Kugy. Kemudian, *sequence* kedua akan menceritakan Kugy yang dibantu oleh Keenan dan rekonsiliasi bersama temannya melalui sebuah rahasia yang terungkap. *Sequence* ketiga berisi mengenai Kugy yang akhirnya berhasil menjalankan pentasnya. Bersamaan dengan itu Kugy mengalami perpisahan dengan Keenan. Pada *sequence* terakhir sekaligus sebagai adegan penutup serial mengenai Kugy yang melepaskan harapan akan hari esok, Keenan dengan mimpi yang ia cita-citakan, dan keseharian teman-teman Kugy selanjutnya.

C. Keterlibatan penulis dalam *pitching* untuk Visinema Studios

Dalam rapat gabungan Visinema Studios dan Skriptura pada tanggal 25 Maret 2025, diberitahukan bahwa Visinema Studios akan membuka sesi untuk *pitching* cerita untuk film keluarga. Sesi ini terbuka bagi karyawan perusahaan maupun karyawan magang Skriptura. Penulis sebagai *story development intern*, melihat ini sebagai sebuah kesempatan besar untuk bisa berkontribusi lebih jauh lagi dengan mengikuti *pitching* cerita kepada perusahaan. Penulis memiliki keinginan besar untuk mempunyai pengalaman dalam menulis berbagai genre film dan berbagai bentuk film, salah satunya adalah film anak atau keluarga.

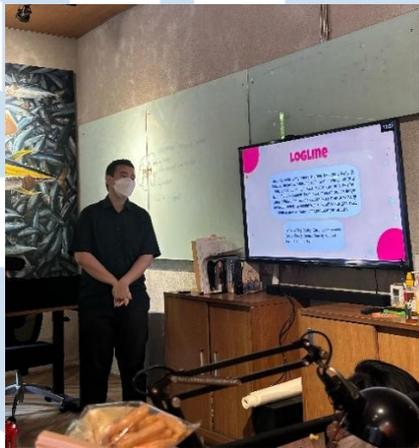
Penulis memulai proses mencari ide cerita dengan mengingat momen masa kecil yang menarik dan memiliki keunikan dan kebaruan untuk diangkat menjadi film. Selain itu, penulis juga mulai menonton film-film anak sebagai referensi. *Jumbo* (2025) juga penulis jadikan salah satu referensi film yang diproduksi oleh Visinema Studios karena sebuah produk film yang sukses akan dijadikan acuan oleh perusahaan yang sama atau bahkan kompetitornya untuk produk film berikutnya.



Gambar 3.21 Deck *Pitching Kenji Jadi Kakak*
Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Setelah sinopsis dan gambaran cerita telah terbentuk, penulis menyusun deck presentasi *pitching* pada tanggal 11 April 2025. Penulis secara inisiatif menanyakan isi dan contoh deck kepada karyawan perusahaan. Melalui hal tersebut, penulis membuat halaman *logline* dan format film, sinopsis, karakter, referensi film, dan argumen cerita (pernyataan penulis). Penulis menggunakan situs desain grafis

canva untuk menyusun *deck*. Penulis mulai pembuatan *deck* dengan mencari dan memilih *template* presentasi yang sesuai dengan tema cerita pada situs *slidesgo*. Penulis memilih *template* presentasi yang berwarna cerah dengan elemen anak-anak yang menggemaskan seperti pada Gambar 3.21. Penulis menyelesaikan *deck* presentasi *Kenji Jadi Kakak* pada tanggal 15 April 2025. Setelah materi presentasi selesai dibuat, penulis melakukan persiapan mandiri untuk presentasi *pitching*.



Gambar 3.22 Dokumentasi Presentasi *Pitching Kenji Jadi Kakak*
Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Dalam keadaan kurang sehat, penulis melakukan *pitching* cerita secara profesional pada 16 April 2025 seperti pada dokumentasi Gambar 3.22. Penulis mempresentasikan ide cerita kepada para produser Visinema Studios, Anggia Kharisma dan Novia Puspa Sari, serta CEO Visinema Studios, Herry Budiazhari Salim. Kegiatan *pitching* juga dihadiri oleh sepuluh karyawan Skriptura. Setelah presentasi selesai dilakukan, penulis mencatat seluruh komentar yang diberikan. Tanggapan yang diberikan oleh pihak Visinema Studios sangat positif dan turut mendukung kesuksesan cerita yang penulis ajukan. Setelah tahap presentasi internal Visinema Studios dilakukan, Visinema Studios memilih beberapa judul untuk dipresentasikan ulang pada para pemimpin Visinema Group. Proyek penulis terpilih menjadi salah satu dari tiga judul yang mewakili tim *development*.

Berdasarkan masukan dan hasil diskusi bersama beberapa karyawan perusahaan sebagai penulis skenario yang berpengalaman, penulis merevisi beberapa bagian

pada *slide* presentasi. Penulis mendapat masukan untuk memakai beberapa referensi film-film Indonesia sebelumnya yang memiliki kesuksesan dalam jumlah penonton. Hal tersebut akan cukup memberi gambaran dan meyakinkan para pendengar presentasi terhadap cerita yang penulis ajukan. Penulis pun melakukan revisi deck pada bagian referensi film, sinopsis, dan karakter pada materi presentasi. Penulis kembali melakukan presentasi *Kenji Jadi Kakak* pada tanggal 8 Mei 2025. Sesi *pitching* ini dihadiri oleh Mia Santosa sebagai *vice president of business development*, Alexander Matius sebagai *head of content strategy*, dan Prasetya B. Yudaputra sebagai COO Visinema Group.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam proses kerja magang di Visinema Pictures, penulis mengalami beberapa kendala dan kesulitan yang dihadapi:

1) Ketidapkahaman terhadap bahasan rapat

Setiap proyek yang sedang berjalan, berada pada tahap yang berbeda ketika penulis melakukan proses magang. Hal ini membuat penulis sempat mengalami kebingungan akan pembahasan yang sedang dilakukan, khususnya untuk proyek yang sudah berjalan dari tahun sebelumnya. Ketidapkahaman penulis dalam pembahasan *development* cerita membuat penulis terhambat dalam menuliskan risalah rapat dan hanya menjadi pengamat tanpa terlibat diskusi lebih jauh.

2) Jam operasional kerja magang yang tidak tetap

Setiap proyek yang berjalan tidak hanya melibatkan perorangan, terkadang seluruh anggota tim *development* dan pihak eksternal ikut terlibat dalam rapat. Setiap penulis internal perusahaan pun memiliki kesibukannya yang berbeda karena menjalani beberapa proyek sekaligus dalam periode waktu yang sama. Hal ini membuat waktu rapat yang menjadi jam kerja magang penulis berbeda-beda setiap harinya, bahkan memungkinkan terjadinya perubahan jadwal secara mendadak.

3) Kendala teknis terkait perangkat

Dalam setiap rapat, penulis bertugas untuk berdiskusi dalam rapat. Selain itu penulis juga bertanggung jawab menjadi penulis risalah serta operator untuk

penayangan materi rapat. Menjadi penulis risalah dan operator penayangan materi memerlukan perangkat yang sama, yaitu laptop milik pribadi, sehingga saat layar ditayangkan, penulis tidak dapat mencatat langsung pada laptop. Padahal, pencatatan notulensi menggunakan laptop dinilai lebih efektif karena memudahkan penulis dalam proses membaca, mengedit, dan merapikan kalimat dalam risalah.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang penulis temukan, penulis melakukan analisis dan solusi atas kendala tersebut selama proses kerja magang:

1) Ketidapkahaman terhadap bahasan rapat

Sebagai solusi, penulis berusaha menyimak rapat dan memberikan pendapat yang sejalan dengan bahasan rapat. Selain itu, penulis juga mencatat selengkap mungkin bahasan rapat dengan menandai beberapa poin diskusi yang kurang dipahami. Setelah rapat selesai, penulis memvalidasi hasil risalah kepada penulis proyek ataupun manajer proyek. Kemudian, untuk dapat berdiskusi lebih jauh dalam rapat, penulis menyempatkan waktu untuk membuka surel kantor secara berkala yang berisi dokumen-dokumen penting terkait materi *development* sebelum rapat dimulai. Selain itu, penulis juga membaca risalah rapat terdahulu yang ada pada *google docs*. Penulis juga kerap menonton beberapa referensi film yang telah didiskusikan pada bahasan rapat sebelumnya.

2) Jam operasional kerja magang yang tidak tetap

Penulis memutuskan untuk tetap datang ke kantor di waktu operasional kantor untuk menghindari keterlambatan. Dalam masa tunggu waktu rapat yang berbeda-beda setiap harinya, penulis akan menyiapkan perangkat untuk rapat, mengunduh dan membaca dokumen untuk dipresentasikan, serta menyiapkan format notulensi.

3) Kendala teknis terkait perangkat

Penulis memanfaatkan ponsel untuk merekam jalannya rapat sekaligus mencatat pembahasan, sementara laptop difokuskan pada penayangan materi. Selama proses pencatatan menggunakan HP, penulis mengutamakan kelengkapan isi diskusi dan mengabaikan sementara aspek format penulisan. Namun,

penggunaan ponsel untuk dua fungsi sekaligus berisiko mengganggu proses perekaman suara, yang dapat terhenti tanpa disadari. Untuk mengantisipasi hal ini, penulis secara berkala memeriksa status rekaman. Kemudian, setelah rapat selesai, penulis akan merapikan kembali notulensi di laptop agar dokumen tersusun rapi dan mudah dipahami oleh tim *development* internal maupun pihak eksternal.

