

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama melakukan praktek kerja lapangan di PT Kreasi Aniwayang Nusantara, penulis memiliki deskripsi pekerjaan sebagai *storyboard artist intern* sebagai pekerjaan utama. Penulis berkoordinasi dengan tim Aniwayang Studio dalam pembuatan *storyboard* menyesuaikan dengan kebutuhan dan *pipeline* yang sudah ada.

1. Kedudukan

Penulis memiliki peran *storyboard artist intern* pada masa praktek kerja lapangan di PT Kreasi Aniwayang Nusantara. Sama dengan peran *storyboard artist* biasanya, penulis diberi tanggung jawab untuk membuat sketsa visual dari naskah yang sudah ditulis sebelumnya ke dalam bentuk gambar sekuensial. Penulis akan diberi tanggung jawab beberapa episode dari serial animasi “Desa Timun” untuk dibuat *storyboard* dibawah bimbingan direktor serial, Daud Nugraha.

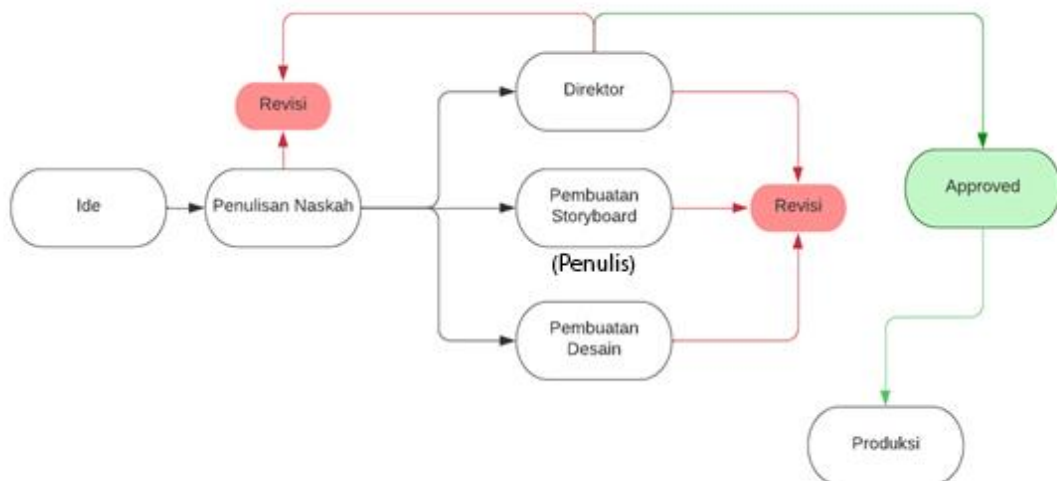
2. Koordinasi

Praktek kerja lapangan di PT Kreasi Aniwayang Nusantara dilakukan secara daring atau remote, sehingga dilaksanakan dari kediaman masing-masing. Praktek Kerja Lapangan dilaksanakan setiap hari Senin sampai Jumat pada jam 8 pagi hingga 5 sore dengan jam 12 sampai 1 sebagai jam makan siang (8 jam kerja). Namun karena waktu kerjanya yang cukup fleksibel, pekerja diizinkan untuk mengatur waktu sefleksibel mungkin sesuai dengan kebutuhan masing-masing pekerja.

Pekerjaan sendiri didistribusikan melalui aplikasi pengiriman pesan *Dingtalk*, sehingga seluruh data bisa diunggah ke jaringan yang ada di platform tersebut. Tugas-tugas akan didistribusikan oleh direktor disertai dengan arahan yang sesuai dengan pekerjaan yang dimaksud. Kemudian akan diberikan sesi tanya jawab jika sekiranya ada beberapa hal yang kurang bisa dimengerti atau kurang jelas. Selanjutnya pekerja akan mengerjakan tugasnya hingga bisa dikumpulkan

kembali kepada direktor. Setelah pekerjaan diserahkan kepada direktor, direktor akan segera mengecek pekerjaan tersebut untuk memberikan persetujuan maupun catatan-catatan baru untuk revisi. Proses ini kemudian diulang kembali hingga revisi mencapai titik terang dan mendapatkan persetujuan untuk menjadi produk akhir.

Meskipun hampir dilakukan seluruhnya secara daring, beberapa saat sekali dilakukan pertemuan besar seluruh orang yang berkontribusi di PT Kreasi Aniwayang Nusantara dalam video chat untuk berdiskusi secara santai dan mengenai serial “Desa Timun”. Hal ini dilakukan untuk memperkenalkan satu sama lain divisi-divisi yang ada dalam PT Kreasi Aniwayang Nusantara serta orang-orang yang ada di dalamnya.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja Aniwayang Studio

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pada periode magang yang dilakukan di PT Kreasi Aniwayang Nusantara, penulis memiliki tugas dan deskripsi pekerjaan utama sebagai *storyboard artist intern* dimana penulis membuat gambar sekuensial yang akan digunakan sebagai sketsa setiap episode. *Storyboard* bertujuan untuk mempermudah proses produksi yakni

pengambilan video wayang agar lebih sistematis dan tertata. Dengan adanya *storyboard*, proses produksi akan berjalan lebih lancar karena adanya panduan dalam pengambilan gambar. Namun selain *storyboard*, penulis juga diperbantukan dalam tugas-tugas lain sebagai seorang *intern*, seperti desain dan sosial media.

Seluruh pekerjaan ini dilakukan secara daring, yang bisa menjadi keuntungan dan juga hambatan dalam situasi-situasi tertentu. Seluruh pertemuan dilakukan melalui *video chat*, yang cukup praktis namun terkadang mempersulit karena koneksi tidak selamanya lancar. Seluruh *progress* dan hasil dari pekerjaan-pekerjaan disiarkan melalui aplikasi pertukaran pesan untuk bisnis, *Dingtalk*, sehingga seluruh pekerjaan terekam dalam aplikasi tersebut.

Berikut adalah tabel tugas harian yang penulis lakukan selama melakukan praktek kerja lapangan di PT Kreasi Aniwayang Nusantara:

Minggu ke-	Tanggal (2022)	Tugas Yang Dilakukan
1	3-7 Januari	Mengerjakan " <i>clean up</i> " <i>Storyboard</i> dan men-desain properti dari serial "Desa Timun" Episode 06 "Congkelengkeng".
2	10-14 Januari	Membuat vektor desain properti untuk serial "Desa Timun" Episode 06 "Congkelengkeng", dan Membuat desain konten hari raya untuk sosial media.
3	17-21 Januari	Mengerjakan revisi <i>Storyboard</i> Episode 06 "Congkelengkeng". Dan Membuat animasi stiker untuk serial animasi "Desa Timun".
4	24-28 Januari	Membuat <i>animatic</i> dan animasi untuk beberapa sekuen serial animasi "Desa Timun" dan Membuat animasi stiker untuk serial animasi "Desa Timun".
5	31 Januari-4 Februari	Membuat <i>animatic storyboard</i> untuk serial "Desa Timun" Episode 13 "Kebun Bunga" dan

		Memasukkan dan menyunting <i>sound</i> /dialog untuk <i>animatic</i> dari serial "Desa Timun" Episode 06 "Congkelengkeng".
6	7-11 Februari	Membuat desain properti untuk serial "Desa Timun" Episode 013 "Kebun Bunga".
7	14-18 Februari	Membuat desain properti Episode 013 "Kebun Bunga" dan Membuat dan me-revisi animasi stiker untuk serial animasi "Desa Timun".
8	21-25 Februari	Membuat desain properti untuk serial "Desa Timun" Episode 013 "Kebun Bunga" dan me-revisi animasi yang sudah di buat sebelumnya.
9	28 Februari-4 Maret	Membuat desain properti dan <i>animatic storyboard</i> untuk serial "Desa Timun" Episode 013 "Kebun Bunga".
10	7-11 Maret	Membuat <i>animatic storyboard</i> dan Rapat dengan direktor mengenai revisi <i>animatic storyboard</i> untuk serial "Desa Timun" Episode 013 "Kebun Bunga"
11	14-18 Maret	Me-revisi <i>animatic storyboard</i> untuk serial "Desa Timun" Episode 013 "Kebun Bunga".
12	21-25 Maret	Me-revisi <i>animatic storyboard</i> untuk serial "Desa Timun" Episode 013 "Kebun Bunga".
13	28 Maret – 1 April	Membuat <i>animatic storyboard</i> untuk end credit serial animasi "Desa Timun".
14	4 – 8 April	Membuat <i>animatic storyboard</i> untuk end credit & Me-revisi <i>animatic storyboard</i> untuk serial "Desa Timun" Episode 013 "Kebun Bunga".
15	11-15 April	Membuat <i>animatic storyboard</i> untuk end credit serial animasi dan menyelaraskan <i>voice over</i> ke atas

		<i>animatic</i> serial "Desa Timun" episode "Kebun Bunga".
16	18-22 April	Membantu dan melihat proses produksi pem-film-an wayang oleh Rumah Dongeng Mentari di Yogyakarta.
17	25-28 April	Membuat <i>animatic storyboard</i> untuk <i>end credit</i> serial animasi "Desa Timun".
18	4-6 Mei	Membuat animasi untuk <i>end credits</i> serial "Desa Timun".
19	9-13 Mei	Membuat animasi untuk <i>end credits</i> serial "Desa Timun".
20	16-20 Mei	Membuat vektor desain properti untuk serial "Desa Timun" Episode 13 "Kebun Bunga".
21	23-27 Mei	Membuat animasi untuk <i>end credits</i> serial "Desa Timun".
22	30-31 Mei	Membuat animasi untuk <i>end credits</i> serial "Desa Timun".

Tabel 3.1 Tugas harian penulis selama Praktek Kerja Lapangan di Aniwayang Studio

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tugas seorang *storyboard artist* meliputi mengembangkan naskah tertulis menjadi sketsa visual. Kemampuan untuk menyampaikan cerita menjadi salah satu hal yang harus diasah dalam proses pembuatan *storyboard*. Karena seorang *storyboard artist* harus dapat memberikan visual yang menyampaikan maksud dan tujuan cerita dengan baik, namun juga secara bersamaan membuat visual tersebut menjadi semenarik mungkin dan juga mudah dimengerti ketika ditayangkan.

Dalam menjalankan deskripsi pekerjaan sebagai *storyboard artist intern*, penulis tentu saja dibimbing oleh *supervisor* dalam pembuatan *storyboard* untuk

serial “Desa Timun”. Serial ini memiliki gaya yang unik sehingga penulis harus melakukan penyesuaian dalam membuat *storyboard*, sehingga bimbingan dari *supervisor* cenderung lebih rinci dan sangat menuntun penulis hingga menghasilkan sebuah *animatic storyboard* yang rampung.

Namun, selain *storyboard*, penulis juga diajak untuk mengerjakan deskripsi pekerjaan lain sebagai seorang *intern*. Misalnya adalah pembuatan desain properti untuk episode-episode tertentu, membuat konten untuk sosial media “Desa Timun”, hingga membuat stiker dan stiker animasi yang digunakan untuk mempromosikan serial “Desa Timun”.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

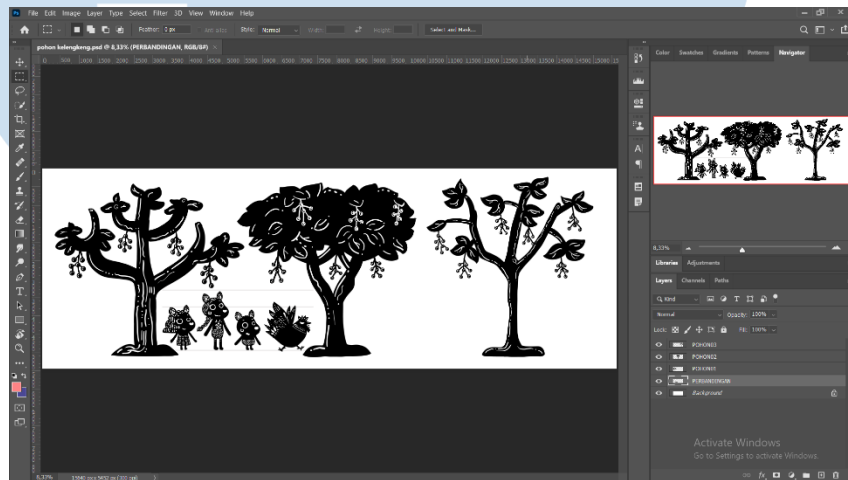
Selama pelaksanaan kerja magang di PT Kreasi Aniwayang Nusantara, penulis diberikan berbagai tugas yang sesuai dengan status penulis sebagai mahasiswa jurusan animasi. Karena penulis memiliki ketertarikan dalam bidang penyampaian cerita, penulis mendapatkan utama sebagai *storyboard artist intern*.

1. Mengerjakan *Storyboard* dan Desain Properti untuk Serial “Desa Timun” Episode 06 Berjudul “Congkelengkeng”

Pada permulaan pelaksanaan kerja magang, penulis diberikan tugas untuk membuat beberapa desain untuk serial “Desa Timun” musim pertama, episode 06 yang berjudul “Congkelengkeng”. Pembuatan desain ini dimaksudkan untuk memperkenalkan dan membiarkan penulis untuk menyesuaikan gaya dari serial ini.

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

Proses desain dimulai dengan *briefing* yang dipimpin oleh direktor, yang kemudian tugas ini dilaksanakan selama beberapa hari dengan batas waktu yang sudah ditentukan. Selama membuat desain, penulis selalu mengirimkan proses pengerjaan untuk diberikan masukan serta revisi agar menghasilkan desain yang sesuai dengan gaya animasi serial “Desa Timun”. Setelah diberikan masukan dan revisi, penulis mengaplikasikan catatan-catatan tersebut kedalam desain-desain sehingga menghasilkan desain yang final. Setelah desain telah rampung, desain dibuat dalam bentuk vektor agar bisa dicetak dalam bentuk wayang dengan mudah dan tidak pecah. Berikut adalah contoh desain yang dibuat penulis.



Gambar 3.2 Desain Pohon Kelengkeng untuk episode “Congkelengkeng”

Setelah desain sudah selesai dikerjakan, penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat *animatic storyboard* dari episode yang sama, menggunakan desain-desain yang sudah dibuat sebelumnya. Penulis pertama-tama diberikan arahan dalam pembuatan *animatic storyboard* dan juga membaca naskah yang sudah ditulis sebelumnya. Proses pembuatan *animatic storyboard* dilakukan selama beberapa hari sebelum menjadi versi pertama dari *animatic storyboard*. Versi pertama ini kemudian dikirimkan ke direktor untuk diberikan catatan dan juga revisi.

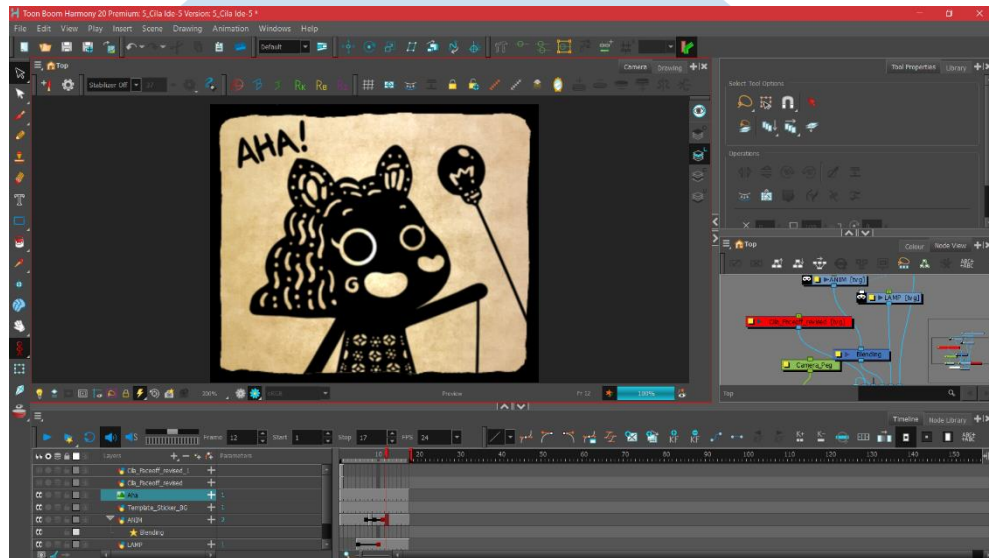
Setelah direktor selesai meninjau pekerjaan penulis, kemudian direktor membuat catatan-catatan di atas *animatic storyboard* yang sudah dibuat, kemudian melakukan pertemuan melalui *video chat* secara daring. Dalam pertemuan tersebut, direktor memberikan arahan tentang apa saja yang harus diubah dan dikembangkan dari *animatic storyboard* yang telah dibuat. Selain itu, penulis juga diizinkan untuk mengembangkan cerita menggunakan visual sesuai dengan kebutuhan cerita agar menjadi lebih menarik. Direktur juga memberikan saran-saran artistic agar penulis bisa terus berkembang sebagai *storyboard artist*.

2. Membuat Stiker Berbentuk Animasi untuk Keperluan Publikasi Serial “Desa Timun”

Meskipun memiliki deskripsi pekerjaan sebagai *storyboard artist intern*, penulis tetap diberikan tugas lain. Contohnya adalah untuk membuat stiker animasi keperluan publikasi serial “Desa Timun”. Karena “Desa Timun” merupakan serial baru dan belum banyak yang tahu, tim PT Kreasi Aniwayang Studio harus melakukan beberapa cara untuk memperluas cakupan audiens agar nama “Desa Timun” semakin besar. Stiker-stiker ini kemudian akan diunggah ke *platform* sosial seperti *LINE* dan juga *WhatsApp*.

Proses pembuatan animasi stiker cukup mirip dengan proses pembuatan animasi sederhana pada umumnya. Animasi stiker dilakukan secara digital menggunakan perangkat lunak pembuatan animasi, yaitu *Toon Boom Harmony*. Pertama-tama, penulis diberikan arahan apa saja bentuk ekspresi yang ingin dibuat untuk stiker. Kemudian, penulis membuat sketsa pertama untuk memberikan direktor gambaran hasil akhir secara kasar. Jika sketsa sudah diberikan lampu hijau oleh direktor, penulis segera

melanjutkan proses ke tahap *clean up* dan *lay out* untuk melihat bagaimana stiker ini sebagai produk akhir.



Gambar 3.3 Proses pembuatan stiker animasi untuk serial “Desa Timun”

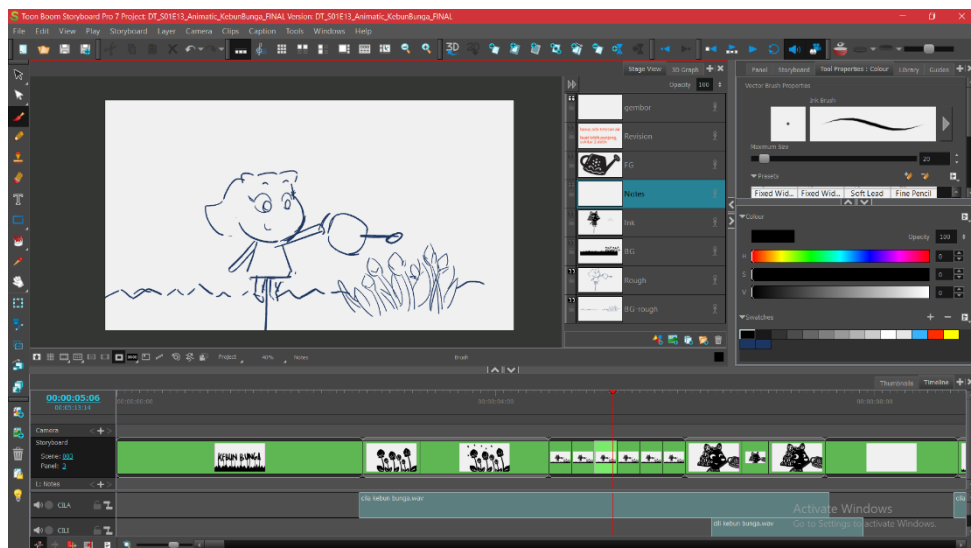
Kemudian direktor memberikan catatan-catatan untuk penulis agar *lay out* dari stiker menjadi lebih rapi dan juga presisi. Disini penulis dilatih untuk menjadi lebih sensitif dalam penempatan *lay out* agar tidak berat sebelah dan juga enak untuk dilihat. Ketika *lay out* sudah rampung dan mendekati produk akhir, penulis kemudian melanjutkan dengan membuat animasi atau pergerakan untuk stiker. Pergerakan dibuat dengan sederhana karena salah satu kriteria untuk stiker adalah adanya limitasi pada jumlah *frame* atau gambar.

Setelah pergerakan disetujui oleh direktor, kemudian penulis memulai proses *rendering*. Stiker di *render* dalam format sekuen gambar dengan ekstensi *PNG4* agar transparan. Lalu sekuen gambar digabungkan menggunakan *PNG Assembler* sehingga stiker tersebut menjadi format *APNG (Animated PNG)* agar bisa segera diunggah pada *platform* stiker.

3. Mengerjakan *Storyboard* dan Desain Properti untuk Serial “Desa Timun” Episode 13 Berjudul “Kebun Bunga”

Karena sebelumnya penulis sudah pernah menggarap *animatic* untuk episode sebelumnya, yakni episode 06 “Congkelengkeng”, penulis kemudian diberikan tanggung jawab kembali dalam membuat *animatic storyboard* untuk episode lain, yakni “Kebun Bunga”. Pada *animatic storyboard* sebelumnya pada episode “Congkelengkeng” penulis sebagian besar hanya melakukan “*clean up*” pada sketsa yang sudah ada sebelumnya. Namun pada episode “Kebun Bunga”, penulis diberikan tanggung jawab yang lebih besar, dengan membuat *animatic storyboard* episode “Kebun Bunga” dari naskah yang sudah ada, dan dikembangkan dalam bentuk *animatic storyboard* dari awal.

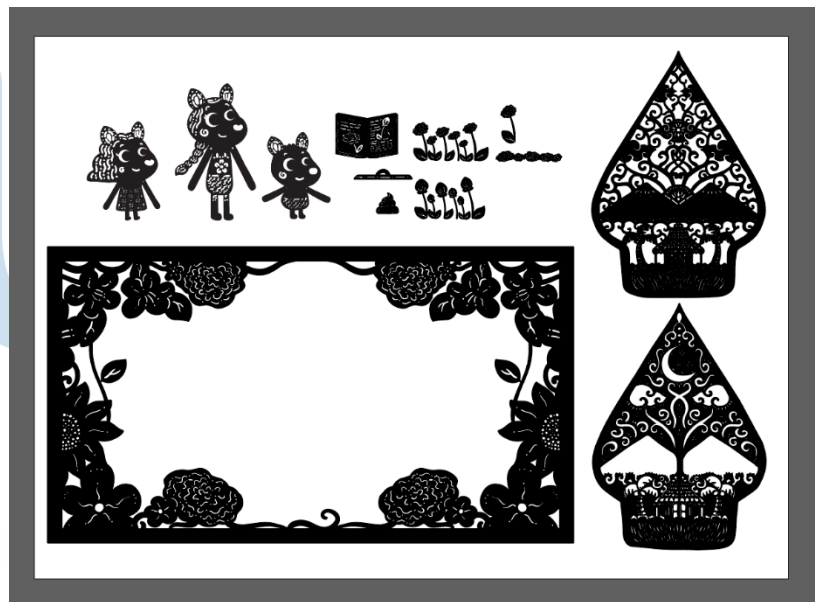
Pertama, penulis melakukan *meeting* dengan direktor untuk diberikan arahan tentang episode “Kebun Bunga” dan melakukan pembacaan naskah. Kemudian, penulis membuat sketsa kasar pertama untuk dijadikan *draft 1* agar segera bisa di cek oleh direktor.



Gambar 3.4 Sketsa *Animatic Storyboard* untuk episode “Kebun Bunga”

Sketsa kasar ini dibuat bertujuan untuk dengan cepat menuangkan ide-ide agar proses terus berjalan dengan laju proses pra produksi. Setelah sketsa kasar ditinjau oleh direktor, direktor memberikan catatan-catatan mengenai sketsa yang sudah dibuat. Kemudian penulis dan direktor melakukan *meeting* untuk kedua kalinya pada episode ini. Direktur memberikan arahan dimana sketsa tersebut tidak sesuai dengan visi misi dan bagaimana sketsa tersebut bisa dikembangkan menjadi lebih baik. Dengan diadakannya *meeting*, penulis bisa lebih dengan jelas memperbaiki sketsa lebih sesuai dengan *style* yang dituju.

Proses selanjutnya adalah penulis melakukan proses *clean up* diaplikasikan diatas sketsa kasar tersebut agar lebih terlihat kesesuaiannya dengan produk yang dituju. Setelah melakukan peninjauan kembali dan perbaikan, penulis menyerahkan kembali *animatic storyboard* yang sudah diperbaharui kepada direktor. Pada masa direktor melakukan peninjauan *animatic storyboard* versi terbaru, penulis ditugaskan untuk membuat desain properti untuk semua properti yang ada dan akan digunakan pada episode “Kebun Bunga”.



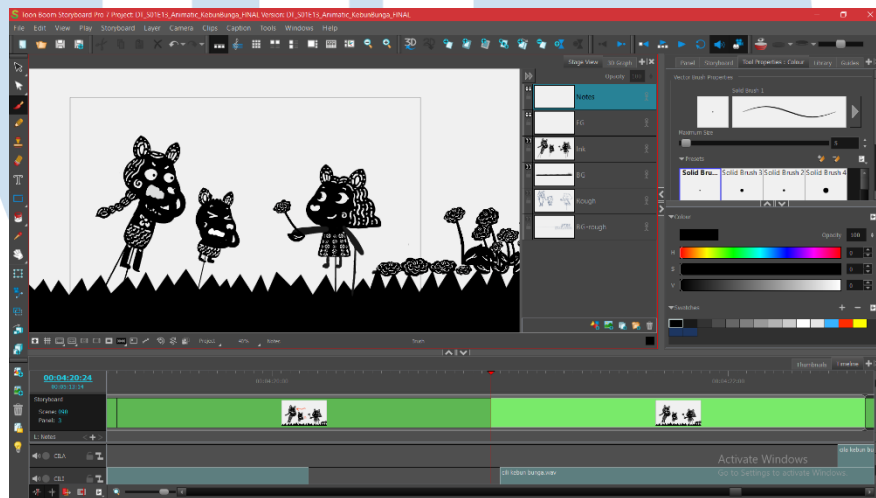
Gambar 3.5 Desain Properti untuk episode “Kebun Bunga”

Proses desain dilakukan sama seperti sebelumnya. Pertama penulis membuat daftar seluruh properti yang akan digunakan pada episode ini, kemudian penulis membuat 3 alternatif yang berbeda dan kemudian akan dipilih desain yang paling tepat dan sesuai dengan *style* “Desa Timun”. Penulis juga harus berkoordinasi dengan pekerja-pekerja lain karena seringkali properti harus digunakan ulang dari episode lain untuk menjaga konsistensi.

Kemudian ketika direktor telah selesai meninjau *animatic storyboard*, penulis kembali dalam memperbaiki *animatic storyboard*, karena *animatic* cenderung lebih mendesak daripada desain properti. Hal ini disebabkan karena *animatic* kemudian harus diserahkan pada pihak pengisi suara agar bisa segera melakukan rekaman. Menurut Ed Hooks (2017) dalam buku *Acting for Animators*, salah satu prinsip dalam membuat animasi karakter adalah manusia berempati dengan emosi. Dalam *feedback* yang diberikan oleh direktor kebanyakan berhubungan dengan ekspresi karakter dan juga aksi-aksi didalamnya agar terlihat lebih jelas, natural dan juga menarik. Kemampuan berakting juga sangat diasah agar bisa mendalami peran dengan baik, sehingga menghasilkan produk yang lebih natural dan sesuai dengan karakter.

U M N
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

Penulis juga melakukan rekaman untuk suara sementara agar *animatic storyboard* lebih akurat dari segi *timing*. Rekaman suara sementara tidak perlu sempurna, namun hanya perlu jelas. Disini meskipun dialog-dialog sudah ditulis dalam naskah, penulis diberikan kebebasan untuk melakukan improvisasi agar episode ini menjadi lebih menarik dan memiliki laju yang lebih mulus, dan juga menarik dan mudah untuk ditonton oleh anak-anak.

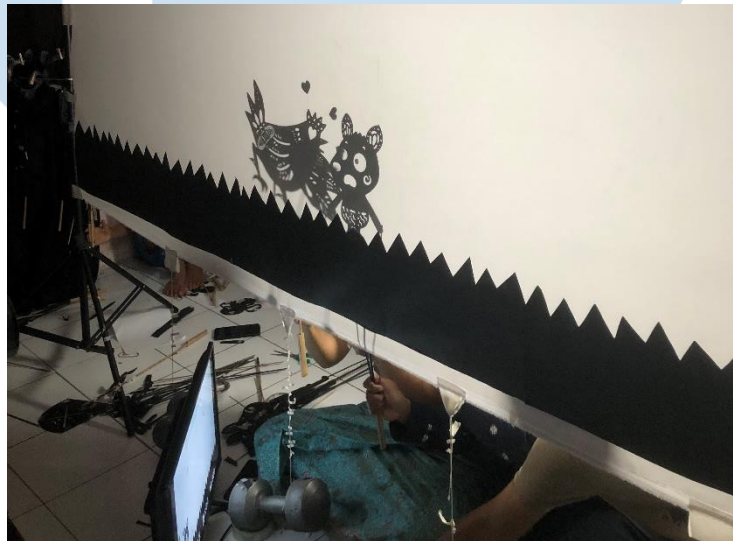


Gambar 3.6 Salah satu *still* dari *storyboard* episode “Kebun Bunga”

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

4. Membantu dan melihat proses produksi pemfilman wayang serial “Desa Timun” Bersama Rumah Dongeng Mentari di Yogyakarta.

Salah satu pengalaman yang diberikan selama rangkaian Praktek Kerja Lapangan di Aniwayang Studio adalah kesempatan untuk melihat dan juga membantu proses *shooting* atau pemfilman wayang. Karena memang serial “Desa Timun” menggabungkan wayang tradisional dengan animasi digital yang menyempurnakan, hampir seluruh karakter dan properti dicetak dan dimainkan secara tradisional selayaknya wayang. Penulis diberikan kesempatan untuk tinggal di Yogyakarta selama satu minggu dan melihat dan membantu proses *shooting* wayang. Program ini dilakukan pada tanggal 18 sampai 22 April 2022.

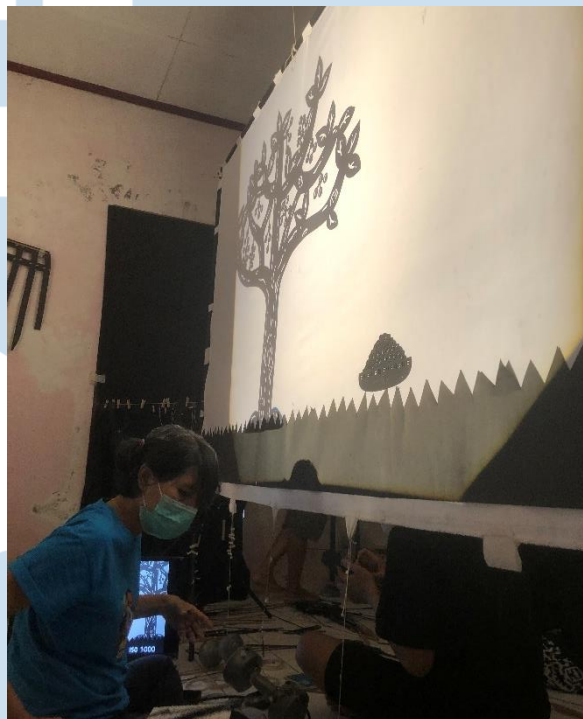


Gambar 3.7 Proses pemfilman serial “Desa Timun” di RDM (Rumah Dongeng Mentari).

Sebelumnya penulis telah membuat *clean up* dan desain properti untuk episode “Congkelengkeng”, penulis membant proses pemfilman episode yang sama. Selama seminggu, penulis diberikan kesempatan untuk menjadi dalang di adegan-adegan yang sederhana, *wrangler* untuk membantu mempersiapkan wayang dan juga menjadi *camera man* dalam

proses produksi. Seluruh wayang yang diperlukan sudah dicetak dan bisa digunakan secara efektif dengan cara lepas dan pasang.

Dalam satu karakter ada beberapa bagian yang bisa dilepas dan juga dipasang kembali sesuai dengan kebutuhan adegan. Bagian-bagiannya diantaranya adalah alis, mata, mulut, tangan dan kaki. Hal ini membuat karakter-karakter bisa berekspresi dengan baik dan tetap menggunakan cara tradisional. Dengan seluruh kekurangan yang ada, tim yang mengerjakan “Desa Timun” didorong untuk menjadi lebih kreatif dan juga inovatif.



Gambar 3.8 Proses pemfilman serial “Desa Timun” di RDM.

Kerja dimulai pada jam 8 pagi hingga 5 sore secara teratur. Pertama, sudah disiapkan kertas berisikan *shot list* yang akan menjadi target untuk satu hari kerja. Kemudian, tim harus segera mempersiapkan kamera dan juga wayang-wayang serta ekspresi agar proses pemfilman bisa berjalan secara mulus dan juga lebih cepat. Tim yang mempersiapkan ekspresi dan bentuk-bentuk wayang disebut dengan *wrangler*. *Wrangler* akan membantu dalang untuk mengubah wayang sesuai dengan kebutuhan sehingga proses pemfilman tidak terbata-bata. Kemudian ketika semuanya sudah siap, dalang bisa segera memainkan wayang hingga mendapatkan *shot* yang diinginkan dan dirasa sudah cukup baik untuk shot tertentu. *Take video* bisa dilakukan berulang kali sampai hasilnya sudah memuaskan.



Gambar 3.9 Klip Film pemfilman “Desa Timun” episode 9.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Kemudian, setelah sudah mendapatkan video yang memuaskan, *cameraman* harus mencatat *shot* yang sudah didapatkan sehingga tidak kehilangan jejak. Proses ini terus dilakukan hingga target per hari bisa terselesaikan. Satu episode “Desa Timun” biasanya bisa memakan waktu 4 hingga 1 minggu berdasarkan tingkat kesulitan dan juga besar tim yang mengerjakan episode tersebut.



Gambar 3.10 Tim produksi wayang Rumah Dongeng Mentari.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam melakukan proses magang, tentu saja tidak bisa sepenuhnya terlepas dari kendala. Dalam melakukan praktek kerja lapangan di PT Kreasi Aniwayang Nusantara, penulis menemukan beberapa kendala sebagai berikut:

1. Kesulitan komunikasi dari waktu ke waktu karena pekerjaan yang dilakukan sepenuhnya di Rumah. Koneksi internet tidak selalu baik.
2. Penyesuaian penulis dengan gaya seni yang harus digarap.

Dari awal telah diketahui bahwa pekerjaan di PT Kreasi Aniwayang Nusantara dilakukan sepenuhnya dari rumah atau *work from home*. Hampir seluruh

personil PT Kreasi Aniwayang Nusantara tinggal di kota maupun negara yang berbeda. Daud Nugraha, selaku direktor serial ini sendiri tinggal di negara China, sehingga adanya perbedaan koneksi yang memisahkan. Di China *platform chatting* umum seperti *WhatsApp* kurang mendapatkan koneksi yang baik, sehingga penulis dengan direktor tidak bisa melakukan pertukaran pesan melalui *WhatsApp*. Terkadang pula ketika melakukan pertemuan melalui *video chatting*, koneksi seringkali terputus sehingga penjelasan tidak selalu diterima secara baik.

Permasalahan dari penulis sendiri adalah penyesuaian gaya seni. Karena serial “Desa Timun” memiliki gaya yang sangat unik, penulis harus melakukan penyesuaian gaya gambar agar bisa dimasukkan dalam produksi serial “Desa Timun”. Hal ini menjadi kendala karena terkadang penulis masih belum bisa secara sempurna menerapkan gaya seni dari “Desa Timun” sehingga memperlambat proses pekerjaan dan juga revisi.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Meskipun proses produksi maupun praktek kerja lapangan tidak bisa lepas dari kendala, berikut adalah solusi atas kendala yang telah ditemukan di atas.

1. Penggunaan aplikasi pertukaran pesan *Dingtalk*.
2. Perbaikan dan pertemuan dengan direktor secara berkala untuk membantu penulis menyesuaikan gaya seni “Desa Timun”.

Di China, ada aplikasi pertukaran pesan yang ditujukan untuk bisnis bernama *Dingtalk*. Dengan penggunaan *Dingtalk*, proses pertukaran pesan dan komunikasi satu sama lain dan dengan direktor menjadi lebih mudah. Selain itu, *Dingtalk* juga merekam seluruh data-data dan tugas-tugas yang telah dibuat sehingga lebih sistematis. Meskipun *Dingtalk* berasal dari China, *Dingtalk* juga masih memiliki koneksi yang baik di daerah Indonesia. Sehingga dengan penggunaan *Dingtalk*, penulis mendapatkan kemudahan untuk berkomunikasi dengan direktor dan rekan kerja.