

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

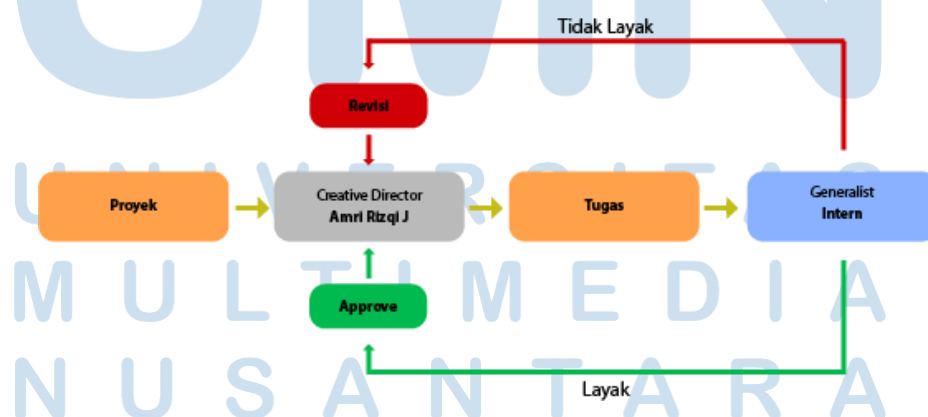
Dalam setiap organisasi bisnis, terdapat konsep kedudukan dan koordinasi yang diterapkan di dalam tim divisi yang telah dibentuk untuk menjalankan tugas-tugasnya, baik secara kolaboratif maupun individual. Berikut adalah penjelasan mengenai struktur kedudukan dan koordinasi tim yang diterapkan di Lion Core Studio dalam pelaksanaan pekerjaannya.

##### 3.1.1 Kedudukan

Di dalam struktur organisasional Lion Core Studio, penulis menempati peran sebagai seorang karyawan magang yang bekerja secara langsung di bawah pimpinan *Creative Director* dalam kapasitas sebagai *generalist*. Posisi penulis berada di tingkat paling rendah dalam hierarki perusahaan, bersifat sementara, dan akan berakhir sesuai dengan masa kontrak yang telah disepakati.

##### 3.1.2 Koordinasi

Selama menjalani periode magang di Lion Core Studio, penulis melibatkan diri dalam alur koordinasi yang terstruktur. Berikut adalah rangkaian langkah-langkah koordinasi yang penulis lakukan selama masa kerja magang di perusahaan ini.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Dalam jalur koordinasi yang tergambar dalam diagram, penulis melaksanakan koordinasi pengerjaan tugas dengan pendekatan yang berbeda dari rekan-rekan magang lainnya, di mana penulis menerima tugas secara langsung dari Amri Rizqi J, yang menjabat sebagai *Creative Director*. Setelah menerima tugas, penulis bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas tersebut sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan oleh *Creative Director*. Setelah menyelesaikan tugas, penulis menjalani tahap review dengan *Creative Director* untuk untuk dinilai kelayakannya. Jalur koordinasi yang dilakukan antara penulis dan *Creative Director* dilakukan melalui aplikasi Whatsapp dan Discord yang dimana kedua aplikasi tersebut dipilih karena yang paling fleksibel yaitu dapat digunakan di Hp dan PC juga karena kedua aplikasi tersebut dapat mengirim file yang berukuran cukup besar.

Jika hasilnya tidak memenuhi standar atau tidak sesuai dengan harapan, penulis perlu melakukan revisi pada bagian-bagian yang dinilai kurang memadai. Proses ini berfungsi untuk memastikan bahwa setiap elemen desain memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan oleh perusahaan. Setelah hasil mencapai standar yang diinginkan dan memenuhi kriteria yang ditetapkan, penulis dapat menyerahkan karya kepada *Creative Director* untuk diproses dan diputuskan apakah hasil tersebut layak untuk dipublikasikan.

Jika hasil karya sudah mencapai standar yang diinginkan dan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, penulis dapat menyerahkan karya tersebut kepada *Creative Director*, untuk diproses dan dievaluasi apakah hasilnya layak untuk dipublikasikan. Namun sebaliknya, jika hasilnya tidak memenuhi persyaratan, karya tersebut akan direvisi dengan latar yang hampir serupa, tetapi dengan penampilan yang berbeda agar lebih sesuai dengan kebutuhan proyek. Dengan demikian, setiap langkah dalam alur koordinasi yang dijalankan oleh penulis selama masa kerja magang di Lion Core Studio diarahkan untuk memastikan bahwa setiap hasil karya memenuhi standar dan kebutuhan yang ditetapkan oleh tim.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan tugas-tugas yang dilakukan oleh penulis selama menjalani kerja magang di Lion Core:

Bagian ini memberikan gambaran umum mengenai kegiatan yang dilakukan penulis selama masa magang di Lion Core Studio. Fokus utama penulis adalah pada pembuatan asset dalam format video, menggunakan Adobe Premiere sebagai alat utama untuk proses pembuatan video, serta mengandalkan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator sebagai alat pendukung untuk menciptakan elemen-elemen video.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	(3-11 Agustus 2023)	Storyboard Burst Fighter	Membuat <i>Storyboard</i> untuk trailer <i>game</i> Burst Fighter
2.	(14-21 Agustus 2023)	Brainstorming Konsep Trailer Burst Fighter	Mencari inspirasi yang dapat diimplementasikan kedalam trailer <i>game</i> Burst Fighter
3.	(24 Agustus – 7 September 2023)	Konsep Trailer Burst Fighter	Realisasi trailer Burst Fighter yang masih dalam konsep kasar
4.	(10-20 September 2023)	Brainstorming Konsep Trailer Memory Rewind	Mencari inspirasi yang dapat diimplementasikan kedalam trailer <i>game</i> Memory Rewind
5.	(20-30 September 2023)	Konsep Trailer Memory Rewind	Membuat konsep untuk trailer <i>game</i> Memory Rewind, yang masih berupa video kasar
6.	(6-10 Oktober 2023)	Konsep Trailer Masquaradious	Membuat konsep untuk trailer <i>game</i> Masquaradious, yang masih berupa video kasar
7.	(11-18 Oktober)	Splitting Asset Masquaradious	Memisahkan asset berupa key visual yang di gunakan kedalam trailer <i>game</i>

	2023)		Masquaradious
8.	(19-20 Oktober 2023)	Revisi Minor Trailer	Melakukan revisi minor serta memasukkan <i>footage ingame</i> kedalam trailer <i>game</i> Masquaradious
9.	(21-24 Oktober 2023)	Compositioning Video & Baksound trailer Masquaradious	Melakukan penyesuaian komposisi antara video dengan <i>backsound</i>
10.	(30-31 Oktober 2023)	Finalisasi Trailer Masquaradious	Finalisasi trailer Masquaradious dengan melakukan sedikit penyempurnaan
11.	(3-15 November 2023)	Remake Trailer Memory Rewind	Melakukan pembuatan ulang konsep trailer Memory Rewind yang telah dikoreksi oleh <i>Creative Director</i>
12	(17- 28 November 2023)	Refine Trailer Maschinen Dolls	Melakukan sedikit perubahan terhadap isi konten video trailer <i>game</i> Maschinen Dolls
13	(2- 11 Desember 2023)	Recompositioning Trailer Maschinen Dolls	Melakukan penyesuaian komposisi antara video dengan <i>backsound</i>

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Bagian ini memberikan gambaran umum mengenai kegiatan yang dilakukan penulis selama masa magang di Lion Core Studio. Fokus utama penulis adalah pada pembuatan aset dalam format video, menggunakan Adobe Premiere sebagai alat utama untuk proses pembuatan video, serta mengandalkan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator sebagai alat pendukung untuk menciptakan elemen-elemen video.



Gambar 3.2 Logo Adobe Premiere, Photoshop dan Ilustrator  
Sumber: Website resmi Adobe

Selain itu, penulis terlibat dalam berbagai tugas terkait pengembangan game seperti Masquaradious, Machinen Dolls, Burst Fighter, dan Memory Rewind. Tugas-tugas tersebut melibatkan kegiatan seperti pemisahan dan penataan asset, pembuatan *storyboard*, hingga konsep trailer. Semua tugas ini masih terkait erat dengan tugas utama penulis, yaitu menciptakan trailer untuk setiap game yang sedang dikembangkan.

Dan untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi, penulis menggunakan aplikasi WhatsApp dan Discord sebagai alat interaksi dengan rekan-rekan kerja. Meskipun keduanya digunakan untuk keperluan tersebut, penulis lebih memilih WhatsApp karena dianggap lebih mudah dan efisien dalam menyampaikan informasi dan berkomunikasi.

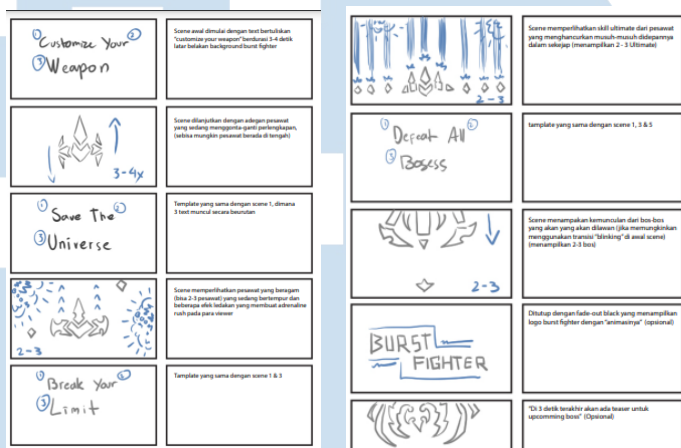
### **3.3.1 Proses Pelaksanaan**

Dalam pelaksanaan magang di Lion Core Studio, penulis ditugaskan untuk fokus pada pembuatan aset trailer untuk beberapa game, yakni Masquaradious, Machinen Dolls, Burst Fighter, dan Memory Rewind. Tugas ini mencakup semua tahap, mulai dari perancangan awal, proses pengerjaan, hingga tahap akhir. Dengan demikian, penulis akan menjelaskan secara rinci kelima proyek yang dikerjakan sendiri selama menjalani masa magang di Lion Core Studio.

#### **3.3.1.1 Storyboard Dan Konsep Trailer Burst Fighter**

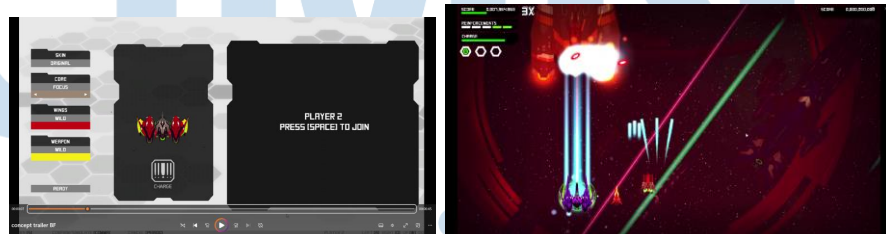
Penulis diminta untuk merancang *storyboard* dan konsep trailer oleh *Creative Director* untuk permainan bernama Burst Fighter yang telah dirilis dan dapat dimainkan di platform Steam. Burst Fighter merupakan permainan *shoot 'em up* yang menyajikan kapal luar angkasa dengan opsi penyesuaian unik, dengan grafis modern dan gaya seni yang mengesankan. *Game* ini mengambil inspirasi dari berbagai judul klasik dalam genre *shoot 'em up* dan menyajikannya dengan pendekatan segar dan modern. Penulis diberi tugas untuk menyusun *storyboard* untuk trailer *game* Burst Fighter yang akan dipromosikan di *platform* Steam. Langkah awal melibatkan

pembuatan sketsa kasar sebagai panduan untuk trailer Burst Fighter yang akan datang. Tantangan utama adalah menciptakan storyboard yang detail dan jelas agar dapat dengan mudah dipahami oleh target audiens dan menarik perhatian mereka.



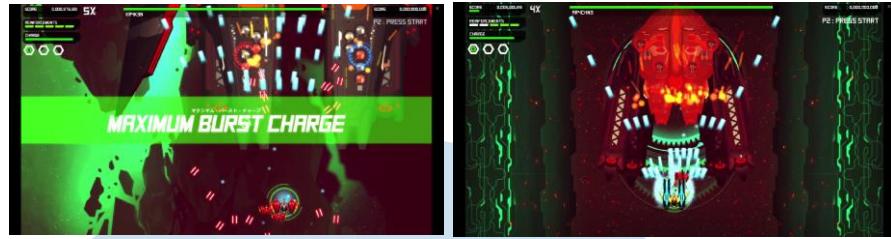
Gambar 3.3 Lembar Storyboard Burst Fighter

Oleh karena itu, penulis membuat storyboard dengan penjelasan tertulis di sebelahnya untuk memastikan pemahaman yang optimal oleh *Creative Director*. Setelah itu, penulis diminta untuk segera mengembangkan konsep ke dalam bentuk video yang masih bersifat kasar. Proyek ini fokus pada pengembangan konsep video trailer untuk Burst Fighter, dirancang untuk memberikan arah yang jelas bagi finalisasi trailer game.



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





Gambar 3.4 Cuplikan Dalam Konsep Trailer Burst Fighter

Beberapa revisi diperlukan, termasuk penggantian jenis *font* dalam video trailer. Penulis berusaha memberikan energi positif pada konsep trailer, mencerminkan genre aksi dan tembak-menembak yang menjadi ciri khas Burst Fighter. Tempo konsep trailer ini dibuat *to the point* dan tanpa basa-basi, menampilkan momen-momen seru yang dianggap menarik bagi pemain dengan intensitas adrenalin yang tinggi. Penulis mempunyai ide untuk membuat trailer menjadi 4 bagian, yang dipisahkan oleh latar yang menginformasikan tentang apa saja yang akan dilakukan dalam game saat dimainkan.



Gambar 3.5 Empat Bagian Dalam Konsep Trailer Burst Fighter

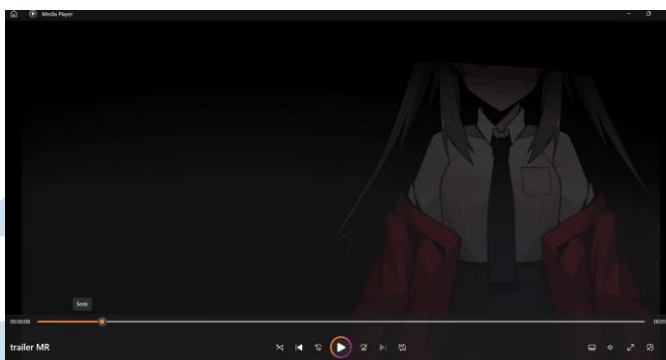
Untuk bagian pertama adalah bagian dimana penonton berkenalan dengan pesawat luar angkasa yang akan digunakan dan dapat di *customize* sesuka hati sesuai kebutuhan dan keadaan lapangan, bagian kedua adalah berkenalan mekanika permainan yang dimana penonton dapat mengetahui *gameplay* seperti apa yang mereka

dapatkan saat memainkan game tersebut, dan bagian ketiga adalah adegan dimana penonton disuguhkan dengan variasi *skill ultimate* yang berbeda-beda dengan kekuatan dan jarak yang berbeda-beda pula, lalu bagian terakhir adalah cuplikan yang menampilkan boss dari musuh yang harus dikalahkan untuk melanjutkan level, lalu ditutup dengan logo *Burst Fighter* diakhir video.

### 3.3.1.2 Konsep Trailer Memory Rewind

Selanjutnya, *Creative Director* meminta penulis untuk merancang konsep trailer untuk permainan yang memiliki genre yang berbeda yang dimana penulis awalnya merasa kaget dengan perubahan tempo yang sangat drastis. Proyek tersebut melibatkan pembuatan konsep trailer untuk *game* Memory Rewind, yang memiliki genre *Visual Novel Mystery*. Sebelumnya, penulis diberikan kesempatan untuk bermain game tersebut agar dapat memahami esensi dari permainan. perubahan genre dari *action* menjadi *visual novel* yang memberikan tempo yang notabene lebih lambat dan damai. Penulis menghadapi beberapa tantangan, termasuk penyesuaian tempo video dalam trailer, penambahan aset yang telah diberikan, dan kurangnya aset yang diberikan dan penyesuaian tema dengan konsep baru trailer. Penulis menciptakan nuansa suram pada awal video untuk menambahkan kesan misteri dalam konsep trailer. Dalam tahap ini, penulis memberikan background dan upper layer yang gelap agar nuansa suramnya lebih terasa dan menyusun alur video secara linear yang mencerminkan suasana dalam permainan tanpa memberikan spoiler yang akan mengurangi ketegangan game yang sedang dikembangkan.





Gambar 3.6 Nuansa Suram Untuk Kesan Misteri Memory Rewind

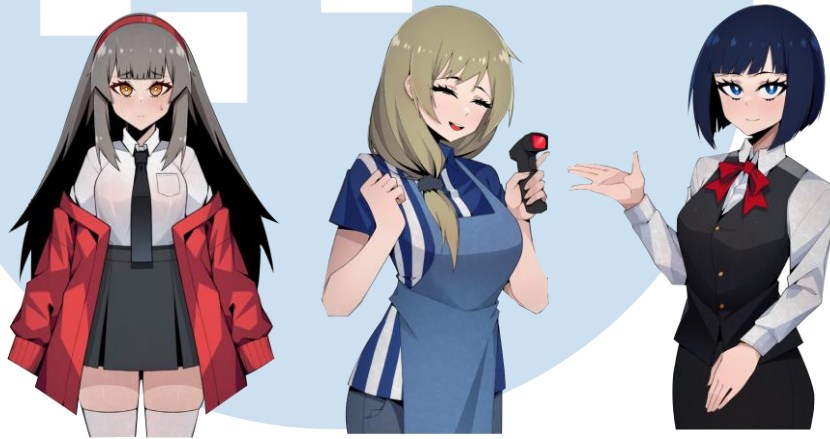
Pada tahap awal penulis mencari contoh dari *trailer game* bertema *Visual Novel* dan menemukan salah satu yang cocok dengan game *Memory Rewind*. Trailer tersebut adalah milik game yang berjudul *Danganronpa: Trigger Happy Havoc* dalam trailer tersebut terdapat scene yang dapat diimplementasikan dalam game *Memory Rewind*.



Gambar 3.7 Implementasi adegan dalam trailer Memory Rewind

Lalu penulis mulai menyusun satu persatu adegan dari konsep trailer, dengan asset yang seadanya penulis memulai dengan pergantian

karakter diawal adegan, dalam tahap ini penulis mengira bahwa nantinya trailer tersebut akan diisi dengan suara *voice actor* dari masing-masing karakter yang ada di dalam game, penulis baru diberi tahukan hal itu ada saat perancangan konsep trailer telah diselesaikan. Lalu dengan asset seadanya penulis mulai meng-*crop* karakter yang ada guna memisahkannya dari *background*, lalu menyusun karakter-karakter tersebut sesuai dengan alur yang telah ditentukan.



Gambar 3.8 Asset Karakter Dalam Game Memory Rewind

Di tahap akhir, penulis menggunakan asset karakter yang disediakan oleh *Creative Director* dan mengimplemantasikannya ke dalam trailer sebagai pengenalan terhadap tokoh-tokoh yang akan hadir dalam permainan. Setelah beberapa revisi, *Creative Director* akhirnya memberikan persetujuan untuk konsep trailer ini.

### 3.3.1.3 Konsep Dan Finalisasi Trailer Masquaradious

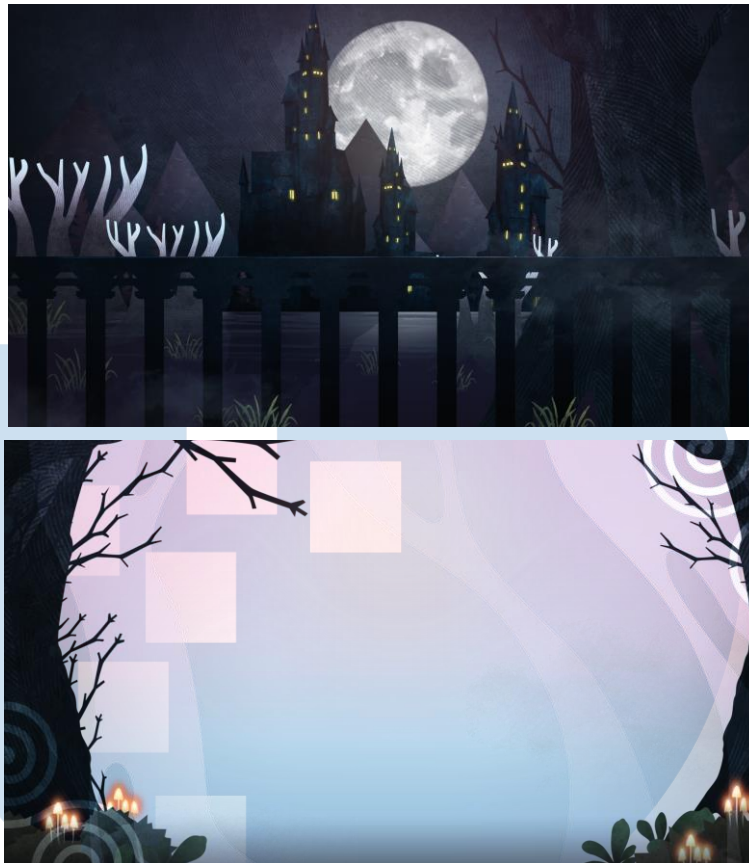
Proyek ini dianggap sebagai proyek paling menantang oleh penulis, di mana trailer video harus segera diselesaikan dalam batas waktu yang sangat terbatas. Proyek ini mencakup perancangan konsep video trailer hingga finalisasi trailer untuk *game* Masquaradious, yang nantinya akan dipublikasikan di *Tokyo Game Show 2023*.

Pertama-tama, *Creative Director* menyediakan aset berupa *key visual* yang akan menjadi bagian dari trailer. Aset-aset tersebut awalnya dalam format file *PSD* dan perlu dipisahkan satu per satu dari *layer* ke *layer*, yang memakan waktu cukup banyak. Ada total 8 *key visual* yang harus dipisahkan secara manual.



Gambar 3.9 *Key Visual* Dalam Game Masquaradious

Sambil melakukan pemisahan, penulis juga memikirkan tema apa yang akan dibuat untuk trailer Masquaradious agar dapat menarik minat sebanyak mungkin pemain, terutama karena game ini akan



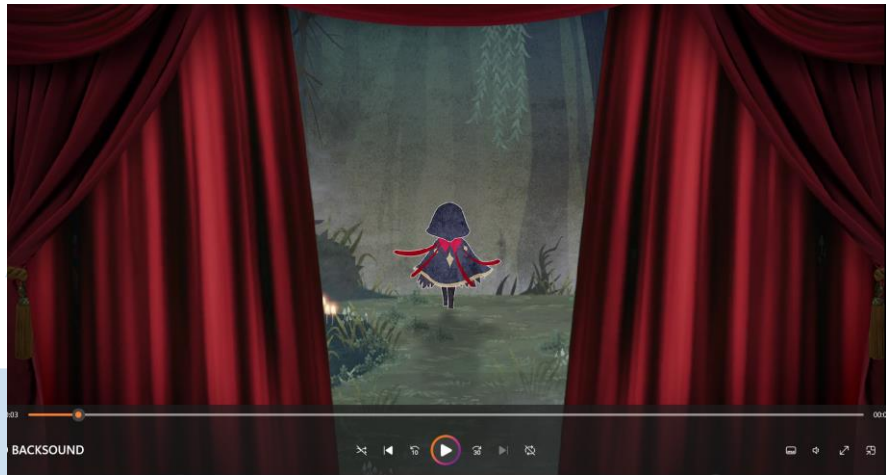
Gambar 3.10 Pemisahan Asset Dalam Game Masquaradious

dipresentasikan di *Tokyo Game Show 2023* yang akan menarik banyak perhatian audiens.

Setelah pemisahan file selesai, penulis mulai merancang konsep yang mengusung tema *Wonderland*, mirip dengan dunia dongeng. Trailer dimulai dengan pembukaan tirai merah yang memperlihatkan seorang anak kecil yang akan memulai petualangannya. Trailer kemudian menunjukkan perjalanan anak tersebut melintasi berbagai rintangan, seperti memilih topeng, dan menghadapi makhluk-makhluk yang menjadi rintangan. Video diakhiri dengan tampilan judul game "Masquaradious" yang jatuh dan memantul seperti terikat oleh tali, menambah kesan ajaib dari tema *wonderland*.

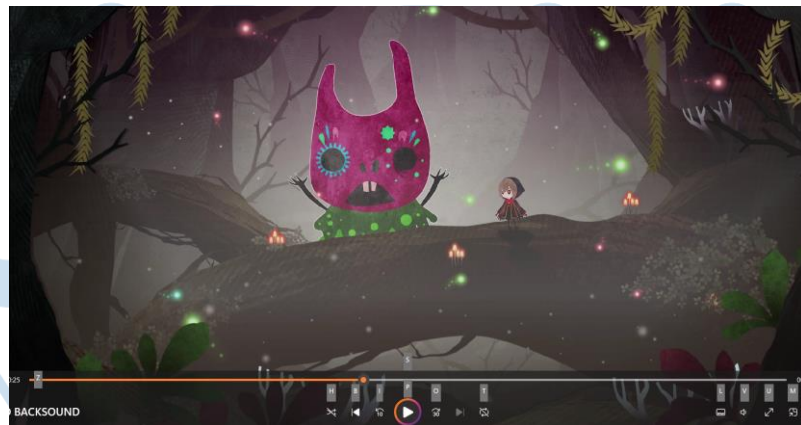
Setelah konsep video disetujui oleh *Creative Director*, penulis melanjutkan finalisasi untuk pemerhalus editan berupa transisi,





Gambar 3.11 Tirai Merah Untuk Trailer Masquaradious

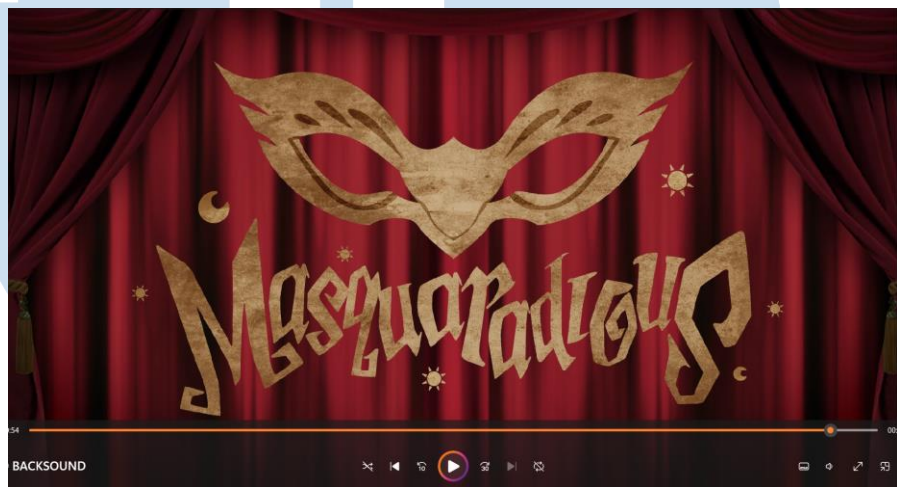
*keyframe*, dan *movement* yang terdapat pada video. Setelah beberapa revisi, penulis mengajukan video tersebut kembali kepada *Creative Director* untuk dinilai kelayakannya. *Creative Director* meminta untuk menambahkan *backsound* yang baru saja dibeli dan melakukan sinkronisasi ulang antara musik dan video. Untungnya video dan musik yang diberikan memiliki ritme yang pas, jadi hanya setelah beberapa revisi minor sinkronisasi pun akhirnya selesai.



Gambar 3.12 Cuplikan Dalam Video Trailer Masquaradious

Namun, proses pengeditan belum berhenti di sana, *Creative Director* memberikan saran untuk mengganti beberapa adegan dengan klip

video *in-game*, yang secara langsung menampilkan visualisasi *gameplay*, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada audiens tentang pengalaman bermain yang ditawarkan oleh Masquaradious. Dengan penuh dedikasi, penulis meluangkan waktu yang cukup lama untuk menyesuaikan dan menyempurnakan klip-klip video tersebut agar sesuai dengan tagret yang diinginkan.



Gambar 3.13 Judul Game Masquaradious

Setelah serangkaian revisi dan penyesuaian tersebut, akhirnya video trailer untuk Masquaradious rampung dan dianggap layak untuk dipublikasikan. Dengan demikian, proyek ini memunculkan kepuasan tersendiri dan menunjukkan kualitas kerja yang tinggi dari penulis yang terlibat dalam proses pembuatan video trailer untuk Masquaradious.

#### 3.3.1.4 Remake Trailer Memory Rewind

Proyek ini dipisahkan dari proyek nomor 2 karena memiliki pendekatan yang berbeda. Kali ini, proyek diarahkan langsung dari *Creative Director* dan bukan sebagai kelanjutan dari konsep trailer



sebelumnya. Berbeda dengan proses pembuatan trailer untuk Masquaradios, trailer untuk Memory Rewind telah dirancang secara langsung oleh *Creative Director*, sehingga proses pembuatannya lebih lancar.

Pertama-tama, penulis menata konsep yang telah diberikan dan memulai proses pengeditan dengan menggunakan asset baru yang disediakan. Dalam hal ini, penulis tidak perlu melakukan banyak *brainstorming* karena konsep yang diberikan sudah sangat jelas. Detailnya mencakup adegan antar *scene*, aset yang akan digunakan dalam setiap adegan, dan durasi keseluruhan dari video trailer.

Penulis kemudian memanipulasi *keyframe* untuk disesuaikan dengan musik yang telah diberikan. Seiring dengan tema awal, trailer untuk Memory Rewind menghadirkan kesan misteri yang mengajak pemain untuk merenung dan memecahkan teka-teki yang diajukan.



Gambar 3.14 Nuansa Suram Untuk Kesan Misteri

Setelah mencapai hasil yang memuaskan, penulis mengajukan hasilnya kepada *Creative Director*. Dalam proses ini, *Creative Director* memberikan masukan untuk memasukkan klip video

*gameplay*, sebagaimana yang telah dilakukan dalam pengeditan *Masquaradious*.



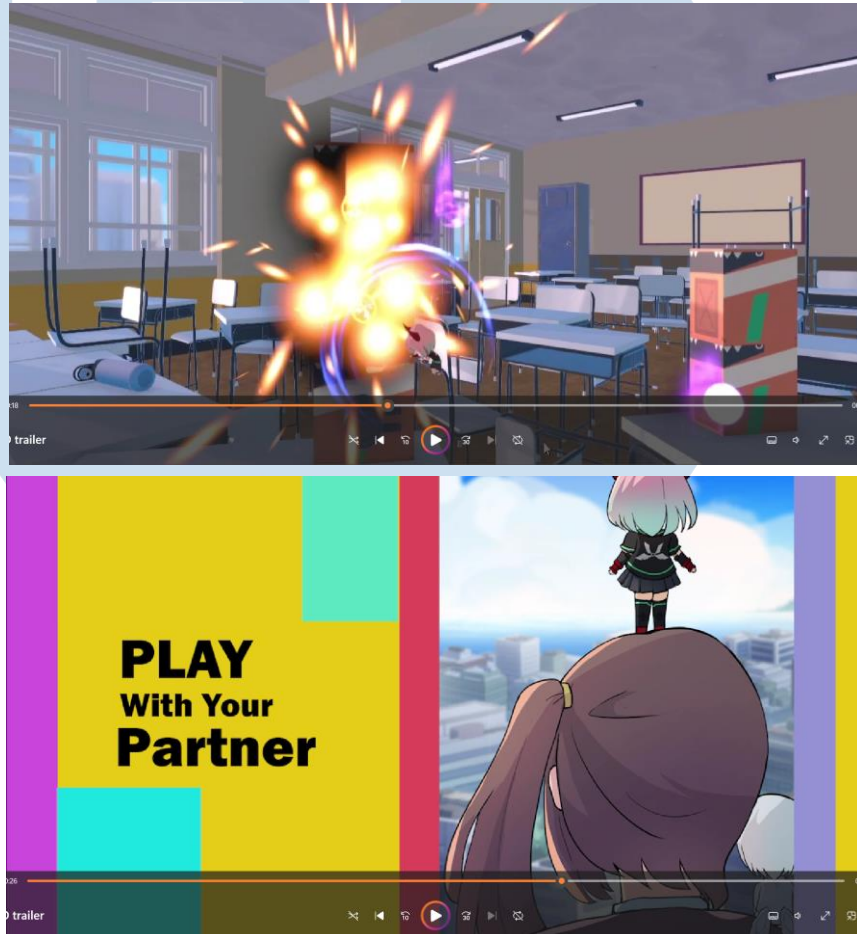
Gambar 3.15 Footage Ingame Trailer Memory Rewind

Meskipun terpisah dari proyek sebelumnya, kerjasama dan interaksi yang baik antara penulis dan *Creative Director* tetap terjalin. Keseluruhan proses ini mencerminkan kolaborasi yang harmonis dalam menghasilkan trailer yang tidak hanya mencapai ekspektasi, tetapi juga menyampaikan pesan misteri yang diinginkan oleh *Creative Director* untuk *Memory Rewind*.

### 3.3.1.5 Refine Trailer Maschinen Dolls

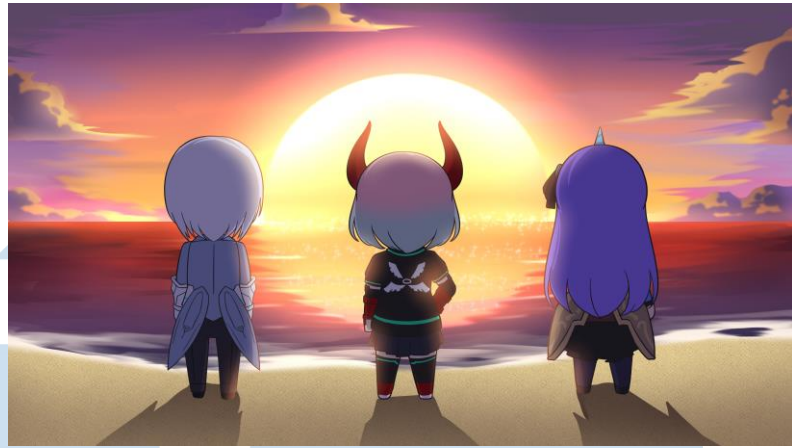
Proyek ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan proyek-proyek sebelumnya. Sebelumnya, penulis bertanggung jawab untuk membuat konten dari nol, namun dalam proyek kali ini, objektif utama adalah memperbaiki trailer dari video yang telah ada sebelumnya. Video sebelumnya merupakan hasil karya seorang karyawan yang telah mengundurkan diri dan *file-file* terkait tidak lagi tersedia di kantor. Oleh karena itu, satu-satunya aset yang dapat digunakan adalah satu video dalam format *mp4*.

Tantangan utama dalam proyek ini adalah bagaimana menyempurnakan trailer sambil meniru gaya dari karyawan sebelumnya sehingga hasilnya sulit dibedakan dengan versi sebelumnya. Penulis diberi tugas untuk membuat ulang beberapa



Gambar 3.16 Cuplikan Video Trailer Maschinen Dolls

adegan dalam video dengan menggunakan aset yang berbeda. Diperlukan banyak percobaan untuk mencapai keselarasan antara klip video baru dengan video lama.



Gambar 3.17 Cuplikan Video Trailer Maschinen Dolls Yang Ditukar

Beberapa adegan berhasil ditukar dengan yang lebih baru, sementara beberapa lainnya diganti dengan adegan yang berbeda. Kendala yang dihadapi penulis dalam pembuatan proyek ini adalah menyesuaikan durasi antara video baru dengan musik dari video lama yang memiliki durasi yang sangat terbatas. Hal ini diperparah dengan tambahan aset yang memiliki durasi lebih panjang dibandingkan dengan musik yang tersedia. Melalui proses negosiasi dan beberapa perubahan, akhirnya trailer untuk Maschinen Dolls berhasil diselesaikan.

### 3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Saat menjalani magang di Lion Core Studio, penulis menghadapi beberapa tantangan yang dapat menghambat kelancaran dalam pelaksanaan

proses magang. Berikut adalah beberapa kendala atau masalah yang dihadapi oleh penulis selama menjalani magang:

1. Kesulitan dalam menjalin komunikasi efektif antara karyawan magang dan karyawan tetap telah menciptakan kendala antara berbagai divisi yang membuat koordinasi menjadi kurang optimal di. Situasi ini telah memberikan dampak negatif pada kelancaran operasional, karena kurangnya keselarasan dalam pertukaran informasi dan kerjasama antara anggota tim yang memiliki status karyawan tetap dan mereka yang sedang menjalani masa magang.
2. Pekerjaan yang dilakukan secara daring oleh karyawan magang menjadi sulit untuk diarahkan dan dikordinasikan jika dibandingkan dengan karyawan yang hadir langsung di kantor. Hal ini mengakibatkan keterlambatan dalam proses review dan revisi.
3. Ketidakmerataan alur kerja menjadi faktor utama timbulnya situasi di mana tugas-tugas harus segera diselesaikan dalam jangka waktu yang terbatas. Kondisi ini menciptakan tantangan, karena tanpa panduan yang jelas, proses pengerjaan tugas seringkali tergesa-gesa, sehingga dapat menghambat pencapaian hasil yang optimal.

### **3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Dalam menghadapi tantangan yang dihadapi, penulis melakukan analisis mendalam dan berhasil menemukan solusi-solusi untuk mengatasi berbagai hambatan yang timbul selama pelaksanaan kerja magang. Beberapa solusi yang berhasil diidentifikasi oleh penulis melibatkan:

1. Penulis mengusulkan pertanyaan mengenai pemberian tugas dari pihak lain kepada *Creative Director*. Tujuannya adalah mencegah terjadinya bentrok antara tugas utama yang diberikan, sehingga



kelancaran proses magang dapat terjaga dengan baik. Dengan menyampaikan pertanyaan tersebut kepada *Creative Director*, diharapkan dapat menciptakan koordinasi yang lebih baik dan pemahaman yang lebih jelas terkait tugas-tugas yang diberikan kepada penulis. Koordinasi antara penulis dan *Creative Director* mengenai pertanyaan yang diajukan keseluruhan melalui aplikasi Discord dan Whatsapp

2. Pekerjaan Penulis melakukan percepatan dalam proses pembuatan scene trailer dan secara rutin memberikan laporan harian kepada atasan. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa revisi dapat segera dilakukan setelah melalui proses review, khususnya jika ada kekurangan atau perlu penyesuaian pada aset yang dibuat.
3. Penulis menyusun daftar tugas yang perlu diselesaikan dalam kurun waktu seminggu ke depan dan membagikannya kepada atasan. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar pemegang yang bekerja secara online dapat menjalankan tugas yang sama tanpa memerlukan arahan langsung, sehingga hasilnya sesuai dengan ekspektasi yang diinginkan.

