

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Peran *intern Animator* dan *VFX artist* diberikan oleh penulis yang merupakan bagian dari departemen *Art*. Penulis berada di bawah supervisi Matthew yang berperan sebagai *Animator* dan *VFX artist* utama di studio. Tanggung jawab penulis menyangkut pembuatan dan membantu revisi animasi untuk proyek *game* yang dibuat. Pekerjaan tersebut berupa mempersiapkan aset animasi, bereksperimentasi dengan gaya animasi, membuat animasi yang diperlukan, serta menguji coba *game* di beberapa tahapan hasil jadi.

Sistem koordinasi dengan tim studio dilakukan melalui *Discord* dengan penggunaan *call* atau *chat* dan *Google Sheet/Notion*. Pemakaian *Discord* melalui *call* dibutuhkan saat ada pembahasan dengan keseluruhan tim atau tim departemen tertentu. Koordinasi *chat* di *Discord* digunakan untuk keseharian komunikasi kerja antar tim, baik untuk memberikan tanggapan, revisi, maupun menyampaikan informasi tertentu. Aplikasi *Google Sheet/Notion* digunakan untuk merangkum informasi serta melacak progres serta menentukan pembagian pekerjaan setiap anggota tim.

Perancangan *game* bermula dari ide salah satu pendiri utama, dengan proyek *game* yang dipegang penulis berasal dari ide Riris Marpaung. Setelah ide dibahas dengan tim inti studio, penugasan lalu dibagikan melalui *Google Sheet/Notion* kepada keseluruhan tim. Namun tugas penulis terutama berasal dari pembagian tugas yang dilakukan *supervisor* Matthew yang mengatur prioritas penugasan. Setelah tugas diselesaikan, penulis lalu mengontak *supervisor* atau anggota tim tertentu untuk mendapatkan tanggapan. Jika tidak ada tanggapan lain, penulis lalu memperbarui *Google Sheet/Notion* untuk menandakan menyelesaikan tugas untuk lanjut ke tugas berikutnya.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja
Sumber: Observasi Penulis (2024)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Tugas penulis sebagai *Animator* dan *VFX artist* di departemen *Art* sebagian besar berkaitan dengan proses perancangan hingga pembuatan animasi. Untuk memenuhi peran, penulis dianjurkan untuk memahami beberapa hal baik secara teknis maupun secara ilmu. Contoh hal tersebut adalah proses lini masa pembuatan sebuah proyek kreatif, pemahaman kuat pada prinsip dasar sebuah animasi, serta pemahaman dasar cara menggambar untuk memahami bentuk 3 dimensi. Dalam laporan ini penulis hanya akan menjelaskan mengenai proyek *game* “1998 : The Toll Keeper Story” secara mendalam. Ini bertujuan supaya penulis dapat berfokus untuk memperjelaskan peran dengan lebih detail tanpa penyimpangan bahasan.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Pembagian tugas dalam proyek secara garis besar dilakukan setelah diskusi diantara tim internal GameChanger Studio. Setiap proyek memiliki penanggung jawab utama yang berbeda diantara tim internal. Dalam proyek *game* “1998 : The Toll Keeper Story ” penanggung jawab utama adalah Muhammad Raswan Orizka sebagai *Artist* direktur utama dan Audi sebagai *lead artist*. Mereka dengan anggota tim internal lainnya lalu merangkai konsep kasar dari *game* yang dibayangkan, baik dari konsep visual tampak karakter dan latar belakang hingga bentuk awal mula *game*.

Penugasan penulis sebagai *Animator* dan *VFX artist* adalah mempersiapkan, mengecek serta membuat animasi sesuai dengan konsep visual terancang oleh tim internal. Animasi yang disiapkan atau dibuat kemudian diteruskan di *Discord channel* dan/atau *Notion* dengan memberitahu *supervisor*

dan tim internal yang bertanggung jawab membuat aset animasi. Animasi lalu dicek oleh *supervisor* serta tim internal dengan di implementasi ke program pembuatan *game Unity*. Jika dibutuhkan revisi, maka *supervisor* akan menginformasikan melalui *Discord channel* hingga hasil sudah sesuai dengan ekspektasi standar yang diharapkan.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Berikut merupakan rangkaian tugas yang diberikan selama periode magang berlangsung :

Tabel 3.1 Tugas saat Periode Magang
(Dokumentasi Internal)

Periode (tahun 2025)	Tugas
13 Januari - 24 Januari	• Masa Adaptasi menggunakan aplikasi <i>Spine 2D</i> • Mempelajari mengenai proyek 1998 : <i>The Toll Keeper Story</i> (konsep, <i>pipeline</i>, dan pengetahuan peran masing-masing)
28 Januari & 31 Januari	• Merancang animasi pertama Dewi (tokoh utama) - <i>walk cycle</i>
3 Februari - 7 Februari	• Merancang animasi Dewi - Duduk lalu berdiri dari kursi • Merancang animasi Dewi - <i>Victory Pose/Stretching Pose</i> • Merapikan & merancang <i>set-up (skins) vehicle</i> (kategori; <i>low</i>) • Merancang <i>set-up</i> untuk <i>character dialog</i> - Dewi (<i>Home</i>)
10 Februari - 14 Februari	• Lanjut Merapikan & merancang <i>set-up (skins) vehicle</i> (kategori; <i>low</i>) • Eksperimentasi penerapan estetik <i>Line Boil</i> • <i>Test</i> + memberikan <i>feedback</i> untuk prototipe <i>game</i> pertama
17 Februari - 21 Februari	• Revisi animasi <i>vehicle</i> (kategori; <i>low, medium, high</i>) • Merancang animasi cicak untuk <i>environment</i>

	• Menambahkan aset untuk <i>drivers</i> di <i>set-up (skins)</i> • Update aset untuk <i>character dialog</i> - Bu Tiur dan Heru
24 Februari - 28 Februari	• <i>Test</i> + memberikan <i>feedback</i> untuk prototipe <i>game</i> kedua • Mempelajari penerapan <i>choppy animation</i> • Revisi dan eksperimentasi animasi Dewi - Duduk lalu berdiri dari kursi & <i>Victory Pose/Stretching Pose</i> • Revisi animasi cicak untuk <i>environment</i>
3 Maret - 14 Maret	• Lanjut revisi dan eksperimentasi animasi Dewi - Duduk lalu berdiri dari kursi • <i>Update</i>, menambahkan dan revisi aset untuk <i>vehicle</i> di <i>set-up (skins)</i> (kategori; <i>low, medium, high</i>) • <i>Test</i> + memberikan <i>feedback</i> untuk prototipe <i>game</i> ketiga • Mempelajari tahapan <i>sprint</i> untuk keberlangsungan penyelesaian proyek
17 Maret - 21 Maret	• <i>Update</i> dan revisi animasi + aset breakdown Dewi - Duduk lalu berdiri dari kursi, Duduk di <i>toll booth</i> • Revisi animasi untuk <i>vehicle</i> (kategori; <i>medium, high</i>)
24 Maret - 28 Maret	• Implementasi aset baru untuk <i>vehicle</i> (kategori; <i>medium, high</i>) • Implementasi aset baru untuk <i>character dialogue</i> (Bu Tiur, Heru, Sinta) • Revisi animasi Dewi - Duduk lalu berdiri dari kursi, Duduk di <i>toll booth</i>, dan <i>Victory Pose/Stretching Pose</i>
7 April - 25 April	• <i>Test</i> + memberikan <i>feedback</i> untuk prototipe <i>game</i> keempat sampai keenam • Revisi dan update aset animasi Dewi - <i>Victory Pose/Stretching Pose</i> • Merancang animasi dan revisi animasi untuk <i>character dialogue</i> (Bu Tiur + Sinta) • Implementasi aset baru untuk <i>vehicle</i> (kategori; <i>medium, high</i>)

28 April - 2 Mei	• Revisi <i>set-up</i> dan animasi <i>character dialogue</i> untuk Sinta dan Bu Tiur • Implementasi aset baru untuk <i>vehicle</i> (kategori; <i>medium, high</i>) • Pengecekan penamaan file animasi dalam Spine dan file yang di oper dari divisi tim pembuat aset
5 Mei - 8 Mei	• Revisi <i>set-up</i> dan animasi <i>character dialogue</i> untuk Sinta • Revisi <i>set-up</i> penamaan file untuk semua <i>vehicle</i> • <i>Test</i> + memberikan <i>feedback</i> untuk prototipe <i>game</i> ketujuh • Revisi/<i>adjust</i> animasi roda pada semua <i>vehicle</i> • Implementasi aset baru untuk <i>vehicle</i> (kategori; <i>high</i>)
13 Mei - 20 Mei	• Revisi penempatan posisi dan perspektif roda untuk semua <i>vehicle</i> • Revisi animasi untuk memperhalus gerakan roda semua <i>vehicle</i> • Implementasi aset baru untuk Dewi <i>Victory Pose</i> • Revisi animasi Dewi <i>Victory Pose</i> menggunakan aset yang baru

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2 Draft Development Look proyek game 1998 : *The Toll Keeper Story*

Sumber: Dokumentasi Internal (2025)

Proyek game 1998 : *The Toll Keeper Story* awal mula terancang dari ide Riris Marpaung yang merupakan CEO serta salah satu pendiri GameChanger Studio. Proyek ini sudah mulai berjalan pada November 2024 di tahap perancangan ide/konsep atau disebut dengan praproduksi. Periode magang saya dimulai ketika konsep dasar proyek sudah sepenuhnya matang. Konsep game 1998 : *The Toll Keeper Story* terinspirasi mengenai kerusuhan Mei 1998 dengan tujuan untuk mengingatkan sejarah tersebut dan dampak yang ada terhadap negara Indonesia.

Cerita 1998 : *The Toll Keeper Story* mengikuti Dewi, yaitu seorang karyawan toll dan seorang ibu muda yang baru hamil selama 7 bulan. Pemain 1998 : *The Toll Keeper Story* memperlihatkan konflik yang dihadapi Dewi seperti situasi ekonomi yang tidak stabil, kesehatan keluarga yang kritis, kebutuhan uang untuk melahirkan, atasan Dewi yang mengerikan diikuti dengan orang-orang yang melewati toll, ketegangan yang diikuti dengan mendekatnya kerusuhan, serta hubungan Dewi dengan orang sekelilingnya yang berubah akibat kerusuhan yang datang. Pemain 1998 : *The Toll Keeper Story* lalu diberikan opsi bagaimana Dewi akan menangani kondisi sekitarnya selama 15 hari sebelum peristiwa kerusuhan.

Rincian tahapan pekerjaan magang penulis sebagai berikut ;

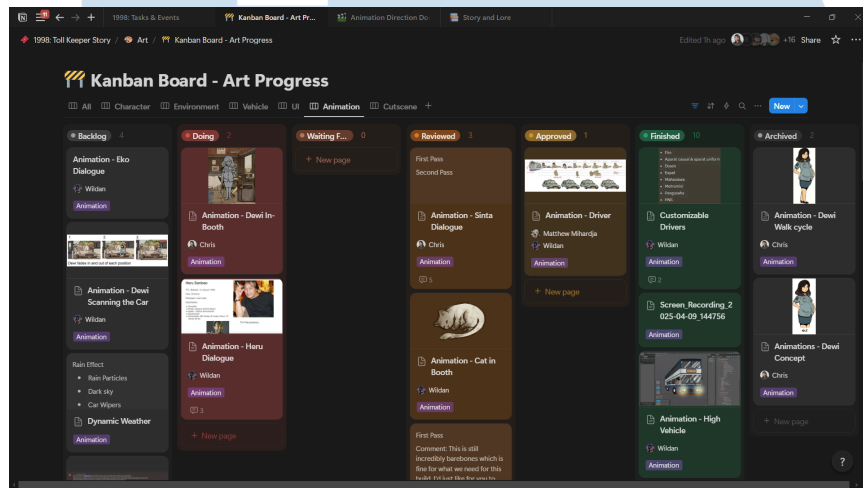
1. Pemeriksaan kerja di *Google Sheet/Notion* dimana *supervisor* telah menyortir pekerjaan sesuai dengan *job desk* masing-masing orang *intern*.
2. Mencari atau membuat referensi video gerakan yang diinginkan pada animasi untuk kebutuhan proyek.
3. Membuat kasaran konsep animasi yang ingin dicapai untuk kebutuhan proyek.
4. *Breakdown asset* gambar seperti tokoh, kendaraan, objek, dsb yang akan bergerak dalam proyek.
5. Menyiapkan *asset* gambar untuk dapat dianimasikan seperti tahap *mesh*, *rig*, dan *weights* di aplikasi *Spine 2D*.
6. Merancang animasi *asset* gambar yang ingin digerakan sesuai dengan kebutuhan proyek.

Penulis diberikan waktu pengerjaan sesuai dengan versi *target game* yang diharapkan dalam waktu 1 sampai 3 minggu mendatang. Namun ada saat ketika waktu pengerjaan dapat dipercepatkan untuk kebutuhan publikasi proyek dan lain-lain yang dinamakan proses *sprint*. Baik *sprint* berjalan maupun tidak, penulis diminta untuk menulis apa saja yang dikerjakan per hari di *Discord channel* untuk melacak progress. Progress pekerjaan penulis lalu dikirimkan melalui *Discord* dan/atau *Notion* baik dalam bentuk file video (mp4), file yang dibutuhkan dalam aplikasi *Spine* seperti folder *images* dan file *Spine* tersendiri, serta file *JSON* yaitu file hasil jadi animasi yang siap diimplementasi dalam *Unity* untuk perancangan *game*. Revisi yang dilakukan penulis juga akan mengirimkan format file seperti yang dijelaskan di atas sebanyak 3 kali atau sebanyak yang diperlukan.

1. Memeriksa pembagian kerja di *Google Sheet/Notion* dan melacak progress di *Discord*

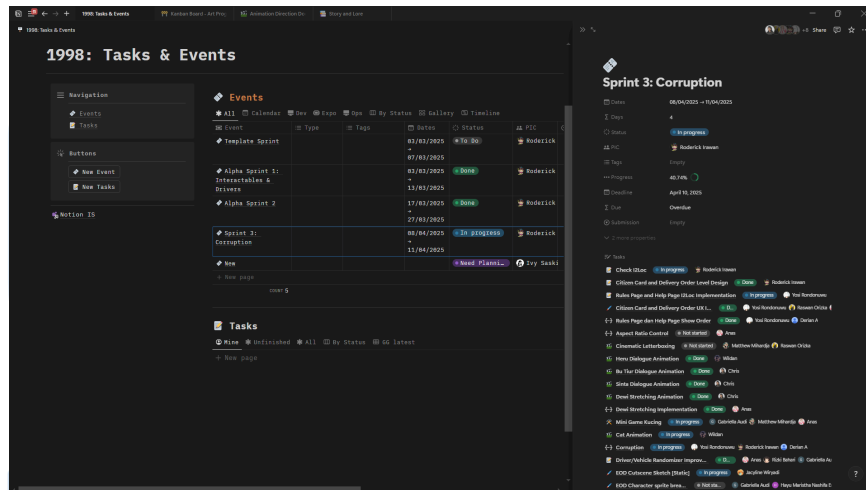
Sebelum melakukan pengerjaan magang, tahapan pertama penulis adalah mengecek aplikasi *Google sheet/Notion* untuk pembagian tugas yang ada. Penulis

juga hendak menulis pengerjaan yang dilakukan per hari di *Discord channel* yang disediakan oleh GameChanger Studio. Aplikasi yang disebut digunakan untuk membagikan, menginformasikan, serta melacak progress pengerjaan masing-masing anggota. Penggunaan aplikasi diatas juga membantu mengatur prioritas pengerjaan yang butuh dilakukan supaya proyek yang dilakukan dapat mencapai hasil jadi dengan lebih efisien.



Gambar 3.3 Aplikasi *Notion* untuk update, melacak dan membahas revisi progress

Sumber: Dokumentasi Internal (2025)



Gambar 3.4 Aplikasi *Notion* untuk menginformasikan dan melacak progress *sprint*

Sumber: Dokumentasi Internal (2025)

Gambar 3.5 Aplikasi *Google Sheet* untuk melihat update, melacak progress keseluruhan

Sumber: Dokumentasi Internal (2025)

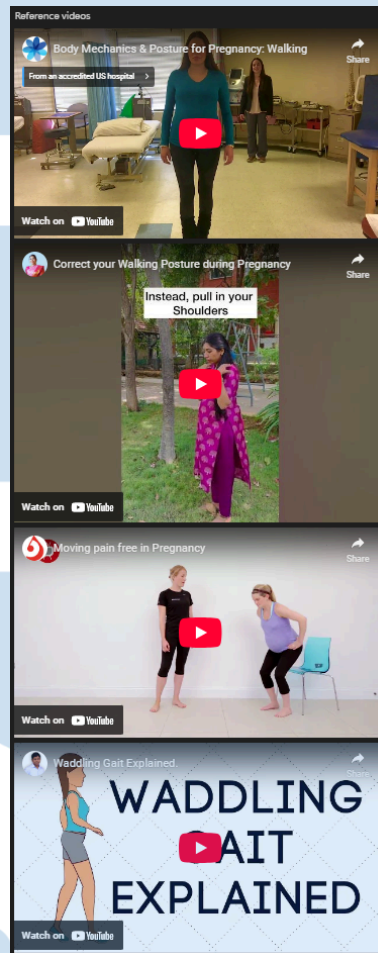
Gambar 3.6 Aplikasi *Discord* untuk melihat update progress yang dilakukan per hari

Sumber: Dokumentasi Internal (2025)

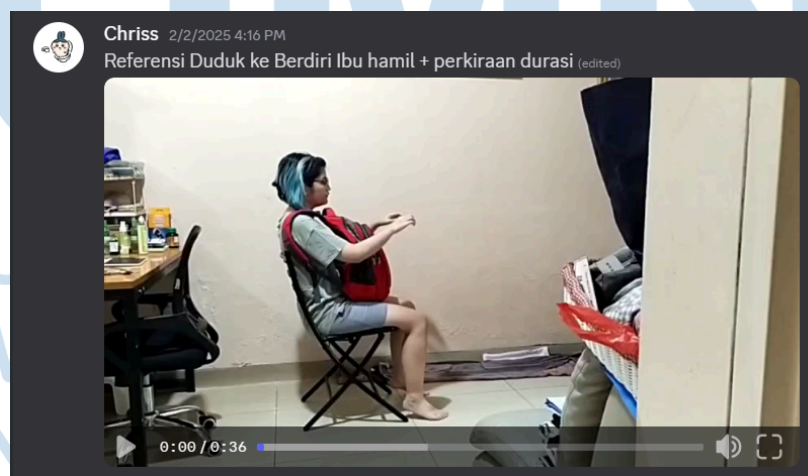
2. Mencari atau Membuat referensi video untuk animasi

Setelah mengetahui pekerjaan serta mencatat apa yang akan dilakukan per hari, penulis selanjutnya mencari dan/atau membuat video referensi. Video referensi dicari pada aplikasi *Youtube* sesuai dengan rancangan animasi yang diinginkan. Jika video referensi masih kurang spesifik, maka penulis dianjurkan untuk membuat gerakan video referensi sendiri. Ini bertujuan supaya penulis lebih memahami nuansa gerakan yang ingin di implementasi dalam perancangan

animasi. Video referensi yang dibuat sendiri juga dapat membantu menentukan kasaran durasi animasi yang akan dibuat.



Gambar 3.7 Referensi video dicari di aplikasi *Youtube* untuk gerakan animasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

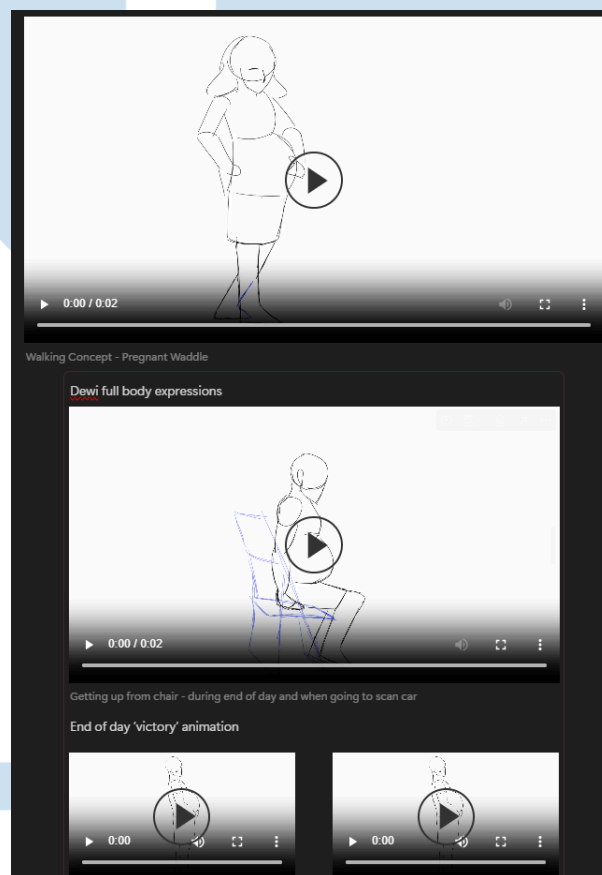


Gambar 3.8 Referensi video rekaman pribadi untuk gerakan animasi

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

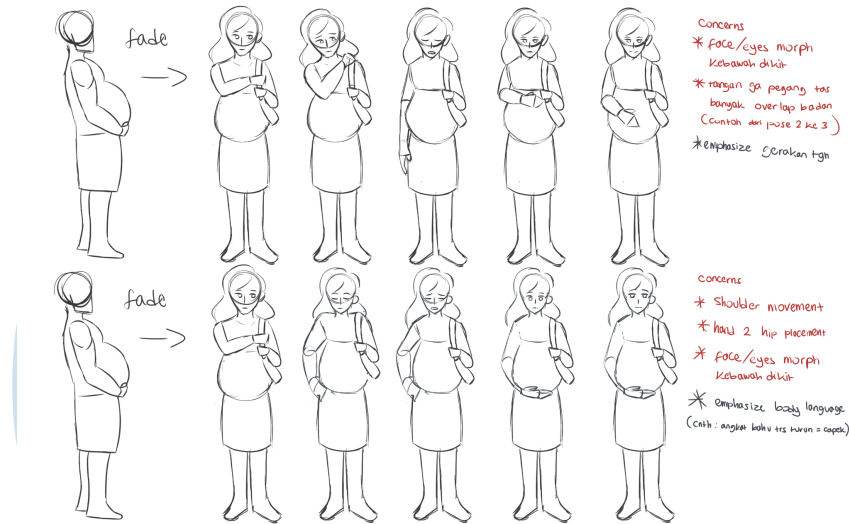
3. Membuat konsep animasi

Jika sudah memiliki video referensi yang cukup, penulis lalu diminta untuk merancang konsep animasi. Penulis juga dapat melakukan konsep animasi terlebih dahulu atau secara bersamaan mencari/membuat video referensi. Pemetaan konsep animasi digunakan untuk melihat hasil animasi yang akan menjadi karya final. Konsep animasi berupa gambaran kasar bentuk objek yang dianimasikan karena paling mengutamakan pergerakan, *exaggeration* serta *timing* secara keseluruhan.



Gambar 3.9 Referensi video kasar animasi pribadi untuk mengetahui gerakan animasi yang diinginkan

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

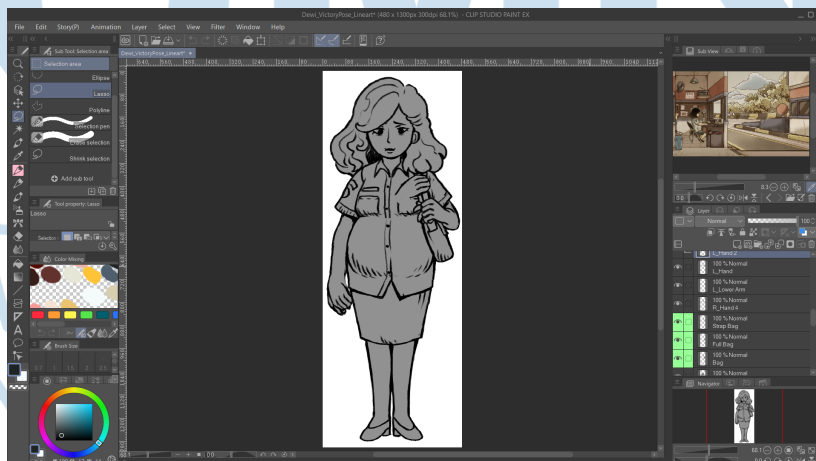


Gambar 3.10 Referensi rancangan kasar gerakan animasi untuk mengetahui gerakan yang diinginkan

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

4. *Breakdown asset gambar seperti tokoh, kendaraan, objek, dsb.*

Setelah konsep animasi melalui penilaian dan revisi, penulis berlanjut *breakdown asset* gambar yang akan di animasikan. *Breakdown asset* gambar dilakukan seperlunya sesuai dengan bagian gambar yang akan bergerak. Pengerjaan tersebut menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* untuk melakukan pemisahan maupun perapihan. Aplikasi *Adobe Photoshop* juga digunakan untuk *export* hasil pemisahan *asset* gambar yang siap di animasi. Proses ini sangat bergantung dengan 2 tahapan sebelumnya karena penulis maupun anggota tim/intern lain dapat membuat bagian *asset* gambar baru sesuai tahapan-tahapan tersebut.

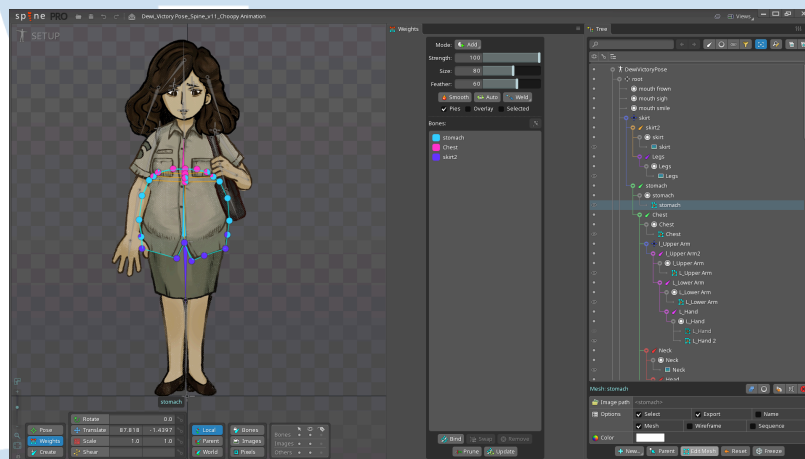


Gambar 3.11 *Breakdown asset* gambar untuk animasi

Sumber: Dokumentasi Internal (2025)

5. Menyiapkan *mesh*, *rig*, dan *weights* untuk *asset* gambar di *Spine 2D*

Langkah selanjutnya setelah *breakdown asset* gambar adalah mempersiapkan setiap bagian *asset* untuk proses animasi. Proses persiapan animasi maupun penyusunan animasi akan dilakukan memakai aplikasi *Spine 2D*. Persiapan animasi melalui beberapa tahap seperti *mesh* yang terlihat “menyatukan” *asset* gambar saat melakukan animasi, *Rig* yang memberikan “tulang” untuk mengontrol animasi, serta *Weights* yang memberikan “efek 3D” pada gambar *2D*. Jika tahapan tersebut tidak dilakukan maka penulis tidak dapat berlanjut ke tahapan berikutnya, yaitu mulai meng-animasi.

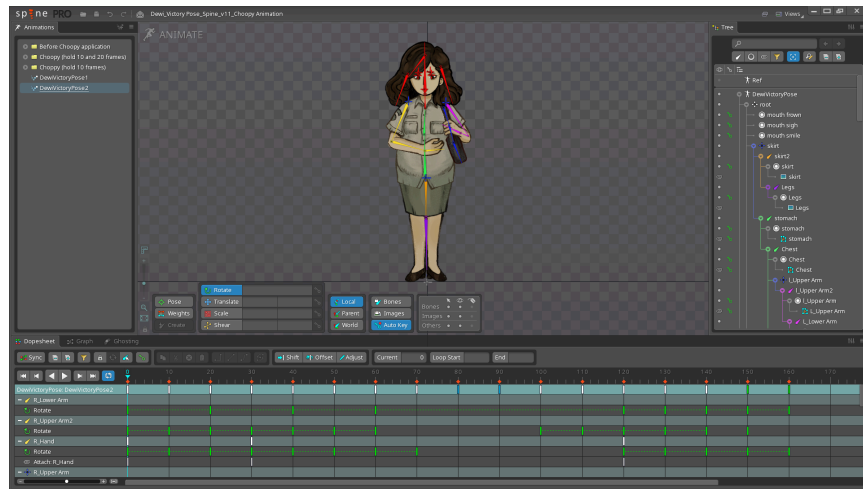


Gambar 3.12 Persiapan *Mesh*, *Rig* dan *weights* untuk gerakan animasi

Sumber: Dokumentasi Internal (2025)

6. Merancang animasi *asset* gambar yang ingin digerakan di *Spine 2D*

Langkah terakhir pengerjaan animasi dilakukan berdasarkan video referensi dan konsep animasi sebelumnya. Penulis dianjurkan untuk merancang animasi sesuai dengan direksi proyek seperti pergerakan mengarah “natural atau mendekati realita”. Animasi yang dilakukan di *Spine 2D* memakai beberapa fitur serupa dengan aplikasi animasi yang lain. Sehingga proses pengolahan animasi dalam bentuk revisi secara kasar menyerupai aplikasi animasi seperti *Toon Boom Harmony*.



Gambar 3.13 *Layout* aplikasi *Spine* untuk aset gambar dapat dianimasikan
Sumber: Dokumentasi Internal (2025)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama bekerja magang sebagai *Animator* dan *VFX artist* di GameChanger Studio, penulis mengalami beberapa kendala;

1. Komunikasi sesama anggota melalui *Discord chat/Notion*

Karena komunikasi terutama dilakukan melalui *chat* di *Discord* atau di *Notion*, seringkali terjadi kesalahpahaman antara memahami tugas maupun intensi sesama anggota. Kesalahpahaman tersebut dapat berskala kecil/minor maupun besar/mayor yang menghambat perkembangan proyek. Hambatan berupa melakukan revisi lebih atau mengulang pekerjaan sebelumnya untuk memenuhi kebutuhan proyek. Komunikasi yang berjalan juga sering lupa dilakukan atau diberitahu secara tiba-tiba diantara anggota internal, anggota eksternal maupun anggota intern pada beberapa tahapan tugas. Sehingga ada beberapa tugas yang harus melalui revisi atau prioritas tugas harus dirombak lebih dahulu sebelum dapat berlanjut ke tahapan berikutnya.

Akibat hambatan komunikasi juga berupa durasi penugasan yang diberikan menjadi sangat singkat. Durasi penugasan yang singkat mempengaruhi kualitas hasil pekerjaan yang terkadang akan direvisi di tahapan selanjutnya. Selain itu, hambatan komunikasi berakibat pada pembagian tugas sesama anggota menghasilkan sebuah jeda tunggu dan ketidakseimbangan. Beban pembagian

tugas yang kurang seimbang beresiko mempengaruhi kondisi mental anggota sehingga mempengaruhi kualitas kerja maupun kesiapan bekerja.

2. Penyimpanan dokumen di *Google Drive*

Dokumen setiap proyek disimpan menggunakan *Google Drive* dan diberi tahu kesediaannya melalui *Notion* atau *Discord*. Walaupun mudah dilakukan, proses tersebut dihadapi beberapa kontra. Salah satu kontra adalah kegunaan aplikasi *Notion* yang masih beradaptasi digunakan oleh semua anggota. Adaptasi dalam penggunaan aplikasi *Notion* berakibat kekeliruan seperti perapihan penempatan dokumen, sering terlewatkan notifikasi *update* tugas, serta kegunaan fitur-fitur yang dimanfaatkan hanya oleh beberapa anggota saja.

Kontra lainnya adalah penggunaan *Google Drive* sebagai tempat penyimpanan dokumen. Karena *Google Drive* membatasi seberapa banyak dokumen yang dapat disimpan, terkadang banyak dokumen yang tidak tersimpan. Dokumen berupa dokumentasi proses pengerjaan serta revisi yang dilakukan selama proyek. Kontra-kontra tersebut berakibat menjadi penghambat perkembangan proyek karena kesalahpahaman pada kesediaan dokumen. Kesalahpahaman ini cukup vital karena anggota yang melakukan *update* harus mengecek ulang kesediaan serta kesiapan dokumen yang diminta.

3. Penyampaian informasi mengenai perubahan dalam proyek

Selama periode magang berjalan, proyek yang ditanggung penulis masih dalam tahapan perkembangan. Karena itu seringkali perubahan baik secara kecil/minor atau besar/mayor terjadi selama mengerjakan proyek. Kendala yang dihadapi lebih mengarah pada cara menyampaikan keberadaan perubahan dalam proyek.

Penyampaian perubahan dalam proyek terkadang kurang/tidak tersampaikan dengan baik kepada anggota intern lain. Jika ingin mengetahui perubahan yang ada, maka anggota harus rajin mengecek *Google Sheet/Notion* yang sulit dilakukan setiap saat karena durasi pengerjaan masing-masing tanggung jawab. Terkadang perubahan dalam proyek juga diberitahu melalui *call* dalam *discord* sebagai waktu *meeting* antara semua anggota. Namun frekuensi dan durasi *meeting* hanya singkat saja dan mengarah untuk melakukan evaluasi

terhadap setiap tujuan perkembangan proyek versi *game*. Maka perubahan dalam proyek bisa mudah terlewatkan yang berakibat pada kendala-kendala sebelumnya.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang dihadapi, berikut merupakan beberapa solusi yang dirangkum penulis;

1. Meminta penjelasan lebih jelas dalam bentuk pertanyaan melalui media yang tersedia

Untuk menangani kendala komunikasi, penulis hendak menjalankan komunikasi yang lebih matang. Yang dimaksud adalah penulis meminta terhadap anggota-anggota tertentu untuk memperjelaskan poin-poin yang kurang dipahami dalam bentuk pertanyaan. Ini karena komunikasi melalui *Discord chat/Notion* terkadang menjadi kendala utama terjadi *miss*-komunikasi. Pertanyaan yang ada akan dijawab dan menjadi kesempatan untuk mengecek ulang data dari tim internal kepada anggota tim lainnya.

Maka saat terdapat *update* yang menyinggung satu sama lain, setiap divisi dapat saling membantu *update* informasi yang diketahui. Jawaban yang didapat penulis akan dipahami dan diterapkan seiring mengerjakan tugas/tanggung jawab yang ada. Jika masih terdapat poin yang kurang dipahami, maka penulis dapat bertanya sampai dapat berlanjut menyelesaikan tugas dengan lancar.

2. Pembersihan dan perapihan dokumen yang akan digunakan/yang ingin didokumentasikan

Karena limitasi aplikasi *Google Drive*, persiapan lebih matang dibutuhkan untuk menghadapi limitasi tersebut. Penulis menyimpulkan pembersihan dan perapihan *Google Drive* dilakukan untuk lebih mempersiapkan kesediaan dokumen yang akan digunakan dalam proyek. Mengetahui kesediaan dokumen dalam *Google Drive* bertujuan untuk mempermudah navigasi dan mencari dokumen yang diperlukan dengan lebih efisien. Dokumen yang menjadi lebih mudah ditemukan menghasilkan kelancaran dalam proses memilih dan merancang keperluan prioritas tugas antara sesama anggota. Maka pada saat proyek diselesaikan, dokumen-dokumen yang disortir nanti oleh tim internal tidak

membingungkan untuk dirapikan/disimpan menjadi basis proyek-proyek berikutnya.

3. Merangkum catatan mengenai perubahan proyek

Karena informasi tentang proyek berubah kapanpun, persiapan untuk mencatat informasi menjadi krusial. Rangkuman dilakukan baik dari atasan maupun dari para intern untuk mencatat informasi proyek yang diketahui. Pada saat *meeting* terdapat perubahan/pembaruan, semua anggota dapat mengecek ulang informasi yang lama dan baru. Metode ini meminimalisir kesalahpahaman dalam memahami informasi yang dapat mempengaruhi kelancaran kinerja. Jika masih terjadi kesalahpahaman, maka akan diketahui lebih cepat menggunakan metode ini daripada diketahui saat pertengahan pengerjaan.

