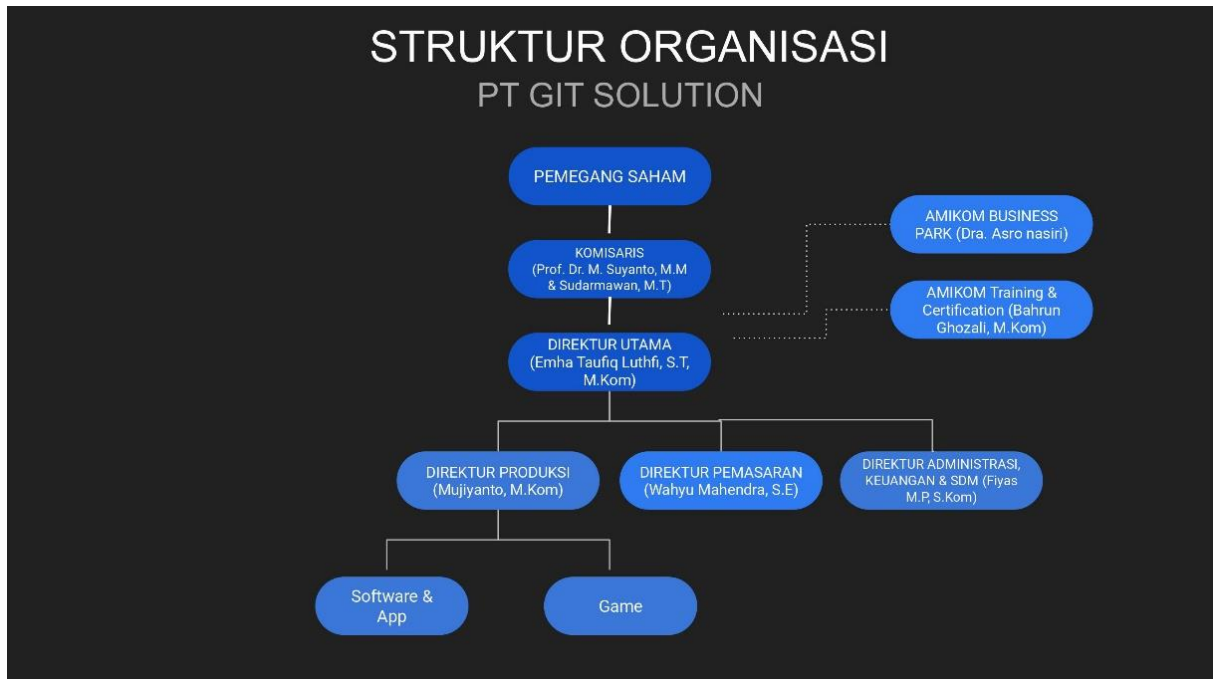


## Bab II

### Organisasi atau Lingkungan Organisasi PT. GIT Solution

#### II.1 Struktur Organisasi



#### II.2 Lingkup Pekerjaan

Divisi 2D artist bertugas membuat asset-aset dalam game yang nantinya akan digabungkan oleh programmer menjadi satu kesatuan. Selain itu juga membuat icon untuk game.

Target Pengembangan :

- Memahami dan mampu menjelaskan tentang 2D Artist
- Peserta mampu membuat asset 2d sesuai dengan GDD
- Peserta mampu melakukan riset dan membuat
- Mampu memahami dan menguasai alur produksi asset dalam game
- Mampu memahami prinsip animasi

### II.3 Deskripsi Pekerjaan

Pekerjaan yang dilakukan oleh 2D artist adalah membuat gambar sesuai kebutuhan dari Game Design Document, melakukan analisis dari sisi style dan warna bersama Game Designer, melakukan riset terkait trend desain/gambar, seperti style gambar bersama dengan tim.

### II.4 Jadwal Kerja

Jadwal kerja divisi 2D artist sendiri adalah senin-jumat. Untuk jam nya menyesuaikan, asal jam kerja aktif minimal 8 jam sehari.

- a. Pendampingan dan pemantauan secara berkala weekly maupun monthly, yang akan dijadwalkan oleh mentor atau Lead divisi masing-masing
- b. *Cycle meeting* untuk memastikan pekerjaan dijalankan dengan benar dan sesuai jadwal dilakukan dua kali dalam seminggu, setiap Senin pagi dan Jum'at siang (kondisional).
- c. Monthly evaluation program internship akan dilakukan pada akhir bulan ke I, III, dan VI.
- d. Pekerjaan akan dibagi dalam target *sprint* mingguan yang dituliskan menjadi *backlog* untuk masing-masing tim pemegang
- e. Setiap peserta menuliskan *task* yang harus dikerjakan per harinya dalam form kerja yang telah disediakan.