

## **I. Gambaran Umum**

### **A. Profil Perusahaan**

PT. Agate International adalah perusahaan pengembang permainan yang berbasis di Bandung, Indonesia. Didirikan pada tahun 2009, Agate telah berkembang menjadi salah satu perusahaan game terkemuka di Indonesia. Perusahaan ini dikenal karena memproduksi berbagai jenis permainan, termasuk game mobile, konsol, dan PC. Selain mengembangkan game untuk pasar umum, Agate juga menyediakan layanan pengembangan game untuk keperluan edukasi dan promosi, sering bekerja sama dengan berbagai organisasi dan perusahaan besar.

Dengan visi "Bringing Happiness to the World," Agate berfokus pada menciptakan pengalaman bermain yang menghibur dan bermakna bagi para pemainnya. Perusahaan ini telah merilis beberapa judul populer seperti "Valthirian Arc: Hero School Story" dan "Code Atma," yang telah mendapatkan pengakuan baik di dalam negeri maupun internasional.

Tim Agate terdiri dari profesional muda yang kreatif dan berdedikasi dalam bidang game development, dengan keahlian dalam desain game, pengembangan perangkat lunak, animasi, dan pemasaran. Seiring dengan pertumbuhan industri game global, Agate terus berinovasi dan mengembangkan portofolio produk mereka untuk memenuhi kebutuhan pasar yang terus berkembang.

Dengan komitmen pada kualitas dan kreativitas, PT. Agate International tidak hanya bertujuan untuk menjadi pemimpin di industri game Indonesia tetapi juga berambisi untuk bersaing di panggung global.

## **B. Deskripsi Kegiatan**

Posisi : Game Developer - Game (Technical) Artist

Deskripsi : Program Studi Independen Bersertifikat Pengembang Game (Game Developer) terdiri atas 2 tahapan, yaitu tahap pembelajaran individu dan tahap proyek. Dalam tahap pembelajaran individu, peserta mengikuti sesi live teaching, sesi self-paced melalui video pembelajaran di website course, dan pengerjaan tugas individual. Tahap pembelajaran individu ini ditujukan untuk memberikan kemampuan teknis sebagai game programmer atau 3D game artist. Dalam tahap proyek, peserta dibentuk menjadi 10 tim dengan masing-masing terdiri atas 10 peserta untuk membuat sebuah produk game. Tahap proyek ini akan dimulai dengan pembentukan konsep game dan dilanjutkan dengan implementasi konsep menjadi MVP (minimum viable product).

Kompetensi yang dikembangkan :

1. Design Thinking
2. Artistic Judgement
3. Critical Thinking
4. Problem Solving
5. Teamwork
6. Product Management
7. Game Production
8. Game Design
9. Game Programming
10. Game Art
11. Game Testing

Aktivitas yang telah dilakukan selama program berjalan :

1. Fase Matrikulasi: Mempelajari tentang basic scripting unity, game design, input & control, modeling with modifier, audio implementation, sculpting, basic user interface (UI), user

interface (UI) implementation, texturing, advanced scripting, basic animation, implementing animation, rigging for animation, camera implementation, creating and using material, basic real-time visual effects (VFX), scene management, exporting and importing asset, basic github.

2. Fase Pematangan Konsep: pembagian kelompok, pembagian role dalam kelompok, meeting harian dengan kelompok, membuat moodboard untuk proyek yang akan dikerjakan, sesi mentoring bersama ataupun dengan mentor kelompok, webinar topik lanjutan.
3. Fase Game Development: membuat character shader, environment shader, post-processing, character VFX, enemy/NPC VFX, environment VFX, general VFX, engine modification, testing