

IV. Penutup

A. Kesimpulan

Program MSIB Game Developer di Agate terbagi menjadi 3 fase: matrikulasi, pematangan, dan pengembangan.

1. Pada fase matrikulasi, peserta diberikan ilmu-ilmu dasar mengenai pengembangan game. Ilmu-ilmu ini diberikan melalui pembelajaran self-paced di website course Agate dan juga melalui webinar yang dilaksanakan setiap harinya sebanyak 3 kali.
2. Pada fase pematangan, peserta diberikan kesempatan pertama untuk bekerja dan berdiskusi bersama peserta lain dalam kelompok dalam penentuan pengerjaan proyek. Pada fase ini, saya pertama kali bertemu dengan peserta-peserta lain dan kali pertama bekerja bersama dengan mereka. Selain berdiskusi dengan kelompok, webinar bersama masih dilakukan setiap minggunya untuk menambah ilmu peserta pada topik-topik yang lebih detail terutama di dalam pembuatan moodboard.
3. Pada fase pengembangan, peserta mendapatkan tugas dalam kelompok untuk bisa membuat sebuah MVP (Minimum Viable Product) dari game yang sudah mereka diskusikan sebelumnya. Sebagai seorang game artist saya bertugas membuat model serta teksturnya secara umum. Selanjutnya sebagai technical artist, saya menjadi penghubung antara artist dan programmer dalam implementasi ke dalam game agar kualitas atau visual tetap pada desain yang sudah ditentukan di moodboard.

B. Saran

Teruntuk mitra PT Agate International, saya ingin memberikan beberapa saran, yaitu:

1. Untuk mempertimbangkan waktu kegiatan yang lebih lama. Penambahan 1 minggu saja dalam fase pengembangan akan sangat berguna bagi peserta. Saya memberikan saran ini karena kegiatan fase pengembangan

sudah selesai lebih dahulu dari waktu berakhirnya kegiatan MSIB keseluruhan itu sendiri.

2. Untuk memberikan sebuah insentif pada kelompok yang performanya baik atau diatas rata-rata dalam bentuk progress, hal ini bisa memicu untuk rasa kompetisi dan reward dalam setiap kelompok. Selain hal tersebut, para mentor bisa memberikan analisa kepada para kelompok agar mereka bisa mengetahui pandangan dari mentor yang lain juga. Dengan begitu, bisa menghilangkan rasa ketidakadilan jika tidak mendapatkan insentif. Apabila ada peserta yang lebih berpengalaman daripada peserta/kelompok yang lainnya, rasa ketidakadilan dapat muncul, maka dari itu, bisa diseimbangkan kelompok tidak mendapatkan hal tersebut tidak mendapatkan insentif berturut-turut.