

GAME DEVELOPMENT PROFESSIONAL PROGRAM

Pengalaman Kerja Membuat Game
Berstandar Studio Game Profesional

Agaté

ACADEMY 



DAFTAR ISI

01

TENTANG
KAMI

02

LATAR BELAKANG
PROGRAM

03

KEGIATAN DALAM
PROGRAM

04

PENERAPAN
KURIKULUM DALAM
PROGRAM

05

PERSYARATAN &
KETENTUAN
PROGRAM

06

ALUR KEGIATAN &
TANGGAL PENTING

07

BIAYA KEPESERTAAN
PROGRAM

08

FREQUENTLY ASKED
QUESTIONS (FAQ)

01

TENTANG KAMI



CRAFTING GROUNDBREAKING GAMES

Agate adalah perusahaan pengembang *game* terkemuka dan salah satu perusahaan game terbesar di Indonesia dan Asia Tenggara. Agate mewujudkan visi klien menjadi game berkualitas dengan pengalaman yang mendalam dan keahlian dalam *full-cycle development*, *game porting*, hingga *gamification*.

Agate terus memantapkan diri sebagai mitra ideal di industri *game* dan memperluas pengaruhnya di kancah internasional.

15+

Tahun pengalaman
membuat *game*

300+

Game berkualitas
di berbagai platform

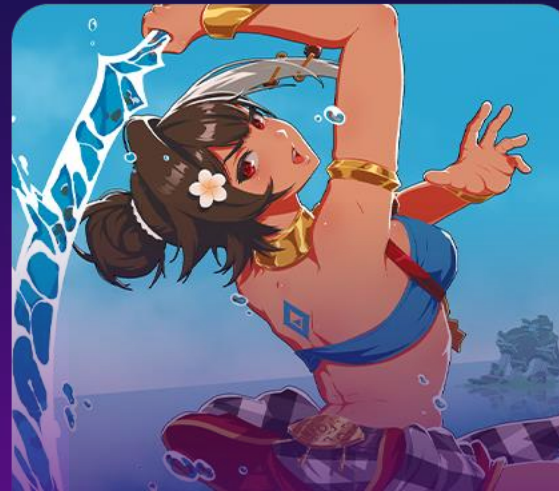
200+

Klien yang terbantu
mewujudkan visinya

200+

Profesional berdedikasi
memberikan yang terbaik

Click [here](#) to learn more.



AGATE ACADEMY

Sebagai bagian integral dari PT Agate Internasional, Agate Academy hadir sebagai akselerator utama untuk mencetak talenta *game developer professional* yang berkualitas dan mendorong perkembangan industri *game* di Indonesia.



7500+

Peserta program
(sejak 2019)



345

Mitra sekolah dan
universitas



20+

Mentor ahli di
industri *game*



MITRA KAMI



Contoh Program yang Diselenggarakan



Kemitraan dengan Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset & Teknologi Republik Indonesia (2021-2024)

Studi Independen Pengembang Game

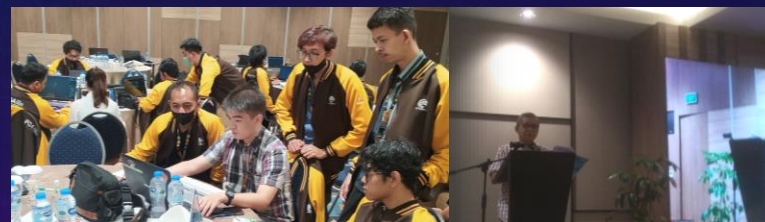
4 batch, 739 mahasiswa, 76 game prototypes



Kemitraan dengan Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia dan Dinas Pariwisata dan Budaya Jawa Barat

TSA GameFest 2024

2 bulan pelatihan, 20 tim, 100 mahasiswa



Kemitraan dengan Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia

DTS FGA Game Creation 2022 & Game Incubation 2023



Kemitraan dengan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (2024)

Game Dev Competency-Based Training

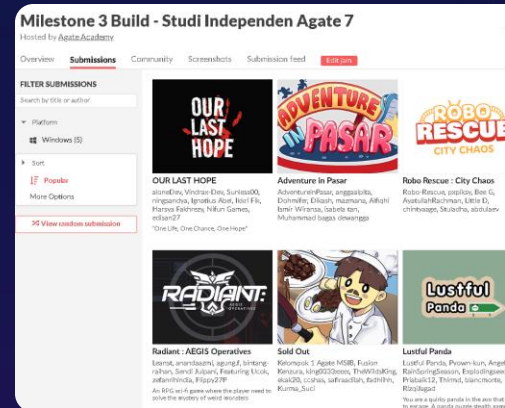
2 hari pelatihan untuk 100 peserta

Karya Peserta Program Agate Academy

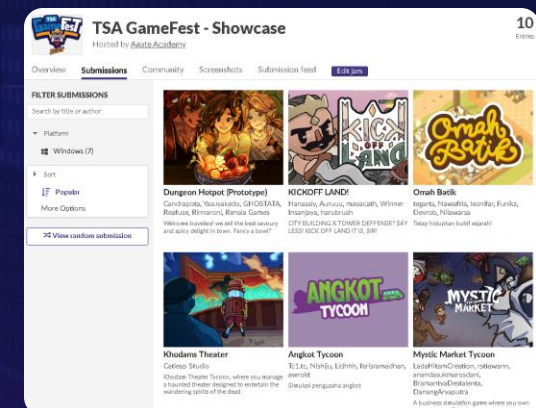
Agate Academy berpengalaman dalam merancang pelatihan membuat *game* jangka menengah (2-5 bulan). Kami memastikan setiap program yang dirancang membuat peserta tak hanya menguasai teori, tapi juga bisa menerapkannya langsung ke dalam proyek membuat *game* dengan *timeline* yang terstruktur.



s.agate.id/gdpp1prod



s.agate.id/mainsiagate7



s.agate.id/tsagamefest2024



Testimoni

“

Agate Academy memberikan bimbingan yang tepat saat aku pertama kali mencoba jadi game developer. Semua pelajarannya mudah dimengerti dan mentornya ramah dan sabar.. Ilmu yang dipelajari saat pelatihan pun masih berguna sampai sekarang.



M. Galih Prasetya
CEO Strayflux Studio

Alumni Program Studi Independen Agate

“

Programnya sesuai dengan harapan dan ekspektasi awal saat saya apply, bahkan lebih banyak.



Muhammad
Salmanmakarim Driaulia

Peserta Game Development Profesional
Program Batch 1

“

Kami (Pendopo Multi Creations) perlu belajar lebih banyak lagi tentang proses publikasi game. Saat tahu ada program Indigo Game Startup Incubation (yang bekerja sama dengan Agate Academy) yang mengajarkan aspek ini, kami tanpa ragu langsung daftar.



Puspanegara Diva S.
CEO Pendopo Multi Creations

Alumni Indigo Game Startup
Incubation

02

LATAR BELAKANG PROGRAM

LATAR BELAKANG PROGRAM

Di tengah ketatnya persaingan dunia kerja, saat ini perusahaan tak hanya melihat ijazah, tapi juga **pengalaman kerja**. Survei dari Jobstreet menunjukkan **59% perusahaan di Indonesia memprioritaskan kandidat dengan pengalaman kerja relevan** saat merekrut *fresh graduate* (JobStreet, 2023).

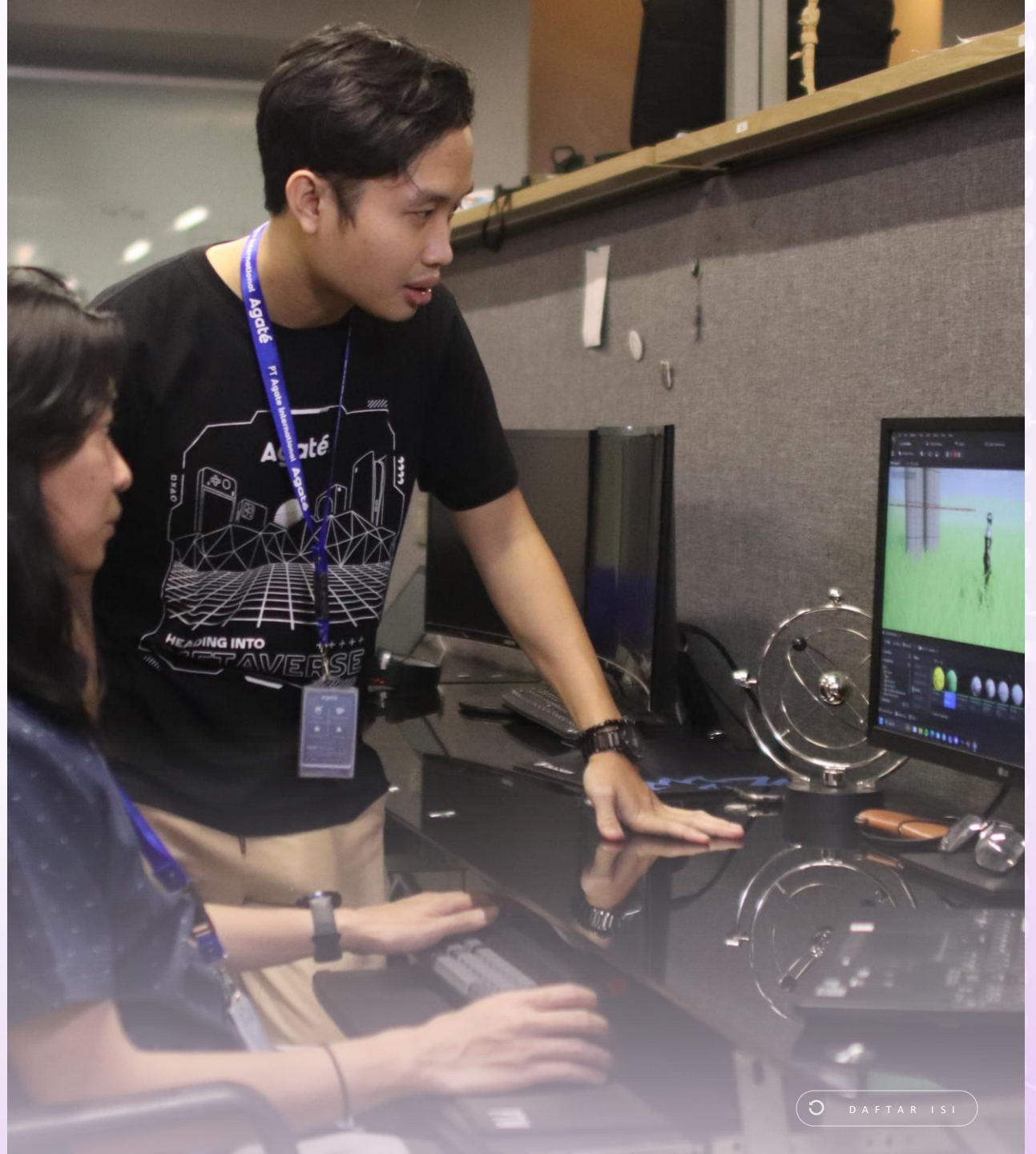
Fresh graduate dengan pengalaman kerja terbukti lebih cepat beradaptasi, memahami dinamika tim, dan mampu berkarya secara produktif sejak hari pertama.



LATAR BELAKANG PROGRAM

Agate Academy memahami tantangan ini. Itulah mengapa **Game Development Professional Program** hadir.

Kami menyediakan solusi: kesempatan **membangun pengalaman kerja profesional di industri *game***. Peserta program akan terbiasa belajar sambil berkarya, persis seperti di studio *game* sungguhan.



03

KEGIATAN DALAM PROGRAM

Apa yang akan dilakukan dalam program ini?

- **Pengalaman Studio Profesional:** Terlibat langsung dalam proyek pengembangan *game* secara *online*, mengikuti standar *workflow* industri *game*.
- **Kuasai Beragam Skill:** Belajar bidang-bidang penting dalam pengembangan *game*, seperti *game programming*, *game art*, dan aspek penting lainnya.
- **Berkarya dalam Tim:** Berkontribusi nyata dalam proyek pengembangan *game* yang bersifat kolaboratif, membangun portofolio dan pengalaman kerja tim yang solid



Terlibat dalam Project Pembuatan Game Genre Populer



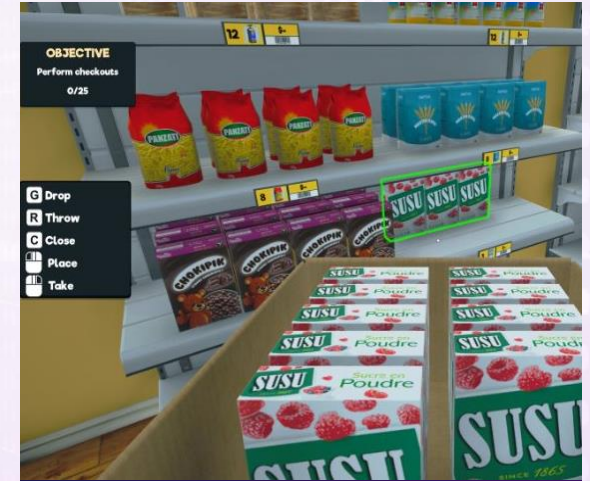
Action RPG



Parkour-Heavy Metroidvania



Survival Resource Management



Business Simulator

MENTOR PROGRAM



Wafi Harowa

Product Owner Agate



Magdalena Amanda M.

Quality Lead Agate



Muhammad Habli Hafid

Sr. Environment Artist Agate



M. Al Mukhlishiddin

Program Manager Agate Academy



Restya Winda Astari

CEO Agate Academy



Ikhlas Abdul Fattah

3D Game Artist Agate



Fadhli Hibatul Haqqi

Game Programmer Agate

Penyelenggaraan Program



Durasi

16 minggu dengan total waktu 560 jam



Penyelenggaraan

Pertemuan online



Format Kegiatan

- Workshop
- Praktik mandiri
- Mentoring & konsultasi

Detil Durasi Program

Matrikulasi

- » 20 sesi workshop (90 menit per sesi)
- » Praktik mandiri (3 project)
- » 2 Sesi 1on1 dengan mentor (45 menit per sesi)

Pematangan Konsep Game

- » 10 sesi workshop (90 menit per sesi)
- » Pematangan technical design & concept art
- » 2 sesi 1on1 dengan mentor (45 menit per sesi)
- » 4 sesi konsultasi berkelompok (1 jam per sesi)

Game Development

- » 12 minggu
- » 12 sprint meeting (2 jam per meeting)
- » 12 sesi mentoring tim (90 jam per sesi)
- » 12 sesi mentoring individu (45 menit per sesi)

Penutup

- » Uji kompetensi
- » Playtest

Alur Kegiatan & Tanggal Penting Pelaksanaan Program

Tahap 1:

Matrikulasi



31 Agu – 11 Sep 2026

- Workshop
- Praktik Mandiri
- Mentoring

Tahap 2:

Pematangan Konsep Game



14-25 Sep 2026

- Workshop
- Pematangan technical design & concept art
- Mentoring

Tahap 3:

Game Development



28 Sep – 18 Des 2026

- 6 Sprint meeting
- Mentoring

Tahap 4:

Penutup



21 – 23 Des 2026

- Uji Kompetensi
- Playtest

Bentuk Partisipasi Peserta

Matrikulasi

- Individual
- Menghadiri workshop
- Melakukan praktik mandiri

Perincian Konsep Game

- Berkelompok: 1 kelompok max. 10 orang
- Menghadiri workshop
- Koordinasi harian dengan tim
- Mentoring
- Mendetilkkan konsep & membuat rencana

Development

- Berkelompok: 1 kelompok max. 10 orang
- Koordinasi harian dengan tim
- Mentoring
- Mengerjakan tugas proyek

Daftar Sesi Workshop Matrikulasi



General

- First day onboarding
- Prototype vs vertical slice
- Project brief explanation
- Game Development Career



Programming

- Struktur Data
- Object & Class
- Property
- Konsep Inheritance
- Abstract class & interface
- Technical design document
- Modular program & komunikasi antar modul
- Mempersiapkan arsitektur program



Art

- Efficient modeling
- Optimisasi asset
- Optimized Texture & UV Unwrapping
- Topology & Retopology
- Rigging tips
- Prinsip dasar animasi
- Moodboard & reference
- Export & import asset for gamedev project

Daftar Sesi Workshop Perincian Konsep Game



Programming

- GIT untuk tim & Standar penamaan & Coding convention
- Retargeting animasi
- Modifikasi VFX (programmer pipeline)



Art

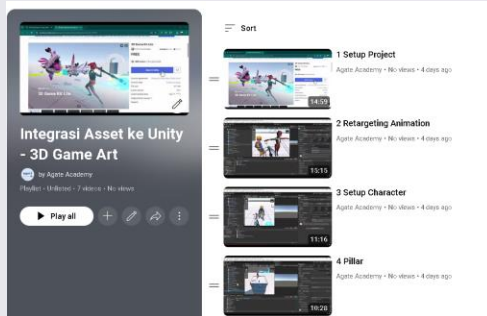
- Asset implementation on Game Engine
- Standarisasi Dokumentasi Asset visual
- VFX creation (artist pipeline)



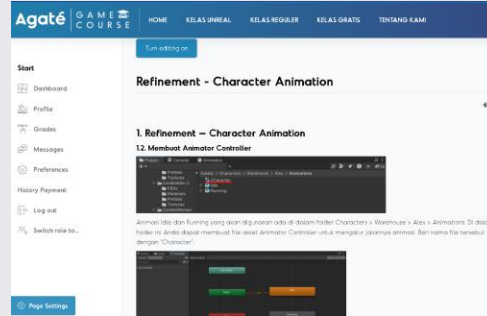
General

- Brief pematangan konsep
- Project management in Game Development
- First team meeting & detailed brief
- Pembagian tugas tim

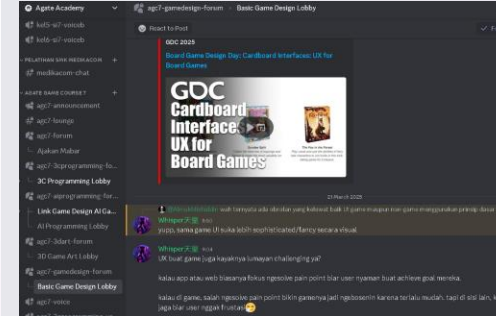
Fasilitas Lainnya



Materi Video



Materi Teks



Community Platform



Mentoring

04

PENERAPAN KURIKULUM DALAM PROGRAM

Dasar Kurikulum

Kurikulum dalam Game Development Professional Program sudah disesuaikan dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) berkaitan dengan game development. Kesesuaian ini menjamin ilmu dan keterampilan yang diajarkan sudah relevan dengan kebutuhan industri saat ini.

SKKNI Game development
(SKKNI Nomor 172 Tahun 2024)

SKKNI Multimedia
(SKKNI Nomor 107 Tahun 2018)

SKKNI Software requirement analysis and design
(SKKNI Nomor 44 Tahun 2017)

SKKNI Animasi
(SKKNI Nomor 173 Tahun 2020)

SKKNI Pemrograman
(SKKNI Nomor 282 Tahun 2016)

SKKNI Pemrograman
(SKKNI Nomor 282 Tahun 2016)

SKKNI Project management
(SKKNI Nomor 349 Tahun 2014)

SKKNI Software quality assurance
(SKKNI Nomor 47 Tahun 2017)



KURIKULUM GAME DESIGN

Kompetensi Game Design

KODE UNIT KOMPETENSI	UNIT KOMPETENSI SKKNI	LEARNING OBJECTIVE	TARGET HASIL PEMBELAJARAN
J.62GIM00.009.1	Membuat desain mekanik game (game mechanic design)	• Mengidentifikasi mekanika dalam konsep game • Membuat kajian desain mekanika game • Melakukan pengukuran kesuksesan desain mekanika game	• Desain game mechanic • Analisis game mechanic • Evaluasi game mechanic
J.62GIM00.010.1	Membuat desain sistem game (game system design)	• Merancang desain sistem game • Melakukan uji coba dan pengukuran kesuksesan desain sistem game	• Design system • Evaluasi desain sistem
J.62GIM00.012.1	Membuat desain level game (game level design)	• Mengidentifikasi komponen desain game level	• Deskripsi komponen game level

Kompetensi Game Design

KODE UNIT KOMPETENSI	UNIT KOMPETENSI SKKNI	LEARNING OBJECTIVE	TARGET HASIL PEMBELAJARAN
J.62GIM00.012.1	Membuat desain level game (game level design)	• Menerjemahkan konsep desain game level • Melakukan pengujian desain game level	• Konsep game level • Evaluasi game level
J.62SAD00.013.1	Merancang User Interface (UI)	• Mendefinisikan User Interface (UI)	• Desain user interface
J.62GIM00.014.1	Membuat purwarupa desain game (game design prototype)	• Memilih metode yang sesuai dalam pembuatan purwarupa desain game • Menguji purwarupa desain game	• Prototype game • Evaluasi prototype game
J.62GIM00.016.1	Melakukan penyesuaian desain game (game design balancing)	• Mengidentifikasi komponen game balancing • Mengambil data untuk proses game balancing • Melakukan penyesuaian dari hasil game balancing	• Variabel game balance • Revisi variabel game balance • Implementasi revisi variabel game balance



KURIKULUM GAME PROGRAMMING

Kompetensi Game Programming

KODE UNIT KOMPETENSI	UNIT KOMPETENSI SKNI	LEARNING OBJECTIVE	TARGET HASIL PEMBELAJARAN
J.62GIM00.022.1	Membuat dokumen desain teknis game (technical design document)	- Mengidentifikasi tool yang dibutuhkan untuk menjalankan mechanic game berdasarkan Game Design Document (GDD) yang telah dibuat - Mengidentifikasi technical feature yang dibutuhkan untuk menjalankan mechanic game berdasarkan game design document (GDD) yang telah dibuat	- List tools dalam game engine - Technical feature list
J.620100.004.01	Menggunakan struktur data	- Mengidentifikasi konsep data dan struktur data - Menerapkan struktur data dan akses terhadap struktur data tersebut	- Rincian struktur data yang dibutuhkan - Struktur data terimplementasi dalam project
J.62GIM00.024.1	Mengimplementasikan game engine	- Menggunakan game engine yang sesuai untuk mengimplementasikan Technical Design Document (TDD) yang telah dibuat. - Menyimpan hasil kerja	- Game engine digunakan - Source code project
J.62GIM00.025.1	Membuat fitur gameplay permainan	- Merancang logika pemrograman berdasarkan informasi yang telah dipilah - Melakukan implementasi fitur dari hasil rancangan logika pemrograman di dalam game engine - Review dan improvement dari hasil kerja yang dilakukan	- Desain logika fitur - Fitur terimplementasi - Checklist review fitur

Kompetensi Game Programming

KODE UNIT KOMPETENSI	UNIT KOMPETENSI SKKNI	LEARNING OBJECTIVE	TARGET HASIL PEMBELAJARAN
J.620100.005.01	Mengimplementasikan user interface	Melakukan implementasi rancangan user interface	User interface terimplementasikan dalam project
J.62GIM00.026.1	Mengimplementasikan fungsionalitas tambahan pada game engine (tools and plugin implementation)	- Melakukan evaluasi kebutuhan dari sebuah game engine - Melakukan evaluasi dan improvement dari komponen di gameengine yang digunakan berdasarkan Game Design Document (GDD)	- List tools tambahan yang dibutuhkan - Tools tambahan terimplementasikan
J.620100.032.001	Melakukan code review	Mengevaluasi kesesuaian kode dengan spesifikasinya	Checklist code review
J.62GIM00.027.1	Mengimplementasikan game debugging	- Memilah informasi parameter yang akan di debug berdasarkan Technical Design Document (TDD) - Mengimplementasikan program debugging	- List parameter - Code ter-debug
J.62GIM00.028.1	Mengimplementasikan optimasi kinerja game	- Memilah informasi parameter yang akan di optimasi berdasarkan dokumen hasil debugging - Mengimplementasikan optimasi kinerja game	- List paramater untuk dioptimasi - Project teroptimasi
J.620100.047.01	Melakukan pembaharuan perangkat lunak	- Menganalisis diferensiasi perangkat lunak yang terbaru dengan yang existing - Membuat program perangkat lunak penambahan diferensiasi	- Versioning system - Source code versi terbaru



KURIKULUM GAME ART

Kompetensi Game Art

KODE UNIT KOMPETENSI	UNIT KOMPETENSI SKKNI	LEARNING OBJECTIVE	TARGET HASIL PEMBELAJARAN
J.62GIM00.018.1	Membuat dokumen perancangan artistik (art design document)	- Mengidentifikasi informasi kunci - Menyusun isi Art Design Document (ADD)	- Arahan tampilan visual, key concept art, art style, level of details - Dokumen art design document
J.59MTM00.011.1	Membuat aset visual berdasarkan langkah kerja yang telah ditetapkan	Memproduksi aset visual multimedia	Asset visual
J.59ANM01.019.2	Membuat standar produksi desain karakter (character production design)	Membuat gambar standar produksi desain karakter	Deskripsi karakter. Model sheet, proportional sheet, personality sheet, colour sheet, expression sheet
J.59ANM01.020.2	Membuat standar produksi desain latar belakang atau set location (environment production design)	Membuat gambar standar produksi desain karakter	Deskripsi environment, model sheet, layout sheet, color sheet, visual sheet
J.59ANM01.021.2	Membuat standar produksi desain properti (property production design)	Membuat gambar standar produksi desain properti	Deskripsi komponen properti, model sheet, proportional sheet, color sheet
J.59ANM03.052.2	Membuat Setting-an Sifat Bahan 3D (Shading)	Menerapkan sifat permukaan (shading) pada objek 3D	Hasil shading
J.59ANM01.028.2	Membuat model 3D berbasis hard surface	Membuat pemodelingan 3D teknik hardsurface	Gambar tampak, base mesh, nama elemen model
J.59ANM01.028.2	Membuat model 3D berbasis organic	Membuat pemodelingan 3D Teknik organic	Gambar tampak, base mesh, nama elemen model
J.59ANM01.031.1	Melakukan retopology permukaan objek 3D	Membuat re topologi permukaan polygonal objek/karakter 3D	Struktur topologi yang rapi
J.59ANM01.032.2	Membuat proyeksi UV mesh dari objek 3D	- Mengidentifikasi struktur model 3D (topologi permukaan) - Membuat proyeksi mesh ke dalam format planar 2D	UV map

Kompetensi Game Art

KODE UNIT KOMPETENSI	UNIT KOMPETENSI SKKNI	LEARNING OBJECTIVE	TARGET HASIL PEMBELAJARAN
J.59ANM01.034.2	Membuat susunan (layout) aset pada bidang 3D	Membuat layout 3D	Konsep layout
J.59ANM01.037.1	Membuat set design 3D (set dressing/3D set designer/look dev)	Membuat artistik visual (3D) pada (set) adegan terpilih	Texture paint
J.59ANM01.033.2	Membuat pencitraan tekstur permukaan 3D (texturing)	Membuat digital imaging texture	File texture
J.59ANM03.060.2	Membuat struktur/kerangka sistem mekanika objek/benda/karakter (rigging)	- Mengidentifikasi artikulasi dari objek 3 Dimensi - Menyusun struktur mekanika (rigging) sesuai dengan artikulasi dari objek 3 Dimensi - Membuat mekanika pengaturan gerak dari objek 3 Dimensi	- Topologi objek - Joint rig terimplementasi - Joint rig diposisikan sesuai pose
J.59ANM00.006.1	Membuat akting pergerakan karakter	- Membuat perencanaan akting dan ekspresi setiap karakter - Melakukan Pengadeganan karakter (akting)	- Referensi Gerakan - Blocking gerakan
J.62GIM00.020.1	Melakukan integrasi objek statis ke game engine (static assets intergration)	- Mengelola game object pada adegan/scene dalam permainan - Mengelola component pada game object	- Game object dalam game engine - Game object yang telah berisi component
J.62GIM00.021.1	Melakukan integrasi objek dinamis ke game engine (dynamic assets integration)	Menambahkan behavior dinamis pada game object	Game object yang telah berisi behaviour dinamis



KURIKULUM GAME PRODUCTION PRODUCT MANAGEMENT QUALITY ASSURANCE

Kompetensi Game Production, Product Management & Quality assurance

KODE UNIT KOMPETENSI	UNIT KOMPETENSI SKNI	LEARNING OBJECTIVE	TARGET HASIL PEMBELAJARAN
M.702090.003.01	Mengelola jadwal waktu proyek (project time management)	- Merencanakan pengelolaan penjadwalan - Mengembangkan jadwal	- Dokumen perencanaan jadwal - Jadwal lengkap mulai dari brainstorming sampai produk selesai
M.702090.006.01	Mengelola sumber daya manusia proyek (project human resource management)	- Merencanakan pengelolaan sumber daya manusia Proyek - Mengelola Tim proyek	- Dokumen pembagian tugas - Rekap koordinasi harian
J.62GIM00.034.1	Menentukan skala prioritas dari Pengerjaan sebuah game	Menentukan skala prioritas pekerjaan	Skala prioritas fitur produk dalam proyek yang dilakukan
J.62GIM00.035.1	Mengadakan sesi pengujian secara reguler	- Menemukan peserta untuk sesi pengujian dan survei - Melaksanakan sesi pengujian	- Peserta sesi pengujian yang tepat - Dokumentasi sesi pengujian
J.62SQA00.008.1	Melakukan pengujian kualitas perangkat lunak secara manual	Melaksanakan pengujian perangkat lunak	Dokumen pengujian perangkat lunak
J.62SQA00.012.1	Mengevaluasi pelaksanaan penjaminan Kualitas perangkat lunak	- Meninjau kembali (review) pelaksanaan penjaminan kualitas perangkat lunak - Meninjau kembali (review) pelaksanaan tindakan perbaikan kualitas pengembangan perangkat lunak	- Analisis dokumen penjaminan kualitas - Analisis dokumen tindakan perbaikan kualitas

05

PERSYARATAN DAN KETENTUAN PROGRAM

Syarat Peserta



Skill Dasar Membuat Game

Lulus tes teknis dari rangkaian alur kegiatan seleksi peserta Game Development Professional Program



Device

Memiliki akses internet dan mampu menjalankan Blender & Unity

HAK CIPTA & KEPEMILIKAN KARYA

Peserta memiliki sepenuhnya hak cipta bagian dari game yang dia buat.



Misalnya, game artist dalam tim yang membuat asset karakter dalam game tersebut memiliki hak sepenuhnya terhadap asset karakter yang dia buat

Agate berhak menyatakan karya yang dibuat dari program ini sebagai portofolio peserta program pelatihan Agate

06

ALUR KEGIATAN & TANGGAL PENTING PENDAFTARAN

Alur Kegiatan & Tanggal Penting

Tahap 1:

Pendaftaran administratif



2 Jun – 9 Agu 2026

CV & portofolio

1

Tahap 2:

Tes teknis



5 Jun – 12 Agu 2026

Tes teknis

Sinkronisasi administratif kampus

2

Tahap 3:

Submisi surat rekomendasi kampus



19 Jun 26 Agu 2026

3

Tahap 4:

Pembayaran biaya pendaftaran



23 Jun – 30 Agu 2026

4

Tahap 5:

Pelaksanaan program



31 Agu – 23 Des 2026

5

07

BIAYA KEPESERTAAN PROGRAM

Biaya Kepesertaan



Pelunasan biaya kepesertaan dilakukan saat pendaftar sudah dinyatakan lulus seleksi tes teknis.

PROMOSI GELOMBANG 1

Daftar sampai
26 Juli 2026

 ~~Rp6.500.000~~

Rp2.950.000

PROMOSI GELOMBANG 2

Daftar setelah
26 Juli 2026

 ~~Rp6.500.000~~

Rp3.250.000

08 FREQUENTLY ASKED QUESTIONS (FAQ)

FAQ



Kenapa perlu ikut program ini?

Di sini, kamu akan mendapatkan pengalaman bekerja membuat game berkualitas dengan proses produksi serupa dengan studio game dengan bimbingan game developer profesional



FAQ



Apakah ada batas peserta?

Program ini dibatasi untuk 30 orang



Daftar Sekarang!

academy.agate.id/gdpp/



Punya Pertanyaan Lainnya?



Agate Academy

+62 8122 4708 368

s.agate.id/contactgdpp2026

