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

Agaté

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.

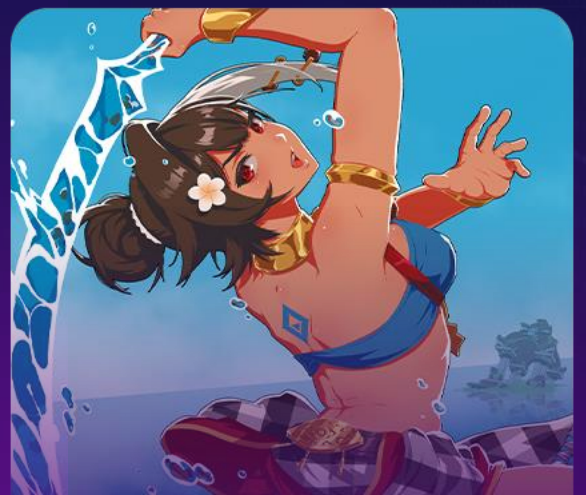
15+
Tahun pengalaman membuat *game*

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 Kementrian Pendididikan, Budaya, Riset & Teknologi Republik Indonesia (2021-2024)

Studi Independen Pengembang Game

4 batch, 739 mahasiswa, 76 *game prototypes*

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

TSA GameFest 2024

2 bulan pelatihan, 20 tim, 100 mahasiswa

Kemitraan dengan Kementrian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia

DTS FGA Game Creation 2022 & Game Incubation 2023

Kemitraan dengan Kementrian Pariwisatan dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (2024)

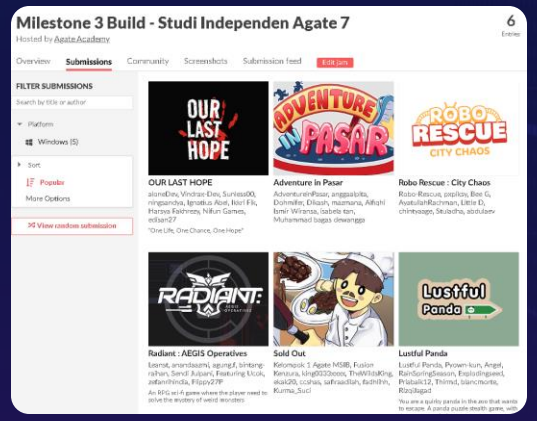
Game Dev Competency-Based Training

2 hari pelatihan untuk 100 peserta

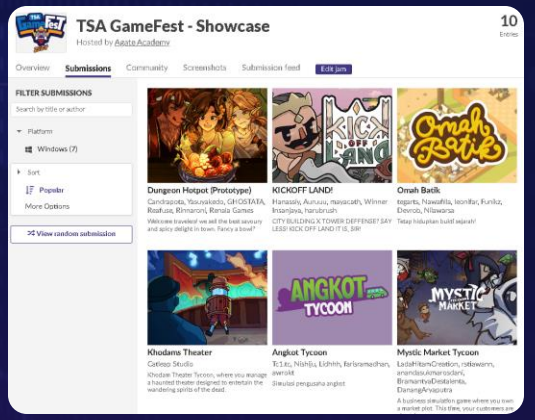
Karya Peserta Program Agate Academy

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

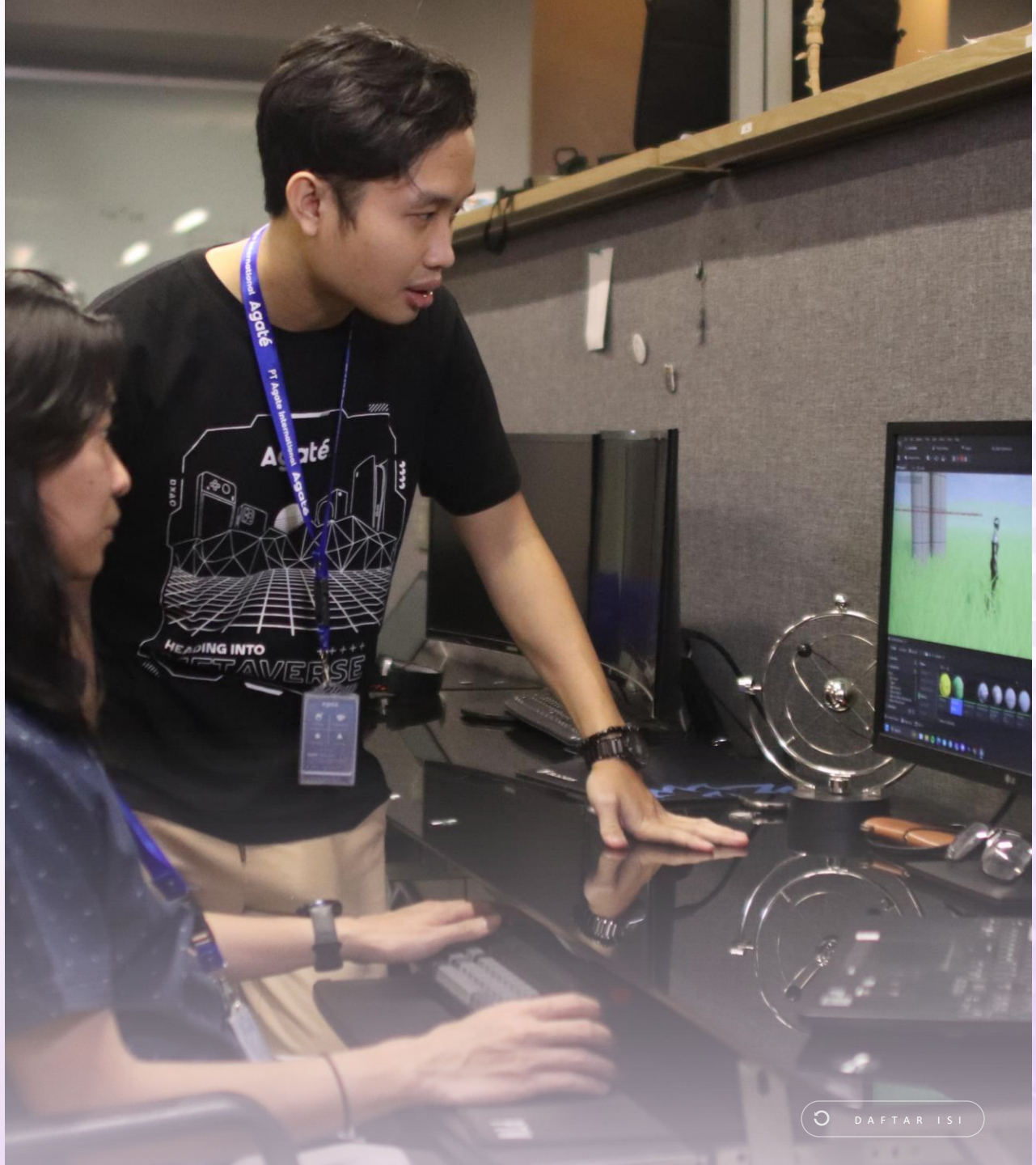
Di tengah ketatnya persaingan dunia kerja, saat ini perusahaan tak hanya melihat ijazah, tapi juga **pengalaman kerja**. Survei dari Jobstreet menunjukkan **59% perusahaan di Indonesia memprioritaskan kandidat dengan pengalaman kerja relevan** saat merekrut *fresh graduate* (JobStreet, 2023).

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 professional 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 *worklflow* 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

Boss Fight Action RPG

Farming Simulation

Bullet Heaven

MENTOR PROGRAM

Wafi Harowa

Product Owner Agate

Magdalena Amanda M.

Quality Lead Agate

Muhammad Habli Hafid

Sr. Environment Artist Agate

M. Al Mukhlishiddin

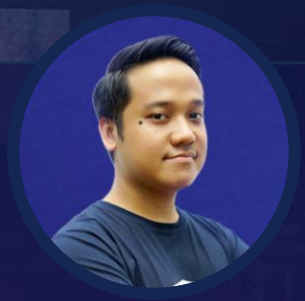
Program Manager Agate Academy

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

6 – 17 April 2026

- Workshop
- Praktik Mandiri
- Mentoring

Tahap 2:

Pematangan Konsep Game

20 Apr – 1 Mei 2026

- Workshop
- Pematangan technical design & concept art
- Mentoring

Tahap 3:

Game Development

4 Mei – 24 Juli 2026

- 6 Sprint meeting
- Mentoring

Tahap 4:

Penutup

27 Juli – 31 Juli 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
- Mendetilkan 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 aristektur program

Art

- Efficient modeling
- Optimisasi asset
- Optimized Texture & UV Unwraping
- 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)

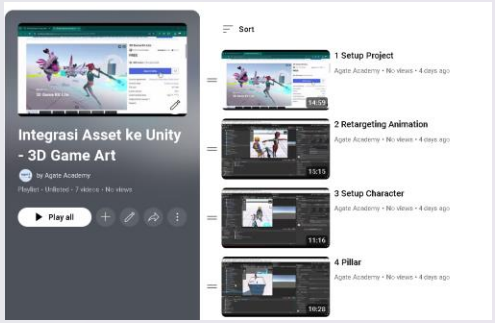
Art

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

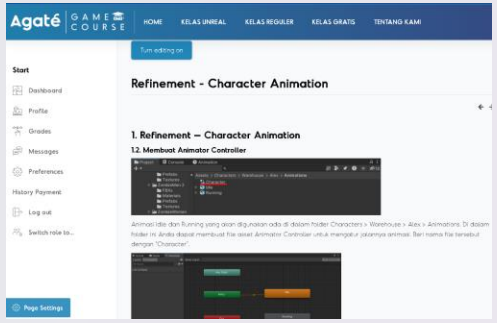
General

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

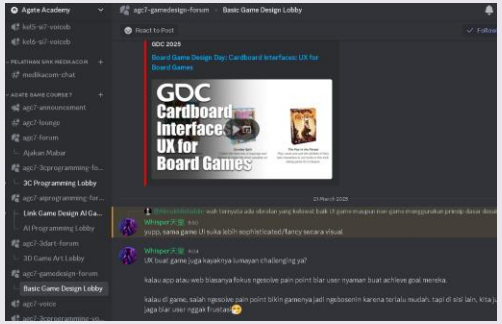
Fasilitas Lainnya



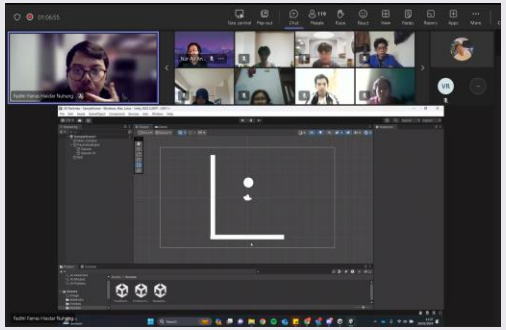
Materi Video



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)

Agaté ACADEMY

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 • pembuatanpurwarupa 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 SKKNI	LEARNING OBJECTIVE	TARGET HASIL PEMBELAJARAN
J.62GIM00.022.1	Membuat dokumen desain teknikal 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 berdasarkanTechnical 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

Agaté ACADEMY

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 (properti 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 pemodellingan 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 projeksi 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

Agaté ACADEMY

KURIKULUM

GAME PRODUCTION
PRODUCT MANAGEMENT
QUALITY ASSURANCE

Kompetensi Game Production, Product Management & Quality assurance

KODE UNIT KOMPETENSI	UNIT KOMPETENSI SKKNI	LEARNING OBJECTIVE	TARGET HASIL PEMBELAJARAN
M.702090.003.01	Mengelola jadwal waktu proyek (project time management)	• Merencanakan pengelolaan penjadwalan • Mengembangkan jadwal	• Dokumen perencanan jadwal • Jadwal lengkap mulai dari brainstorming sampai produk selesai
M.702090.006.01	Mengelola sumber daya manusia proyek (projecthuman 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 tindakakan 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

17 Desember 2025 – 27 Februari 2026

CV & portofolio

1

Tahap 2:

Tes teknis

14 Januari – 4 Maret 2026

2

Tahap 3:

Pembayaran biaya pendaftaran

11 Februari – 1 April 2026

3

Tahap 4:

Pelaksanaan program

6 April– 31 juli 2026

4

07

BIAYA KEPESERTAAN PROGRAM

Biaya Kepesertaan

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

PROMOSI GELOMBANG 1	PROMOSI GELOMBANG 2
Daftar sebelum	Daftar sebelum
13 Februari 2026	**27 Februari 2026**
~~Rp6.500.000~~	~~Rp6.500.000~~
Rp2.950.000	**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

Agaté | ACADEMY