**LAPORAN AKHIR**

MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT

Game Artist

Studi Independen Bersertifikat Pengembangan Game (Game Developer)

Agate Academy

Deanna Hanako Jacinda

21027109



**Desain Komunikasi Visual**

**Universitas Negeri Padang**

**2023**

**Kata Pengantar**

*Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya yang melimpah sehingga saya bisa menyelesaikan kegiatan Studi Independen Bersertifikat Pengembanga Game (Game Developer) dengan lancar.*

*Laporan ini berisi kegiatan yang penulis lakukan selama kegiatan Studi Independen Bersertifikat Pengembangan Game dengan Agate secara online.*

*Penulis mengucapkan terima kasih kepada mentor dan rekan tim yang sudah bekerja sama selama empat bulan dan akhirnya bisa menyelesaikan proyek dengan lancar dan sampai ke titik ini.*

*Laporan ini tidak luput dari kesalahan, karena itu penulis terbuka untuk kritik dan saran. Semoga laporan ini bisa bermanfaat bagi siapapun di masa yang akan datang.*

**Daftar Isi**

**Kata Pengantar**

**Daftar Isi**

[**Bab I Gambaran Umum**](#_heading=h.lnxbz9) **5**

[I.1 Profil Perusahaan](#_heading=) 5

[I.2 Deskripsi Kegiatan](#_heading=) 5

[**Bab II Aktivitas Mingguan**](#_heading=h.xuym8d7gbd7m) 6

[**Bab III Penutup**](#_heading=h.2xcytpi) 8

[III.1 Kesimpulan](#_heading=) 8

[III.2 Saran](#_heading=) 8

[**Referensi**](#_heading=h.3sa3rqyn55ss) 9

[**Lampiran**](#_heading=h.6x9e2x1bwr5b) **10**

**Daftar lain-lain**

Daftar Gambar

1. Gambar 1.1-Main hero modelling, texturing dan rigging 10
2. Gambar 1.2-Slime enemy modelling and rigging 11
3. Gambar 1. 3-environmental modelling 11
4. Gambar 1.4-Game logo 12
5. Gambar 1.5-UI game icons and background for itch.io 12
6. Gambar 1.6- ilustrasi chapter untuk UI game 13

Lembaran Pengesahan 14

# Gambaran Umum

## Profil Perusahaan

*Agate adalah perusahaan pengembangam game dengan tim yang terdiri atas profesional dan pakar industri yang bertujuan untuk mengembangakan dan menciptakan game inovatif di industri game. Agate memiliki program yang bertujuan melatih peserta dalam pengembangan game yaitu Agate Game Course. Agate Game Course adalah program edukasi game development yang diselenggarakan oleh Agate Academy.*

## **Deskripsi** Kegiatan

*Posisi : Game Artist*

*Deskripsi : menciptakan aset 2D dan 3D yang akan digunakan untuk pengembangan game*

*Kompetensi yang dikembangkan :*

1. *Membuat character, environment and UI concept*
2. *Character Modelling & rigging*
3. *UI designing*
4. *3D environment design*
5. *character 3D animation*

*Dalam kegiatan ini peserta dibagi menjadi dua bagian yaitu game artist dan game programmer. Awal kegiatan dimulai dengan materi dasar dalam pengembangan game. .Kegiatan dibagi menjadi tiga fase yaitu , fase matrikulasi, fase pematangan konsep dan fase pengembangan game. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok yang akan mengembangkan game yang diberikan masing-masing mentor. Di fase penutup peserta mengikuti ujian sesuai role masing-masing untuk menguji kemampuan mereka.*

# Aktivitas Mingguan

*Pada Bagian ini berisi aktivitas mingguan yang dapat diambil dari laporan mingguan yang sudah dibuat di dalam platform dengan format sebagai berikut*

| Minggu | Kegiatan |
| --- | --- |
| 1 | onboarding bersama agate, pengenalan dasar2 game, game design, pipeline waktu pengerjaan serta dasar2 dari programming dan game art design |
| 2 | berkenalan dengan anggota tim sekaligus mentor, bahas2 kegiatan selama 5 bulan kedepan |
| 3 | pematangan konsep dan pembagian tugas dengan tim |
| 4 | huddle dengan tim dalam fase pengembangan konsep serta sesi konseling dan tanya jawab dengan mentor |
| 5 | membahas pengembangan konsep sistem dan environment serta konsep UI dengan tim |
| 6 | sharing session fase pengembangan game, percobaan membuat model karakter |
| 7 | mengerjakan tugas modeling karakter, persiapan sharing session pengembangan game |
| 8 | sharing session progres pengembangan game, perbaikan modeling karakter dan pembuatan UI game |
| 9 | merancang UI game, huddle dan sesi mentoring untuk progres game |
| 10 | sharing session progres pengembangan game, merancang desain logo, logotype dan UI game |
| 11 | polishing UI dan logo serta fon, huddle dan sesi mentoring |
| 12 | sharing session progres, revisi UI dan memulai pembuatan aset 3d environment |
| 13 | pembelajaran membuat model environment dan modeling karakter enemy |
| 14 | sharing milestone kedua, mulai bahas layout map game, bagi2 tugas baru |
| 15 | revisi model karakter dan mulai rigging karakter |
| 16 | polishing aset-aset art game yang sudah dibuat, huddle dan mentoring dengan tim dan mentor |
| 17 | membuat ilustrasi untuk UI chapter select game, revisi logo game, revisi model dan rigging hero dan slime, huddle terakhir dengan tim dan mentor |
| 18 | sharing session final milestone, ujian kompetensi artist dan melengkapi tugas fase penutup |
| 19 | membuat video testimoni untuk stupen agate 2023, sesi penutupan dan menyelesaikan laporan akhir |
| 20 | penyelesaian laporan akhir |

# 

# **Penutup**

## **Kesimpulan**

*Setelah mengikuti kegiatan Studi Independen Bersertifikat Pengembangan Game (Game Developer) saya dapat menyimpulkan bahwa industri game di indonesia dapat berkembang lebih jauh jika lebih banyak jika keahlian sumber daya manusia yang ada bisa dilatih untuk pengembangan game.*

## **Saran**

*Berdasarkan kesimpulan diatas penulis menyarankan untuk mengadakan kegiatan pengembangan game secara offline agar peserta bisa mengenal satu sama lain dan menghasilkan kerja sama yang lebih baik dan terkomunikasi.*

# Referensi

*[1]*[*https://agate.id/about-us/*](https://agate.id/about-us/)

*[2]* [*https://idseducation.com/perbedaan-game-artist-dan-game-developer/*](https://idseducation.com/perbedaan-game-artist-dan-game-developer/)

# Lampiran

*Bukti Kontribusi*

| No. | Gambar | Keterangan |
| --- | --- | --- |
|  | 1.0 Character Modelling | Gambar 1.1-Main hero modelling, texturing dan rigging |
|  |  | Gambar 1.2-Slime enemy modelling and rigging |
|  |  | Gambar 1. 3-environmental modelling |
|  |  | Gambar 1.4-Game logo |
|  |  | Gambar 1.5-UI game icons and background for itch.io |
|  |  | Gambar 1.6- ilustrasi chapter untuk UI game |

*9.* **Lembar Pengesahan**