DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI ii

DAFTAR GAMBAR iii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Waktu dan Tempat Kerja Praktek ..... .

1.2.1. Waktu Kerja Praktek……2

1.2.2. Tempat Kerja Praktek…….....3

1.2.3. Tujuan Kerja Praktek 3

BAB II TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Sejarah Perusahaan 4

2.2. Profil Perusahaan .....

2.2.1. Nama Perusahaan.....5

2.2.2. Bidang Perusahaan……...6

2.2.3. Logo Perusahaan……7

2.3. Visi dan Misi Perusahaan 7

2.4. Struktur Organisasi..... 8

2.5. Program-program Agate Studio bekerjasama dengan Nokia 8

BAB III LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1. Peranan Praktikan Dalam Perusahaan 11

3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan 11

3.3. Metode Kerja Praktikan 12

3.4. Perancangan Desain Visual Game Kratindeng .....

3.4.1 Konsep Perancangan 12

3.4.2 Teknis Perancangan 14

BAB IV KESIMPULAN 16

DAFTAR PUSTAKA 17

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. Logo Agate Studio 7

Gambar II.2. Membuat Game Bekerjasama Nokia dengan

Agate Studio 5

Gambar II.3. Lomba Woroskop Nokia dengan Agate Studio 6

Gambar II.4. Workshop Agate Studio bersama nokia.....9

Gambar II.5. Pemenag Workshop Agate Studio bersama Nokia..... 10

Gambar III.1. Puzzle Dadu.....13

Gambar III.2 Kota Tempat Player Berpetualangan..... 13

Gambar III.3.Sketsa Digital..... 14

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1……8