

Peran Penting Product Development dalam Pembuatan Game



Hendriansah, S.Kom.

Alumni Prodi Teknik Informatika UTDI (Dahulu STMIK AKAKOM) tahun 2005

Saat ini Bekerja sebagai :
Head Of Product Development
PT. Mata Nilai Republik
(MINAR) (WIR GROUP)

PENGEMBANGAN produk melibatkan banyak rangkaian langkah dalam memulai identifikasi, perancangan, pengembangan sehingga menghasilkan produk yang memenu-

ni kebutuhan dan preferensi pasar. Dalam konteks pengembangan game, pengembangan produk melibatkan berbagai macam aspek yang mendukung penciptaan game yang sukses dan terus memuaskan pemain. MINAR (www.getminar.com) sebagai game seluler berbasis lokasi yang menggunakan teknologi Augmented Reality (AR) dan GPS juga harus melalui tahap pengembangan yang ketat dan dikelola oleh tim Pengembangan.

Tahap-tahap penting yang harus dilalui dalam proses pengembangan adalah sebagai berikut:

Penelitian dan Analisis Pasar : Semua proses selalu dimulai dengan memahami pasar dan audiens potensial dari game yang akan dibangun. Tim pengembang perlu mengidentifikasi tren yang sedang berkembang saat ini, preferensi pemain, dan kebutuhan pasar secara mendalam. Hal ini membantu mereka merumuskan konsep game yang sesuai dengan pasar yang dituju.

Perancangan Konsep: Setelah market research, tim pengembang perlu melanjutkan perancangan game. Ini mencakup semua elemen yang ada dalam sebuah game, seperti



alur cerita, mekanisme permainan, model visual, serta fitur-fitur unik lainnya yang akan membuat game tersebut lebih menarik.

Pengembangan Prototype: Sebelum game diluncurkan di level production, tentunya game akan dibuat dalam model prototype. Versi awal ini adalah versi yang mungkin tidak memiliki semua fitur secara lengkap, tetapi akan memberikan gambaran tentang bagaimana mekanisme permainan akan berfungsi nantinya. Prototype akan membantu tim pengembang untuk mengidentifikasi masalah potensial yang mungkin terjadi dan segera melakukan perubahan yang diperlukan.

Desain dan Pengembangan Konten: Ini merupakan tahap yang sangat penting, karena di tahap ini di mana element-element permainan seperti level, senjata, karakter, alat-alat, misi

dan lainnya mulai dirancang lebih detail dan dikembangkan. Game Designer, Art Director, Creative Team, beserta Programmer bekerja sama untuk membuat game yang sesuai dengan rancangan awal.

Iterasi dan Uji Coba: Tahap berikutnya adalah tahap yang paling krusial dalam pengembangan game. Tim pengembangan menguji permainan secara berulang-ulang bahkan mengundang pemain-pemain tertentu untuk mendapatkan feedback (umpan balik) secara langsung dari pengguna terbatas. Hal ini tentu sangat membantu dalam mengidentifikasi masalah atau membuka informasi perbaikan terhadap area-area yang sebelumnya mungkin belum teridentifikasi.

Optimisasi dan Penyesuaian: Berdasarkan dari umpan balik baik dari tim pengembang itu sendiri atau dari pemain yang diundang untuk melakukan pengujian secara terbatas, tim pengembang kemudian melakukan optimisasi lebih lanjut pada permainan. Bisa saja dengan melakukan penyesuaian pada mekanisme permainan, tingkat kesulitan, keseimbangan antara tiap elemen dalam permainan, dan berbagai aspek lainnya untuk memastikan

pengalaman bermain yang menyenangkan dan memuaskan.

Pemasaran dan Publikasi: Setelah tahap pengembangan secara teknis dilakukan, tahap terpenting selanjutnya adalah pemasaran dan publikasi. Memilih kanal publikasi yang tepat untuk game yang akan direlease juga menentukan apakah game tersebut akan sukses dipasarkan. Tentu ini tidak terlepas juga dari kegiatan-kegiatan promosi, pembuatan trailer, situs yang memberikan informasi terhadap game tersebut, sosial media, dan strategi-strategi lainnya.

Release dan Dukungan Pasca-Release: Setelah semua siap, maka game siap untuk di release ke publik. Tim pengembang akan memastikan bahwa peluncuran (release) berjalan dengan baik di kanal-kanal yang sudah disiapkan.

Secara garis besar, tim pengembangan produk memiliki peran sentral dalam memastikan bahwa game yang dihasilkan memenuhi ekspektasi pemain, menghadirkan pengalaman bermain yang memuaskan, dan sukses di pasar yang sangat kompetitif.

UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

www.utdi.ac.id

BBPPMPV SENI BUDAYA UNJUK GELAR Pamerkan Karya Guru se-Indonesia

SLEMAN (KR) - Balai Besar Pengembangan Penjaminan Mutu Pendidikan Vokasi (BBPPMPV) Seni Budaya menggelar Upskilling dan Reskilling Guru Vokasi Bidang Seni se-Indonesia. Hasil karya mereka selama belajar baik di lembaga BBPPMPV maupun dunia industri dipamerkan untuk umum mulai 14-16 Agustus 2023.

Kepala BBPPMPV Seni dan Budaya, Dr Sarjilah mengatakan, ada 348 peserta guru dari SMK seluruh Indonesia bidang seni dan budaya, dengan 22 program keahlian yang dipelajari. Para peserta sebelumnya menjalani seleksi hingga akhirnya terpilih dan ikut dalam pelatihan selama 50 hari. "Mereka belajar tentang seni kriya, seni pertunjukan, broadcasting dan seni rupa. Selain di BBPPMPV, mereka juga masuk ke industri secara langsung, merasakan

dan harapannya bisa menjadi materi bahan ajar yang lebih bermanfaat dan mengena untuk para siswa di sekolah masing-masing," ungkap Sarjilah, kemarin.

Kegiatan pelatihan para guru vokasi diadakan setiap tahun dengan program dan jumlah yang terus meningkat. Tahun 2022 lalu ada 19 program keahlian, dengan 100 peserta, meningkat tahun ini dengan 22 program dan 348 peserta.

Sementara Cahyo Yuwono, Ketua Pelaksana Gelar Karya menambahkan, pada pembukaan pameran di kantor BBPPMPV, dihadiri bintang tamu grup Ngatmombiling yang kini digemari insan muda. Pihaknya sengaja mendatangkan bintang tamu dari kalangan muda untuk mendekatkan SMK sekaligus menyampaikan, banyak hal menarik yang bisa dilakukan di pendidikan kejuruan. (Sal)-f

YOGYA (KR) - Untuk mewujudkan visi Indonesia Mandiri Alat Kesehatan (Alkes) Tahun 2024, STIKES Guna Bangsa Yogyakarta bekerjasama dengan PT Putra Medikaltek Indonesia menciptakan inovasi berupa alat agitator. Alat tersebut berguna bagi distribusi produk konsentrat trombosit, sehingga mutu produk darah dapat selalu terjaga hingga proses donor ke resipien dilaksanakan.

Ketua Yayasan Pendidikan Guna Bangsa Wiwik Suryandartiwi berharap, kerja sama ini dapat menjadi pemantik inventor lain di STIKES agar terjadi peningkatan hilirisasi produk hasil penelitian lingkungan STIKES Guna Bangsa.

Sementara CEO PT Putra Medikaltek Indonesia Gilang Putra Pradana menjelaskan, pihaknya sebagai mitra dalam pengembangan dan hilirisasi produk penelitian. Kerja sama ini terlak-

STIKES GUNA BANGSA-MEDIKALTEK

Dukung Indonesia Mandiri Alkes



KR - Istimewa

Penandatanganan kerja sama penelitian dan hilirisasi hasil penelitian STIKES Guna Bangsa dan PT Putra Medikaltek Indonesia.

sana sejak 2020 dan berhasil.

Dijelaskan Gilang, peningkatan teknologi agitator telah dilakukan dalam beberapa tahap, antara lain level-up sistem closure alat, penggunaan motor penggerak yang memiliki

performa unggul, ekspansi kecepatan agitasi, penambahan sterilizer dan lainnya.

Selain itu, produk inovasi ini sangat potensial untuk diproduksi secara massal dan dipasarkan sebagai alat kese-

hatan. "Alat ini memiliki kualitas yang mampu disandingkan dengan alat kesehatan dari luar negeri," ungkap Gilang.

Kerja sama yang dilakukan telah menghasilkan kekayaan intelektual berupa paten sederhana dalam status terdaftar. Produk inovasi agitator dapat menjaga produk konsentrat trombosit tetap teragitasi (tergoyang) selama proses distribusi, sehingga memperkecil kemungkinan terbentuknya agregat trombosit dan kegagalan transfusi dapat diminimalkan.

Kegiatan kerja sama ini dapat terimplementasi sebagai kegiatan MBKM yang melibatkan mahasiswa dan dosen. Mahasiswa prodi Teknologi Bank Darah telah melakukan magang industri dengan bimbingan dosen. Selain itu, mahasiswa juga terlibat dalam kegiatan penelitian bersama mitra PT Putra Medikaltek Indonesia. (Feb)-f

EKONOMI

Mitsubishi XFORCE Bakal Diekspor

JAKARTA (KR)- Mitsubishi Motors rencananya akan melakukan ekspor mobil Mitsubishi XFORCE. "Rencananya produk baru ini akan dijadwalkan untuk dipasarkan di negara-negara ASEAN lainnya, serta Asia Selatan, Amerika Latin, Timur Tengah, dan juga Afrika," kata President and Chief Executive Officer Mitsubishi Motors Takao Kato di Jakarta, kemarin.

Dikatakan, mobil ini merupakan kendaraan penumpang dengan model compact SUV 5-seater. Model ini dikembangkan dengan fokus untuk digunakan di wilayah ASEAN.

Mobil ini akan diproduksi di PT Mitsubishi Motors Krama Yudha Sales Indonesia (MMKSI) di Bekasi Jawa Barat, memomokan kenyamanan pengendaraan, karena dirancang dengan fitur safety yang sudah termutakhir. Jadi, berkendara akan makin tenang dan nyaman.

Sementara untuk harga On The Road-nya adalah Rp 412.900.000 untuk Mitsubishi XFORCE Ultimate CVT dan Rp 379.900.000 untuk Mitsubishi XFORCE Exceed CVT. "Mobil ini memberikan keamanan berkendara di berbagai cuaca dan kondisi jalan," tegasnya. (Lmg)-f

Implementasi QRIS TUNTAS Harga Lebih Efisien

JAKARTA (KR) - Bank Indonesia meluncurkan standar nasional bagi fitur baru QRIS untuk transaksi tarik tunai, transfer, dan setor tunai atau QRIS TUNTAS.

Implementasi QRIS TUNTAS dilakukan secepat-cepatnya 1 September 2023 dan selambat-lambatnya 30 November 2023.

Gubernur Bank Indonesia, Perry Warjiyo, di Jakarta, Kamis (17/8), mengatakan implementasi QRIS TUNTAS akan didukung dengan skema harga yang efisien dibandingkan biaya yang dikenakan untuk layanan serupa oleh industri saat ini.

Peluncuran QRIS TUNTAS telah melalui berbagai tahapan, termasuk

fase uji coba oleh industri dalam Ruang Uji Coba Inovasi Teknologi Sistem Pembayaran Bank Indonesia.

Standar Nasional QRIS TUNTAS dikembangkan oleh Bank Indonesia bersinergi dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) dan perwakilan penyelenggara jasa sistem pembayaran.

Peserta uji coba terdiri dari 16 Penyedia Jasa Pembayaran dan Penyelenggara Infrastruktur Sistem Pembayaran yang diharapkan dapat menjadi

first mover diikuti dengan PJP lain yang telah siap untuk mengembangkan fitur ini.

Peluncuran QRIS TUNTAS juga dibarengi dengan dimulainya uji coba interkoneksi pembayaran antara Indonesia dengan Singapura, menggunakan QR Code. Merupakan tindak lanjut dari kerja sama antara Bank Indonesia dan Monetary Authority of Singapore yang telah diinisiasi pada tahun lalu.

Sebagai game changer pembayaran digital, fitur QRIS TUNTAS memung-

kinkan pengguna untuk dapat melakukan transfer dana antarpengguna QRIS, serta tarik tunai, dan setor tunai di Anjungan Tunai Mandiri (ATM)/ Cash Deposit Machine (CDM) atau agen QRIS TUNTAS.

Perry Warjiyo, mengatakan, QRIS TUNTAS bertujuan untuk mendorong inklusi melalui perluasan akses pembayaran digital kepada seluruh lapisan masyarakat, khususnya masyarakat kecil, dengan jangkauan ke seluruh wilayah Indonesia, termasuk di daerah pelosok atau wilayah Terdepan, Terluar, dan Terpencil. (Lmg)-f

Program Taman Kehati Danone

GUNUNGKIDUL (KR) - Dalam upaya menjaga kelestarian sumber pangan lokal bernutrisi tinggi, Danone Indonesia mengembangkan program Taman Keanekaragaman Hayati (Kehati) Eroniti di Gunungkidul seluas 16,16 hektar.

Taman Kehati bertujuan

menjaga kelestarian 114 spesies flora dan fauna endemik, sekaligus terus meningkatkan keragamannya. Hal tersebut disampaikan Arif Mujahidin, Corporate Communications Director Danone Indonesia, saat acara Jelajah Gizi 2023 di Taman Kehati Eroniti Karangasem, Pon-

jong, Gunungkidul, kemarin.

Di lokasi ini, terdapat Pohon Jati yang ditanam Presiden RI Joko Widodo saat berkunjung pada 2017 lalu.

Dipaparkan Arief, selain menjaga spesies langka agar tetap lestari, Taman Kehati Eroniti, juga berfungsi sebagai penyedia nutrisi dan cadangan pangan bagi ekosistem dan masyarakat sekitarnya.

Jelajah Gizi merupakan program sejak 2013, dengan mengajak pakar seperti ahli gizi, media dan pegiat media sosial. Tahun ini, Danone Indonesia berkolaborasi dengan Citilink.

Tak hanya ke Gunungkidul, rangkaian acara juga mengunjungi sejumlah tempat di Solo, Klaten dan Pabrik Sarihusada Prambanan. (Sal)-f



KR-Surya Adi Lesmana

Peserta Jelajah Gizi 2023 disambut kearifan lokal khas Gunungkidul.

HUT KE-78 REPUBLIK INDONESIA

Hotel Area Prawirotaman Upacara Bersama

YOGYA (KR) - Dengan semangat Berjuang dan Bersinergi Dalam Kebersamaan, tiga hotel berbintang di kawasan Prawirotaman melaksanakan Upacara Bersama memperingati Hari Kemerdekaan ke-78 RI, Kamis (17/4) pagi di Halaman depan Gallery Prawirotaman Hotel.

"Bersama Green Host dan Pandanaran Hotel upacara bersama ini untuk menumbuhkan dan memupuk nasionalisme, juga semakin merekatkan persaudaraan antar hotel di area Prawirotaman. Menjadi lebih bersinergi dan saling mendukung satu sama lain, bekerja sama saling membantu dan bersaing dengan sehat," ucap Nunik Sulistyansih selaku E-commercer dari Gallery Prawirotaman Hotel kepada KR usai upacara.

Nunik berharap di waktu mendatang, industri perhotelan di area Prawirotaman semakin solid dan menjadi daerah tujuan unggulan dalam pelayanan akomodasi. Acara semarak dengan pemotongan tumpeng dan sesi foto, ramah tamah, dan mini games antar hotel

"Merdeka negaranya, merdeka rakyatnya dalam berkarya dan bekerja," cetusnya. (Vin)-f



KR-Istimewa

GM Gallery Prawirotaman Iwan Ridwan M, GM Greenhost Vivie Elizabeth (baju merah), dan GM Pandanaran Sari Purwanti baju putih potong tumpang bersama di Ballroom Gallery Prawirotaman