

melalui email kidspreneurship@hbics.sch.id pada tanggal 31 Maret – 22 April 2021.

- Finalis melakukan pengisian identitas & upload hasil karya finalis di website Kidspreneurship 2021. Link website akan dikirimkan saat pengumuman kategori 10 besar.

D. Bidang Kompetisi Aplikasi dan Permainan Interaktif Digital (Digital Game)

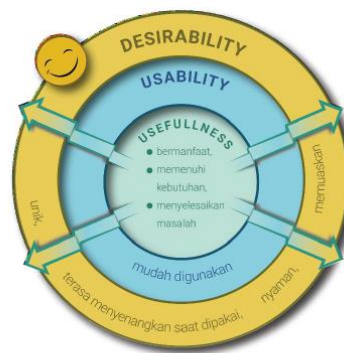
Bidang wirausaha aplikasi dan permainan interaktif digital hadir sebagai hasil dari kolaborasi antara bidang rekayasa (teknologi komputer, telekomunikasi, dan informasi digital) dan bidang desain (desain grafis, user interface, dan desain interaksi) sebagai salah satu bidang yang berkembang pesat seiring fenomena global yang terjadi saat ini yaitu revolusi industri 4.0. Bidang wirausaha aplikasi dan permainan interaktif digital mencakup aktivitas perancangan (desain), pengembangan purwarupa (prototyping), dan upaya kewirausahaan. Seluruh aktivitas ini harus dilakukan secara kreatif untuk menciptakan inovasi sebagai solusi terhadap masalah-masalah yang muncul di masyarakat sekitar dengan cara memberikan informasi, mempermudah akses, mempermudah kinerja, mempermudah belajar, dsb. Karya produk atau jasa dari bidang aplikasi dan permainan interaktif digital dikatakan baik jika memiliki manfaat positif yaitu dapat menyelesaikan masalah atau memenuhi kebutuhan masyarakat dalam hal tertentu dengan memenuhi dua prinsip berikut :

- Prinsip usability*** (mudah digunakan) : Desain Aplikasi/game digital tidak cukup hanya memiliki manfaat yang positif, namun dapat dengan mudah digunakan, atau mudah dikuasai/ dipahami cara penggunaanya. Hal ini terkait dengan perancangan antar muka (*interface*) yang informatif.
- Prinsip user experience*** : Desain aplikasi/game digital juga harus dapat menghadirkan pengalaman yang positif bagi penggunanya. Pengalaman positif tersebut yaitu sebuah pengalaman dalam penggunaan/bermain yang menyenangkan, menghibur, memotivasi dan otentik (memenuhi keinginan emosional pengguna). Hal ini terkait dengan desain interaksi dan antar muka yang menarik, unik, dan artistik. Adapun aspek-aspek penting dalam kedua prinsip ini dapat dilihat pada tabel berikut :



Prinsip Desain Interaktif pada Aplikasi dan Permainan interaktif Digital (Preece, dkk., 2002:19)	
Tujuan untuk kemudahan-gunaan (usability goals)	Tujuan untuk kebaruan pengalaman pengguna (user-experience goals)
<ul style="list-style-type: none"> • Efektif • Efisien • Keamanan • Kemudahan dipelajari • Kemudahan diingat • Kegunaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kenikmatan • Kepuasan • Keceriaan • Bantuan • Hiburan • Motivasi • Pemenuhan emosi • Penghargaan • Dukung kreativitas • Pemuasan estetik

Menciptakan produk yang memiliki manfaat positif, dapat digunakan dengan mudah, dan memberikan pengalaman baru yang otentik merupakan kerangka kerja yang harus dipahami dalam mendesain aplikasi dan game.



Kerangka Kerja Desain Interaksi untuk Aplikasi dan Game.
(Diadaptasi dari Nielsen (2008))

Dengan dipahaminya kerangka kerja, maka diharapkan dalam ajang Festival EPIK 2K21 akan dihasilkan karya aplikasi dan game yang dapat diapresiasi secara positif oleh masyarakat dalam artian berpotensi besar menjadi komoditi berdaya jual atau banyak dimanfaatkan oleh masyarakat. Karya bidang aplikasi dan permainan interaktif digital yang diikutkan dalam Festival

EPIK 2021 merupakan rintisan kewirausahaan yang memiliki beberapa kriteria berikut:

a. Jenis Karya (produk) :

- a) Aplikasi interaktif digital (*apps*) perangkat lunak (*software*) yang diciptakan untuk menyelesaikan suatu masalah, membantu aktivitas penggunanya, atau untuk memenuhi kebutuhan tertentu seperti hiburan, informasi, jasa, dll. Contoh aplikasinya diantaranya: perjalanan (Traveloka, Pegipegi, GenPI), ibadah (Masagi Kartu Shalat 3D), kesehatan (Halodoc, Konsula, Kawal Covid), pertanian-perikanan (iGrow, e-Fishery), kuliner (JajanYuk, Zomato), tradisi/budaya (musik: iAngklung, Degung), pendidikan (Ruangguru.com, HarukaEdu), pemerintahan (Lapor, Gampil, iJakarta, Sambara), lain-lain (stiker Ma'Onam), dsb.



Contoh produk aplikasi. (a) Aplikasi Igrow (sumber: igrow.asia), (b) Aplikasi Ruang Guru (sumber: ruangguru.com)

Pada Kidspreneurship Festival EPIK 2K21 terdapat beberapa ide jenis aplikasi digital yang harus dihindari oleh peserta, seperti :

- Kategori toko online (*e-commerce*)
 - Kategori *marketplace* (seperti Tokopedia, Bukalapak, dst.)
 - Kategori transportasi digital (seperti Gojek, Grab, dst.)
 - Kategori *sosial network* dan chat
- b) Permainan interaktif digital perangkat lunak yang diciptakan untuk mengakomodasi aktivitas bermain melalui serangkaian aturan dan tantangan yang harus diselesaikan pengguna. Tujuan permainan interaktif digital ini biasanya adalah untuk menghadirkan kesenangan/ hiburan bagi

penggunanya. Namun demikian, pada Festival EPIK 2K21 diharapkan karya-karya permainan yang didaftarkan memiliki kebaruan, kelokalan yang kuat, serta mampu memberikan manfaat lebih, bukan hanya sekedar kesenangan/hiburan. Manfaat tersebut dapat berupa manfaat edukasi, pelatihan keterampilan tertentu (simulasi), terapi, atau pengenalan terhadap nilai lokal/budaya Indonesia. Misalnya: Game Nitiki, KlungBot, Tahu Bulat, Diponegoro - Towers Defense, Angkot the Game, Warung Chain atau Pippo Belajar Alphabet.



Game Edukasi: Pippo Belajar Alphabet (sumber: arsanesia.com)



Game Diponegoro Tower Defense (sumber: thewaligames.com)

Di samping itu permainan yang didaftarkan harus berada dalam kategori rating kelompok pengguna semua usia , 3+, 7+ atau 13 +. Kidspreneurship Festival



Kategori rating Game Indonesia berdasarkan kelompok usia (sumber: IGRS.id)

EPIK 2K21 tidak menerima game dengan rating usia 18+. Syarat dan kriteria rating game mengacu pada Indonesia Game Rating System/ IGRS (Untuk

informasi lebih lanjut silakan baca: www.igrs.id atau Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tanggal 20 Juli 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik).


Perangkat Produk Game dan Aplikasi yang dikembangkan peserta dapat memanfaatkan perangkat keras/ teknologi seperti:

- Smartphone & tablet PC
- Komputer/PC
- Robotik/mekatronik
- *Multi touch screen*
- Hologram
- Augmented Reality
- Virtual Reality
- Kontrol & Sensor Elektronik
- Smarthome
- Wearable technology
- GPS Tracking
- dll

Produk aplikasi dan permainan interaktif digital yang dikembangkan dapat berupa produk yang bekerja dalam sistem jaringan online, offline, ataupun gabungan dari keduanya.

b. Model kewirausahaan terdapat dua model kewirausahaan yang dapat diikutsertakan yaitu :

- Kewirausahaan berbasis produk (barang) berupa aplikasi dan game dalam bentuk software, atau hardware untuk segmen tertentu berdasarkan ide dan konsep sendiri
- Kewirausahaan berbasis jasa yang memberikan layanan perancangan dan pengembangan aplikasi atau game untuk pihak tertentu (berdasarkan pesanan).




c. Kewirausahaan aplikasi dan permainan interaktif digital ini sebaiknya merupakan hasil kolaborasi antara dua atau lebih kemampuan maupun minat pada bidang-bidang berikut ini :

- Desain : mampu mengolah elemen visual untuk kebutuhan artistik karya (desain grafis/ komunikasi visual; desain multimedia; dsb)
- Teknologi elektronika dan informatika : mampu menyusun dan membangun konten gagasan dan desain melalui pemrograman perangkat lunak ataupun perangkat keras yang sesuai dengan kemampuan;
- Editorial : mampu mengolah gagasan dalam bentuk penulisan naskah (narasi) atau penceritaan yang dapat dimengerti.
- Wirausaha : mampu membaca peluang dan kebutuhan pasar/pengguna dengan memperhatikan aspek operasional (kegiatan produksi/jasa), pemasaran (mencari dan menentukan konsumen), manajemen SDM (tata kelola sumber daya manusia), dan keuangan (tata kelola pengaturan, pengadaan, dan pengontrolan keuangan perusahaan).

d. Tema Karya

Tema Kidspreneurship 2021 yaitu: “Festival EPIK 2K21” (Entrepreneur Pelajar Indonesia Kreatif). Ajang praktik pendidikan kewirausahaan yang bermanfaat untuk pengembangan dan aktualisasi diri, lingkungan sekitar, masyarakat dan terciptanya kemitraan yang baik serta menghasilkan karya yang inovatif dan kreatif. Berikut ini adalah rekomendasi untuk aplikasi dan game yang akan didaftarkan ke Kidspreneurship Festival EPIK 2K21 :

- Berorientasi ke masa depan (lifetime lebih panjang, dapat dimanfaatkan dalam waktu yang cukup lama),
 - Unik, mutakhir, belum/tidak terpikirkan oleh pendahulu-pendahulu,
 - Dapat melibatkan interaksi secara fisik, baik verbal, motorik/gerakan, dapat dimainkan secara berkelompok
- 

e. Syarat :

a) Peserta wajib membuat pernyataan tentang :

- Keaslian karya dan isi/konten produk/jasa aplikasi dan digital game serta tidak sedang dalam sengketa atau klaim dari pihak lain;
- Belum pernah menang di kompetisi atau mendapatkan penghargaan di bidang atau kategori sejenis di tingkat nasional atau lebih tinggi.

b) Peserta wajib menyertakan dokumen desain yang meliputi kelengkapan:

- Visualisasi aset desain: sketsa dan desain akhir (tipografi, logo, antarmuka, tata letak, ilustrasi, karakter, properti, simbol, ikon, skema warna, animasi, dsb);
- Diagram alur (*flowchart*) cara pakai aplikasi atau permainan interaktif digital;
- Teaser animasi atau video dengan durasi dibatasi 1-2 menit yang memperlihatkan alur interaksi, fungsi, dan cara penggunaan produk.

Ketentuan Khusus Bidang Kompetisi Aplikasi dan Permainan Interaktif Digital (Digital Game)

1. Dokumen Presentasi

Dokumen presentasi adalah kelengkapan yang menjadi syarat wajib peserta untuk mengikuti tahap selanjutnya Kidspreneurship 2021. Dokumen presentasi secara umum merupakan deskripsi ringkas dan detail-detail penting wirausaha dapat menyerupai seperti profil perusahaan yang meliputi :

BAB 1 : Judul karya, nama dan profil wirausaha: identitas perusahaan, pendiri, alamat

(telp,web, email, akun media sosial)

BAB 2 : Latar belakang, masalah, solusi, dan gagasan wirausaha

BAB 3 : Analisa S.W.O.T dari wirausaha

BAB 4 : Konsep aplikasi/game: information, flowchart, *unique selling point*. Khusus game digital: agar memberikan info terkait gameplay, genre,

premis dan leveling. Penjelasan produk: visualisasi desain (sketsa, tipografi, logo, antarmuka, tata letak, ilustrasi, karakter, latar, properti, simbol, ikon, skema warna, animasi, dsb.), *audio, musik, how to play, feature, navigation system, Jeward/rating system, how to interaction, user experience/gamification.*

BAB 5 : *Business Plan Model Canvas* (BMC); Cash Flow; Alur Produksi

BAB 6 : Sketsa–sketsa desain final produk atau jasa

BAB 7 : Dokumentasi dari proses usaha (foto) & Mockup / Prototipe /Mock up

*Diperkenankan memasukkan diagram, tabel, bagan, ilustrasi, sketsa, foto, dan desain yang Jelevan pada tiap topik.

(Khusus untuk jenis karya permainan digital, peserta wajib mencantumkan kategori rating produknya, (SU, 3+, 7+, atau 13+)

Ketentuan Dokumen Presentasi:

- Ukuran slide/kertas : A4, posisi kertas landscape (rebah)
- Format file : .pdf
- lumlah maksimal : 15 halaman
- Ukuran file : maks 20 MB per dokumen

2. Poster

Mengikuti ketentuan umum

3. Foto

Foto produk dapat diganti dengan submit desain *interface* aplikasi atau Game tiap halaman atau adegan–adegan penting pada game yang menempel pada perangkat digital. Bagi tim yang di dalam aplikasi dan permainan interaktif digitalnya memiliki karakter (sebagai tokoh utama) maka desain karakter (render 2D atau 3D : tampak depan, tampak samping, tampak belakang, dan tampak orthogonal wajib disubmit dalam kategori materi foto sesuai ketentuan umum foto.

4. Video

Video adalah kelengkapan yang menjadi syarat wajib peserta untuk mengikuti tahap final Kidspreneurship 2021 **apabila peserta dinyatakan masuk dalam kategori**

10 besar. Video berisi materi verbal, audio, dan visual untuk menunjukkan material, bentuk, penggunaan, ekspresi interaksi, hingga sebagai materi promosi wirausaha finalis dengan alur yang runut dan estetik yaitu :

a. Video Profil Wirausaha (Teaser dan Promosi)

Video profil wirausaha terdiri atas teaser dan promosi (iklan) wirausaha yang berfokus pada informasi-informasi internal karya yang menampilkan kekuatan *how to play*, *how to interaction*, fitur yang tersedia, keunggulan desain karakter dan *interface*, leveling, *rewards*, ekosistem aplikasi atau permainan, dan nilai apa (pengalaman baru apa, keunikan, manfaat yang diharapkan dari konsumen setelah berinteraksi dengan karya wirausaha terkait tema besar Kidspreneurship 2021 yaitu Festival EPIK 2K21 di masa Pandemi Covid-19). Video profil wirausaha juga harus mampu menampilkan daya tawar, posisi wirausaha dengan wirausaha sejenis termasuk kompetitor, dan bagaimana mempersuasi calon pengguna dan calon pembeli karya wirausaha bidang aplikasi dan permainan interaktif digital.

Contoh video:

Traveloka (https://youtu.be/nlhFZ6bRN_U)

Dish Divvy (https://youtu.be/a4B6ux_OGH0)

iGrow (<https://youtu.be/TZnaNVSqOqM>)

Ketentuan video profil wirausaha:

- Durasi : 30–60 detik
- Frame size video : 16:9
- Posisi layar : landscape (rebah)
- Resolusi : minimal 720p
- Format file : .mp4
- Ukuran file : maks 100MB

b. Video Presentasi

Mengikuti ketentuan umum

5. Prototipe/Mock up

Prototipe/Mock up di Bidang Aplikasi Digital dan Permainan Interaktif Digital secara umum berbentuk file atau tautan digital, tidak berbentuk fisik seperti

bidang lainnya. Tetapi jika ada salah satu finalis yang karyanya menempel pada konsol khusus (robotik, atau alat sensor), maka finalis diperkenankan mengirimkan Prototipe/Mock up tersebut ke panitia **apabila peserta berhasil dinyatakan masuk dalam kategori 10 besar**. Purwarupa (prototipe) yang dapat digunakan sebagai alat simulasi aplikasi atau permainan yang dimaksud dengan cara :

- Mock up/Index card, yaitu menggunakan kartu seukuran layar perangkat telepon genggam atau tablet yang memperlihatkan setiap antar muka halaman dari aplikasi atau game.
- Purwarupa software fungsional, yaitu aplikasi terpasang di perangkat elektronik digital dan dapat dimainkan/dioperasikan;



Contoh bentuk mock up atau index card antar muka aplikasi (sumber: justinmind.com)

Ketentuan prototipe/mock up :

- File aplikasi atau permainan interaktif digital secara umum dalam format: .apk atau .exe atau sejenis yang dapat dikirimkan melalui email kidspreneurship@hbics.sch.id atau mencantumkan URL di Dokumen Presentasi atau Video Presentasi jika karyanya berbasis web. Sertakan informasi cara unduh atau install, informasi spesifikasi perangkat minimal (PC, mobile, konsol khusus), dan OS beserta minimal versi (android atau iOS).
- Video Prototipe/Mock up, penggunaan game/aplikasi wajib direkam melalui screen recorder yang meliputi UI (user interface) dan UX (user experience). Selanjutnya finalis melakukan pengisian identitas & upload hasil karya finalis di website Kidspreneurship 2021. Link website akan dikirimkan saat pengumuman kategori 10 besar.