

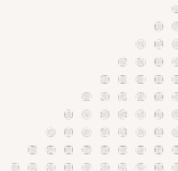


EKRAF

Kementerian Ekonomi Kreatif/
Badan Ekonomi Kreatif
Republik Indonesia

GIMERSIA Creator Camp

Good Prototype



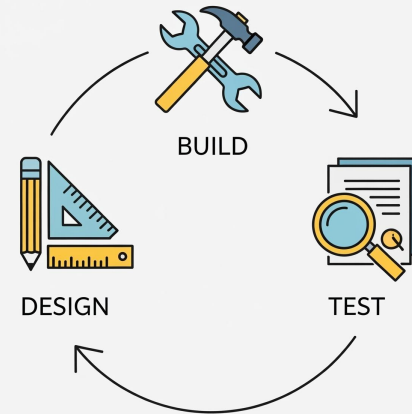


Kenapa Kita Butuh Prototype?



Kenapa Kita Butuh Prototype?

- Game kita tidak seindah yang kita bayangkan
- Materi Pendukung Pitching
- Gagal dengan lebih murah



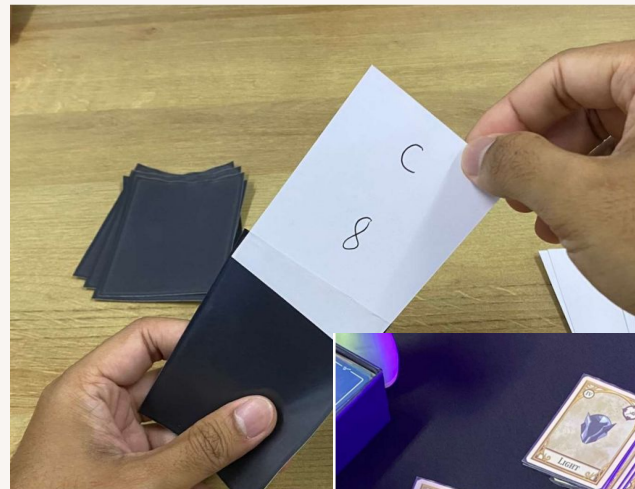


Berapa Banyak Prototype yang Harus Saya Buat?



Berapa Banyak Prototype?

- First Prototype
- Anything in Between
- Final Prototype





Good Prototype

Ciri Prototype yang Baik:

- **Fungsional:** semua komponen dasar sudah bisa dimainkan
- **Jelas:** aturan mudah dibaca dan dipahami (jangan terlalu banyak coretan)
- **Efisien:** dibuat dari bahan sederhana yang tidak terlalu mahal tapi tepat guna.
- **Adaptif:** mudah direvisi setelah setiap tes.
- **Tahan Lama:** dapat digunakan untuk bermain berkali-kali



EKRAF

Kementerian Ekonomi Kreatif/
Badan Ekonomi Kreatif
Republik Indonesia



**API
BGI**
Asosiasi Pengusaha Franchise
Board Gini Indonesia



Apakah Boleh Ambil Gambar Dari Internet?



Good Prototype

Urutan Fokus pada Prototyping

1. **Fungsi** - Pastikan semua informasi yang diperlukan ada pada kartu / komponen
2. **Layout** - Rapikan posisi dan ukuran tulisan pada kartu / komponen
3. **Estetis** - Percantik prototype agar menjadi prototype final

Tiga hal ini jangan sampai terbalik agar tidak terlalu sering membuat ulang prototype.



Good Prototype

Tips dari Mentor:

- Gunakan pensil jika belum yakin, kemudian ganti menjadi spidol tebal agar lebih jelas dilihat ketika sudah stabil.
- Catat feedback pemain, bukan opini pribadi. Karena Kita sebagai pembuat sudah paham dengan kata-kata / simbol yang kita buat, tetapi orang lain belum tentu.
- Pastikan prototype anda fungsional sebelum membuat versi prototype final, illustrator dapat direkrut / disewa setelah prototype sudah stabil dan tidak ada perubahan.

**THANK
YOU**