

Semuel A. Pangerapan: Program IDGX Dorong Industri Gim Lokal Berjaya

Tony Rosyid - INDONESIASATU.CO.ID

Jul 28, 2021 - 19:56



Direktur Jenderal Aplikasi dan Informatika Kementerian Kominfo Semuel Abrijani Pangerapan

JAKARTA - Pemerintah akan mendorong industri gim daring lokal berjaya di dalam negeri. Hal itu dapat diwujudkan dengan dukungan Program "Indonesia Game Developer Exchange (IDGX) yang beberapa waktu ke depan akan diselenggarakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo).

Keputusan Kominfo mendorong industri gim lokal dalam negeri, disebabkan oleh semakin meningkatnya industri tersebut. Peluang yang muncul itu berasal dari sisi pengguna maupun produsen dari gim tersebut.

"Kita lihat industri gim di Indonesia semakin meningkat dari pengguna maupun produsen," ujar Direktur Jenderal Aplikasi dan Informatika Kementerian Kominfo Samuel Abrijani Pangerapan melalui konferensi pers secara virtual pada Rabu (28/7/2021).

Menurut dia, seiring dengan perkembangan zaman saat ini, industri gim lokal dapat memberikan dampak positif bagi penggunanya. Sebab, ada gim yang diciptakan saat ini digunakan untuk melakukan kegiatan edukasi dan pembangunan kapasitas diri, tidak hanya sebagai hiburan semata.

"Sekarang gim ada yang digunakan sebagai edukasi dan membangun karakter," katanya.

Melihat peluang itu, kini produsen atau publisher gim melihat ini sebagai sebuah kesempatan yang harus dioptimalkan ke depan. Terbukti, dalam beberapa waktu belakangan, industri gim mengalami peningkatan signifikan.

"Kita lihat industri di Indonesia lebih baik," tuturnya.

Program ini akan diselenggarakan oleh pemerintah dalam bentuk pelatihan secara daring secara intensif. Upaya pemerintah ini adalah menjaring para pengembang gim yang potensial. Sehingga, para pengembang gim tersebut mampu mengoptimalkan peluang yang ada dalam mengembangkan sayap usahanya lebih luas lagi.

Pada pelatihan ini, memberikan berbagai aspek pengetahuan yang menjadi pilar dalam mengembangkan gim di dalam negeri. Yang berasal dari berbagai narasumber yang memiliki kompetensi yang mumpuni dalam bidang mengembangkan perusahaan start up di dalam negeri.

"Metode yang dilakukan sama dengan Hub.id yakni memberikan pelatihan kepada para pengembang gim," imbuhnya.

Dalam tahap akhir pelatihan ini, para peserta yang bertahan melalui berbagai proses seleksi akan dipertemukan dengan para produsen atau publisher. Keduanya, akan dipertemukan dalam satu acara yang diselenggarakan secara virtual oleh Kementerian Kominfo.

Para pengembang gim itu akan diberikan waktu yang cukup lama untuk memperkenalkan produk yang dimilikinya kepada para investor secara langsung. Satu per satu peserta akan diberikan panggung yang sama dengan jumlah waktu yang sama untuk memperkenalkan produknya kepada investor yang hadir.

"Program ini adalah mempertemukan para calon investor dengan para game developer. Mereka akan bertemu secara langsung dalam pertemuan ini," pungkasnya. (***)