

Begini Proses Desainer Samsung Mengembangkan Space Tycoon di Roblox

Jakarta, 28 Juli 2022 - Di dalam dunia metaverse, ada planet misterius yang menghadirkan keajaiban, membuat kamu merasa seolah-olah berada dalam film *sci-fi*. Di planet ini, hiduplah para alien yang menyukai *lemonade*. Alien ini bekerja di Samsung Station dan melakukan penelitian tentang produk baru Samsung Electronics. Dunia magis ini berada di dalam ranah [Space Tycoon](#), dan Samsung mengundang orang-orang untuk menikmati dunia alien Samsung yang eksotis dan fantastis.

Dunia ini disebut Samsung Space Tycoon, arena virtual eksperimental yang baru-baru ini diluncurkan Samsung di platform populer metaverse, Roblox. Space Tycoon adalah ruang virtual di mana pengguna dapat membangun dan mengkustomisasi produk Samsung asli di metaverse.

Ide untuk arena tersebut berasal dari lelucon "Samsung pasti menyewa alien," lelucon yang dibuat orang setiap kali Samsung meluncurkan produk inovatif. Para desainer membayangkan sebuah dunia di mana 'alien Samsung' akan menciptakan alam semesta yang juga akan mereka tinggali. Dunia ini akan menjadi lingkungan yang maju dengan sumber daya yang berlimpah, di suatu tempat di masa depan yang cerah yang memungkinkan alien untuk meneliti dan menciptakan produk baru. Di Space Tycoon, konsumen muda, termasuk para Gen Z, secara alami dapat berinteraksi dengan merek Samsung dan menikmati pengalaman yang lebih personal di dalam metaverse.

Soojung Lee, Jaeik Lee, Yeonee Choi, dan Doeun Shin adalah para desainer di Samsung Corporate Design Center yang memimpin Space Tycoon Project. Berikut proses yang mereka jalani dalam pengembangan Space Tycoon.



(Dari kiri) Soojung Lee, Doeun Shin, Yeonee Choi dan Jaeik Lee: desainer di Samsung Corporate Design Center, yang berpartisipasi dalam Samsung Space Tycoon Project

SAMSUNG

Dari Membuat Elektronik Rumah Tangga hingga Mendekorasi Lab bersama Alien: Cara Menikmati Pengalaman Samsung di Space Tycoon

Saat memasuki Space Tycoon, permainan dimulai dengan tugas yang meminta pengguna untuk membuat produk virtual bersama para alien Samsung. Pengguna dapat menggali bahan tambang untuk membuat dan memproduksi produk Samsung di Lab. Dengan produk yang mereka buat, pengguna dapat mengumpulkan koin, yang dapat digunakan untuk membeli *smartphone*, *vacuum cleaner*, dan produk lainnya. Selain itu, pengguna dapat membeli berbagai item avatar untuk mengkustomisasi karakter mereka, dan juga ada berbagai acara dan hiburan yang tersedia di arena tersebut.

“Kami memulai proyek ini dengan harapan generasi muda di seluruh dunia akan menjadi lebih akrab dengan Samsung,” kata Soojung Lee, desainer yang mengarahkan proyek ini.

“Kami ingin menciptakan keakraban dengan Samsung dengan membiarkan kaum muda menjadi lebih terbiasa dengan merek kami, dan yang lebih penting, mereka dapat bersenang-senang dan merasakan Samsung,” lanjut Lee. “Kami mencari platform di mana pengguna dapat merasakan pengalaman secara langsung, bukan sekadar ruang di mana kami dapat mempromosikan produk kami. Kami sampai pada kesimpulan bahwa platform metaverse Roblox, yang memiliki pengguna global terbanyak, adalah yang paling tepat.”

Alasan Space Tycoon dibuat sebagai sebuah game simulasi manajemen karena fokus game ini adalah pengalaman pengguna. “Daripada memiliki *brand* yang hanya memberikan pengalaman pasif, kami ingin memberikan pengalaman yang lebih aktif di mana konsumen dapat membuat produk sendiri di metaverse dan melampaui pengalaman di dunia nyata. Untuk mewujudkannya, genre ini adalah yang terbaik untuk Space Tycoon,” jelas Choi, yang mendesain UI dan skenario permainan.

Smartphone sebagai Skuter dan Vacuum Cleaner sebagai Hoverboard: Imajinasi Menjadi Realita di Samsung Space Tycoon

Selain membuat produk Samsung di dalam game, produk virtual yang dapat dikustomisasi ini dapat digunakan untuk tujuan yang berbeda dari tujuan awal penggunaannya, memberikan pengalaman merek yang unik kepada pengguna.



SAMSUNG

Saat menjelaskan latar belakang tentang bagaimana produk Samsung digunakan dalam game, desainer Shin menekankan pentingnya memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna yang lebih muda. “Kami memprioritaskan Gen Z untuk bersenang-senang saat berinteraksi dengan merek dan produk Samsung dengan memanfaatkan fitur-fitur metaverse, alih-alih memberikan informasi teknis yang kaku tentang kinerja produk, seperti kapasitas baterai dan resolusi kamera,” kata Shin, yang merancang interaksi visual dan konsep visual *graphical user interface* (GUI) untuk Space Tycoon.



Nikmati pengalaman produk Samsung dengan cara baru di Samsung Space Tycoon

Di Space Tycoon, smartphone lipat Samsung Galaxy Z Flip dapat menjadi skuter atau tas, The Sero TV menjadi helikopter untuk satu orang dan robot *vacuum cleaner* Jet Bot menjadi hoverboard. “Dengan menggunakan imajinasi kami, kami sengaja mengecualikan fitur khusus produk Samsung yang ada dunia nyata, dan memberi mereka fungsi baru sehingga produk ini digunakan dengan cara yang sangat berbeda di metaverse,” kata Jaeik Lee. “Kami berpikir bahwa pendekatan baru dan kreatif ini akan membantu Gen Z merasakan Samsung sebagai merek *lifestyle* yang ramah dan inovatif, daripada hanya melihat Samsung semata-mata sebagai perusahaan smartphone dan elektronik rumah tangga,” tambah Lee.

Pengalaman Unik dalam Rangkaian Warna yang Fantastis di Dunia Space Tycoon

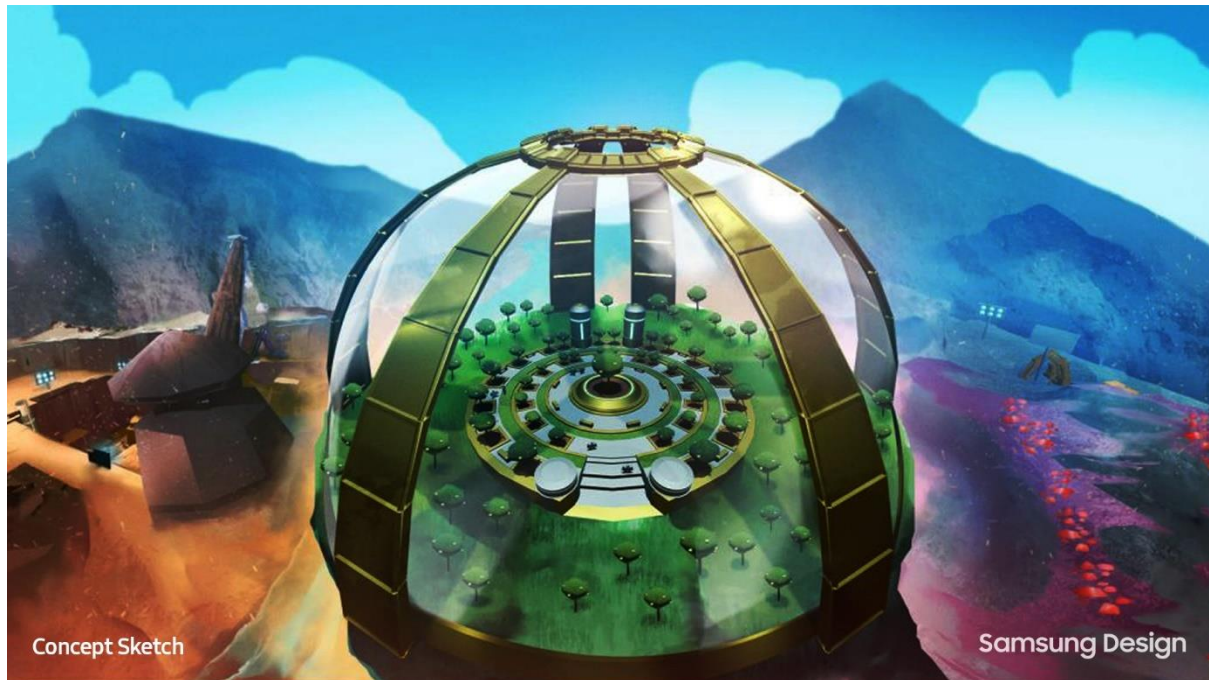
Arena Space Tycoon adalah sebuah tempat maju di masa depan yang unik dan berlimpah dengan sumber daya, memungkinkan alien untuk meneliti produk baru. Berbeda dengan citra ruang angkasa yang luas dan sunyi yang sering kita bayangkan, warna-warna ceria di Space Tycoon menarik perhatian pengguna. Untuk menciptakan lingkungan yang menarik di ruang virtual ini, para desainer perlu memikirkan detail dengan cermat untuk menciptakan konsep dunia baru ini.



Jelajahi dunia baru dan misterius di Samsung Space Tycoon

“Alih-alih menggunakan citra ruang yang gelap dan serius, kami ingin menciptakan tempat misterius yang cerah sekaligus ceria,” kata Shin. “Pada saat yang sama, kami ingin menunjukkan masa depan yang lebih maju ketika mengerjakan konsep desain, jadi kami mengacu pada gambar *sci-fi* yang dibuat oleh anak-anak muda. Kami juga terinspirasi oleh konsep Atompunk, yang menunjukkan bagaimana orang-orang di tahun 1960-an membayangkan masa depan. Ini adalah tempat utopis yang dipenuhi dengan gedung-gedung besar, pesawat ruang angkasa berwarna-warni, dan hidup dalam harmoni dengan alam yang indah. Konsep ini tidak realistis namun penuh dengan elemen yang memicu imajinasi.”

“Tujuan pertama adalah untuk membuat pengguna merasa bahwa ini adalah planet yang berbeda dari Bumi, dan kemudian kami fokus untuk merancang lingkungan fantastis yang menarik perhatian pengguna,” kata Jaeik Lee.



Dunia yang cerah dan penuh warna di Space Tycoon



Sketsa konsep Space Tycoon

Di Space Tycoon, lingkungannya dipenuhi dengan warna-warna yang tidak terlihat secara alami di Bumi. Desainer Jaeik Lee mengatakan dia dengan cermat merancang ruang virtual dan pengaturannya. “Kami mempertahankan elemen yang sudah dikenal, seperti kolam, tanaman, dan batu, untuk memberi tahu pengguna bahwa ini memang elemen alam, tetapi kami juga mencoba menciptakan *vibe* yang tidak lazim juga dengan menambahkan sentuhan artifisial dalam tekstur dan warna,” kata Lee. “Misalnya, kami membuat gurun pasir menjadi merah muda, bukan warna pasir pada umumnya, dan membuat hutan lebih berwarna serupa batu giok. Kami juga menciptakan kaktus logam serta jamur dan tanaman yang memancarkan lampu neon.”

Di dalam Space Tycoon, ada elemen menyenangkan dan unik juga. “Ketika para alien secara tidak sengaja



mendarat di Bumi, mereka jatuh cinta dengan *lemonade*, jadi mereka membawanya dalam perjalanan pulang ke luar angkasa,” kata Choi tentang alur cerita Space Tycoon. “Pengguna dapat menemukan fitur yang menunjukkan kecintaan alien pada *lemonade* di dunia Space Tycoon,” tambahnya. Desainer Jaeik Lee juga menawarkan tip yang berguna mengenai *lemonade*. “Kamu bisa membuat produk Samsung bersama para alien,” kata Lee. “Jangan lupa mampir ke zona *lemonade* untuk memenangkan hati mereka.”

Samsung Space Tycoon Akan Menjadi Taman Bermain untuk Generasi Mendatang

Sembari Gen Z menikmati pengalaman Samsung di Space Tycoon, Samsung memiliki rencana masa depan untuk terus terhubung dengan pengguna melalui metaverse.

Tak lama setelah peluncuran Space Tycoon, banyak pengguna berbondong-bondong datang ke arena virtual ini. “Hanya beberapa hari setelah peluncuran, jumlah kunjungan melampaui 5,9 juta,” kata Soojung Lee. “Pengguna Roblox rata-rata bermain selama sekitar 5 menit, tetapi sudah ada para pengguna intens yang memainkan game selama lebih dari 3 jam.” Desainer Lee juga menjelaskan rencana Samsung untuk menambah konten *in-game* ke depan. “Saat ini, sekitar 20 produk Samsung tersedia sebagai item *in-game*, dan produk-produk tersebut dihadirkan dalam berbagai warna dan desain,” kata Lee. “Kami berencana untuk terus menambah konten *in-game* sehingga pengguna dapat menikmati Space Tycoon lebih lama.”

“Ketika kami melakukan survei pengguna selama proses pengembangan, satu anak dari AS berkomentar bahwa dia merasakan dunia baru melalui Space Tycoon,” kata Choi. “Sangat menyentuh dan menyenangkan mendengarnya, dan itu membuat saya merasakan tanggung jawab yang lebih besar. Selain itu, Space Tycoon sedang diiklankan di papan reklame di Times Square di AS dan di Piccadilly Circus di Inggris, jadi kami bangga bahwa desain yang kami kembangkan tampil di panggung dunia. Kami ingin terus membuat berbagai konten di Korea dan berkolaborasi untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna,” tambahnya.

Space Tycoon adalah dunia *virtual reality* Samsung yang menciptakan pengalaman merek baru yang berpusat pada pengguna dengan berfokus pada preferensi dan gaya hidup konsumen masa depan. Melalui alam semesta ini, Samsung akan terus menawarkan pengalaman yang lebih inovatif yang memikat perhatian dan hati pengguna.

###

Tentang Samsung Electronics Co., Ltd.

Samsung Electronics Co., Ltd menginspirasi dunia dan membentuk masa depan dengan ide-ide dan teknologi transformatif. Perusahaan ini mendefinisikan ulang dunia televisi, ponsel pintar, wearable, tablet, peralatan digital, sistem jaringan dan memori, sistem LSI, semikonduktor, dan solusi LED. Untuk berita terbaru, silakan kunjungi Samsung Newsroom di news.samsung.com.

Untuk keterangan lebih lanjut hubungi:

Jane Tjondro

Public Relations Professional

PT Samsung Electronics Indonesia

Email: j.tjondro@samsung.com