

# Peluang Besar Industri Games



**SAMPAI** saat ini cukup banyak dari kita melihat *game* hanya sebatas program pengisi waktu di kala suntuk, menunggu antrean, atau mengisi waktu luang. Kesan yang muncul, *game* bukanlah sesuatu yang serius apalagi bisa dijadikan sebagai masa depan.

**P**adahal ada peluang yang besar di dalam industri kreatif *game*. Bukan hanya dari sisi pasokan karena jumlah industri *game* yang masih sedikit di Tanah Air, tetapi juga dari sisi permintaan karena kebutuhan akan permainan baru yang tak pernah berhenti dan terus berkembang.

Hal tersebut yang juga membuat perusahaan *game* terkemuka asal Prancis, GameLoft, tertarik menanamkan modalnya di Indonesia. Mereka bahkan mengakui kebutuhan akan tenaga programmer dan animasi masih cukup tinggi, guna memenuhi permintaan pasar *game* yang kian berkembang.

Program-program permainan yang akan dihasilkan masih banyak, namun sumber daya manusia yang fokus di bidang tersebut masih terbatas. Sementara kebutuhan produk-produk hasil industri kreatif ini makin tak terbendung karena potensi keuntungan finansial yang semakin besar.

Jika melihat dari jumlah industri *game* di Indonesia yang masih sedikit, maka besar harapan dan peluang bagi para lulusan di bidang Teknologi Informasi (TI) untuk bisa

ikut mengisi kebutuhan di dalamnya, baik sebagai tenaga ahli maupun wirausaha di bidang tersebut.

#### Dukungan Pemerintah

Pemerintah tampaknya juga menyadari peluang besar di bidang industri kreatif ini, terutama jika dilihat dari kontribusi produk domestik bruto (GDB) dari industri kreatif yang telah mencapai angka tujuh persen.

Dukungan kepada industri kreatif juga dinyatakan dalam Master Plan Percepatan dan Perluasan Pembangunan Ekonomi Indonesia (MP3EI), yang diwujudkan dengan pemberian insentif terhadap industri kreatif dan dukungan beasiswa bagi pelajar yang berminat di bidang itu.

Diprediksi kebutuhan tenaga ahli dan wirausaha di bidang ini akan terus berkembang dalam jangka waktu yang lama, seiring dengan penetrasi ponsel, tablet, dan laptop yang makin meluas ke masyarakat. Apalagi saat ini peningkatan kebutuhan

*game* juga dirasakan oleh bidang-bidang lain, seperti pendidikan dan kedokteran.

Di dalam buku *Stimulasi Kecerdasan Anak Melalui Teknologi Informasi*, keberadaan *game* sebagai media belajar sangat membantu penyampaian pengetahuan kepada anak-anak secara menyenangkan. Sedangkan untuk di bidang kedokteran, *game* dibutuhkan sebagai media terapi untuk pasien.

#### Dampak Positif

Dalam salah satu penelitian yang dilakukan oleh University of Rochester di New York disebutkan bahwa dampak positif *game* yang dapat dirasakan oleh para penggunanya antara lain adalah adanya peningkatan fokus dan kemampuan visual, serta kemampuan dalam mengelola strategi. Melihat manfaat-manfaat tersebut maka akan terbuka kemungkinan kebutuhan dari bidang-bidang yang lain.

Industri kreatif *game* secara nasional

maupun global merupakan masa depan yang menjanjikan bagi lulusannya. Jika ditambah dengan keahlian wirausaha, maka bukan tidak mungkin, industri kreatif *game* di Indonesia dapat berkembang dan bersaing dengan negara lain.

Beberapa universitas di Indonesia juga mulai mengikuti perkembangan tersebut, dengan membuka bidang studi Game Technology di bawah Fakultas Komputer, Arsitektur, ataupun Teknik. Di Semarang, Unika Soegijapranata termasuk salah satu perguruan tinggi yang mendukung bidang ini. Ke depannya, akan banyak produk-produk unggulan yang dihasilkan oleh tangan-tangan kreatif bangsa kita. Selain itu juga diharapkan mampu menyerap banyak tenaga kerja dan menggerakkan perekonomian Indonesia. (38)

■ Ridwan Sanjaya

<http://blogridwan.sanjaya.org>

