

Keahlian Bidang Game, Profesi Cemerlang di Masa Depan

Oleh : Ina Liem, penulis dan CEO Jurusanku.com

Industri game, berkembang pesat dalam satu dekade belakangan ini. Beberapa analisa menyatakan peredaran uang di Industri yang dimainkan di dunia maya dengan dukungan kecanggihan teknologi informasi (IT) ini, jauh lebih besar dibanding industri perfilman Hollywood. Korea Selatan bahkan mencatat, profit dari hasil ekspor game-nya, 14 kali lebih besar dibanding hasil K-Pop. Di Indonesia sendiri, pemasukan dari industri game online sudah melebihi satu triliun rupiah.

Game memang sangat menggoda, terutama bagi kaum muda dan anak-anak. Pada kondisi tertentu, para orang tua bahkan merasakan kehadiran game dapat berdampak positif dan edukatif bagi anak-anak mereka. Namun tidak sedikit juga golongan kaum muda ini bahkan menjadi pecandu game yang diakui dapat menginspirasi dan bahkan memberi semangat bagi para pemainnya.

Fakta ini memang menarik. Lebih menarik lagi tentunya jika kita melihat dari sisi pencipta dan pembuat game. Melihat sedemikian berkembangnya animo masyarakat terhadap dunia game, industri ini tentunya dapat menjanjikan sebuah ladang bisnis yang menggiurkan.

Untuk menghasilkan sebuah game diperlukan keahlian yang meliputi tiga aspek yaitu; *game design*, *game art*, dan *game programming*. *Game Design* lebih mengarah pada ide cerita dari

sebuah game, termasuk detail karakter dan level permainan. Peran mereka ibarat penulis naskah dalam dunia perfilman. *Game Artist* menerjemahkan ide sang *Game Designer* ke dalam tampilan menarik, baik dengan desain 2D maupun 3D. Sementara, *Game Programming* adalah bagian yang menggerakkan semua karakter yang diciptakan dengan keahlian teknologi komputer.

Untuk mendapatkan ketiga keahlian tersebut, tentunya ada pendidikannya. Di Indonesia tidak banyak universitas yang menawarkan jurusan yang fokus pada game. Dari yang bisa dihitung dengan jari itu, kebanyakan penekannya hanya pada bidang *Game Programming*. Sedangkan *Game Design* dan *Game Art* seringkali dimasukkan dalam program DKV (Desain Komunikasi Visual) sebagai peminatan atau mata kuliah pilihan.

Jika ingin menekuni dan memperoleh keahlian bidang game ini

secara lengkap, beberapa universitas di beberapa negara seperti Amerika Serikat, Kanada dan Finlandia dapat menjadi pilihan.

Di Amerika Serikat, salah satu institusi yang sudah lama fokus di bidang ini adalah DigiPen Institute of Technology. Institut ini sudah mencetak lulusan yang terlibat di ratusan *games* yang kita mainkan sehari-hari, sebut saja Daytona, Need for Speed, Tetris Worlds, X-Men Legends, dan masih banyak lagi daftar games mulai dari A hingga Z.

Di sini program yang ditawarkan lengkap mulai dari *Game Design*, *Digital Arts*, dan juga *Bachelor of Computer Science in Real-Time Interactive Simulation* yang mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan dalam menciptakan game 3D dan *software* simulasi yang kompleks. Bagi yang ingin kombinasi pun bisa memilih jurusan *Bachelor of Science in Computer Science and Game Design*.

Negara lain yang tak kalah menariknya adalah Kanada. Sheridan College, salah satu institusi terkemuka di negara ini. College ini membuka program *Bachelor of Game Design* yang fokus pada kemampuan merancang sebuah game, bukan *game programming* dan bukan pula *game art*.

Bukan hanya itu di negara ini, industri game yang bergerak cepat sebagai sarana untuk menguji dan mengembangkan keahlian juga tersedia luas. Ubisoft, merupakan salah satu produsen game terbesar di dunia dengan game *Assassin's Creed*-nya yang populer. Ubisoft juga merupakan pengembang game yang mempekerjakan lebih dari 2000 karyawan di studionya di Montreal.

Selain itu, sebagai negara barat terdekat dari Indonesia, Australia juga cukup punya reputasi di bidang game. Fruit Ninja, misalnya, adalah besutan Halfbrick Studios di kota Brisbane. Di balik suksesnya ada sosok Shainiel Deo, Phil Larsen dan Luke Muscat, lulusan *Bachelor of Games and Interactive Entertainment*, Queensland University of Technology, yang menggabungkan *Game Art* dan *Game Programming*. Program serupa juga ditawarkan di University of Technology Sydney

(UTS). Nama program studinya *Bachelor of Science in Games Development*.

Nah, minat bermain game memang bisa menjadi modal untuk menjadi seorang *game developer*. Namun semua itu tentunya membutuhkan pendidikan yang lazimnya perlu banyak pertimbangan dan biaya.

HSBC Siap Membantu

Untuk merencanakan pendidikan yang tepat dan jitu, berbagai hal perlu dipertimbangkan. Salah satu perbankan internasional terkemuka HSBC, sangat peduli dan mengerti akan kebutuhan perencanaan pendidikan tersebut.

Menurut Steven Suryana, Senior Vice Presiden and Head of Wealth Management HSBC Indonesia, pihaknya bekerjasama dengan Adam Khoo Learning Technologies, Jurusanku.com, sebuah lembaga konsultasi dan informasi tentang berbagai informasi pendidikan dan karier serta EF, lembaga pendidikan Bahasa Inggris terkemuka, guna memberikan solusi perencanaan pendidikan yang jitu kepada para nasabah dan calon nasabah HSBC.

adv.

Untuk informasi lebih lanjut kunjungi cabang HSBC Premier terdekat.

Take the right steps to let your children's passions fly

Di HSBC Premier, kami mengerti ambisi Anda untuk memenuhi mimpi buah hati Anda. Kami hadir memberikan personal support bagi Anda dalam menentukan langkah yang tepat bersama partner bidang pendidikan yang kami miliki yaitu Education First dan Adam Khoo Learning Technologies Group, serta jaringan internasional perbankan kami seperti :

- Global Transfer, pengiriman dana real time melalui rekening multi-currency dalam 12 pilihan mata uang.
- Kartu Kredit Premier MasterCard hingga 3 kartu tambahan untuk kebutuhan transaksi anak Anda di luar negeri.
- Pencairan dana hingga US\$2.000 dan penggantian Kartu Kredit Premier MasterCard dalam 2 hari dalam keadaan darurat di seluruh cabang HSBC Premier di dunia.

Ketahui lebih lanjut mengenai cara kami mendukung rencana pendidikan buah hati Anda.

Hubungi : 1 500 700
Kunjungi : hsbcpremier.co.id

HSBC 
Premier