

1

PENDAHULUAN

Beberapa tahun belakang ini, industri kreatif telah menjadi bagian dari prioritas pemerintah. Hal ini tidak mengherankan jika melihat kontribusi industri kreatif terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional yang mencapai 6,9 persen di tahun 2012 dan meningkat menjadi 7,29 persen pada tahun 2013¹. Tren peningkatan tersebut juga dialami pada tahun 2014 dengan menghasilkan kontribusi 7,6 persen dari total PDB. Pada tahun 2015, Kementerian Perindustrian menargetkan kontribusi terhadap PDB meningkat menjadi 9 persen.

Peningkatan kontribusi industri kreatif terhadap PDB ini menandakan bahwa semakin besar porsi pertumbuhan ekonomi yang dihasilkan oleh daya pikir anak-anak bangsa. Jika jumlahnya makin besar dari tahun ke tahun, ketergantungan ekonomi nasional terhadap sumber daya alam yang tidak terbarukan dapat semakin kecil. Di beberapa negara, seperti Korea dan Jepang, industri kreatif menjadi penyumbang mayoritas angka PDB².

Game edukasi merupakan salah satu produk dari industri kreatif yang mempunyai pangsa pasar cukup besar. Jika Anda berprofesi sebagai guru sekolah, guru les, guru lembaga belajar, atau pendamping belajar lainnya maka pengetahuan yang terkait dengan bidang yang dikuasai dapat menjadi modal yang sangat bernilai. Anda bisa saja mengolah pengetahuan

¹ Very Herdiman. Menanti Loncatan Industri Kreatif. URL: <http://br-online.co/menanti-loncatan-industri-kreatif/>

² Nur Khansa, Industri Kreatif Sumbang Tujuh Persen PDB, URL: <http://www.antarajabar.com/berita/54830/industri-kreatif-sumbang-tujuh-persen-pdb>