

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Deskripsi Perusahaan

Berdasarkan *company profile* Educa Studio yang resmi (2021, hlm. 2), Educa Studio (PT. Educa Sisfomedia Indonesia) adalah perusahaan yang bergerak dalam *game development* yang sudah berdiri dan membuat *video game* edukatif sejak tahun 2011, dan berlokasi di Jl. Gilingrejo No. 10 Salatiga, Jawa Tengah. Educa Studio juga memiliki banyak *partner* seperti Indosat, Intel, dan Anantarupa Studio. Visi Educa Studio adalah “memaksimalkan teknologi untuk menghasilkan produk pendidikan yang bermanfaat sehingga tercapai pemerataan pendidikan di mana dapat diakses dengan lebih cepat, lebih murah, dan lebih mudah,” serta misi Educa Studio adalah “menampung talenta-talenta berbakat pada bidangnya dan memiliki *passion* di bidang pendidikan sehingga menghasilkan solusi pendidikan yang maksimal baik dari segi bermanfaat maupun dari segi komersialisasi.”



Gambar 2.1. Logo Educa Studio
(Sumber: www.educastudio.com)

Company profile Educa Studio (2021, hlm. 3-4) juga menjelaskan bahwa perusahaan tersebut didirikan oleh Andi Taru, yang memiliki gelar Master IS UKSW, dan perusahaan Educa Studio memiliki banyak penghargaan seperti pemenang pertama di Edugames INAICTA 2013, pemenang pertama dalam *Game Developer* NAMPOL 2014, pemenang pertama dalam Sayembara Cipto Game BKKBN 2018, dan 7 penghargaan lainnya. Selain itu, Educa Studio juga merupakan nominasi dari *International Excellence Award* dari *London Book Fair* 2019.



Gambar 2.2. Suasana tempat kerja di Educa Studio
(Sumber: www.educastudio.com)

Portolio yang dimiliki Educa Studio dari *company profilenya* (2021, hlm. 5-21) di antara lainnya adalah permainan edukasi digital, lagu anak-anak digital, serta buku dan animasi interaktif. Salah satu game populernya dan merupakan *Editor's Choice* di *Google Play Store* adalah “*Emak-Emak Matic*”, serta memiliki stiker resmi dan komik yang berhubungan dengan game tersebut. Di luar itu, Educa juga membuat game lainnya seperti *game dress-up*, ular tangga, dan *game* lainnya.

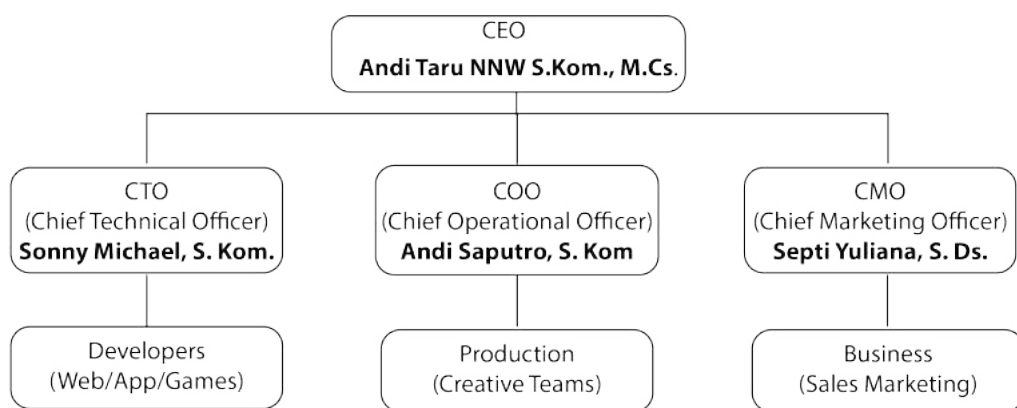


Gambar 2.3. Produk Educa Studio: Seri Marbel
(Sumber: *Company Profile Educa Studio*)

Untuk keperluan magang dan program pembelajaran, Educa Studio membangun lembaga pendidikan Gamelab Indonesia yang merupakan lembaga pendidikan dan pelatihan kerja. Perusahaan tersebut dibangun dengan tujuan kontribusi lebih banyak di bidang pendidikan, dan memiliki visi “mendekatkan dunia pendidikan dan dunia industri dengan menyediakan program-program yang terus diperbaiki, mempercepat hal tersebut melalui optimalisasi pendidikan, dan membuat proses peningkatan skill menjadi lebih mudah, lebih cepat dan lebih murah.” Selain itu, Gamelab.ID juga memiliki misi, yaitu “memberikan pelatihan dan *workshop* untuk peningkatan skill melalui Akademi Gamelab, mempermudah *member* Gamelab untuk mengikuti program magang dengan mempertemukan mereka dengan berbagai *industry* melalui program Magang GameLab, dan mempertemukan talenta yang mumpuni dengan dunia *industry* melalui program Karir Gamelab (Gamelab, 2021).”

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Educa Studio, yang didirikan oleh CEO Andi Taru dibagi menjadi 3 divisi, yang memiliki pekerjaan dan tanggung jawab mereka sendiri dalam kontribusi pengembangan *game* dan media lainnya, dan memiliki timnya sendiri. Kedudukan dan struktur organisasi, serta penjelasannya adalah sebagai berikut:



Gambar 2.4. Bagan Struktur Organisasi Educa Studio

1. *CEO (Chief Executive Officer)*
Berperan untuk memberikan arahan dan koordinasi dengan tim di bawahnya, menjalin kerjasama dengan perusahaan dan investor, serta menumbuhkan budaya di dalam Educa Studio sehingga dapat mencapai tujuannya.
2. *COO (Chief Operational Officer)*
Bertanggung jawab atas proses produksi dan kualitas produk, riset terhadap perkembangan produk, serta rekrutment dan pengembangan tim di dalam perusahaan.
3. *CTO (Chief Technical Officer)*
Peran yang sangat krusial bagi Educa Studio dan bertanggung jawab atas semua hal yang berhubungan dengan teknis, terutama teknologi, serta ketersediaan dan pengembangan teknologi tersebut. CTO juga memiliki peran mempelajari teknologi terbaru dan mengembangkannya sehingga teknologi perusahaan *up-to-date*.
4. *CMO (Chief Marketing Officer)*
Mengatur segala hal yang berhubungan dengan pemasaran dan penjualan, serta bertanggung jawab atas pendapatan perusahaan.
5. *Developers*
Berkoordinasi di bawah CTO, dan bertanggung jawab atas pengembangan perangkat lunak, web, *games*, aplikasi, serta keamanan dan lalu lintas data perusahaan.
6. *Creative Teams*
Berkoordinasi di bawah COO, dan bertanggung jawab atas perkembangan produk, desain, animasi, audio video, UI/UX, serta pengujian produk. Penulis sebagai *3D Artist* bekerja dalam kelompok ini.
7. *Sales dan Marketing*
Berkoordinasi di bawah CMO, dan bertanggung jawab atas pemasukan perusahaan melalui aktivitas pemasaran, penjualan, branding, serta *excellence service*.