

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan

Educa Studio adalah perusahaan *startup* yang memiliki spesialisasi di bidang *software* dan *game* (Educa Studio, n.d.). Educa Studio berdiri pada tahun 2011 dan kantornya terletak di Salatiga. Educa Studio bekerja sama dengan Gamelab untuk mewadahi program magang bidang teknis seperti *Design, Art and Illustration, 3D Creation, Video and Animation, Audio Engineering, QA and Testing*, serta *Programming (Game, Web, Apps)* (Educa Studio, n.d.).



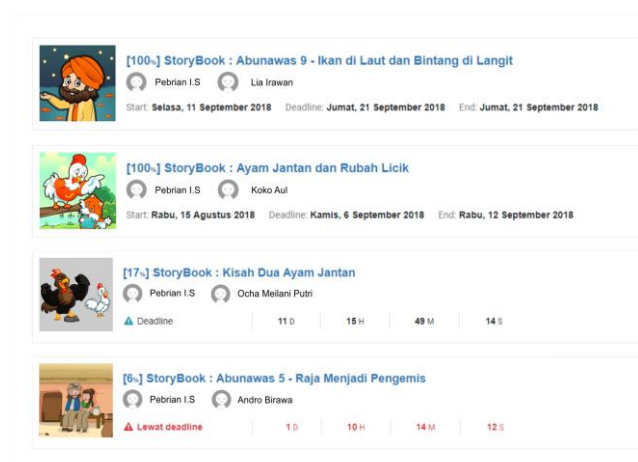
Gambar 2.1. Logo Educa Studio

(https://www.educastudio.com/new_template/img/lg-educa.png)

Educa studio memiliki visi untuk mengoptimalkan teknologi agar menghasilkan produk dalam bidang pendidikan yang bermanfaat. Dengan demikian, pemerataan pendidikan dapat tercapai, dimana pendidikan dapat diakses secara mudah, cepat, dan murah. Misi dari Educa Studio sendiri adalah mewadahi talenta-talenta berbakat dalam bidangnya serta yang tertarik di bidang Pendidikan sehingga menciptakan solusi pendidikan yang optimal dari segi kebermanfaatan dan komersialisasi.

Seperti yang tercantum pada artikel Gamelab (2019), *platform* Gamelab mengimplementasikan metode gamifikasi pada program magangnya. Mulai dari

proses kelas akademi atau pelatihan, dimana peserta mendapatkan rintangan untuk menyelesaikan modul kelas secara mandiri. Setelah selesai mengerjakan kelas akademi dan lulus, peserta kemudian mengerjakan studi kasus. Studi kasus yang diberikan bergantung pada hasil *placement test* dan akan berbeda-beda tiap peserta. Dalam program magang ini juga tercantum *progress bar* dan persentase untuk mengukur sejauh mana *progress* serta memacu peserta magang untuk menyelesaikan tugas secara mandiri.



Gambar 2.2. *Progress* para peserta magang Kelas 2D Artist

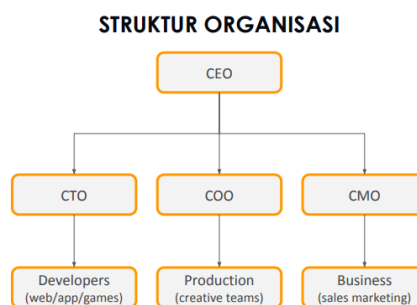
(<https://www.gamelab.id/uploads/modules/NEWS/2019-02-12%20gamifikasi-program-magang-educa-studio/7.png?1550029388145>)

Program magang ini tercantum *progress bar* dan persentase untuk mengukur sejauh mana *progress* serta memacu peserta magang untuk menyelesaikan tugas. Selama proses magang, peserta mendapat poin harian yang bisa digunakan untuk menambah penilaian akhir mereka. *Poin* harian yang didapatkan peserta didasari atas ketepatan, kerapian, tingkah laku, keaktifan, dan penyelesaian tugas harian. *Poin* ini diberikan oleh *trainer* atau pembimbing peserta tiap hari. Artikel Gamelab (2019) juga menyatakan bahwa meskipun metode gamifikasi ini mempermudah akses dan memberikan kebebasan untuk menikmati magangnya, peserta tetap terikat pada kewajiban untuk melakukan absensi pagi dan sore, mengumpulkan laporan harian *progress*, serta aturan-aturan

lainnya. Hal ini bertujuan agar peserta tetap tertib dan bertanggung jawab selama proses magang yang bersifat *online*.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut bagan struktur organisasi perusahaan.



Gambar 2.3. Bagan Struktur Organisasi Educa Studio

(Sumber: Berkas PT Educa Sisfomedia Indonesia)

Selama proses kerja magang berlangsung, penulis bekerja di divisi *art and illustration* dalam *production (creative teams)*, di bawah bimbingan Galih Aulia sebagai pembimbing lapangan sekaligus *lead illustrator*.