

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Gamelab Indonesia adalah institusi pendidikan dan pelatihan kerja di bawah *brand* milik PT Educa Sisfomedia Indonesia (Educa Studio). Platform Gamelab Indonesia digunakan untuk memberikan materi pembelajaran secara daring, proses pelaksanaan praktik kerja magang, dan kelas pelatihan lainnya untuk meningkatkan kualitas *talent* industri yang merupakan bagian divisi magang dari Educa Studio. Berikut adalah deskripsi profil dan sejarah perusahaan Educa Studio.

##### 2.1.1 Profil Perusahaan



**Educa Studio**  
A Simple Fun Educational Platform

Gambar 2.1 Logo Educa Studio,  
Sumber: TP Educa Studio (2024)

Educa Studio merupakan studio yang bergerak dalam bidang *game development* edukatif oleh PT Educa Sisfomedia Indonesia yang ditetapkan di Kota Salatiga. Dalam berjalannya Educa Studio sejak tahun 2011, Educa Studio telah mendapatkan banyak penghargaan atas karya-karya media edukatif yang terkenal seperti Marbel, KABI, dan RIRI.

Pada dasarnya, Educa Studio memiliki visi untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk mempermudah proses belajar agar lebih murah dan menyenangkan (Heditya, 2022). Selain itu, Educa Studio memiliki misi untuk memusatkan perhatian tim Educa Studio bahwa pendidikan merupakan dasar utama

dalam kemajuan dan perkembangan bangsa, sehingga setiap tim harus memiliki kontribusi peran yang dapat mewujudkan visi tersebut (Heditya, 2022). Dalam perjalanan perusahaan Educa Studio, PT Educa Sisfomedia Indonesia menetapkan platform khusus pelatihan kerja dan pendidikan dengan memberikan kesempatan magang dan materi melalui platform Gamelab Indonesia dimana penulis melakukan proses magang tersebut.



Gambar 2.2 Logo Gamelab Indonesia,  
Sumber: TP Gamelab Indonesia (2024)

Gamelab Indonesia merupakan institusi pelatihan kerja dan pendidikan milik Educa Studio yang telah berdiri sejak tahun 2011 (TP Gamelab Indonesia, 2024). Gamelab Indonesia didirikan sebagai platform untuk memenuhi kebutuhan penyerapan tenaga kerja di bidang *game development* dengan menghasilkan lulusan yang memiliki standar kompetensi dan komitmen tinggi. Gamelab Indonesia memiliki visi untuk mempercepat penyebaran pengetahuan dan keterampilan melalui pendidikan yang optimal sehingga dapat mengurangi jarak antara dunia industri dan pendidikan (TP Gamelab Indonesia, 2024). Misi Gamelab Indonesia adalah untuk mempertemukan calon industri dengan berbagai bidang di industri dengan memberikan program pelatihan melalui Akademi Gamelab guna untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan (TP Gamelab Indonesia, 2024).

Pada proses magang, Gamelab menerapkan sistem budaya kerja yang sama dengan Educa Studio yang dikenal dengan *Growth Culture* yang menyatakan bahwa setiap anggota berdampak penting bagi perkembangan perusahaan dan menekankan kerja sama tim secara kreatif (TP Educa Studio, 2024). Educa Studio juga memiliki prinsip *Creative, Team Work, dan Love* dengan slogan *Small Things Big Impacts* yang bermakna bahwa hal-hal kecil yang dilakukan dengan serius bisa berdampak besar (TP Educa Studio, 2024).

### 2.1.2 Sejarah Perusahaan



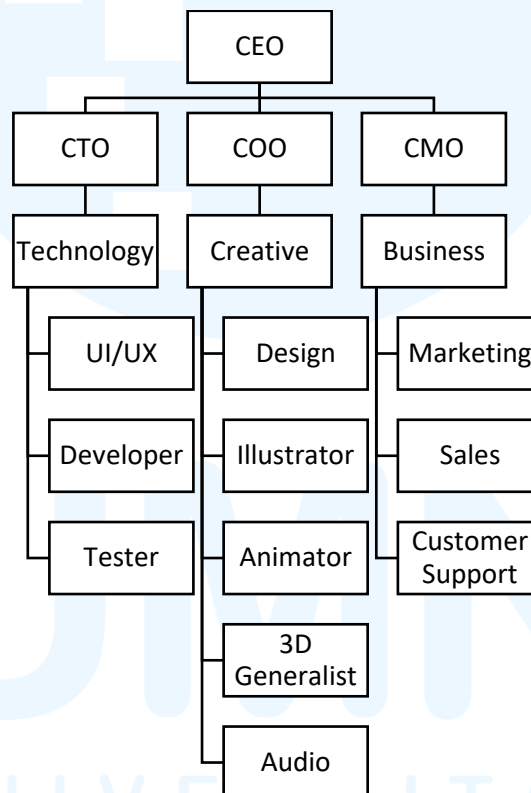
Gambar 2.3 Logo Educa Studio,  
Sumber: TP Educa Studio (2024)

Awal mula berdirinya Gamelab Indonesia dimulai dari dibentuknya Educa Studio oleh PT Educa Sisfomedia Indonesia pada tahun 2011. Educa Studio didirikan oleh Andi Taru sebagai perusahaan *startup* yang berfokus pada pengembangan gim dan *software* edukasi (Heditya, 2022). Educa Studio memulai perjalanannya melalui dua gim *platform PC* berjudul Marbel dan Shoot Empire yang meraih juara pada kompetisi Game Competition 2008 yang mendorong Andi Taru untuk menetapkan pendirian Educa Studio di tanggal 1 April 2011.

Pada awalnya Educa Studio berfokus pada gim edukasi berbasis PC, namun telah berkembang ke platform lain seperti aplikasi dan gim edukasi secara *mobile*. Pada tahun 2013, Educa memperluas jaringan platform *mobile* mereka dengan melakukan ekspansi ke perangkat *iOS (Apple Store)* dan *Windows*. Selain itu, pada tahun 2014, Educa Studio telah mencapai 15 juta download dan telah merilis 95 aplikasi *IP Marbel*, 20 aplikasi *IP RIRI*, dan 5 aplikasi *IP KABI* (Heditya, 2022). Dengan adanya sukses tersebut, pada tahun 2017, Educa Studio memperluas produksi media mereka ke arah merchandise, board game, animasi interaktif, serta platform guru (Heditya, 2022). Oleh karena itu, sejak tahun 2017, Educa Studio mulai memasuki pasar internasional dengan memenangkan berbagai penghargaan atas karyanya seperti *Bronze Award – ICT ASEAN Awards (2017)*, *Nomination at London Book Fair International Excellence Awards (2019)*, dst.

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Penulis telah mengikuti program magang di Gamelab Indonesia di bawah naungan Educa Studio dalam kurun waktu 4 bulan. Dalam periode waktu tersebut, penulis mendapatkan informasi tentang struktur organisasi, portofolio, dan alur perusahaan dari Gamelab Indonesia oleh Educa Studio. Pada umumnya, struktur perusahaan Educa Studio terbagi menjadi 3 bagian dari sisi produksi, teknis dan marketing (Gambar 2.4). Setiap divisi memiliki pimpinan yang melakukan proses pengecekan kualitas dan seterusnya yang dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 2.4 Bagan Struktur Organisasi Educa Studio  
Sumber: TP Educa Studio (2024)

Berdasarkan bagan struktur organisasi Educa Studio, berikut adalah tugas dan peran masing-masing bagian:

1. *Chief Executive Officer* (CEO)

CEO memiliki tugas dan peran untuk berkoordinasi dengan COO, CTO, dan CMO untuk mencapai tujuan perusahaan dan menjalin hubungan kerja sama dengan pihak luar (TP Educa Studio, 2024).

2. *Chief Operational Officer* (COO)

COO memiliki tugas dan peran untuk memimpin, melakukan riset pengembangan, melakukan rekrutmen pengembangan tim, dan menjaga kualitas produksi dari tim kreatif dengan bantuan koordinasi dari CTO dan CMO (TP Educa Studio, 2024).

3. *Chief Technical Officer* (CTO)

CTO memiliki tugas dan peran untuk melakukan pembaruan terhadap sistem automasi dan sisi teknis produksi agar teknologi yang digunakan pada perusahaan selalu terbaru dengan bantuan koordinasi dari CMO dan COO (TP Educa Studio, 2024).

4. *Chief Marketing Officer* (CMO)

CMO memiliki tugas dan peran untuk melakukan pemasaran, penjualan dan *branding* dari perusahaan dengan bantuan koordinasi dari CTO dan COO (TP Educa Studio, 2024).

5. Tim Teknologi

Tim teknologi adalah tim yang bekerja di bawah *Chief Technical Officer* (CTO) yang bertugas untuk melakukan pengembangan *software*, web, aplikasi, gim, dan keamanan serta alur data perusahaan (TP Educa Studio, 2024).

6. Tim Kreatif

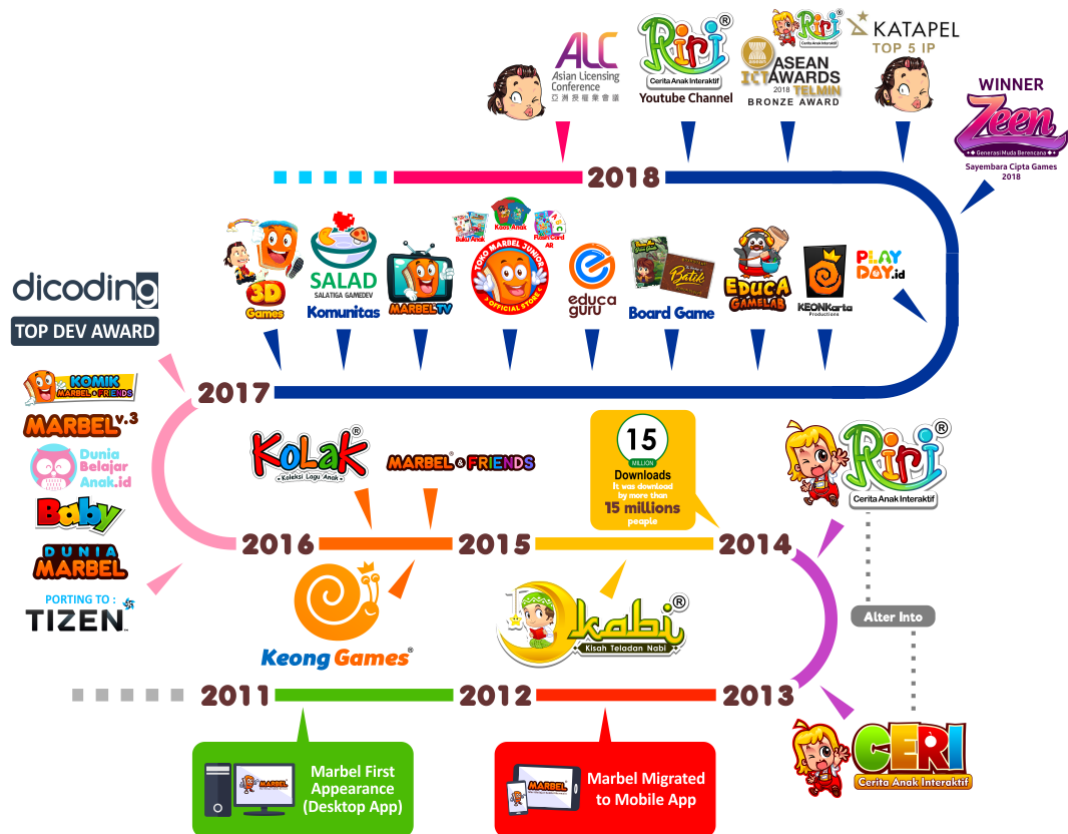
Tim kreatif adalah tim yang bekerja di bawah *Chief Operational Officer* (COO) yang bertugas untuk proses produksi desain UI/UX, animasi, audio video, dan pengujian produk (TP Educa Studio, 2024). Khusus untuk peserta magang Gamelab Indonesia, ditempatkan di bagian tim kreatif 3D Generalist yang terpisah dari Educa Studio yang dibimbing oleh *Trainer* masing-masing. Keterangan posisi penulis sebagai *3D Generalist Intern* adalah untuk melakukan perancangan aset 3D dari

modeling, UV editing, texturing, rigging, animasi, persiapan rendering, rendering, dan terkadang membantu proses *launching* hasil karya 3D.

### 7. Tim Bisnis

Tim bisnis adalah tim yang bekerja di bawah *Chief Marketing Officer* (CMO) yang bertugas untuk melakukan pemasaran, penjualan, *branding*, dan *excellence service* (TP Educa Studio, 2024).

## 2.3 Portofolio Perusahaan



Gambar 2.5 Timeline Portofolio Educa Studio  
Sumber: TP Educa Studio (2024)

Gamelab Indonesia adalah bagian *brand* dari Educa Studio yang sudah berdiri sejak tahun 2011. Dalam periode tersebut, Educa Studio telah menghasilkan karya-karya serta telah bekerja sama dengan lebih dari 47 perusahaan seperti Kominpro, Samsung, Gramedia, Traveloka, dll (TP Educa Studio, 2024). Educa Studio telah merilis 1285 produk, 43 juta unduhan aplikasi yang dibuat, 75 juta pendengar

podcast, dan memiliki *Youtube Channel* dengan jumlah *subscriber* sebesar 1.4 juta pada semua channel yang dimiliki (TP Educa Studio, 2024). Educa Studio memiliki karya-karya terkenal seperti *Youtube Channel* Riri Cerita Anak Interaktif, situs permainan Marbel, dan Gamelab (Gambar 2.3). Dalam perjalanan perusahaan sejak tahun 2011, Educa Studio memiliki ketiga karya yang terkenal yang akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Marbel (2011)
2. KABI Kisah Para Nabi (2014)
3. RIRI Cerita Anak Interaktif (2017)

Selama periode berdirinya Educa Studio, mereka telah meraih banyak penghargaan atas karya-karyanya. Dari keseluruhan hasil karya milik Educa Studio, terdapat dua karya yang menonjol yaitu Marbel, KABI, dan RIRI. Berikut adalah deskripsi serta pencapaian yang telah diraih dari kedua karya tersebut.



Gambar 2.6 Marbel  
Sumber: Educa Studio (2024)

Marbel adalah media edukasi interaktif berbasis buku, aplikasi pembelajaran, dan video animasi yang ditujukan untuk anak TK, pendidikan anak usia dini (PAUD), hingga sekolah dasar. Marbel juga memiliki Toko Marbel Junior yang menyediakan berbagai *4D Merchandise* yang dapat membantu proses pembelajaran fungsi motorik anak (TP Educa Studio, 2024). Berdasarkan observasi penulis, permainan-permainan yang terdapat dalam aplikasi Marbel, segala ikon didesain dengan bentuk serta pemilihan warna yang menarik sesuai dengan target usia yang ditujukan. Selain itu, setiap permainan pada aplikasi Marbel menggunakan objek interaktif yang dapat ditekan dan digerakkan sesuai posisi jari

memberikan nilai interaktivitas yang cukup tinggi dan membuat permainan menjadi menyenangkan bagi *user*.



Gambar 2.7 KABI Kisah Nabi & Buku Islam  
Sumber: Educa Studio (2024)

Selain Marbel, Educa Studio juga memiliki karya terkenal lain seperti KABI. KABI adalah media edukasi interaktif berbasis aplikasi yang mengajarkan tentang agama yang dilengkapi dengan narasi, suara, dan animasi yang menarik. Dalam aplikasi KABI, penulis berpendapat bahwa aplikasi ini sudah dinilai sangat baik karena memiliki animasi dan ilustrasi yang menyajikan kisah teladan nabi dengan unsur imajinasi yang tinggi. Selain itu, dalam penyajian narasi, telah dilengkapi dengan *sound fx* dan narasi suara untuk memberikan pengalaman cerita yang imersif.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





Gambar 2.8 RIRI Cerita Anak Interaktif  
Sumber: Educa Studio (2022)

RIRI merupakan sekumpulan cerita anak seperti dongeng, cerita rakyat, dan fabel yang ditampilkan secara interaktif melalui berbagai platform seperti *Youtube* dan aplikasi yang dapat diunduh di *App Store* dan *Google Play Store* (TP Educa Studio, 2020). Karya cerita anak RIRI telah memenangkan beberapa penghargaan seperti Bronze ICT Asean Awards di tahun 2017, dinominasi di London Book Fair International Excellence Awards di tahun 2019, dan pemenang utama dari Penghargaan Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (KRENOVA) di tingkat Provinsi Jawa Tengah pada tahun 2020 (Heditya, 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, RIRI Cerita Anak Interaktif memiliki animasi dan ilustrasi yang menarik serta imajinatif. Selain itu, setiap dongeng telah dilengkapi dengan unsur interaksi, *sound fx*, dan narasi suara yang dapat membuat pengalaman menjadi lebih imersif bagi user. Secara keseluruhan, RIRI memiliki unsur interaktivitas visual yang sangat menarik bagi target usia tersebut.