

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Let's Play Indonesia merupakan perusahaan yang menyediakan produk berupa platform pembelajaran bisnis dengan metode *Game Based Learning* atau media gim yang berfokus pada edukasi. Perusahaan Let's Play Indonesia mulai berdiri pada tahun 2019 yang berasal dari Kota Malang. Cabang lainnya dari perusahaan Let's Play Indonesia sendiri merupakan Koperasi Let's Play Game Studio. Adapun sejarah dan profil lengkap lainnya dari perusahaan Let's Play Indonesia, yaitu;

##### 2.1.1 Profil Perusahaan

Perusahaan Let's Play Indonesia memiliki visi dan misi sebagai berikut,

1. Visi: Mempercayai bahwa setiap orang harus dan memiliki kebebasan dalam berpikir, meragukan, bertanya, berkomunikasi, belajar dari kesalahan masing-masing, dan yang paling penting bersenang-senang dalam pembelajaran mereka (Let's Play Indonesia, 2024).
2. Misi:
  - a. Menerapkan konsep metode *game-based learning* sebagai platform pelatihan edukasi untuk menciptakan gaya belajar baru yang menyenangkan,
  - b. Menggunakan teknologi dan perkembangan zaman untuk menciptakan produk dan inovasi pembelajaran yang baru dan edukatif,
  - c. Menjadi pelopor penyedia platform yang menggabungkan pendidikan dengan hiburan,

- d. Menjalin kerjasama dengan komunitas, sekolah, perusahaan, dan organisasi lainnya untuk memperluas metode pelatihan dan dampak edukasi melalui bermain.

Selain visi dan misi, perusahaan Let's Play Indonesia memiliki beberapa produk dan jasa yang disediakan. Beberapa produk dan jasa yang disediakan oleh perusahaan Let's Play Indonesia antara lainnya adalah mendesain *game* seperti menciptakan *game* digital dan *boardgames* mencakup *Playland: Hidden Gems dan Kopsis Story*, gamifikasi untuk bisnis dan event. Selain itu, produk dan jasa lainnya adalah *game-based assessment* seperti bekerja sama dengan sekolah dan perusahaan untuk memberikan pelatihan dan edukasi karyawan dan pekerja menggunakan simulasi *game* dalam bentuk digital dan fisik untuk meningkatkan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia). Beberapa produk dan jasa dari Let's Play Indonesia untuk perusahaan dan sekolah sendiri berfokus pada pelatihan *skill* seperti kerjasama tim, inovasi, dan beberapa kolaborasi dengan tema edukasi yang ditujukan sesuai dengan tujuan perusahaan dan sekolah untuk meningkatkan proses pembelajaran dan keterampilan (Malang.fun, 2023).



Gambar 2.1 Logo Let's Play Indonesia  
Sumber: KarirLab

### 2.1.2 Sejarah Perusahaan

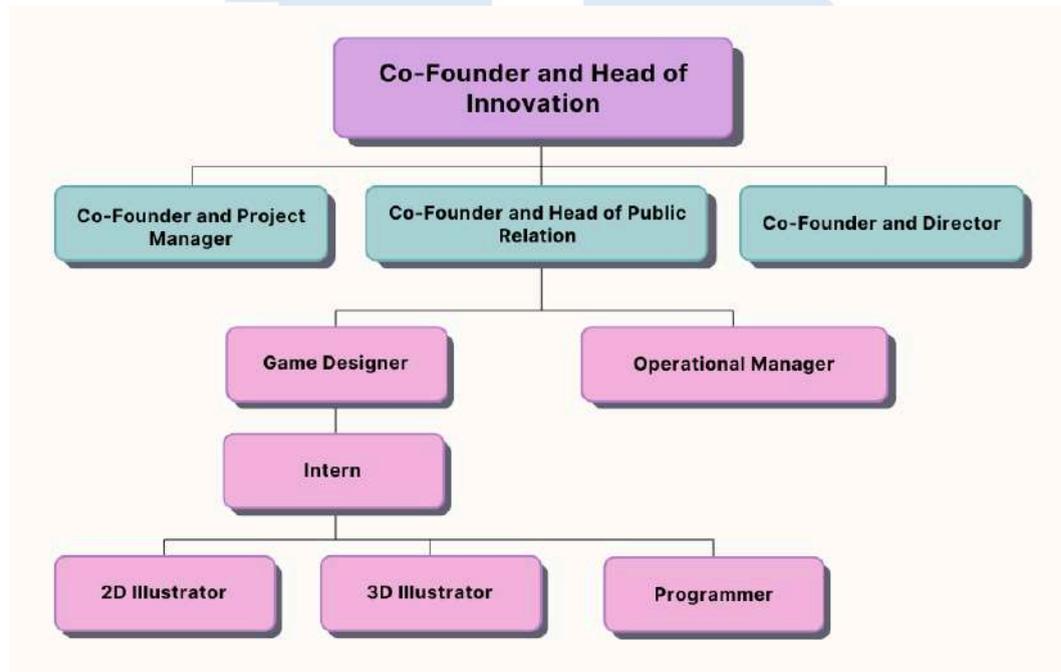
Let's Play Indonesia didirikan pertama kali di Kota Malang pada tahun 2019 oleh empat *founder* yang salah satunya merupakan Arif Bawono Surya yang sekarang menjabat sebagai *Head of Creative and Product Development* (Letsplayindonesia.com, 2023). Menurut Arif Bawono Surya, penyerapan materi yang kurang maksimal dalam bidang edukasi dan pendidikan diakibatkan salah satunya oleh sesi pelatihan yang cenderung satu arah dan keterlibatan yang kurang dalam partisipan (Beritajatim.com, 2023). Dengan begitu, Arif Bawono Surya dengan rekan-rekannya *founder* lainnya memutuskan membuat platform pendidikan berbasis game, yaitu Let's Play Indonesia. Game dipilih sebagai opsi platform pelatihan dan pendidikan oleh perusahaan Let's Play Indonesia dikarenakan mengikuti perkembangan teknologi kepada generasi sekarang dan selanjutnya.

Pada tahun 2022, perusahaan Let's Play Indonesia yang berawal hanya *training center* yang mengajak UMKM, kemudian secara sah menjadi perusahaan PT. Mari Bermain Indonesia dan dipublikasi sebagai LetsPlay.id (Let's Play Indonesia). Tidak hanya itu, perusahaan Let's Play Indonesia kini memiliki 150 jenis *game* dan permainan tersedia, mulai dari bentuk permainan fisik seperti *boardgame* dan secara *online* yang dapat diakses melalui situs Let's Play Indonesia (Anggi, 2024). Keaktifan dari peserta dengan mengikuti pelatihan metode pembelajaran berbasis game membuat Let's Play Indonesia semakin dikenal bukan hanya dalam negeri tetapi juga secara internasional. Let's Play Indonesia mulai banyak menjalin kerjasama baik dengan pemerintahan maupun dengan perusahaan swasta yang ingin mengembangkan metode penerapan pelatihan oleh Let's Play Indonesia.

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi pada perusahaan Let's Play Indonesia hanya memiliki beberapa divisi dan pembagian. Pada saat penulis mendaftarkan diri dalam perusahaan, divisi tim yang dipilih penulis adalah berpusat pada *game designer*

tepatnya berperan sebagai *2D illustrator*. Seperti nama pembagian divisi tersebut, penulis dapat memvisualisasikan tema dan ide visual keperluan aset sebuah game yang sudah direncanakan oleh ketua tim dan atasan penulis.



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Let's Play Indonesia  
Sumber: Letsplayindonesia.com (2024)

Pada saat melakukan perancangan suatu proyek atau *game*, terdapat beberapa peran dari setiap masing-masing subdivisi menjadi perwakilan dan mengambil peran dalam setiap proyek. Divisi *game designer* yang memiliki peran sebagai menciptakan ide dan mengarahkan tim perancangan *game* untuk menciptakan *game* yang sesuai dengan tujuan awal bersama. Divisi *3D illustrator* yang menciptakan aset berbentuk 3D untuk keperluan perencanaan, divisi *programmer* memiliki peran mengembangkan *software* atau perangkat lunak yang akan digunakan dalam perancangan *game*, dan divisi *2D illustrator* memiliki peran dalam menciptakan aset 2D yang akan digunakan dalam perancangan *game*. Perancangan dimulai dengan para subdivisi *intern* diberikan tugas dan pembagian perancangan *game* dari *game designer*. Kemudian, masing-masing subdivisi *2D* dan *3D illustrator* menciptakan aset yang dibutuhkan terlebih dahulu. Selanjutnya, *programmer* merancang *game* dengan *software engine* yang

digunakan untuk merancang sebuah game dengan menggunakan aset-aset yang sudah dirancang.

### 2.3 Portofolio Perusahaan

Let's Play Indonesia telah menciptakan beberapa karya dalam industri kreatif edukatif di Indonesia. Beberapa karya yang diciptakan adalah sebagai berikut:

1. Ngabubugame

Ngabubugame atau Ngabuburit sambil Ngegame merupakan sebuah salah satu program fasilitas *online training session* edukatif *game-based learning* yang bekerja sama dengan U.S. General Consulate Surabaya dan Kummara. U.S. General Consulate Surabaya adalah Konsulat Jenderal Amerika Serikat di Surabaya yang merupakan perwakilan diplomatik pemerintah Amerika Serikat di Indonesia, yang melayani wilayah timur Indonesia. Sedangkan Kummara, merupakan studio desain yang berfokus pada pengembangan *games* dan pengalaman bermainnya dan berbasis di Indonesia. Kummara juga mengembangkan konsep “serious game” dalam permainan yang dirancang untuk memberikan dampak positif seperti pendidikan, kesehatan, pengelolaan sumber daya bukan hanya hiburan.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.3 Poster Marketing Ngabubugame  
Sumber: Letsplayindonesia.com (2024)

Tujuan dari sesi fasilitas online training tersebut adalah untuk melatih skill manajemen finansial bagi komunitas remaja dan anak muda. Program dan *training session* tersebut dilaksanakan pada bulan Ramadhan dengan tujuan untuk menarik berbagai macam player yang dapat mengikuti program tersebut. Program pelatihan tersebut berlokasi di Piknik Hub Kota Malang dekat dengan Universitas Muhammadiyah Malang dimana banyak mahasiswa yang dapat mengikuti program tersebut dan ikut bermain dan belajar tentang manajemen finansial sebagai remaja muda.

## 2. Gamifikasi Nuswantara

Gamifikasi Nuswantara merupakan gamifikasi *apps* dalam bentuk *web apps* yang dirancang untuk Nuswantara dengan tujuan meningkatkan pengetahuan sejarah dengan cara yang lebih menyenangkan. Nuswantara sendiri merupakan rancangan karya

dunia fiksi Mochamad Handoko yang berisi tentang pembelajaran sejarah dengan pendekatan metode gamifikasi yang menyenangkan dan mampu mendorong minat belajar siswa dalam mempelajari materi pelajaran sejarah SMA Negeri 12 Surabaya.



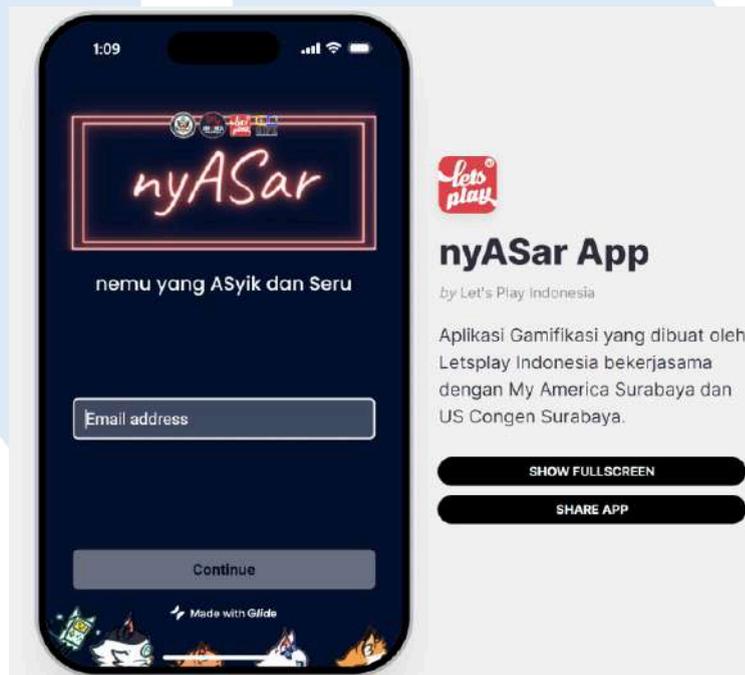
Gambar 2.4 Contoh Tampilan Gamifikasi Nuswantara  
Sumber: Portofolio Let's Play Indonesia (2024)

Dalam gamifikasi apps, terdapat banyak fitur yang dapat memancing siswa untuk dalam belajar sejarah dengan mengerjakan misi dan tugas dalam *app* gamifikasi Nuswantara. Para peserta didik dapat merancang avatar masing-masing dan klan atau kelompok untuk menuntaskan tugas atau *quest*. Tiap tugas dan misi yang diselesaikan oleh siswa akan memberikan poin *EXP* (*experience*) dan koin (uang digital) yang bisa dipakai untuk naik *level* atau membeli *item* dalam *app*.

### 3. Gamifikasi Nyasar

Gamifikasi Nyasar merupakan gamifikasi berbentuk web apps yang dirancang oleh Let's Play Indonesia yang dan bentuk kerjasama dengan My America Surabaya serta U.S. Congen

Surabaya dengan tujuan untuk meningkatkan engagement peserta *events* dalam *expo*. *Event* yang dilaksanakan dalam gamifikasi tersebut merupakan acara Education Fair dari Amerika yang bertemakan pendidikan dan berlokasi di *Grand Ballroom* The Westin Hotel yang tepatnya di Surabaya.



Gambar 2.5 Contoh Tampilan Gamifikasi Nyasar  
Sumber: Portofolio Let's Play Indonesia (2024)

Dalam web apps tersebut banyak memiliki berbagai macam aktivitas menarik yang dapat dilakukan oleh para peserta yang menghadiri acara *event* Education Fair tersebut. Selain aktivitas, gamifikasi pada *web apps* tersebut juga dapat memberikan kesempatan bagi peserta event untuk mendapatkan hadiah *merchandise* dengan menyelesaikan misi aktivitas dalam *web apps* tersebut.