

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

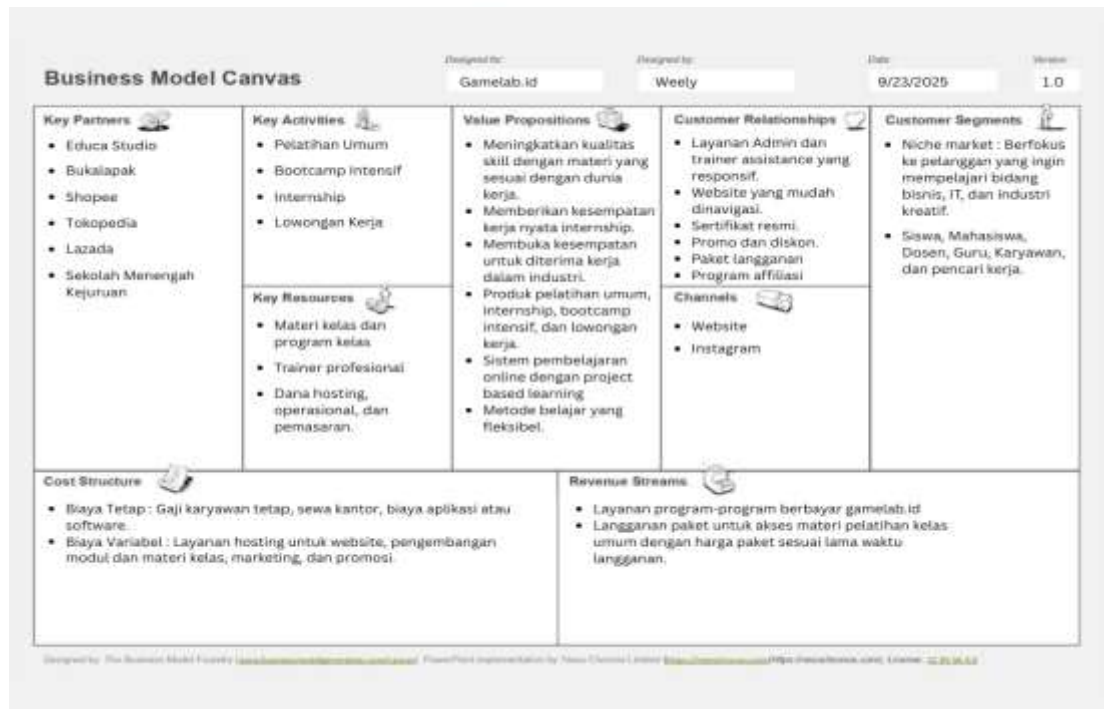
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Gamelab Indonesia didirikan oleh PT Educa Sisfomedia Indonesia (Educa Studio) sejak tahun 2011 (14 tahun) dengan fokus meningkatkan kualitas dan kompetensi tenaga kerja dalam bidang *technology*, *creative*, dan *business*. Educa studio berhasil memenangkan game kompetisi pada tahun 2008 dengan produk game *PC* bernama Marbel dan *Shoot Empire*.

Pada tahun 2019 Educa Studio berhasil masuk ke nominasi *International Excellence* dan *Awards 2019 London Book Fair*. Beberapa produk karya Educa studio yang dipamerkan di *London Book Fair* antara lain yaitu Riri (buku digital), Kabi (buku digital khusus muslim), dan Kolak (lagu anak). Educa studio dan Gamelab memiliki misi yaitu memberikan pengalaman kerja yang berkualitas dengan harapan menciptakan talenta yang siap untuk masuk ke dunia kerja kreatif. Selain itu Gamelab.id juga mempunyai program seperti kelas umum dan *bootcamp* intensif. Selain program yang sudah disebutkan Gamelab juga mempunyai beberapa program lain seperti kunjungan industri, kelas kreator, dan seminar expert.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

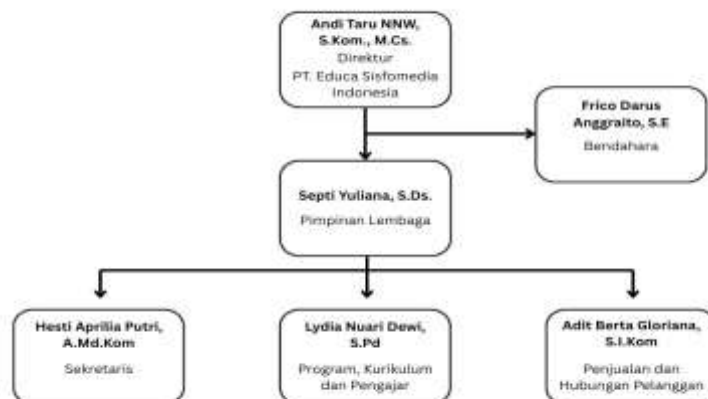
Berikut merupakan penjelasan *business model canvas* dari perusahaan Gamelab Indonesia.



Gambar 2.1. BMC Perusahaan Gamelab. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut merupakan struktur organisasi perusahaan dari Gamelab.id dengan direktur PT Educa Sisfomedia Indonesia bernama Andi Taru NNW, S.Kom., M.Cs.



Gambar 2.2. Struktur Perusahaan Gamelab. Sumber: <https://www.gamelab.id/about/>