

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

PT Mari Bermain Indonesia atau yang lebih dikenal dengan Let's Play Indonesia merupakan perusahaan yang berfokus pada bidang edukasi bisnis kepada UMKM, korporasi, hingga pendidikan. Let's Play Indonesia menyediakan produk berupa platform pembelajaran bisnis dengan metode *game-based learning* atau media gim dan mengubah metode pelatihan konvensional menjadi lebih seru dan mudah dipahami melalui permainan. Perusahaan Let's Play Indonesia didirikan pada tahun 2019 dan berbasis di Kota Malang, Jawa Timur. Perusahaan Let's Play Indonesia sendiri memiliki cabang lain yaitu, Koperasi Multi Pihak Let's Play Game Studio, sebuah perusahaan pengembangan permainan video edukatif.

##### 2.1.1 Profil Perusahaan

Perusahaan Let's Play Indonesia bergerak di bidang edukasi bisnis berbasis *game* dan memiliki tujuan untuk menjadikan metode pembelajaran menjadi interaktif, menyenangkan, dan berkesan. Metode *game-based learning* yang digunakan oleh Let's Play Indonesia mengajak peserta edukasi untuk melakukan konsep *education dan entertainment*, menggali makna dari proses permainan, dan *experiential learning*. Dalam edukasi metode *game-based learning* yang digunakan sebagai sarana media pembelajarannya adalah *board game* atau permainan digital.

Hingga saat ini, Let's Play Indonesia telah memberikan materi untuk mahasiswa, UMKM, dan perusahaan besar, termasuk BUMN. Mereka juga aktif menjalin kerja sama dengan perusahaan Singapura untuk *game-based learning* dan dengan Konsulat Jenderal Amerika untuk mengajarkan tenaga pendidik dalam memanfaatkan permainan sebagai metode pembelajaran di kelas, selama enam bulan. Selain itu, Let's Play Indonesia juga pernah diundang oleh Bank Indonesia untuk berpartisipasi dalam

Festival Keuangan Digital di ajang G20, menunjukkan dukungan industri kreatif terhadap metode *game-based learning* dalam sarana edukasi.



Gambar 2.1 Logo Let's Play Indonesia  
Sumber: <https://letsplayindonesia.com/>

Dalam pelaksanaannya, perusahaan Let's Play Indonesia memiliki visi dan misi sebagai berikut. Visinya adalah mempercayai bahwa setiap orang harus berpikir, meragukan, berkomunikasi, bertanya, belajar dari kesalahan mereka, dan yang paling penting adalah bersenang-senang dalam proses pembelajarannya (Let's Play Indonesia, 2026). Selain itu, perusahaan Let's Play Indonesia juga memiliki berbagai misi, untuk menerapkan metode *game-based learning* sebagai sarana pelatihan edukasi bisnis sekaligus menciptakan gaya belajar yang lebih menyenangkan. Memanfaatkan teknologi dan perkembangan zaman dalam menciptakan produk dan terobosan metode pembelajaran yang baru dan inovatif. Menjadi pelopor yang menyediakan *platform* yang menggabungkan konsep *education dan entertainment*. Terakhir, menjalin hubungan kerjasama dengan komunitas, sekolah, perusahaan, dan organisasi lainnya baik dalam negeri maupun luar negeri dalam upaya memperluas metode pelatihan dan dampak edukasi melalui permainan.

Sejauh ini, perusahaan Let's Play Indonesia telah menyediakan lebih dari 111 varian permainan di katalognya untuk pelatihan UMKM, korporasi, hingga pendidikan, mencakup topik negosiasi, pemasaran, dan manajemen keuangan. Let's Play Indonesia menawarkan jasa dan produk, beberapa kegiatan yang dilakukan adalah mendesain *board game* edukasi. Mereka juga mengadakan pelatihan atau *workshop* dengan metode

permainan, serta membuat simulasi bisnis melalui permainan, dan mengembangkan permainan edukasi digital atau non-digital untuk sekolah, perusahaan, dan UMKM. Beberapa produk dan jasa dari Let's Play Indonesia untuk perusahaan dan sekolah sendiri berfokus pada pelatihan kemampuan 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).

### 2.1.2 Sejarah Perusahaan

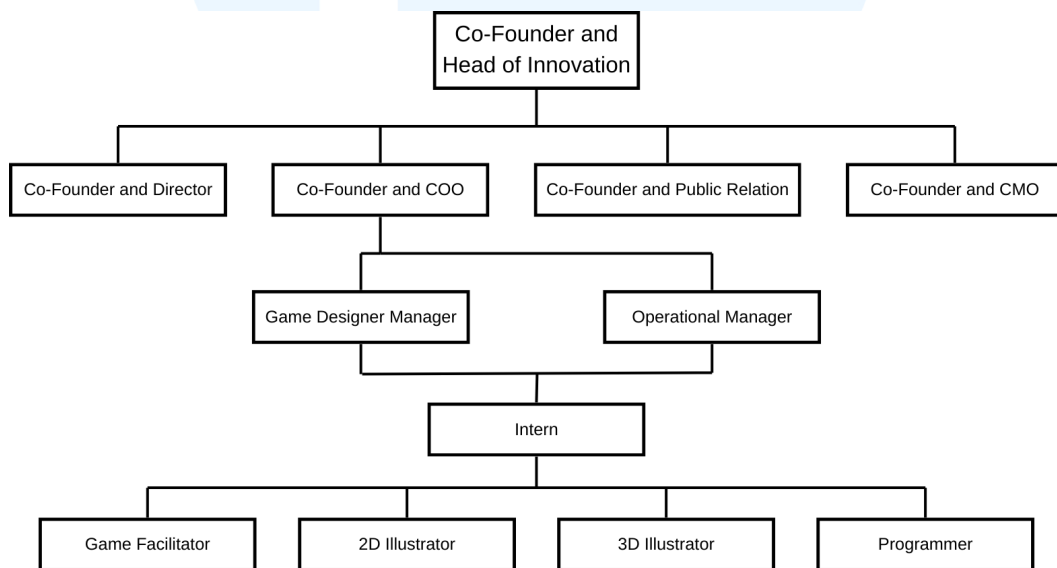
Let's Play Indonesia pertama kali berdiri di Kota Malang pada tahun 2019 dengan empat *founder*. Arif Bawono Surya adalah salah satu dari *founder* yang sekarang menjabat sebagai *Head of Creative and Chief Operating Officer* (Letsplayindonesia.com, 2026). Berdasarkan permasalahan nyata di sesi pelatihan klasik yang menurut Arif Bawono Surya dan rekan-rekannya cenderung satu arah sehingga partisipan cenderung kurang aktif terlibat, menyebabkan kurang maksimalnya penyerapan materi belajar (Beritajatim.com, 2023). Mereka kemudian melakukan riset untuk solusi dan bersepakat untuk membuat *platform* media pembelajaran berbasis *game*, dengan nama legal Let's Play Indonesia. *Game* dipilih sebagai *platform* pendidikan oleh perusahaan Let's Play Indonesia dikarenakan sejalan dengan perkembangan teknologi, saat bermain *game* partisipan akan terlibat secara langsung dan lebih aktif dalam sesi pembelajaran.

Sampai pada tahun 2022, perusahaan Let's Play Indonesia masih berupa sebagai *training center* yang melibatkan UMKM. Kemudian pada tahun yang sama, Let's Play Indonesia secara sah menjadi perusahaan PT Mari Bermain Indonesia dan dipublikasi sebagai LetsPlay.id (Let's Play Indonesia). Hingga saat ini, perusahaan Let's Play Indonesia sudah memiliki lebih dari 200 jenis *game* dan permainan tersedia, mulai dari bentuk permainan fisik seperti *boardgame* dan secara *online* yang dapat diakses melalui situs resmi Let's Play Indonesia (letsplayindonesia.com, 2026). Dari tahun 2023, Let's Play Indonesia terus berkembang sebagai *platform* edukasi

bisnis dan mendorong popularitasnya hingga skala internasional. Let's Play Indonesia aktif menjalin kerjasama baik dengan berbagai instansi pemerintah maupun dengan perusahaan swasta yang ingin mengembangkan metode pelatihan berbasis *game*.

## 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 Perusahaan  
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2026)

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 *game designer* mencakup *2D illustrator* yang bertugas untuk mendesain seluruh aset 2D yang diperlukan dalam perancangan game. Lalu ada *3D illustrator* yang menciptakan

seluruh aset 3D yang diperlukan dalam perancangan *game*, dan *programmer* yang memiliki bertugas dalam pengembangan *software* yang akan digunakan dalam perancangan *game*. Perancangan dimulai dengan para sub-divisi *intern* diberikan tugas dan pembagian perancangan *game* dari *game designer*. *2D illustrator* dan *3D illustrator* akan menciptakan aset yang dibutuhkan terlebih dahulu dan selanjutnya, *programmer* akan mengembangkan *game* dengan *software engine* 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 *digital game* dan *boardgame* sebagai berikut.

#### 1. Ngabubugame

Ngabubugame atau Ngabuburit sambil Ngegame merupakan sebuah salah satu program *training session* edukatif *game-based learning*. *Event* ini mengajak pemain memainkan berbagai jenis *board games* dan mendalami makna sesi bermain sambil menunggu waktu berbuka puasa. Tujuan dari sesi *training* tersebut adalah untuk melatih kemampuan manajemen finansial bagi komunitas remaja dan anak muda.



Gambar 2.3 Poster Ngabubugame  
Sumber: <https://letsplayindonesia.com/>

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 serta bermain dan belajar tentang manajemen finansial sebagai remaja muda.

## 2. Si Centing

*Simulation mobile game* pencegahan stunting untuk remaja dan keluarga. *Game* edukasi ini merupakan hasil kolaborasi Let's Play Indonesia dengan Pemkot Malang untuk mengajarkan pencegahan stunting pada 1.000 hari pertama kehidupan. Aplikasi ini disosialisasikan ke SMP di Malang sebagai media belajar interaktif, simulasi merawat anak, dan nutrisi, membuat edukasi stunting menjadi menyenangkan.



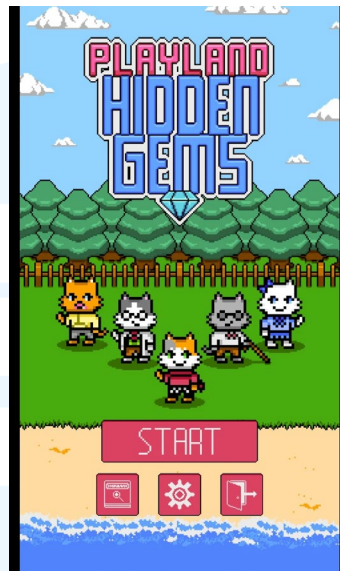
Gambar 2.4 Contoh Tampilan Game Si Centing  
Sumber: <https://letsplayindo.itch.io/si-centing>

Di *game* ini pemain berperan sebagai keluarga yang merawat anak dalam 1.000 hari pertama kehidupan (5 ronde pengukuran). Pemain mengelola kecukupan nutrisi, kelayakan sanitasi, serta kebahagiaan keluarga. Apabila tiga hal tersebut berada di tingkat yang tepat, maka pertumbuhan anaknya akan optimal dan pemain mendapatkan poin.

## 3. Playland Hidden Gems

*Mobile game* yang memungkinkan pemain untuk berperan sebagai turis yang mengumpulkan oleh-oleh dari berbagai destinasi wisata. Melalui *platform* ini, Playland Hidden Gems mempromosikan

pemahaman dan apresiasi akan keberagaman budaya yang kaya dan ciri khas dari tempat wisata baik di Indonesia maupun di seluruh dunia.



Gambar 2.5 Contoh Tampilan Game Playland Hidden Gems  
Sumber: <https://letsplayindo.itch.io/hidden-gems>

Dalam *mobile game* tersebut, pemain dapat melakukan eksplorasi global dengan mengikuti perjalanan hebat melalui kota-kota besar yang memesona di Indonesia. Pemain akan menemukan lokasi-lokasi wisata paling menarik, yang kaya dengan rahasia dan menunggu untuk diungkap.