

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Sejarah Singkat Perusahaan**

Gamelab Indonesia adalah lembaga pendidikan dan pelatihan kerja yang didirikan oleh PT Educa Sisfomedia Indonesia (Educa Studio) berdiri sejak tahun 2011 (15 tahun) dengan Ijin LPK Nomor: 503 /NAKER /IMLPK/001/411/XII/2020. Berdirinya lembaga ini berawal dari kebutuhan talent di industri game development hingga Educa Studio menggagas sebuah talent pool dengan format training course bertajuk Gamelab Indonesia. Berbasis pengalaman team building yang efisien, Gamelab Indonesia dikembangkan oleh tenaga pengajar yang kompeten dan didukung oleh sistem pengajaran berbasis online yang efektif. Sempat diragukan oleh beberapa pihak, namun pola pendidikan yang berubah setelah adanya pandemik di tahun 2020 menjadikan pola pengajaran Gamelab Indonesia justru mencuri perhatian dan terbukti sangat relevan dengan kondisi saat itu.

Proses pembelajaran yang berbasis pada kebutuhan industri diterapkan dengan membagi kategori pelatihan menjadi 3 aspek yang saling mendukung, yaitu: Technology, Creative dan Business. Harapan yang ingin diwujudkan adalah munculnya tenaga terampil yang menguasai aspek-aspek di atas yang kemudian disebut sebagai Digital Skills, keterampilan yang dibutuhkan di era digital saat ini. Keinginan untuk berbagi pengetahuan dan keterampilan yang akan membawa pada kesejahteraan yang menjadi visi Gamelab Indonesia. Sehingga banyak menarik minat banyak pihak seperti pemerintah, sektor swasta maupun 100 lebih SMK yang sudah bekerjasama. Sebuah jalan panjang untuk mewujudkan generasi yang siap menghadapi dunia industri yang saat ini terus berkembang dengan keterampilan yang memadai.

### **2.1.1 Visi Misi Perusahaan**

Dalam menjalankan kegiatan bisnisnya, PT Educa Sisfomedia Indonesia memiliki visi dan misi yang akan menjadi panduan dalam setiap langkah kerja mereka.

#### **Visi**

Mendekatkan dunia pendidikan dan dunia industri dengan menyediakan program-program yang terus diperbaiki. Mempercepat hal tersebut melalui optimalisasi pendidikan. Membuat proses peningkatan skill menjadi lebih mudah, lebih cepat dan lebih murah.

#### **Misi**

1. Memberikan pelatihan dan workshop untuk peningkatan skill melalui Akademi Gamelab.
2. Mempermudah member Gamelab untuk mengikuti program magang dengan mempertemukan mereka dengan berbagai industri melalui program Magang Gamelab.
3. Mempertemukan talenta yang mumpuni dengan dunia industri melalui program Karir Gamelab.

### **2.1.2 Logo Perusahaan**

Logo Gamelab Indonesia memiliki makna filosofis yang mencerminkan identitas, visi, serta bidang kegiatan perusahaan di sektor pendidikan dan teknologi digital. Bentuk utama pada logo menyerupai heksagon yang melambangkan struktur, stabilitas, dan keteraturan yang identik dengan dunia teknologi serta sistem digital. Bentuk tersebut juga menggambarkan proses pengembangan keterampilan yang terstruktur dan sistematis. Selain itu, elemen visual pada bagian atas logo membentuk huruf “G” yang merupakan inisial dari kata “Gamelab”, sehingga memperkuat identitas perusahaan sebagai lembaga yang bergerak di bidang pelatihan teknologi dan industri kreatif digital.

Penggunaan warna biru pada logo melambangkan profesionalisme, kepercayaan, serta kecerdasan yang berkaitan dengan perkembangan teknologi dan inovasi digital. Sementara itu, warna kuning pada bagian bawah logo melambangkan semangat, kreativitas, dan energi positif dalam proses belajar dan berkarya. Kombinasi kedua warna tersebut mencerminkan komitmen perusahaan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif, inspiratif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi di bidang teknologi. Secara keseluruhan, logo Gamelab Indonesia merepresentasikan peran perusahaan sebagai wadah pengembangan talenta digital yang siap menghadapi tantangan industri teknologi di Indonesia.



**Gambar 2. 1** Logo PT Educa Sisfomedia Indonesia – Gamelab Indonesia

Sumber Gambar : Dokumentasi Perusahaan (2026)

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



**Gambar 2. 2** Struktur Organisasi Perusahaan

Sumber Gambar : Dokumentasi Perusahaan (2026)

Struktur organisasi perusahaan secara keseluruhan terdiri dari beberapa divisi utama, masing-masing dengan fungsi dan tanggung jawabnya sendiri untuk mendukung operasional dan mencapai tujuan perusahaan. Pada tingkat tertinggi *Penanggung Jawab Lembaga (Direktur)*, memiliki tugas utama dalam menetapkan arah kebijakan, strategi, serta pengembangan lembaga secara keseluruhan. Jabatan ini bertanggung jawab dalam pengambilan keputusan strategis, pengawasan operasional perusahaan, serta memastikan seluruh program yang dijalankan berjalan sesuai dengan visi dan misi perusahaan.

Di bawah *Direktur, Pimpinan Lembaga* bertugas mengelola kegiatan operasional lembaga sehari-hari serta memastikan seluruh program kerja dapat berjalan secara efektif dan efisien. Selain itu, pimpinan lembaga juga berperan dalam mengoordinasikan seluruh divisi, mengawasi pelaksanaan program, serta memastikan kualitas layanan pendidikan dan pelatihan yang diberikan kepada peserta.

Fungsi *Sekretaris*, memiliki tugas dalam mengelola administrasi lembaga, seperti pengarsipan dokumen, pengelolaan surat masuk dan keluar, serta penjadwalan kegiatan lembaga. Sekretaris juga berperan dalam membantu

pimpinan dalam pengelolaan administrasi dan koordinasi internal agar kegiatan organisasi dapat berjalan dengan tertib dan terorganisir.

*Bendahara*, bertanggung jawab dalam pengelolaan keuangan lembaga, termasuk pencatatan pemasukan dan pengeluaran, penyusunan laporan keuangan, serta pengawasan penggunaan anggaran. Tugas lainnya adalah memastikan pengelolaan dana dilakukan secara transparan, akuntabel, dan sesuai dengan kebijakan perusahaan.

*Bagian Program, Kurikulum, Dan Pengajar* bertugas merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi kurikulum pembelajaran yang digunakan dalam program pelatihan. Selain itu, divisi ini juga bertanggung jawab dalam pengelolaan tenaga pengajar, penyusunan materi pembelajaran, serta memastikan proses pembelajaran berjalan sesuai dengan standar kompetensi yang ditetapkan.

*Divisi Penjualan Dan Hubungan Pelanggan*, bertugas memasarkan program pelatihan kepada calon peserta, sekolah, maupun mitra kerja sama. Selain itu, divisi ini juga bertanggung jawab dalam menjaga hubungan baik dengan pelanggan, memberikan layanan informasi, serta menangani kebutuhan dan keluhan pelanggan.

*Divisi Karir Dan Bursa Kerja*, bertugas membantu lulusan dalam memperoleh peluang kerja melalui kerja sama dengan berbagai perusahaan dan industri. Selain itu, divisi ini juga berperan dalam memfasilitasi kegiatan rekrutmen, memberikan informasi karir, serta memantau tingkat keterserapan lulusan di dunia kerja.

*Divisi Pengembangan Bisnis Dan Hubungan Pemerintah*, bertugas menjalin kerja sama strategis dengan berbagai pihak, termasuk institusi pendidikan, industri, serta instansi pemerintah. Selain itu, divisi ini juga berperan dalam mengembangkan peluang bisnis baru, memperluas jaringan kemitraan, serta mendukung pengembangan program lembaga secara berkelanjutan.