

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

PT Let's Play Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak pada penyediaan produk atau platform edukasi bisnis dengan metode *game based learning* kepada UMKM, korporasi, maupun pendidikan. Let's Play Indonesia didirikan pada tahun 2019, tepatnya di Kota Malang, Jawa Timur. Cabang dari perusahaan Let's Play Indonesia sendiri juga merupakan perusahaan pengembangan permainan edukatif berbasis video yaitu, Koperasi Multi Pihak Let's Play *Game Studio*.

##### 2.1.1 Profil Perusahaan

PT Let's Play Indonesia bergerak di bidang edukasi bisnis dengan menggunakan metode *game based learning* melalui sarana media *boardgame* atau platform digital. Fokus utamanya adalah menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan dengan mengajak peserta untuk menggali makna dari proses permainan, serta melakukan *experiential learning*. Perusahaan Let's Play Indonesia memiliki satu visi yaitu dengan menyakini bahwa setiap orang seharusnya memiliki dorongan untuk berpikir, meragukan, mempertanyakan, berkomunikasi, dan belajar dari kesalahannya, namun yang terpenting adalah bersenang-senang selama proses belajar tersebut (Let's Play Indonesia, 2024).

Pada dasarnya, 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.



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

Let's Play Indonesia 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.

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 menjadi perusahaan yang berfokus menyediakan produk dan layanan seperti kerjasama tim, ide dan inovasi, serta beberapa kolaborasi bertema edukasi bagi sekolah atau perusahaan lainnya. Program-program tersebut dirancang sesuai dengan tujuan perusahaan dan sekolah dalam meningkatkan proses pembelajaran serta keterampilan peserta. (Malang.fun, 2023).

### 2.1.2 Sejarah Perusahaan

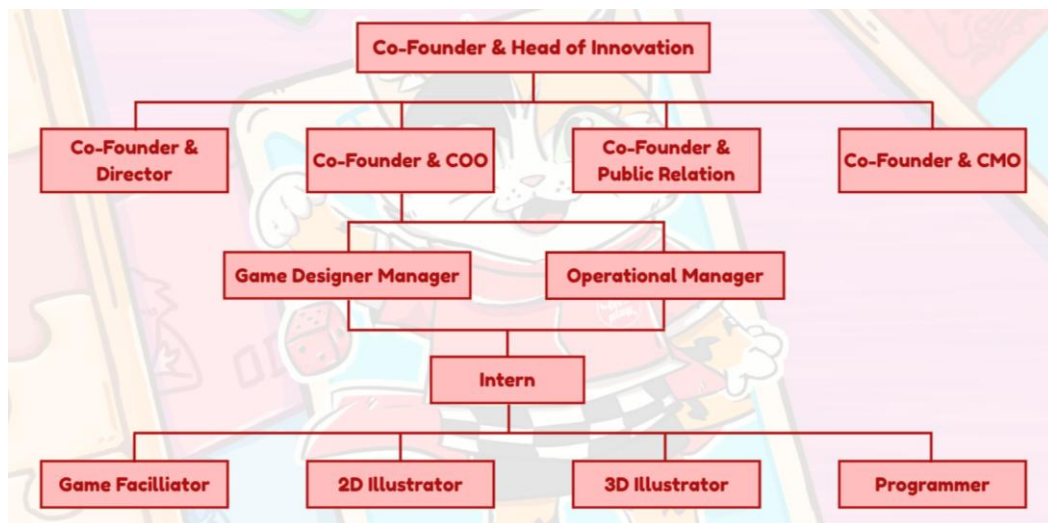
Berdirinya Let's Play Indonesia di Kota Malang pada tahun 2019 dimulai dari empat founder. Salah satunya adalah Arif Bawono Surya yang sekarang menjabat sebagai *Head of Creative* atau *Chief Operating Officer* (Letsplayindonesia.com, 2026). Pada awalnya, salah satu permasalahan nyata yang Arif Bawono Surya dan rekan-rekannya dapati pada penyerapan materi

konvensional adalah terletak pada sesi pelatihannya yang cenderung satu arah mengakibatkan partisipan biasanya kurang bisa aktif terlibat dan tidak maksimal pada pembelajaran tersebut. (Beritajatim.com, 2023). Dengan berbekal masalah itu, beliau dan rekan-rekannya kemudian memutuskan sebuah solusi yaitu menciptakan platform media pembelajaran berbasis *game*, bernama resmi Let's Play Indonesia. *Game* ini dipilih oleh perusahaan sebagai platform pelatihan dan pembelajaran dikarenakan media ini akan terus bisa mengikuti perkembangan teknologi dan jauh lebih efektif dalam melibatkan partisipan.

Pada tahun 2022, Let's Play Indonesia berawal sebagai perusahaan penyedia *training center* yang melibatkan UMKM, kemudian secara resmi berubah menjadi PT Mari Bermain Indonesia dan dikenal secara publik sebagai Let's Play Indonesia. Hingga saat ini, perusahaan ini sudah memiliki lebih dari 200 jenis *game* yang tersedia mulai dari bentuk 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 sudah mendongkrak popularitasnya sampai skala *internasional*. Tidak hanya itu, Let's Play Indonesia juga aktif menjalin kerjasama dengan berbagai instansi pemerintah maupun perusahaan swasta yang membutuhkan pelatihan bisnis berbasis *game*.

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur pada perusahaan Let's Play Indonesia hanya memiliki beberapa divisi dan pembagian. Posisi yang diambil penulis yakni sebagai *2D Illustrator* sebenarnya satu divisi di bawah naungan *Game Designer*. Sebagai divisi yang sudah disepakati maka kewajiban penulis sebagai *2D Illustrator* adalah untuk membuat visualisasi ide dari tema konten yang diperlukan untuk promosi atau pembuatan aset sebuah proyek *game* yang dirancang ketua proyek yang bersangkutan.



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan  
Sumber: Letsplayindonesia.com (2026)

PT Let's Play Indonesia dipelopori oleh empat founder yang juga mengambil posisi-posisi penting seperti direktur yang mengurus hampir semua keperluan administrasi maupun memantau keberlangsungan perusahaan, *Chief Operational Officer* yang juga merupakan *Head of Innovation* dari perusahaan biasanya beliau yang mengarahkan proyek dan turun tangan memantau progresnya, *Public Relation* yang mengurus sponsorship dan beberapa proyek collab, serta *Chief Marketing Officer* yang mengurus arus pemasaran game dalam perusahaan. Tepat dibawah naungan COO, terdapat *Game Designer Manager* yang secara spesifik mengurus setiap proyek game dan *Operational Manager* yang biasanya mengurus administrasi pekerja sampai program *intern*.

Dalam proses perancangan sebuah proyek atau game, terdapat beberapa peran dari masing-masing subdivisi yang menjadi perwakilan dan berkontribusi dalam setiap tahap pengembangan proyek. Sebagai *Game Designer*, divisi ini bertanggung jawab dalam menciptakan konsep serta mengarahkan tim perancangan game agar dapat menghasilkan game yang sesuai dengan tujuan awal yang telah disepakati bersama. Perancangan dimulai dengan para sub-divisi *Intern* diberikan tugas dan pembagian perancangan game dari *Game Designer*. Selanjutnya, *2D Illustrator* dan *3D Illustrator* akan menciptakan aset ilustrasi atau modeling yang nanti secara teknis akan dipakai oleh *Programmer* dalam mengembangkan game

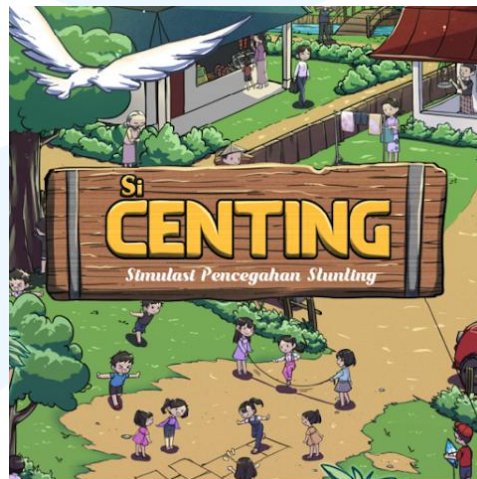
melalui *software engine*. *Game Facilitator* biasanya dipilih oleh *Game Designer Manager* untuk menjalankan sesi bermain bersama jika diperlukan.

### 2.3 Portofolio Perusahaan

Let's Play Indonesia telah menciptakan beberapa karya lokal dalam industri kreatif edukatif di Indonesia. Beberapa karya yang diciptakan adalah *digital game* dan *boardgame* sebagai berikut.

#### 1. Si Centing

Si Centing merupakan *simulation game* yang dimainkan pada platform *mobile* tentang pencegahan stunting untuk remaja dan keluarga. Perancangan *game* Si Centing didasari oleh kolaborasi Let's Play Indonesia dengan Pemkot Malang yang bertujuan untuk mengajarkan cara mencegah stunting di 1.000 hari pertama kehidupan. *Game* edukasi ini disosialisasikan kepada anak-anak SMP di Malang sebagai media belajar interaktif dengan menunjukkan simulasi merawat anak serta mengedukasikan fenomena stunting menjadi sebuah pembelajaran yang menyenangkan.



Gambar 2.3 Poster Si Centing  
Sumber: Si Centing (Google Play)

Pemain diberikan peran sebagai keluarga yang merawat tumbuh kembang anak selama 1.000 hari pertamanya, dan selama periode itu dibagi menjadi 5 ronde penilaian. Mekanisme dasar dalam *game* ini terletak pada cara mengelola kebutuhan gizi dan nutrisi anak, memantau kebersihan lingkungan yang layak, dan menjaga kesejahteraan keluarga anak. Pada

akhirnya, jika ketiga hal tersebut tercapai pada tingkatan yang tepat, maka pemain memperoleh poin karena tumbuh kembang anaknya berhasil dirawat secara optimal.

## 2. Ngabubugame

Ngabubugame atau ngabuburit sambil ngegame merupakan sebuah salah satu program training session edukatif *game based learning*. Kegiatan ini mengajak peserta untuk memainkan berbagai jenis *boardgame* sekaligus memahami makna dan pembelajaran dari setiap sesi permainan, sambil menunggu waktu berbuka puasa. Tujuan dari sesi training tersebut adalah untuk melatih kemampuan manajemen finansial bagi komunitas remaja dan anak muda.



Gambar 2.4 Poster Ngabubugame  
Sumber: [letsplayindonesia.com](https://letsplayindonesia.com)

Tujuan utama dari sesi pelatihan ini adalah untuk melatih kemampuan manajemen keuangan, khususnya bagi komunitas remaja dan anak muda. Program ini diselenggarakan selama bulan Ramadan dengan harapan dapat menarik beragam peserta untuk ikut berpartisipasi. Pelatihan tersebut berlangsung di Piknik Hub, Kota Malang, yang berlokasi dekat Universitas Muhammadiyah Malang. Lokasi ini dipilih karena strategis dan

memungkinkan banyak mahasiswa untuk bergabung, bermain, serta belajar mengenai pengelolaan keuangan secara interaktif dan menyenangkan.

### 3. *Playland Hidden Gems*

*Playland Hidden Gems* merupakan *game puzzle* simulasi yang juga dimainkan pada platform *mobile* tentang peran pemain sebagai turis yang pergi mengumpulkan oleh-oleh dari berbagai destinasi wisata di dunia. Melalui *game* ini, *Playland Hidden Gems* mempromosikan pemahaman dan apresiasi akan keberagaman budaya yang kaya dan ciri khas dari tempat-tempat wisata baik di Indonesia maupun di seluruh dunia.



Gambar 2.5 Poster *Playland Hidden Gems*  
Sumber: [letsplayindo.itch.io](https://letsplayindo.itch.io)

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