

BAB II ORGANISASI ATAU LINGKUNGAN MITRA MBKM

II.1 Profil dan Sejarah Perusahaan



Gambar 2.1. 1 Educa

PT Educa Sisfomedia Indonesia (Educa) yang didirikan pada tahun 2011 merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *Education Technology* (teknologi pendidikan) yang melingkupi *Digital Edutainment* (menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan dalam satu platform), *R&D Collaboration Platform* (platform kolaborasi riset dan pengembangan proyek), dan *Vocational Training* (pelatihan talenta industri digital).

Educa Core Values

- *Grow Continuously*

Proses untuk bertumbuh terus menerus, berkelanjutan, memperkuat diri dengan pengalaman dan pembelajaran untuk menaklukkan berbagai tantangan.

- *Dream Believer*

Selalu percaya tidak ada mimpi yang terlalu besar untuk diwujudkan, meskipun perlu usaha yang rasional sekaligus profesional.

- *Fit Habit*

Adaptif dalam menyikapi kondisi dinamis yang terus muncul, sehingga membentuk habit yang tepat dalam waktu yang cepat.

II.1.1 Educa Studio



Gambar 2.1. 2 Educa Studio

Educa Studio merupakan platform belajar interaktif dan menyenangkan untuk anak-anak. Hadir dalam bentuk games, animasi, dan buku digital, Educa Studio berkomitmen penuh untuk menghadirkan proses belajar yang CEMUMU (Cepat Tepat, Mudah-Murah, dan Muenyengankan).

Educa Studio telah meraih beberapa pencapaian yaitu 1.200+ produk dirilis, 20+ penghargaan, 1,4+ juta *subscriber* Youtube, dan 43+ juta total *download*. Selain itu, Educa Studio juga bekerja sama untuk menghadirkan produk dan layanan terbaik dengan berbagai mitra ternama seperti Kominfo, Gramedia, Traveloka, Bilibili, Vidio, Huawei, Line, dan masih banyak lagi.

Brand Educa Studio:

1. MarBel (Mari Belajar Sambil Bermain)

Brand game edukasi untuk anak umur 2-6 tahun. Terdiri atas pembelajaran dasar, aktivitas kreatif, pengenalan berbagai kebiasaan-kebiasaan baik untuk anak usia sekolah TK-PAUD hingga SD.

2. Riri (Cerita Anak Interaktif)

Brand buku cerita digital dan serial animasi untuk anak. Dilengkapi dengan animasi yang keren dan ilustrasi yang menarik

untuk melatih empati dan kreativitas anak. Terdiri dari ratusan cerita orisinal, cerita rakyat maupun dongeng dan fabel populer.

3. Kabi (Kisah Teladan Nabi)

Brand pendidikan keluarga muslim melalui cerita, permainan, lagu, dan animasi. Kabi merupakan media belajar terinteraktif untuk belajar agama lebih menyenangkan. Terdiri dari ratusan cerita bernuansa islami yang telah dilengkapi dengan narasi, suara, dan animasi yang menarik.

4. MarBel & Friends - Kids Game

Brand digital toys yang aman, dirancang khusus untuk anak dan media belajar terbaik untuk anak usia 2-6 tahun. Terdiri dari materi-materi dasar dan aktivitas kreatif. Juga telah dilengkapi dengan suara dan animasi yang menarik.

5. Kolak - Koleksi Lagu Anak Indonesia

Brand lagu dan animasi interaktif untuk anak. Telah berkolaborasi dengan berbagai penulis lagu anak dan dapat digunakan untuk memperkuat kemampuan berbicara anak.

6. Clevo - EduQuiz App

Clevo merupakan brand kuis pendidikan untuk mengasah pengetahuan dengan fitur-fitur yang menarik dan menyenangkan.

II.1.2 Gamelab Indonesia



Gambar 2.1. 3 Gamelab

Gamelab Indonesia adalah lembaga pendidikan dan pelatihan kerja yang didirikan oleh PT Educa Sisfomedia Indonesia sejak tahun 2017 dengan izin 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* yang merupakan keterampilan yang dibutuhkan di era digital saat ini.

Keinginan untuk berbagi pengetahuan dan keterampilan yang akan membawa pada kesejahteraanlah 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.

Selain itu, Educa Lab (Gamelab Indonesia) telah bekerja sama dengan 165+ SMK dan 25+ Perguruan Tinggi dengan 3.300+ proyek selesai dan juga 2.800+ kolaborator. Sementara itu, Educa Academy telah meraih pencapaian dengan adanya 300+ kelas dirilis, 100+ ribu peserta, 5 Kategori Program, dan 18 bidang keahlian.

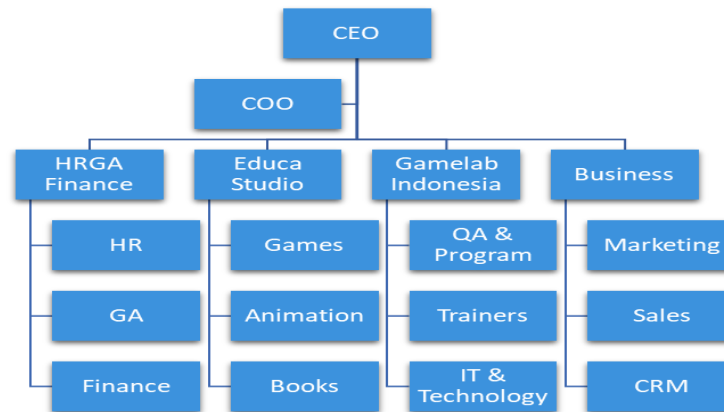
II.1.3 Educa Academy



Gambar 2.1. 4 Educa Academy

Educa Academy merupakan platform belajar dan berlatih untuk meningkatkan kompetensi melalui berbagai pelatihan profesional. Saat ini, Educa Academy memiliki tiga kategori akademi. Pertama, Teachers Academy yang merupakan pelatihan future skills untuk para guru sehingga siap hadapi perkembangan zaman. Kedua, Entrepreneur Academy yang merupakan program yang membantu calon-calon entrepreneur jadi lebih siap mendirikan business by design. Ketiga, AI Academy yang merupakan program pelatihan yang mengoptimalkan Artificial Intelligence (AI) untuk berbagai kebutuhan agar cepat dan mudah.

II.2 Struktur Organisasi



Gambar 2.2. 1 Struktur Organisasi

Struktur organisasi yang ditampilkan dalam gambar diatas memiliki beberapa tingkatan manajemen dan departemen yang terorganisir secara hierarkis. Berikut penjelasan mengenai struktur organisasi tersebut:

1. CEO (Chief Executive Officer):

CEO berada di puncak hierarki organisasi dan bertanggung jawab atas keseluruhan operasi dan keputusan strategis perusahaan.

2. COO (Chief Operating Officer):

COO berada di bawah CEO dan bertanggung jawab atas operasional sehari-hari perusahaan. COO mengawasi beberapa departemen yang terlibat dalam kegiatan operasional perusahaan.

3. HRGA Finance:

Departemen ini mencakup tiga sub-departemen:

- a. HR (Human Resources): Bertanggung jawab atas pengelolaan sumber daya manusia, termasuk rekrutmen, pelatihan, pengembangan karyawan, dan manajemen kinerja.
- b. GA (General Affairs): Mengurus hal-hal umum dan administratif yang mendukung operasional perusahaan.
- c. Finance: Mengelola aspek keuangan perusahaan, termasuk akuntansi, pelaporan keuangan, dan pengelolaan anggaran.

4. Educa Studio: Departemen ini terdiri dari tiga sub-departemen:

- a. Games: Fokus pada pengembangan dan produksi game.
 - b. Animation: Bertanggung jawab atas pembuatan dan pengembangan animasi.
 - c. Books: Mengurus produksi dan publikasi buku.
5. Gamelab Indonesia: Departemen ini memiliki tiga sub-departemen:
- a. QA & Program: Bertanggung jawab atas pengujian kualitas (quality assurance) dan pengembangan program.
 - b. Trainers: Mengelola pelatihan dan pengembangan keterampilan bagi staf dan mungkin juga bagi klien atau pengguna layanan.
 - c. IT & Technology: Mengurus aspek teknologi informasi dan pengembangan teknologi dalam perusahaan.
6. Business: Departemen ini terdiri dari tiga sub-departemen:
- a. Marketing: Bertanggung jawab atas strategi pemasaran, promosi, dan pengembangan pasar.
 - b. Sales: Fokus pada penjualan produk atau layanan perusahaan.
 - c. CRM (Customer Relationship Management): Mengelola hubungan dengan pelanggan, termasuk dukungan pelanggan dan peningkatan pengalaman pelanggan.

Struktur ini menunjukkan pembagian tugas dan tanggung jawab yang jelas di dalam perusahaan, dengan departemen yang spesifik menangani berbagai aspek operasional, pengembangan, dan bisnis perusahaan.

II.3 Bidang Usaha

PT Educa Sisfomedia Indonesia, yang lebih dikenal sebagai Educa, didirikan pada tahun 2011 dengan visi untuk menjadi pionir dalam bidang teknologi pendidikan di Indonesia. Sejak awal pendiriannya, Educa telah berkomitmen untuk mengintegrasikan teknologi terkini ke dalam proses pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan dan aksesibilitasnya bagi seluruh lapisan masyarakat. Bidang usaha yang digeluti oleh Educa mencakup berbagai aspek yang berfokus pada pendidikan dan pengembangan talenta digital, di antaranya:

- Digital Edutainment:

Educa memanfaatkan konsep Digital Edutainment, yang merupakan perpaduan antara pendidikan dan hiburan dalam satu platform. Melalui pendekatan ini, Educa menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Produk-produk Digital Edutainment Educa meliputi aplikasi pendidikan, game edukatif, dan konten multimedia yang dirancang untuk memotivasi dan menginspirasi siswa dalam proses belajar. Dengan menggabungkan elemen permainan, animasi, dan cerita interaktif, Educa berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif.

- R&D Collaboration Platform:

Educa juga fokus pada pengembangan Platform Kolaborasi Riset dan Pengembangan (R&D Collaboration Platform). Platform ini dirancang untuk mendukung kerjasama antara peneliti, akademisi, dan praktisi industri dalam mengembangkan proyek-proyek inovatif. Melalui platform ini, Educa menyediakan alat dan sumber daya yang diperlukan untuk memfasilitasi penelitian dan pengembangan yang kolaboratif. Tujuannya adalah untuk mendorong inovasi dan transfer teknologi yang dapat memberikan manfaat nyata bagi industri dan masyarakat.

- Vocational Training:

Selain itu, Educa menawarkan program Pelatihan Kejuruan (Vocational Training) yang ditujukan untuk mengembangkan talenta-talenta di industri digital. Program ini dirancang untuk memberikan keterampilan praktis dan pengetahuan teknis yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja saat ini. Educa bekerja sama dengan berbagai institusi pendidikan dan perusahaan untuk menyelenggarakan pelatihan yang berkualitas dan sesuai dengan standar industri. Program pelatihan ini mencakup berbagai bidang seperti pemrograman, desain grafis, animasi, dan teknologi informasi.

Dengan berbagai bidang usaha tersebut, Educa tidak hanya berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, tetapi juga turut serta dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan dan peluang di era digital. Melalui inovasi dan kolaborasi, Educa terus berusaha untuk menjadi pemimpin dalam industri teknologi pendidikan, serta memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi masyarakat dan industri.