

BAB II. TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN

II.1 Sejarah Perusahaan

Laboratory of Educational Games (LEG) memiliki filosofi “Acitya; Karsa; Wijaya” yang artinya "knowledge, fun, excellence", berdirinya LEG dikarenakan perubahan pada dunia pendidikan metode pembelajaran *conventional* sudah mulai dipandang kurang efisien dan kurang menarik sehingga diperlukan suatu pengembangan metode baru yang menarik dalam hal pembelajaran tetapi tidak meninggalkan tujuan belajar. Maka perlu didirikan suatu laboratorium yang dapat mengembangkan game-game yang bisa digunakan untuk perkuliahan, training, dan juga di level pendidikan lainnya. Pada November 2017 dibuatlah Laboratory of Educational Game (LEG) yang merupakan bagian dari SMB ITB.

Sejak didirikannya Laboratory of Educational Games pertamakali membuat game papan atau Board Game, simulasi dan role play, untuk membantu proses pembelajaran, bukan hal baru namun dirasa sangat efektif karena dinilai sebagai metode yang menimbulkan rasa senang, ketika mengikutinya.

II.1.1 Permainan Papan (*Game Board*)

Permainan papan merupakan jenis permainan yang dapat dimainkan di atas papan yang khas dan mempunyai desain yang menarik bagi permainan membuat kesan menyenangkan selama permainan berlangsung. Permainan papan itu sendiri bersifat *multiplayer* atau tidak dapat dimainkan sendiri, minimal dimainkan oleh 2 orang karena permainan ini berbentuk serba manual.

II.1.2 Permainan dalam aplikasi / web

Permainan dalam aplikasi / web ini biasanya berbentuk dalam layar hp, computer, dan lainnya, permainan jenis ini dapat di mainkan secara individu atau bisa juga dimainkan oleh 2 orang atau lebih, karena permainan ini dapat di gerakan oleh NPC (Non-Player Character) atau karakter-karakter dalam game yang tidak dapat dimainkan karena karakter tersebut sudah di oprasikan dari game.

II.2 Profile Perusahaan

Nama : Laboratory of Educational Games
Alamat : Jl. Ganesha No.10, Lebak Siliwangi, Coblong, Bandung.
Telp : +62222531923
WhatsApp : +6287822822184 (Text Only)
E-mail : info@sbm-itb.ac.id

III.3 Logo Perusahaan



Gambar II. 1 Logo Laboratory of Educational Games
SumberL Dokumen Pribadi (2020)

II.4 Bidang Perusahaan

Bidang perusahaan yang bersangkutan adalah perancangan serta pengembangan pada permainan papan (*Game Board*) dan game dalam bentuk aplikasi atau web.

II.5 Bentuk Badan Hukum Perusahaan

Laboratory of Educational Games merupakan bagian dari SBM ITB sebagai institusi pendidikan, dan institusi pendidikan tidak boleh berbadan hukum.

II.6 Visi Misi Perusahaan

II.4.1 Visi

1. Untuk mengembangkan dan memperkenalkan kekayaan permainan sebagai media alternatif pendidikan bisnis dan manajemen
2. Untuk mempromosikan penelitian yang mendalam tentang permainan dan gamification sebagai landasan pengembangan game

3. Untuk memberikan game edukasi yang dihasilkan dalam pendidikan Eksekutif dan pelayanan masyarakat untuk meningkatkan ekonomi berbasis kreatif

II.4.2 Misi

“Mengembangkan game/permainan yang menarik dan memiliki nilai jual yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran”

- Laboratorium bersifat multi KK dan multi Kampus
- Game yang dihasilkan akan dilengkapi skenario untuk pengajaran sehingga dapat digunakan di perkuliahan dan pelatihan
- Game yang dihasilkan dapat berbentuk papan, kartu, dan aplikasi

II.7 Program Strategis & Indikatornya

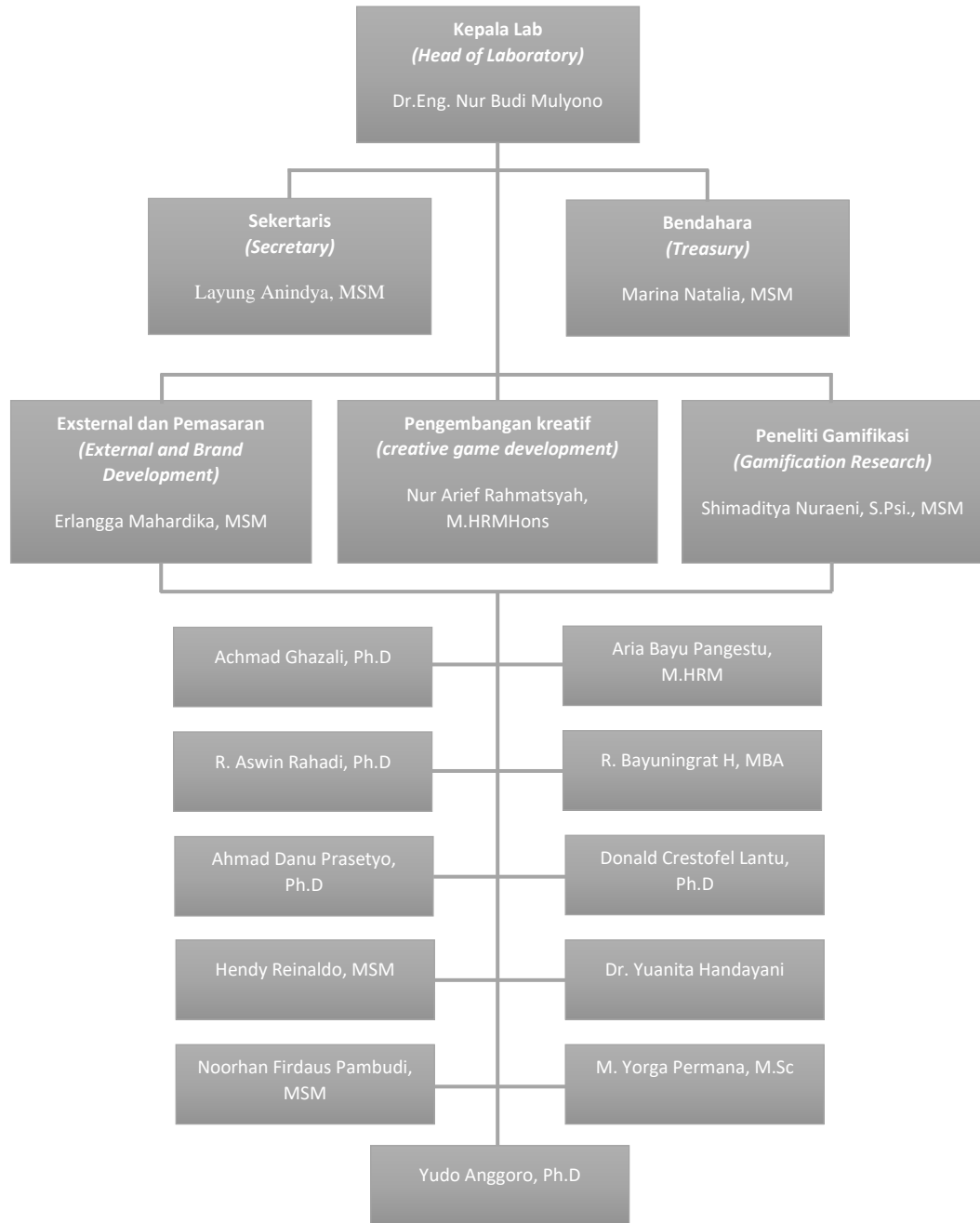
II.6.1 Program Strategis

1. Peningkatn kerjasama dalam kegiatan pengabdian keada masyarakat
2. Peningkatan pengabdian kepada masyarakat (non-profit)
3. Jumlah mata kuliah dengan kandungan interdisiplin, kepemimpinan, dan technopreneur
4. Peningkatan jumlah dosen dengan publikasi internasional

II.7.2 Indikator

1. Jumlah pelatihan dan konsultasi oleh dosen atau yang bermitra dengan SBM (per tahun)
2. Jumlah program pengabdian masyarakat dan even peningkatan awareness per tahun
3. Jumlah game yang dapat digunakan sebagai bahan ajar
4. Jumlah penelitian yang membahas mengenai inovasi pembelajaran yang dipublikasikan (kumulatif)

2.8 Struktur Organisasi



Tabel I. 1 Struktur Organisasi
SumberL Dokumen Pribadi (2020)