



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB 2

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Deskripsi Perusahaan



KIBAR

Gambar 2.1. Logo PT. Kibar Kreasi Indonesia

PT. Kibar Kreasi Indonesia (KIBAR) adalah perusahaan yang bergerak di bidang teknologi untuk membangun ekosistem *startup* berbasis teknologi di Indonesia. KIBAR sendiri menghasilkan mentor, dan berbagai *startup* melalui hubungan yang berinovasi, *incubator* berbasis teknologi dan management *startup*. Perusahaan ini dipimpin oleh Yansen Kamto selaku *chief executive* KIBAR. Kibar ini sendiri berdiri sejak tahun 2012 yang berarti sudah berumur 5 tahun di tahun 2017 dan sekarang memiliki lokasi kantor di Jalan Raden Saleh No. 46a, Menteng, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10310. Kibar memiliki beberapa anak perusahaan, yang bergerak dibidang *startup*. Antara lain adalah:

- a) Kerajaan Kartun (Kraton), yang dimana bergerak dalam bidang animasi atau kartun.
- b) Kreavi, yang dimana anak perusahaan dari kibar ini bergerak dibidang desain.
- c) Kok-Bisa, yang dimana merupakan channel youtube yang memiliki konten isi yang bersifat edukasi.
- d) Zilliun.com adalah sebuah *blog* yang mendorong anak muda Indonesia untuk berkarya.
- e) Gaharu Activation. Gaharu Activation yang berdiri pada bidang *event management*.

NUSANTARA

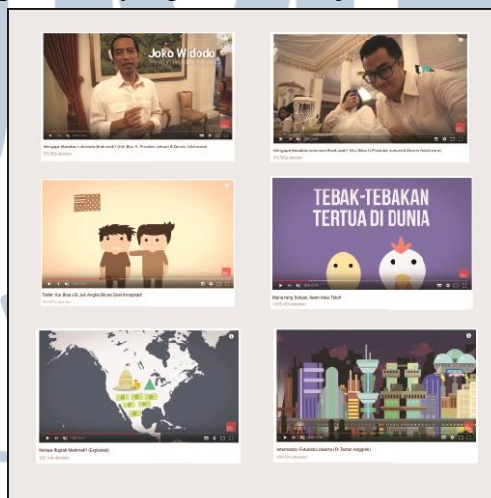


kok-
bisa?

Gambar 2.2. Logo Kok-Bisa

Kok-Bisa merupakan *channel* Youtube yang memiliki konten isi yang bersifat edukasi. Tujuan dari *Channel* Youtube Kok-bisa adalah meningkatkan rasa ingin tahu dan mengedukasi rakyat Indonesia melalui jawaban dari pertanyaan yang ditemukan di keseharian manusia. Kok-bisa menggunakan animasi *motion graphic* sebagai medium untuk menyampaikan informasi yang berguna bagi masyarakat, dan animasi adalah medium yang tepat untuk menggambarkan konsep yang rumit, agar mudah untuk dipahami. Kok-bisa mempunyai visi yaitu ingin masyarakat Indonesia mempunyai rasa yang tinggi sehingga ingin terus belajar. Kok-Bisa sudah banyak bekerjasama dan memiliki klien dengan pemerintah dan swasta. Kerjasama tersebut dapat dilihat di video akhir Kok-Bisa.

Sudah banyak video – video animasi yang dilakukan dan dikerjakan Kok-Bisa berikut beberapa portfolio yang sudah dikerjakan oleh Kok-Bisa.



Gambar 2.3. Portfolio Kok-Bisa

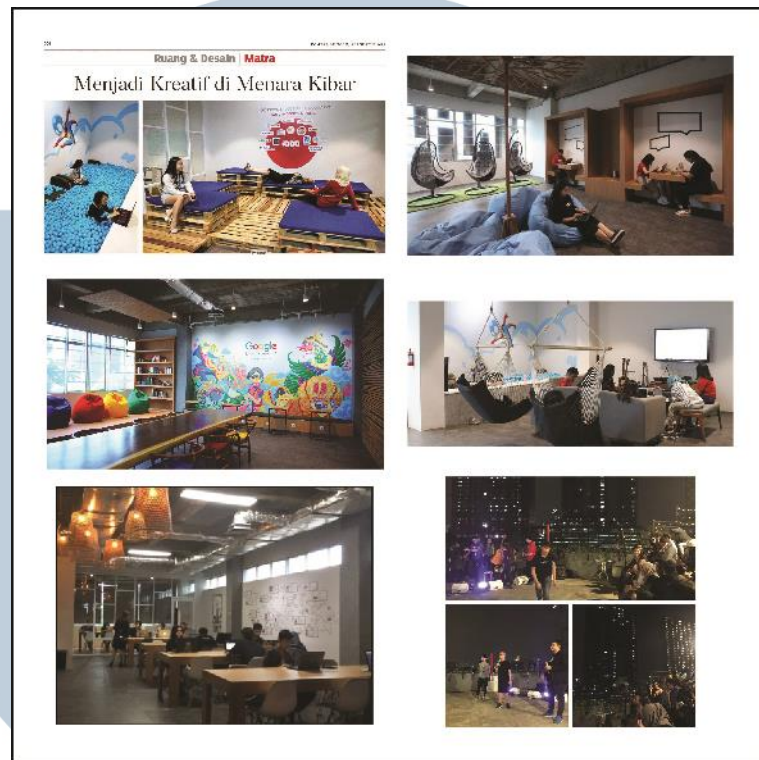
Selama perjalanan Kok-Bisa sejak Juni 2015, Kok-Bisa sudah dipercayai oleh pemerintah hingga swasta untuk menjadi partner, kolaborasi dan klien, karena Kok-Bisa dengan gayanya yang menarik dan selalu mempertahankan konsistensinya. Berikut beberapa logo klien yang pernah kerjasama dengan Kok-Bisa.



Gambar 2.4. Logo Klien Kok-Bisa

Suasana kerja di Kok-Bisa yang dibawah naungan PT. Kibar Kreasi Indonesia, sangat unik, dikarenakan semua *startup* di Kibar (Kratoon, Kreavi, Kok-Bisa, Ziliun, Gaharu) diwajibkan untuk bekerja di meja yang sama dan di haruskan setiap harinya berpindah tempat, agar terciptanya kondisi saling bertukar piker dan menciptakan ide-ide yang baru. Tidak hanya itu, di Kibar semua pekerjaanya mempunyai suatu kebiasaan jika ada anak baru yang datang, yaitu dengan memperkenalkan diri didepan dan menyebutkan 3 fun fact yang dapat menghibur. Karena Kibar adalah *partnership Google for Intreprenneur*, suasana kerja dikibar sangatlah unik dan asik, berikut beberapa foto suasana kerja di Kibar.

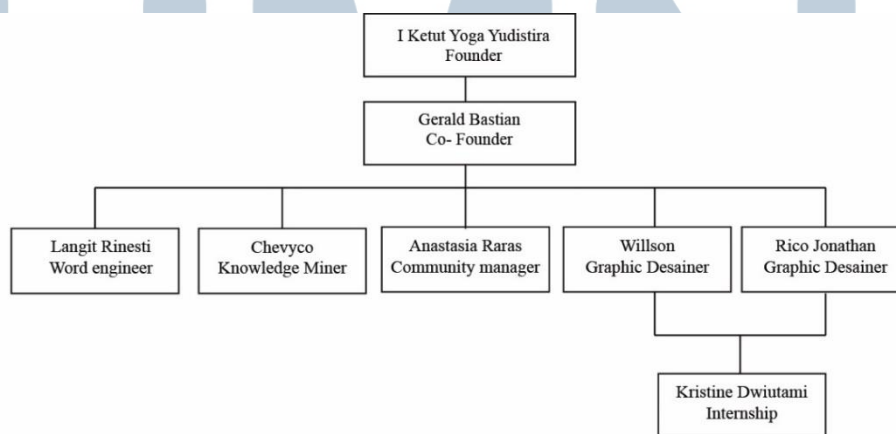
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.5. Suasana di PT. Kibar Kreasi Indonesia

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

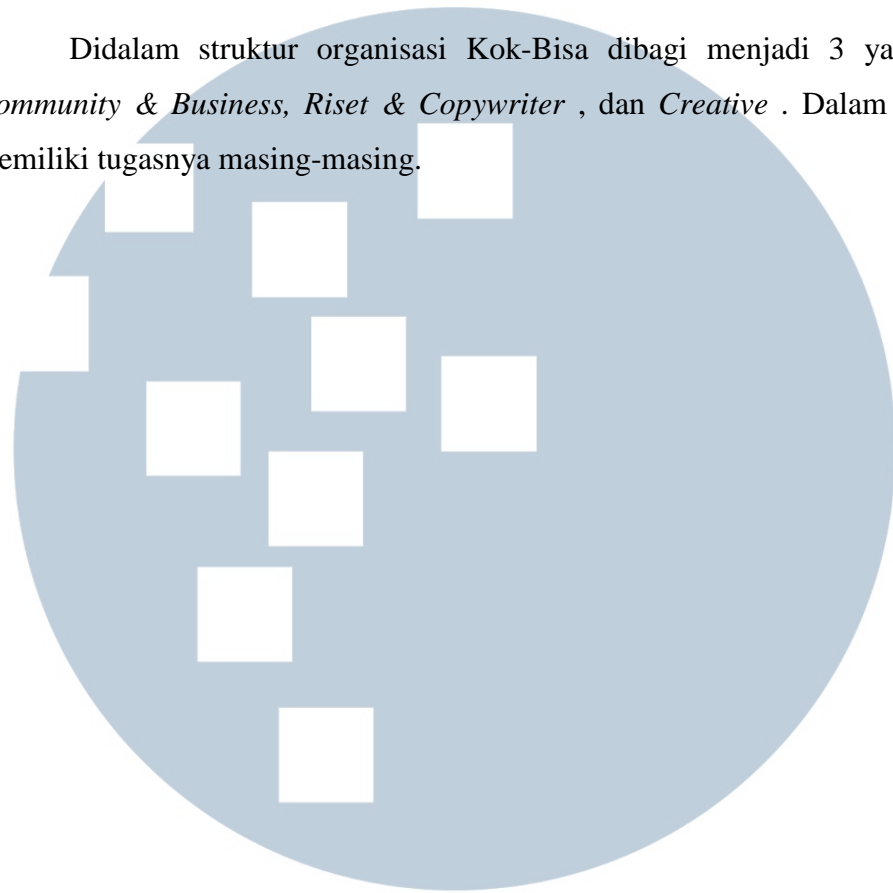
Berikut struktur Organisasi di Kok Bisa



Gambar 2.6. Bagan Struktur Organisasi Kok-Bisa

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Didalam struktur organisasi Kok-Bisa dibagi menjadi 3 yaitu bagian *Community & Business*, *Riset & Copywriter* , dan *Creative* . Dalam bagian ini memiliki tugasnya masing-masing.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA