

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan

Melalui wawancara yang penulis lakukan pada 30 April 2021, Eunike Indri selaku *Head Production* menjelaskan bahwa Geniora merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pendidikan berbasis teknologi dengan target audiens siswa kelas 1 hingga kelas 6 SD. Perusahaan ini merupakan salah satu anak perusahaan yang berada dibawah naungan PT Multitech Infomedia. Kantor Geniora berlokasi di Jl. Kelapa Gading Selatan blok HA 1, Boulevard Raya Gading Serpong No. 50 - 51, Tangerang, Banten. Walau baru berdiri selama 5 tahun, Geniora telah banyak menciptakan karya dan produk yang mendukung pendidikan anak Indonesia. Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang pendidikan berbasis teknologi, Geniora memberikan layanan pembelajaran melalui aplikasi Geniora SayaB!sa dan video animasi yang di unggah di *Youtube*. Geniora mengolah materi dan menyampaikannya melalui video pembelajaran animasi, *ebook*, hingga latihan soal secara *online*.



Gambar 2.1. Logo Perusahaan Geniora
(Dokumentasi Perusahaan)

2.1.1. Sejarah Perusahaan

Berdasarkan hasil wawancara dengan Eunike Indri selaku *Head Production*, Geniora telah berdiri sejak tahun 2016. Geniora didirikan oleh Fredy Candra yang berfokus di dunia pendidikan. Bersama dengan rekan-rekannya yang bergerak di bidang desain yaitu Peybel Syerly, Eunike Indri, Ekawati Pranowo, Lieli Novelia, dan Santria Putri akhirnya memutuskan berkolaborasi bersama. Dengan visi dan misi yang sama dalam memajukan pendidikan melalui teknologi, mereka

merancang aplikasi Geniora 456 sebagai media pembelajaran alternatif bagi siswa kelas 4, 5, dan 6 SD.

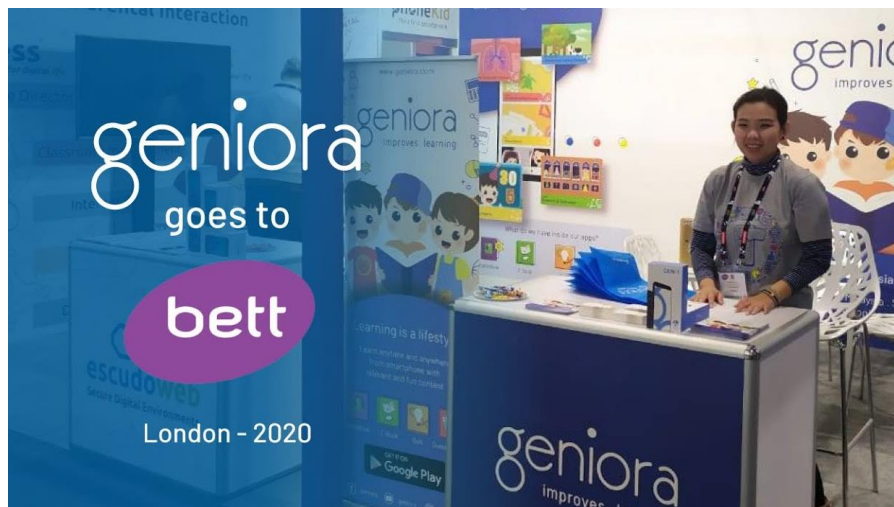


Gambar 2.2. Geniora 456
(Dokumentasi Perusahaan)

Selain Geniora 456, Fredy Candra memperluas bidang usaha di bidang teknologi dengan merancang Geniora Phone Gen-1. Geniora Phone Gen-1 menjadi ponsel pintar anak pertama dan satu-satunya di Asia. Fredy Candra bersama rekannya yang juga bergerak di bidang teknologi pendidikan di Spanyol memutuskan untuk membangun hubungan kerjasama dalam perancangan *software*. Geniora Phone menjadi perwakilan Indonesia dalam pameran *Communic Asia* di Singapura pada tahun 2019 dan pameran *British Educational Training and Technology* di London tahun 2020.



Gambar 2.3. Geniora Phone Gen-1
(Dokumentasi Perusahaan)



Gambar 2.4. Pameran Geniora Phone di BETT London 2020 (Dokumentasi Perusahaan)

Pada Tahun 2021, aplikasi Geniora 456 memperbaharui *brand* nya menjadi Geniora SayaB!sa dengan tujuan perluasan target audiens. Kini, aplikasi Geniora menyajikan konten pembelajaran mulai dari kelas 1 hingga kelas 6 SD. Aplikasi Geniora SayaB!sa sekarang sudah lebih lengkap dengan fitur tambahan berupa *ebook*, *audiobook*, kuis, ujian dan kartu nilai.



Gambar 2.5. Aplikasi Geniora SayaB!sa (Dokumentasi Perusahaan)

2.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Dilansir dari *website* resmi Geniora dengan rubrik Karir (Geniora, n.d.), Geniora memiliki visi untuk membangun kehidupan dan pendidikan di keluarga dan masyarakat lewat teknologi. Hal tersebut diwujudkan melalui misinya sebagai perusahaan yang memfasilitasi proses pendidikan dan membangun kehidupan untuk orang tua dan anak-anak lewat produk-produk Geniora berbasis teknologi. Selain visi dan misi, Geniora juga memiliki nilai perusahaan yang ditanamkan yaitu fokus, konsisten, dan daya tahan.

2.1.3. Produk Perusahaan

Selama 5 tahun berkarya, Geniora telah memproduksi berbagai produk serta layanan jasa. Seluruh produknya bergerak di bidang pendidikan berbasis teknologi. Berikut adalah penjabaran produk-produk yang telah dirancang oleh perusahaan Geniora:

1. Geniora SayaB!sa

Aplikasi Geniora SayaB!sa adalah aplikasi belajar yang berisikan berbagai materi pelajaran untuk siswa SD dari kelas 1 sampai kelas 6 SD. Geniora SayaB!sa menyajikan 4 materi pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Matematika, dan Pendidikan Kewarganegaraan. Materi-materi tersebut juga sudah disesuaikan dengan kurikulum 2021. Aplikasi Geniora SayaB!sa dilengkapi dengan fitur tambahan berupa video animasi, *ebook*, *audiobook*, kuis, ujian dan kartu nilai untuk mendukung pembelajaran siswa. Di dalam video animasi Geniora, terdapat beberapa karakter utama yang berperan dalam cerita. Karakter utama Geniora terdiri dari Bol, Danang, Fancy, dan Lula.

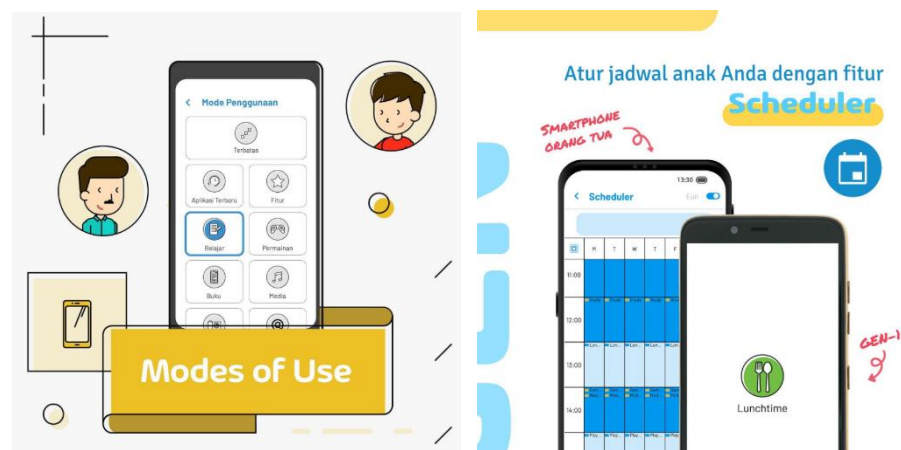


Gambar 2.6. Geniora SayaB!sa
(Dokumentasi Perusahaan)

2. Geniora Phone

Geniora Phone merupakan ponsel pintar untuk anak pertama dan satu-satunya di Asia. Geniora Phone dirancang sebagai solusi dari permasalahan kecanduan gawai pada anak-anak generasi alpha yang melek teknologi. Ponsel ini dilengkapi dengan fitur-fitur yang terhubung langsung dengan ponsel orang tua agar dapat mengawasi dan membatasi penggunaan ponsel anak.

Terdapat 5 fitur bawaan yang dimiliki oleh Geniora Phone dan tidak dapat di *uninstall*. Fitur-fitur yang dimiliki oleh Geniora Phone adalah fitur “Geolokasi” untuk memantau keberadaan posisi anak dan menjaga keamanannya. Kemudian terdapat fitur “Belajar tertib” untuk membantu orang tua dalam mengatur jadwal anaknya melalui notifikasi *reminder* yang akan muncul pada ponsel anak. Selanjutnya, fitur “Atur Aplikasi” digunakan untuk menyembunyikan dan memunculkan aplikasi anak pada waktu dibutuhkan saja. Dan fitur terakhir adalah “Ayo Dengarkan!”, fitur ini bertujuan untuk menginterupsi kegiatan ponsel anak dengan menonaktifkan ponsel (*disable*) yang diatur langsung dari ponsel orang tua.



Gambar 2.7. Fitur-fitur Geniora Phone
(Dokumentasi Perusahaan)

3. Geniora in Motion

Selain bergerak di bidang pendidikan, Geniora juga memiliki *production house* yang memberikan layanan jasa pembuatan video animasi. Umumnya klien membuat video animasi ditujukan untuk *company profile* atau iklan produk perusahaannya. Terdapat beberapa klien perusahaan yang telah menggunakan jasa pembuatan video animasi *company profile* serta iklan produknya yaitu Kemendikbud BDR, Ivenet, Bud Organic for Baby, dan perusahaan lainnya.



Gambar 2.8. Proyek yang dikerjakan oleh Geniora in Motion (Dokumentasi Perusahaan)

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Geniora dipimpin oleh Fredy Candra sebagai *Chief Executive Officer* (CEO) dan Lea Christiana sebagai *Chief Financial Officer* (CFO) Geniora. Di bawahnya terdapat Peybel Sherly sebagai *Project Manager* Geniora. Setelah itu, di bawah

Project Manager terdapat 4 divisi besar. Divisi *production* diketuai oleh Eunike Indri. Lalu divisi *apps* diketuai oleh Ekawati Pranowo. Kemudian divisi *sales & marketing content* diketuai oleh Lieli Novelia. Dan divisi *general affairs* diketuai oleh Santira Putri.

Pada divisi *production*, terdapat beberapa *lead project* yang bekerja sama dalam proses produksi. Selama proyek BDR Kemendikbud Tim kelas 1 diketuai oleh Stella Prisanti dan Tim kelas 2 diketuai oleh Ray Farandy selaku *head animation*. Dibawah pimpinan Stella Prisanti, kelas 1 memiliki 2 *supervisor* yaitu Vania Christanty dan Giska Dayanara. Sedangkan, pada tim kelas 2 yang diketuai oleh Ray Farandy, terdapat 3 *supervisor* yaitu Elvaretta Tirta, Bowie Wibisono, dan Michael Tirtanegara. Kemudian *lead project audio engineer* diketuai oleh Dennis Anthony. Dan *lead project post production* diketuai oleh Renata Rinardi. Selama praktek kerja magang, penulis pertama kali ditempatkan di kelas 2 dengan *supervisor* Bowie Wibisono. Kemudian, penulis dipindahkan ke tim kelas 1 dengan *supervisor* Giska Dayanara. Berikut ini adalah uraian gambaran pekerjaan dan tanggung jawab dalam perusahaan Geniora secara garis besar:

1. *Chief Executive Officer*

Fredy Candra sebagai *Chief Executive Officer* (CEO) Geniora bertanggung jawab terhadap keseluruhan pengelolaan perusahaan mulai dari divisi *Production, Apps, General Affairs, hingga Sales and Marketing*.

2. *Chief Financial Officer*

Lea Christiana sebagai *Chief Financial Officer* (CFO) bertanggung jawab terhadap pengelolaan keuangan perusahaan mulai dari pemasukan dan pengeluaran hingga perencanaan keuangan.

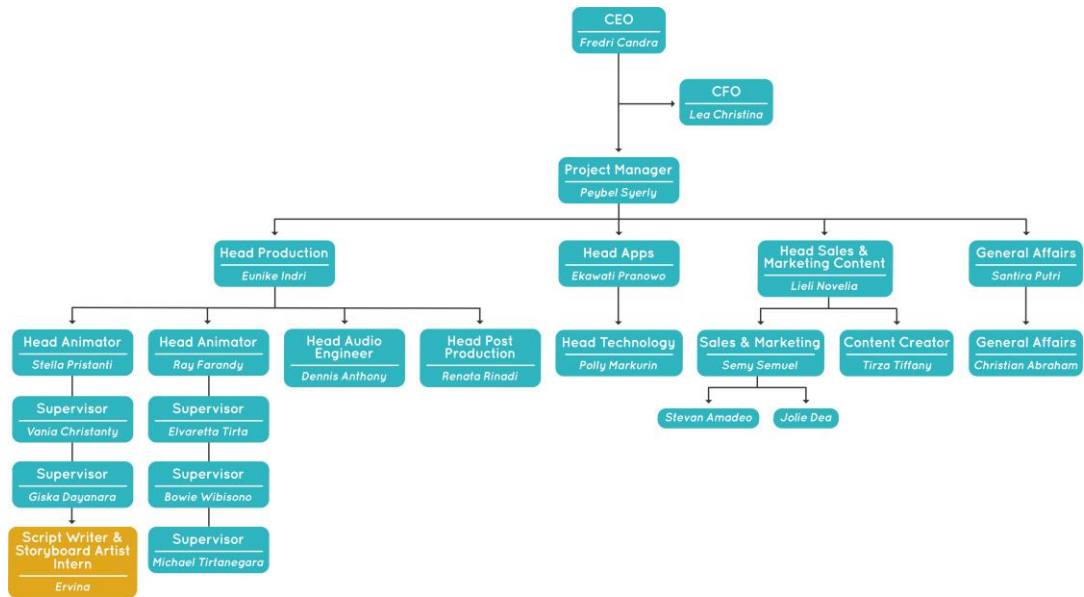
3. *Project Manager*

Peybel Sherly sebagai *project manager* Geniora bertanggung jawab terhadap keseluruhan koordinasi proyek-proyek yang dikerjakan oleh Geniora.

4. *Head Production*
Eunike Indri sebagai *head production* Geniora bertanggung jawab untuk mengkoordinasikan divisi produksi, *audio engineering*, hingga *post production* dalam proyek-proyek yang dikerjakan oleh Geniora.
5. *Head Apps*
Ekawati Pranowo sebagai *head apps* Geniora bertanggung jawab untuk mengkoordinasikan divisi *apps* dalam merancang aplikasi Geniora SayaB!sa.
6. *Head Sales & Marketing Content*
Lieli Novelia sebagai *head sales & marketing content* Geniora bertanggung jawab untuk menyusun strategi pemasaran hingga pemantauan target penjualan dari produk Geniora. Selain itu, beliau juga bertugas untuk menyusun konten pemasaran untuk menarik pelanggan.
7. *General Affairs*
Santira Putri sebagai *head general affairs* Geniora bertanggung jawab keseluruhan aset dan memastikan kelancaran operasional perusahaan.
8. *Lead Project*
Stella Prisanti dan Ray Farandy sebagai *lead project* Geniora bertanggung jawab terhadap perancangan proyek-proyek yang dikerjakan oleh Geniora. Mulai dari pengolahan materi, *script*, *storyboard*, *asset* hingga animasi.
9. *Lead Audio Engineer*
Dennis Anthony sebagai *lead audio engineer* Geniora bertanggung jawab dalam proses *dubbing* karakter, *foley*, lagu, hingga pengolahan audio secara digital.

10. *Lead Post Production*

Renata Rinardi sebagai *lead post production* Geniora bertanggung jawab dalam proses penyuntingan gambar hingga pemaduan musik, audio, transisi, efek, dan *color grading* pada video animasi.



Gambar 2.9. Bagan Struktur Organisasi Geniora