

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kominfo) merupakan kementerian negara yang mengatur segala hal yang berhubungan tentang komunikasi, informatika, serta kebijakan sensor untuk internet. *Indonesian Game Developer eXchange* (IGDX) merupakan program kerja dari Kominfo yang bertujuan untuk mendukung perkembangan industri gim di Indonesia dengan kolaborasi bersama Asosiasi *Game* Indonesia (AGI). IGDX memiliki berbagai kegiatan yakni; *bootcamp* IGDX, *IGDX academy*, *IGDX career*, *IGDX business*, serta konferensi IGDX.

2.1.1 Profil Perusahaan

Menurut kominfo.go.id (2024), visi dari Kominfo adalah “Terwujudnya Indonesia Maju yang Berdaulat, Mandiri, dan Berkepribadian Berlandaskan Gotong Royong”. Sementara, terdapat 9 misi Kominfo berdasarkan Nawa Cita 1 demi memenuhi visi tersebut adalah;

1. Peningkatan kualitas manusia Indonesia.
2. Struktur ekonomi yang produktif, mandiri, dan berdaya saing
3. Pembangunan yang merata dan bekeadilan.
4. Mencapai lingkungan hidup yang berkelanjutan.
5. Kemajuan budaya yang mencerminkan kepribadian bangsa.
6. Penegakan sistem hukum yang bebas korupsi bermataabab dan terepercaya.
7. Perlindungan bagi segenap bangsa dan memberikan rasa aman pada seluruh warga.

8. Pengelolaan pemerintah yang bersih, efektif, dan terpercaya.
9. Sinergi pemerintah daerah dalam kerangka Negara Kesatuan.



Gambar 2.1 Logo Kominfo

Sumber: <https://disdik.tulungagung.go.id/logo-kominfo/>

Indonesian Game Developer eXchange (IGDX) bertujuan untuk memberikan dukungan terhadap industri gim di Indonesia melalui perkembangan *skill* dan kesempatan mendapat *funding* serta *partnership* melalui program-programnya. IGDX mengharapkan bahwa pertumbuhan dari industri gim lokal dapat lebih bersaing di pasar secara internasional.



Gambar 2.2 Logo IGDX

Sumber: <https://aptika.kominfo.go.id/2022/06/indonesia-game-developer-exchange-igdx/>

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Kementrian Komunikasi dan Informatika pertama kali dibentuk pada tahun 1945 dengan nama Departemen Penerangan, kemudian berganti nama menjadi Badan Informasi dan Komunikasi Nasional (1999 - 2001), Kementerian Negara Komunikasi dan Informasi (2001 - 2004), dan Departemen Komunikasi dan

Informatika (2005 - 2009) sebelum menjadi Kementerian Komunikasi dan Informatika sampai sekarang (Kominfo, 2024).



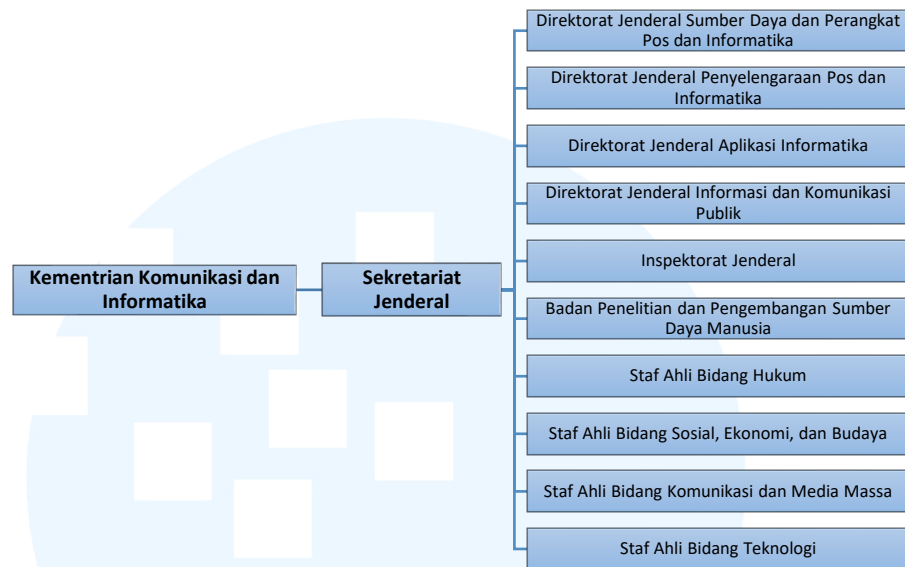
Gambar 2.3 Sejarah Kelembagaan Komunikasi dan Informatika
Sumber: <https://www.kominfo.go.id/profil/sejarah>

Menurut igdx.id, IGDX merupakan program kominfo yang berlangsung dari 2019 dan telah melakukan *mentoring* dengan lebih dari 100 studio gim di Indonesia dan lebih dari 3000 murid di Indonesia melalui webinar, *bootcamp*, dan juga seminar. IGDX juga telah mengumpulkan 300 pemegang saham internasional dengan potensi *deal* sebesar 25 juta dolar melalui *platform networking* B2B-nya. IGDX pertama kali diadakan di Universitas Bina Nusantara, Bandung. Konferensi IGDX ini dihadiri oleh lebih dari 300 *developer* baik amatiran hingga ke *professional* (Subagja, 2019).



Gambar 2.4 Dokumentasi IGDX 2019
Sumber: <https://kincir.com/game/mobile-game/igdx-2019-wcdeqadabwru/>

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.5 Bagan Struktur Kominfo

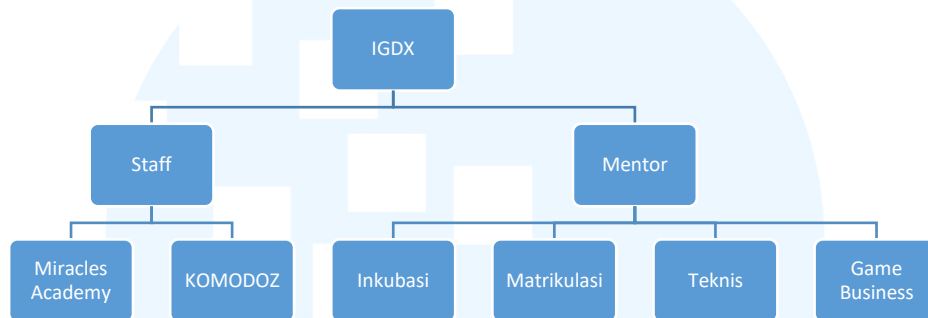
Sumber: <https://ppidkemmkominfo.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/08/pm-kominfo-no...>

Sebagai perusahaan negara, Kementerian Komunikasi dan Informatika memiliki struktur perusahaan sebagai di atas dengan penjabaran tugas per divisi sebagai berikut:

1. Sekeretariat Jenderal bertugas untuk memberikan dukungan dan manajemen terhadap seluruh Kominfo.
2. Direktorat Jenderal bertugas untuk merumuskan dan menentukan kebijakan, menegakkan hukum, melakukan administrasi, memberikan bimbingan teknis, melakukan pengawasan, serta evaluasi terhadap segala hal di bidangnya masing-masing
3. Inspektorat Jenderal bertugas untuk melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan tugas di Kementerian Komunikasi dan Informatika.
4. Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia bertugas untuk melakukan penelitian untuk mengembangkan bidang komunikasi dan informatika, dan juga mengembangkan

sumber daya manusia untuk mendukung perkembangan komunikasi dan informatika.

5. Staf ahli bertugas untuk merekomendasikan langkah-langkah strategis yang dapat diambil berkaitan dengan kewenangannya masing-masing.



Gambar 2.6 Bagan Struktur Organisasi IGDX
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam kegiatan IGDX *bootcamp*, terdapat beberapa mentor dan juga organisasi lainnya yang membantu kelancaran kegiatan *bootcamp*, yakni sebagai berikut:

1. *Miracles Academy* merupakan perusahaan yang menyediakan fasilitas untuk keperluan *bootcamp* yakni *website* tempat mengakses materi pembelajaran, serta *platform* ruang zoom dan membantu mengkoordinasi *recording* dari kegiatan *bootcamp*.
2. KOMODOZ adalah perusahaan yang membantu melakukan supervisi dan *reminder* terhadap para peserta *bootcamp* untuk mengikuti sesi kelas dan *mentoring*.
3. Mentor Matrikulasi adalah mentor yang mendampingi selama proses matrikulasi / kursus berlangsung, mentor matrikulasi terdiri dari mentor 2D, 3D, dan *programmer* sesuai kapabilitasnya masing-masing. Mentor ini bertugas mengajarkan materi yang relevan untuk menyelesaikan *deliverables bootcamp* pada akhir dan memberikan tugas di tiap pertemuan.

4. Mentor Inkubasi adalah mentor dan juga supervisor yang bertugas mengawasi dan berdiskusi kepada tim mengenai *progress* dari pembuatan gim dan *deliverables* lainnya. Mentor inkubasi juga dapat membantu *problem solving* atau mencatat permasalahan yang diterima tim sehingga dapat disampaikan kepada mentor teknis untuk diselesaikan. Mentor inkubasi juga dapat memberikan masukan yang relevan mengenai *development* gim.
5. Mentor Teknis adalah mentor yang membantu menyelesaikan semua permasalahan teknis dan mengajarkan teknik-teknik sesuai bidangnya masing-masing, 2D, 3D, ataupun *programmer*.
6. Mentor *Game Business* berfungsi mengajarkan kepada para anggota tim bagaimana menjual gim, menganalisa target pasar, melihat peluang penjualan, serta menyusun *pitching* yang baik.

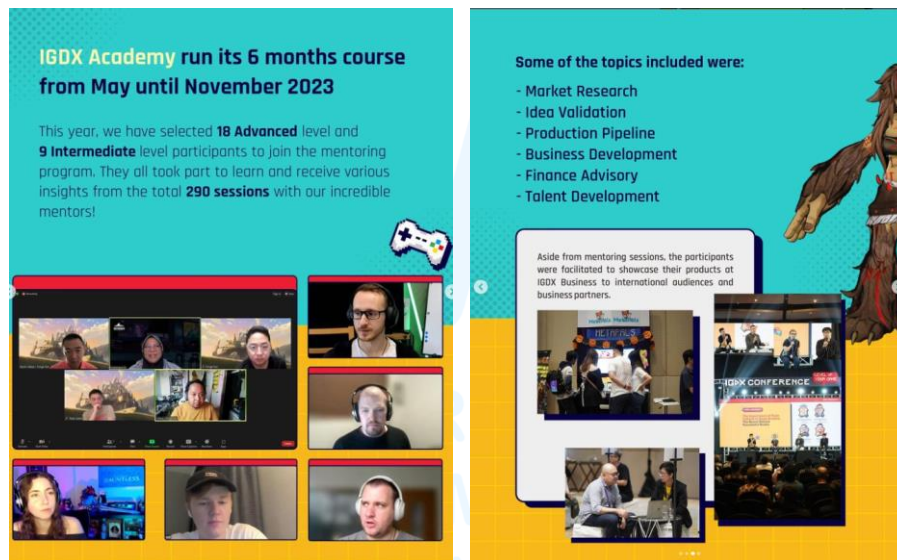
2.3 Portofolio Perusahaan

Sejak tahun 2019, IGDX memiliki berbagai macam acara dari program yang dijalankan. Salah satu acara besar yang rutin diadakan adalah IGDX *Business and Conference*. Pada tahun 2024, IGDX *Business and Conference* digelar dari tanggal 10 – 12 Oktober 2024 di *venue The Stones*, Bali.



Gambar 2.7 Post Instagram IGDX Business & Conference 2024
 Sumber: https://www.instagram.com/p/C_hY26Kv96q/

Pada acara ini terdapat *indie game booth showcase*, panel-panel yang membicarakan tentang berbagai macam hal di industri gim seperti cara memenangkan market lokal, posisi Indonesia di pasar gim dunia, serta cara mengintegrasikan elemen-elemen yang menarik ke dalam gim.



Gambar 2.8 Post Instagram Conclusion IGDX Academy 2023
 Sumber: https://www.instagram.com/p/C0VxsyZPMwA/?img_index=3

IGDX *Academy* merupakan salah satu program pelatihan untuk *professional* yang sudah bekerja di industri gim dengan mendantangkan mentor-mentor dari studio gim ternama untuk memberikan tips dan trik serta pembelajaran langsung. Selain itu, karya final dari *academy* ini akan di-*showcase* pada IGDX *Business and Conference* kepada potensial pasar internasional serta *partner* bisnis.



Gambar 2.9 Post Instagram IGDX Academy 2024

Sumber: https://www.instagram.com/p/C8Ld16xvzuo/?img_index=1

IGDX *Academy* 2024 juga telah dijalankan pada tanggal 14 Juni 2024 silam dan telah diumumkan anggota serta mentor-mentornya. IGDX *Academy* 2024 terdiri dari *advanced* sama *intermediate class* dengan materi yang berbeda, serta terdapat mentor-mentor yang didatangkan dari studio lokal dan luar negeri.