

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Kemenkominfo merupakan singkatan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika, salah satu lembaga negara yang bertugas untuk menyelenggarakan tugas pemerintahan dalam bidang komunikasi dan informatika (Kominfo, 2024). IGDX atau disebut juga sebagai *Indonesia Game Developer Exchange* merupakan hasil kolaborasi dari Kemenkominfo dan AGI (Asosiasi Game Indonesia) sebagai fasilitas untuk meningkatkan kemampuan, keahlian dan kualitas produk para pengembang gim Indonesia melalui program *IGDX Academy*, *IGDX Career*, dan *IGDX Business & Conference* dengan tujuan meningkatkan daya saing pengembang gim Indonesia dengan pasar negeri maupun internasional (IGDX, 2024).

2.1.1 Profil Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Kominfo

Sumber: Kementerian Komunikasi dan Informatika (2024)

Kemenkominfo adalah sebuah lembaga negara yang bertanggung jawab untuk mengelola di bidang komunikasi, teknologi informasi, dan penyebaran informasi di Indonesia. Tugas utama Kemenkominfo meliputi pengembangan infrastruktur telekomunikasi, pengaturan media, penyiaran, dan teknologi informasi, serta pengelolaan kebijakan yang berkaitan dengan komunikasi publik dan perlindungan data. Visi dari Kemenkominfo merupakan “Terwujudnya

Indonesia Maju yang Berdaulat, Mandiri, dan Berkepribadian Berlandaskan Gotong Royong” (Kominfo, 2024). Terdapat sembilan misi yang dijalankan oleh Kemenkominfo yaitu berupa:

1. Peningkatan kualitas manusia di Indonesia.
2. Struktur ekonomi yang produktif, mandiri dan berdaya saing.
3. Pembangunan yang merata dan berkeadilan.
4. Mencapai lingkungan hidup yang berkelanjutan.
5. Kemajuan budaya yang mencerminkan keprobadian bangsa.
6. Penegakan sistem hukum yang bebas korupsi, bermartabat dan terpercaya.
7. Perlindungan bagi segenap bangsa dan memberikan rasa aman pada seluruh warga.
8. Pengelolaan pemerintahan yang bersih, efektif, dan terpercaya.
9. Sinergi pemerintah daerah dalam kerangka Negara Kesatuan.

IGDX adalah sebuah program untuk memajukan industri gim Indonesia melalui berbagai dukungan untuk para pengembang gim Indonesia. Dengan mengikuti program tersebut, mereka dapat mengakses pelatihan, mentoring dan peluang kolaborasi agar memperluas keahlian teknis dan bisnisnya. IGDX juga menjalankan serangkaian acara, seperti *IGDX Academy* yang berfokus pada pendidikan serta pelatihan keterampilan. *IGDX Career* sebagai sarana untuk para pengembang terjun ke industri gim profesional. *IGDX Business & Coference* sebagai tempat mempertemukan para pengembang dengan para investor dan pihak berwenang lain dari dalam maupun luar negeri. Tujuan dari program ini utamanya agar memperkuat kompetisi pengembang gim Indonesia untuk mampu bersaing serta memperluas akses pasar di tingkat nasional dan internasional (Aditya, 2023).



Gambar 2.2 Logo IGDX
Sumber: *Indonesia Game Developer Exchange* (2024)

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara, Kementerian Komunikasi dan Informatika merupakan lembaga pemerintah Republik Indonesia yang menangani urusan yang terkait dengan informasi dan komunikasi, sesuai dengan ruang lingkup yang diatur dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Kemenkominfo didirikan pada tahun 1945 dengan nama Departemen Penerangan yang digunakan hingga tahun 1999. Kemudian, pada tahun 2001 hingga 2005 berganti nama lagi menjadi Kementerian Negara Komunikasi dan Informasi, lalu berganti lagi pada tahun 2005 hingga 2009 Departemen Komunikasi dan Informatika (Kominfo, 2024).



Gambar 2.3 Infografis Sejarah Kelembagaan Kominfo
Sumber: Kementerian Komunikasi dan Informatika (2024)

Hingga pada tahun 2009 ditetapkan dengan nama Kementerian Komunikasi dan Informatika atau yang diketahui secara singkat sebagai Kemenkominfo atau

Kominfo. Kemenkominfo dipimpin oleh Budi Arie Setiabudi sebagai Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) sejak 17 Juli 2023, kemudian Nezar Patria ditunjuk oleh Presiden RI sebagai Wakil Menteri Komunikasi dan Informatika (Wamenkominfo) pada tanggal 17 Juli 2023. Pada tanggal 19 Agustus 2024, Presiden RI menunjuk kepada Angga raka Prabowo sebagai Wamenkominfo juga untuk membantu tugas Menkominfo (Kominfo, 2024).

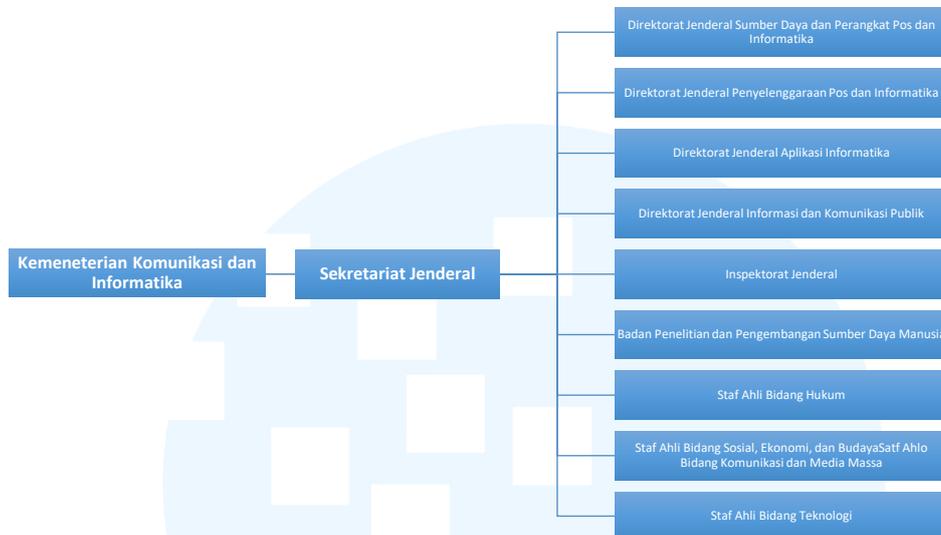


Gambar 2.4 Dokumentasi IGDX 2019
Sumber: Hendrawan (2019)

Program IGDX bermula pada tahun 2019 pada saat AGI mengadakan acaranya pertama kali di Universitas Bina Nusantara, Bandung. IGDX dibangun untuk meningkatkan kemampuan pengembang gim industri di Indonesia serta memperluas koneksi industri gim dari dalam maupun luar negeri. Selain itu, program ini dibentuk untuk memberikan kesempatan kepada para pengembang gim lokal agar dapat pembelajaran yang sebelumnya hanya dapat diakses di luar negeri dengan biaya yang mahal (Hendrawan, 2019).

Dalam program ini terdapat sesi seminar dan workshop, serta pembicara dari lokal maupun luar negeri untuk menambah pembelajaran dan pengalaman mengenai industri gim (Hendrawan, 2019). Semenjak peluncuran program IGDX, terjadi perkembangan yang pesat dengan catatan lebih dari 450 pertemuan bisnis yang sukses dan berbagai kesepakatan potensial pada IGDX 2022 (Aditya, 2023).

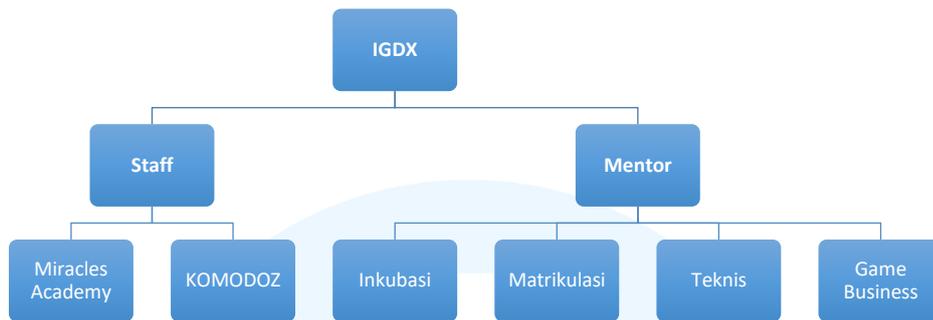
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Tabel 2.1 Bagan Struktur Kemenkominfo
Sumber: Kemenkominfo (2018)

Kementerian Komunikasi dan Informatika sebagai lembaga negara, memiliki struktur organisasinya sendiri. Setiap anggota dalam Kemenkominfo memiliki tugasnya masing-masing, yaitu:

- Sekretariat Jenderal bertanggung jawab untuk mengatur dan memberikan tunjangan kepada seluruh anggota Kemenkominfo.
- Direktorat Jenderal bertanggung jawab untuk mengawasi, mengarahkan, menyusun kebijakan, mengevaluasi, serta menyusun laporan di bidangnya masing-masing.
- Inspektorat Jenderal bertanggung jawab untuk mengawasi selama melaksanakan tugas di Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia bertanggung jawab dalam menjalani penelitian guna mendukung perkembangan di bidang komunikasi dan informatika, serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia di sektor tersebut.
- Staf Ahli bertanggung jawab untuk memberikan perencanaan strategis sesuai dengan wewenangnya masing-masing.



Tabel 2.2 Bagan Struktur Organisasi IGDX *Bootcamp* 2024
 Sumber: Asset IGDX (2024)

Dalam struktur rangkaian acara IGDX *Bootcamp* 2024, demi kelancaran acara *Bootcamp* berlangsung, terdapat beberapa anggota dan mentor yang bertugas dalam acara tersebut. Acara berlangsung secara *online* menggunakan aplikasi *zoom* untuk kelas atau pertemuan lainnya, *Google Drive* untuk pengumpulan tugas, dan *Whatsapp* untuk berkomunikasi. Segala aktivitas *online* di manajemen oleh Miracle Academy bersama KOMODOZ untuk membantu mengkoordinasikannya. Sedangkan, para mentor dalam *Bootcamp* tersebut bertugas untuk mengajar dan memberikan saran untuk para peserta. Para mentor dalam acara tersebut berasal dari studio gim dari berbagai bidang, sehingga mereka berpengalaman dan profesional dalam bidangnya.

2.3 Portofolio Perusahaan

Kemenkominfo telah melakukan kolaborasi dengan industri atau organisasi gim lainnya untuk mendukung pengembangan gim di Indonesia. Salah satunya adalah program IGDX yang berkolaborasi dengan AGI bersama dengan Garena Indonesia dan Indigo Game dari Telkom yang didirikan pada tahun 2019 (Tirta, 2021). Melalui programnya telah terbentuk berbagai macam acara, contohnya IGDX *Business & Coference* 2024 yang diadakan di *The Stones*, Bali pada 10 hingga 12 Oktober 2024. Acara tersebut disponsori oleh Garena Indonesia dan AGI, di dukung oleh *Google Play*, NUON, dan aci (*The Agency of Creative Industries*), serta berkolaborasi dengan *itemku*, MongoDB, Yandex, dan lain-lainnya (IGDX, 2024).



Gambar 2.5 Feed Instagram IGDX Business & Conference 2024
Sumber: IGDX (2024)

Acara lainnya yang mereka telah selenggarakan adalah IGDX *Career's Got Talent* di Jakarta Gamefest 2024 yang diadakan pada tanggal 28 September 2024 di Binus Angrek, Jakarta. Dimana acara tersebut merupakan hasil kolaborasi antara IGDX dengan Jakarta Gamefest. Acara tersebut dibentuk untuk memberi kesempatan kepada para pengembang gim Indonesia agar dapat memperlihatkan portofolio mereka kepada para CEO gim studio. Beberapa CEO gim studio tersebut adalah Boy Dozan (CEO Mankibo), Royce Santo (CEO MelonCat), dan Juleo Barakutama (CEO Bara Games).

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



Gambar 2.6 Feed Instagram IGDX Career's Got Talent 2024
Sumber: IGDX (2024)

Mereka juga mengadakan acara *Roadshow* IGDX 2023 yang diselenggarakan di Yogyakarta, Malang dan Denpasar. Acara ini diselenggarakan untuk para pengembang gim lokal mendapatkan akses pemahaman lebih dalam mengenai pengembangan industri gim terbaru. Selain itu juga sebagai wadah untuk para komunitas lokal agar dapat berkontribusi langsung dalam industri gim. Acara ini dirancang untuk memperkuat ekosistem industri gim Indonesia dengan menjalin koneksi antara pengembang gim lokal dengan investor serta pemangku kepentingan internasional (Hidayah, 2023).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.7 Feed Instagram Roadshow IGDX 2023
Sumber: IGDX (2023)

Pada acara *Roadshow* pertama diadakan di kota Yogyakarta pada tanggal 24 Juni 2023 di STMM MMTTC. Sarah Johana, Kepala *Marketing* dari *Toge Productions* dan Dimas Novan Delfiano sebagai Direktur Gim dari *Mojiken Studio* menjadi pembicara utama pada acara tersebut yang membicarakan mengenai “*The Role of Educational Institutions to Create Top Talents for the Game Industry*” serta “*Behind The Scenes of ‘A Space For the Unbounds’: How to Attract Local Gamers*”. Acara kedua yang diadakan di Malang pada tanggal 22 Juli 2023 di Universitas Brawijaya, membawakan topik mengenai “*How I Jump into the Game Industry*” oleh Riris Marpaung, Penemu dan CEO dari *GameChanger Studio*, Adib Toriq, Penemu dan CEO dari *Algorocks*, dan Ibnu Raziq, Wakil Kepala *Talent Development* untuk AGI. Acara ketiga berlangsung di Universitas Primakara, Denpasar pada tanggal 22 September 2023. Pada acara ini membawakan topik mengenai “*Build Career in the Game Developer Industry*” yang dibawakan oleh Wafi Harowa, Kepala Teknologi dari *Agate Studio* dan Eldwin Viriya, penemu dan CEO dari *Own Games Studio* (Medina, 2023).