

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Indonesia Game Developer Exchange atau disingkat IGDX, merupakan sebuah program yang bertujuan untuk meningkatkan industri gim di Indonesia (IGDX, t.t.). IGDX mengadakan sebuah *bootcamp* bernama IGDX Bootcamp yang merupakan program pembelajaran intensif mengenai pengembangan gim khusus untuk Mahasiswa. IGDX diselenggarakan oleh kerja sama antara Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), serta Asosiasi Game Indonesia (AGI).

2.1.1 Profil Perusahaan



KOMINFO

Gambar 2.1 Logo Kominfo
Sumber: Situs Resmi Kominfo

Kementerian Komunikasi dan Informatika dibentuk atas dasar Undang-Undang Nomor 39 tahun 2008, yang bertujuan sebagai perangkat Pemerintah Republik Indonesia dalam sektor informasi dan komunikasi. Kominfo memiliki tugas sebagai perumus kebijakan, penetap kebijakan, pelaksana kebijakan, pelaksana bimbingan teknis dan supervisi, peneliti dan pengembangan sumber daya manusia dalam bidang komunikasi dan informatika. Visi dan Misi Kementerian Komunikasi dan Informatika sebagai salah satu lembaga Negara Indonesia berpacu terhadap Visi dan Misi dari Presiden Joko Widodo dan Wakil Presiden KH. Maruf Amin. Visi dari

Kominfo adalah “Terwujudnya Indonesia Maju yang Berdaulat, Mandiri, dan Berkepribadian Berlandaskan Gotong Royong”, serta sembilan misinya sebagai berikut (Kominfo, t.t.):

1. Peningkatan kualitas manusia 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 kepribadian bangsa.
6. Penegakan sistem hukum yang bebas korupsi, bermartabat, dan terpercaya.
7. Perlindungan bagi segenap bangsa dan memberikan rasa aman pada seluruh warga Indonesia.
8. Pengelolaan pemerintahan yang bersih, efektif, dan terpercaya.
9. Sinergi pemerintah daerah dalam kerangka Negara Kesatuan.



Gambar 2.2 Logo AGI
Sumber: situs resmi AGI

Asosiasi Game Indonesia (AGI) adalah sebuah organisasi yang berdiri di bidang gim. AGI didirikan dengan tujuan menjadi sarana penghubung antara pengembang gim, pecinta gim, dan *industry stakeholders* (AGI, t.t.). AGI memiliki ambisi dalam menjadikan Indonesia sebagai pusat pengembang gim yang diakui secara global melalui visi dan misinya (AGI, t.t.). Beberapa visi dan misi AGI sebagai berikut (Rahmawati, 2022):

1. Meningkatkan daya saing pasar dan industri gim di Indonesia secara global.
2. Meningkatkan cakupan perusahaan yang bergerak di bidang gim untuk menjalin hubungan.

3. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam bidang pengembangan gim, dan karyanya sehingga dapat bersaing dengan skala global.
4. Menjadi media penghubung antara para pekerja industri gim dengan pemerintah Indonesia.



Gambar 2.3 Logo IGDX
Sumber: Situs Ditjen Aptika Kominfo

Indonesia Game Developer Exchange adalah sebuah program dan wadah bagi pelaku industri gim di Indonesia. IGDX memiliki beberapa program di bawahnya seperti IGDX Business & Conference, IGDX Career, IGDX Academy, dan IGDX Bootcamp. Menurut laman resmi IGDX, penciptaan program ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan penciptaan gim di Indonesia dan sebagai jembatan penghubung dalam memperoleh pendanaan serta kerja sama melalui program-program IGDX yang disediakan (IGDX, t.t.).

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Kementerian Komunikasi dan Informatika yang pada awalnya dikenal sebagai “Departemen Penerangan” dibentuk pada tahun 1945, setelah proklamasi kemerdekaan. Lembaga penerangan ini memiliki tugas dalam menjalankan pola, kebijakan, dan pedoman penerangan. Lembaga ini berkewajiban dalam menyelenggarakan penerangan melalui media penerangan seperti radio, film, alat dan foto, percetakan, kendaraan, mesin stensil, serta mesin ketik (Kominfo, t.t.).

Departemen Penerangan mengalami perubahan seiring perkembangan zaman. Pada tahun 2010, perkembangan teknologi informasi dan ekonomi

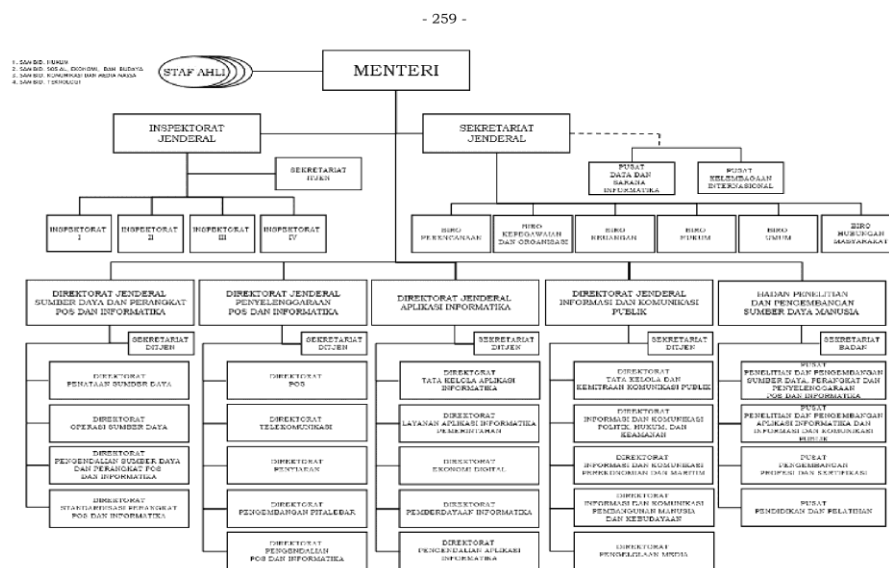
digital menyebabkan perubahan Departemen Penerangan menjadi Kementerian Komunikasi dan Informatika dengan fokus mempercepat pemerataan infrastruktur digital, termasuk akses telekomunikasi dan jaringan internet di Indonesia (Kominfo, t.t.).

Asosiasi Game Indonesia didirikan pada Februari 2013. Organisasi ini dibentuk oleh orang-orang yang bergerak di industri gim Indonesia. Pendiri AGI terdiri dari Andy Suryanto dari LYTO, Eva Muliawati dari Megaxus, Gede Mahartapa dari GudangVoucher, Arief Widhiyasa dari Agate, Kris Antoni dari Toge Productions, serta Jun Long dari Jotter Productions (Saputro, 2021). Asosiasi Game Indonesia pada awalnya mencakup *developer*, *publisher*, serta penyedia layanan pembayaran dan jaringan iklan. Namun, pada akhirnya fokus ke bidang pengembangan dan *publishing* gim (Saputro, 2021).

IGDX bermula dari keinginan membawa semangat acara GDC ke Indonesia. Menurut (Ardisasmita, 2023), IGDX dibentuk dengan mempelajari kesalahan dari acara Bekraf Gameprime yang terlalu ketergantungan terhadap subsidi pemerintah. Maka dari itu IGDX dibuat *self sustain* dengan acara berbayar. Acara pertama IGDX dijalankan pada tahun 2019 di Universitas Binus Bandung yang berjalan dengan lancar. Tahun 2020 karena pandemi, IGDX tidak dapat diadakan. Namun, di tahun selanjutnya, IGDX mulai mengadakan acara yang lebih besar karena mendapat dukungan lebih oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika. Kesuksesan IGDX mendapatkan perhatian dari nama-nama besar industri gim global, sehingga mendapatkan support atau kerja sama dengannya. Pada akhirnya IGDX menjadi acara tahunan yang menyediakan berbagai program lain untuk memajukan industri gim di Indonesia.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Dalam menjalankan sebuah perusahaan, maka diperlukan sistem yang jelas. Struktur organisasi adalah pemaparan susunan organisasi, mulai dari posisi tugas tertinggi hingga posisi tugas terendah (Wania, 2023). Berikut adalah struktur organisasi Kementerian Komunikasi dan Informatika:



Gambar 2.4 Bagan Struktur Organisasi Kominfo
Sumber: Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia

2.3 Portofolio Perusahaan

Kementerian Komunikasi dan Informatika berupaya mendorong industri gim Indonesia melalui IGDX. Pada tahun 2019, sebuah wadah bagi pelaku industri gim Indonesia didirikan dengan nama Indonesia Game Developer Exchange oleh Asosiasi Game Indonesia. Pada tahun 2021, acara ini didukung oleh Kominfo dengan acara yang lebih besar dan kegiatan yang beragam. IGDX kini memiliki banyak program seperti IGDX Business and Conference, IGDX Bootcamp, IGDX Career, dan IGDX Academy. Dedy Permadi selaku juru bicara Kominfo mengatakan bahwa dukungan Kominfo atas berjalannya IGDX merupakan salah satu upaya Kominfo dalam mendukung pertumbuhan industri gim di tanah air.

Dengan demikian, perkembangan industri gim dapat direalisasikan karena dukungan Kominfo terhadap program IGDX.



Gambar 2.5 Pembukaan Konferensi IGDX 2024
Sumber: Situs Mashable Indonesia (2024)

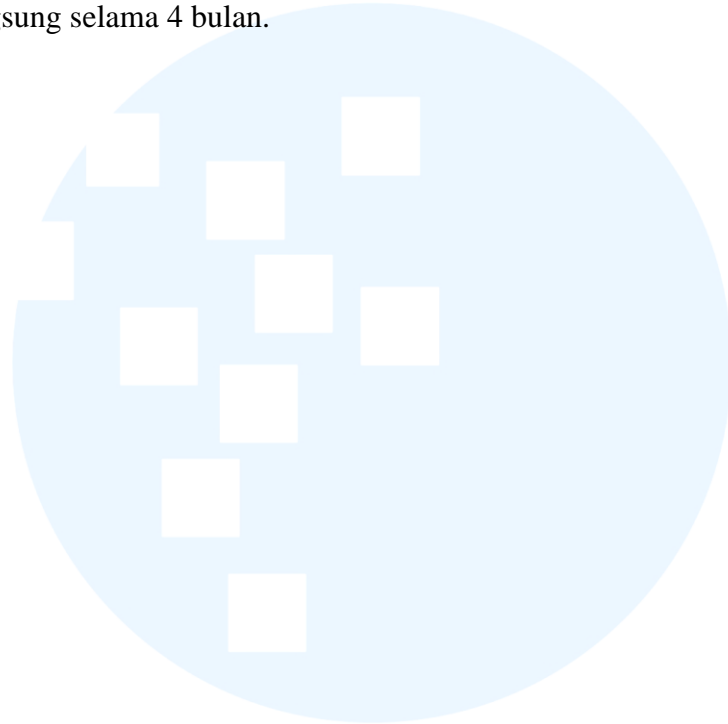
IGDX Business & Conference sebuah acara yang mengumpulkan pelaku industri. Acara ini diadakan setiap tahun mulai dari 2019, sempat berhenti di tahun 2020, dan melanjutkan lagi di 2021 sampai Oktober 2024. Acara ini memberikan wadah bagi beberapa studio untuk menampilkan karyanya, dan beberapa acara seperti B2B *matchmaking*, *talkshow*, dan perlombaan untuk *pitching*.



Gambar 2.6 Pengembang Gim yang Lolos Seleksi IGDX Academy
Sumber: Situs Duniaku (2023)

IGDX Academy merupakan program *mentorship* untuk studio gim pilihan. Pengajaran dalam program ini akan berlangsung selama 6 bulan dengan *mentor-*

mentor yang berpengalaman dalam dunia industri gim. Sama halnya dengan IGDX Academy, IGDX Bootcamp juga menyediakan pengajaran mengenai pengembangan gim. Namun, IGDX Bootcamp diadakan khusus untuk mahasiswa dan berlangsung selama 4 bulan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA