

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia merupakan salah satu instansi pemerintah yang berperan penting dalam mengelola bidang komunikasi dan informasi. Tugas dan fungsi dari Kominfo diatur dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang menegaskan pentingnya komunikasi dan informasi dalam pembangunan Indonesia.

Selain itu, terdapat Asosiasi Game Indonesia (AGI), yaitu organisasi yang menaungi dan mendukung industri gim Indonesia. AGI menjadi wadah bagi pengembangan para perusahaan, studio dan pelaku industri gim lokal. AGI bertujuan membantu pelaku industri gim untuk mengembangkan potensi mereka agar dapat bersaing di pasar global.

Sebagai upaya bersama dalam memajukan industri gim Indonesia, Kominfo dan AGI bekerja sama untuk menyelenggarakan Indonesia Game Developer Exchange (IGDX). IGDX adalah acara tahunan yang bertujuan meningkatkan keterampilan, kemampuan dan kualitas para pengembang gim di Indonesia. Melalui acara dan rangkaian kegiatan tersebut, para pengembang gim dapat menghasilkan karya yang tak hanya diminati di Indonesia saja tetapi juga dapat dikenal secara internasional.

2.1.1 Profil Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Kominfo
Sumber: Dokumen Perusahaan

Setiap lembaga memiliki visi dan misi untuk memberikan arahan terhadap tujuan yang ingin dicapai. Visi dari Kominfo adalah “Terwujudnya Indonesia Maju yang Berdaulat, Mandiri, dan Berkepribadian Berlandaskan Gotong Royong.” Dalam menjalankan perannya, Kominfo memiliki 9 misi penting yaitu,

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

Tak hanya itu, Kominfo juga memiliki kebijakan untuk mengelola sumber daya manusia, terutama di bidang komunikasi dan informatika. Layanan yang ditawarkan Kominfo bermacam-macam, beberapa diantaranya seperti perizinan, beasiswa, panggilan darurat, dan berbagai pelayanan baik pemerintah maupun non pemerintah.



Gambar 2.2 Logo AGI
Sumber: Dokumen Perusahaan

Dengan visinya, Asosiasi Game Indonesia berupaya menjadikan Indonesia sebagai pusat pengembangan, inovasi, dan kreativitas game yang diakui secara global. Tujuan lainnya adalah untuk mempromosikan dampak positif game terhadap masyarakat, dengan berfokus pada:

1. Meningkatkan nilai bisnis yang diperoleh industri lokal.
2. Meletakkan fondasi pendukung internal.
3. Menurunkan hambatan masuk ke dalam video game.



Gambar 2.3 Logo IGDX
Sumber: Dokumen Perusahaan

IGDX bertujuan untuk menjadi tempat pertemuan antara pelaku dengan industri gim Indonesia. Selain itu, IGDX juga berperan sebagai peluang untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di industri gim domestik. Program ini juga berfungsi sebagai platform untuk memamerkan karya-karya industri gim lokal.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Ditulis dalam *website* resmi Kominfo, lembaga ini bermula dengan nama "Departemen Penerangan" dari tahun 1945-1999. Awalnya, lembaga ini dibentuk untuk menyebarkan informasi melalui berbagai media seperti radio, film, percetakan, kendaraan hingga mesin tik. Kemudian, pada periode 2001 hingga 2005, nama lembaga ini berganti menjadi Kementerian Negara Komunikasi dan Informasi. Selanjutnya, dari tahun 2005 hingga 2009, lembaga ini kembali mengalami perubahan nama menjadi Departemen Komunikasi dan Informatika (Depkominfo).

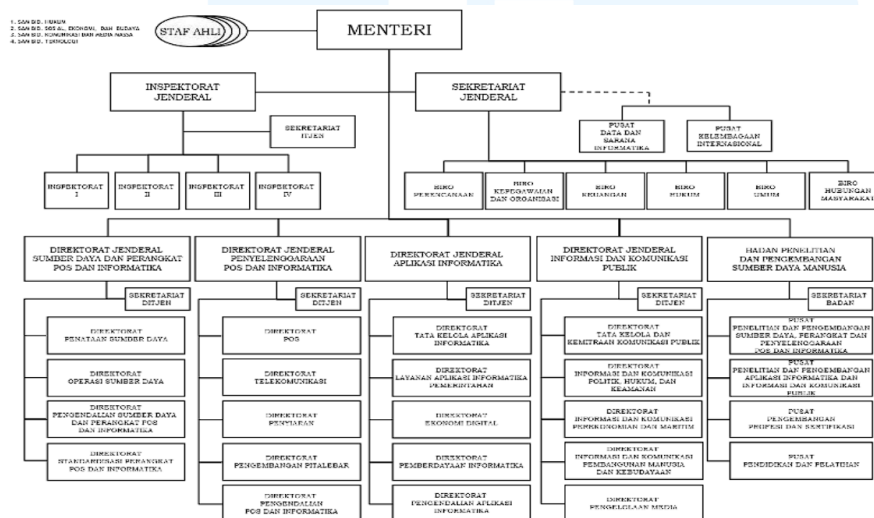
Nama Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) baru resmi digunakan pada tahun 2009 dan tetap bertahan hingga saat ini. Pada masa ini dan tahun-tahun berikutnya, yang merupakan era transformasi digital, perkembangan ekonomi digital mengalami dampak yang sangat signifikan. Hal ini mengakibatkan Kementerian Komunikasi dan Informatika kini memfokuskan upayanya dalam mempercepat pemerataan infrastruktur digital. Upaya tersebut termasuk peningkatan pada akses telekomunikasi dan jaringan internet pada berbagai daerah di Indonesia.

Asosiasi Game Indonesia (AGI) merupakan *platform* yang berfungsi sebagai wadah komunikasi dan pengembangan industri gim di Indonesia. AGI didirikan pada bulan Februari 2013 oleh 10 pendiri dengan tujuan utama menjadi tempat/wadah bagi seluruh perusahaan yang beroperasi dalam industri gim di Indonesia. Dengan adanya AGI, para perusahaan dan pengusaha industri gim memiliki tempat berkumpul untuk bertukar ide dan memecahkan masalah untuk perkembangan gim mereka.

Menurut Ardisasmita (2023), IGDX terbentuk berkat konsep Game Developer Conference (GDC) di Amerika, yang berhasil membentuk sebuah platform untuk para *publisher*, *game studio*, *developer*, dan sebagainya untuk membantu perkembangan talenta maupun mencari kesempatan bisnis dalam industri gim. Sebelum terbentuk, IGDX dikenal dengan kode nama 'Beruang'. Tahun periode 2019-2024 adalah dimana IGDX mengganti kepemimpinan, dan mulai mempererat kolaborasinya dengan Kominfo. Dikarenakan pandemi COVID-19, IGDX sempat mengalami kesulitan di tahun 2020-2021. IGDX baru bisa kembali menggelar acara seperti normal pada 2022. Sejak acara IGDX 2022 tersebar baik di internet maupun dari mulut ke mulut, namanya semakin dikenal hingga ke luar negeri.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Menurut artikel dari Ruang Kerja, struktur organisasi perusahaan merupakan fundamental perusahaan terpenting untuk kelancaran operasional perusahaan. Struktur ini berfungsi untuk memperjelas hierarki dalam sebuah organisasi/perusahaan agar aliran informasi ke setiap bagian/departemen dapat tersampaikan dengan teratur. Berikut adalah bagan struktur organisasi Kementerian Komunikasi dan Informatika:



Gambar 2.4 Bagan Struktur Organisasi Kominfo
Sumber: Dokumen Perusahaan

Struktur organisasi Kominfo dimulai dengan Menteri yang terletak di bagian paling atas, menandakan pemimpin tertinggi di kementerian tersebut. Yang terhubung langsung dengan Menteri, adalah Staf Ahli. Kemudian di Menteri terdapat Inspektorat Jenderal dan Sekretariat Jenderal. Inspektorat Jenderal bertugas untuk mengawasi internal kementerian, yang mencakup 4 inspektorat dan Sekretariat Itjen. Sekretariat Jenderal mengurus administratif dan operasional dari kementerian secara keseluruhan. Termasuk dari bagian Sekretariat Jenderal adalah Pusat Data dan Sarjana Informatika dan Pusat Kelembagaan Internasional. Terdapat berbagai biro di bawah Sekretariat Jenderal, antara lain:

- Biro Perencanaan

- Biro Kepegawaian dan Organisasi
- Biro Keuangan,
- Biro Umum
- Biro Hukum
- Biro Hubungan Masyarakat.

Selain itu, Kominfo juga memiliki beberapa Direktorat Jenderal yang mengurus sektor-sektor tertentu, yaitu:

1. Direktorat Jenderal Sumber Daya dan Perangkat Pos dan Informatika
2. Direktorat Jenderal Penyelenggaraan Pos dan Informatika
3. Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika
4. Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik
5. Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia.

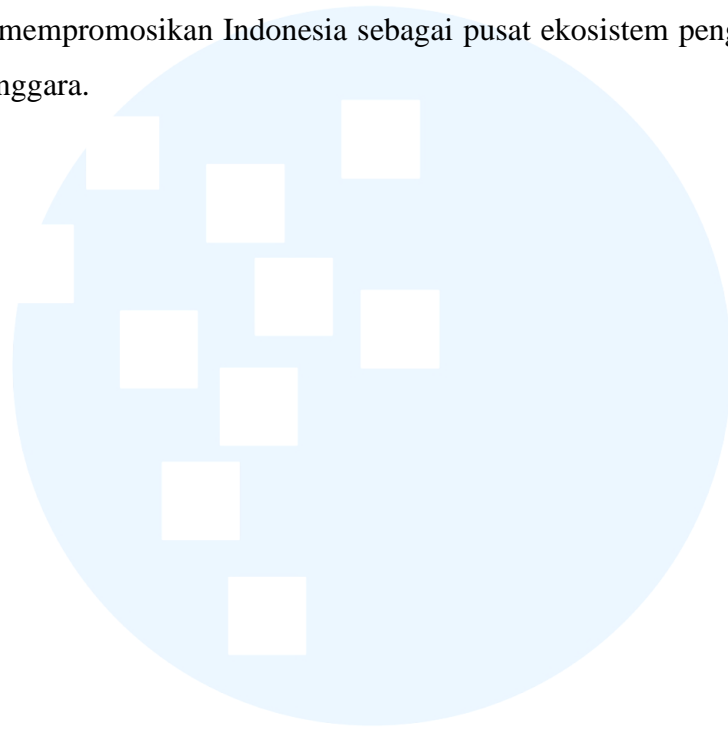
Setiap Direktorat Jenderal membawahi beberapa direktorat dan sub direktorat yang menangani bidang mereka sendiri. Program Indonesia Game Developer Exchange (IGDX) sendiri dikelola oleh Direktorat Ekonomi Digital yang dibawah oleh Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika.

2.3 Portofolio Perusahaan

Untuk mendukung kesuksesan industri gim Indonesia, Kominfo melakukan kolaborasi dengan Asosiasi Game Indonesia (AGI) untuk mengadakan program khusus pengembangan gim Indonesia, yaitu IGDX. Acara ini menjadi ruang untuk pertukaran ide dan inovasi sesama peserta yang tertarik dengan dunia bisnis gim. IGDX bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengembang game di Indonesia dan memberikan akses pada pendanaan dan peluang kemitraan melalui program-program seperti IGDX Bootcamp, IGDX Academy, IGDX Career, IGDX Business, dan IGDX Conference.

IGDX Academy adalah program bimbingan khusus selama 6 bulan bersama mentor industri dalam pengembangan dan pengetahuan bisnis game,

dengan melibatkan ahli dari berbagai belahan dunia. IGDX Business & Conference adalah program tahunan yang diselenggarakan sejak 2019. Tahun 2024, acara tersebut digelar Bali dari tanggal 10-12 Oktober. Tahun ini, IGDX 2024 membawakan tema "Towards South East Asia Game Developer Hub", yang bertujuan untuk mempromosikan Indonesia sebagai pusat ekosistem pengembang game di Asia Tenggara.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA