

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Dikutip dari Gunawan Wibisono, perusahaan IOTA Kreatif Media merupakan sebuah perusahaan yang didirikan pada tahun 2021 di Jakarta oleh Eka Chandra bersama tiga *co-founder* lainnya, yaitu Ratna Yoes, Gunawan Wibisono dan Nurudin Tom. Sebelumnya, Eka Chandra telah menjalankan usaha IOTA Studio(Non PT) sejak tahun 2012, yang berfokus pada komik dan graphic design. Namun, IOTA Kreatif Media berkembang sebagai perusahaan yang berfokus pada pengembangan produk digital kreatif termasuk *IP* dan *Games*, serta menciptakan aplikasi edutainment untuk anak-anak seperti IOTA Kids, yang telah memenangkan beberapa penghargaan.

##### 2.1.1 Profil Perusahaan



Gambar 2.1 Logo IOTA Kreatif Media  
Sumber: Company Profile IOTA Kreatif Media (2024)

Logo perusahaan IOTA Kreatif Media seperti yang dijelaskan oleh Gunawan Wibisono, merepresentasikan inovasi dan kolaborasi dalam industri digital. Bidang usaha yang dijalankan meliputi pengembangan produk digital kreatif, termasuk aplikasi edutainment untuk anak-anak melalui produk unggulannya yaitu, IOTA Kids. Dimana produk ini telah mendapatkan banyak pengakuan melalui berbagai penghargaan, yang menunjukkan kualitas dan

inovasi IOTA dalam menciptakan solusi yang bermanfaat bagi masyarakat luas.

Berdasarkan informasi yang diberikan oleh Gunawan Wibisono selaku *co-founder* IOTA Kreatif Media. Perusahaan ini memiliki visi untuk menjadi perusahaan terdepan secara global dalam menciptakan produk fisik dan digital yang inovatif dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup. Misi dari perusahaan ini adalah menciptakan produk dan layanan digital kreatif yang berkualitas tinggi melalui kolaborasi lintas industri, serta menyediakan kegiatan edukasi untuk meningkatkan kemampuan teknis dan bisnis di industri kreatif.

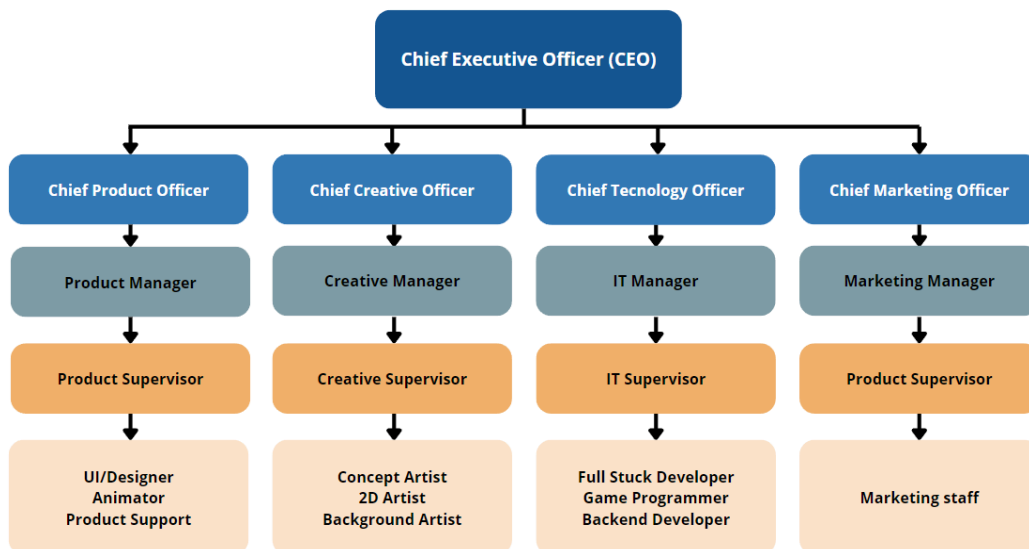
### 2.1.2 Sejarah Perusahaan

IOTA Kreatif Media pertama kali didirikan pada bulan Oktober 2021 di Jakarta oleh Eka Chandra, bersama dengan tiga *co-founder* lainnya yaitu: Ratna Yoes, Gunawan Wibisono, dan Nurudin Tom. Sebelum mendirikan IOTA Kreatif Media, Eka Chandra telah memulai usaha IOTA Studio sejak tahun 2012 yang berfokus pada komik dan desain grafis. Studio ini sudah banyak melayani berbagai klien dan menerbitkan beberapa *IP* yang dipublikasikan di platform Korea *Webtoon* dan *CIAYO Comics* di Indonesia. Eka Chandra kemudian bertemu dengan Gunawan Wibisono pada *Xiamen International Animation Festival 2019*, sebuah acara yang mempertemukan berbagai perusahaan Asia untuk berkolaborasi. Setelah itu Gunawan Wibisono meninggalkan *CIAYO* pada tahun 2021 dan bergabung dengan Eka Chandra untuk membentuk IOTA Kreatif Media, dengan tujuan utama mengembangkan produk digital kreatif, terutama *IP* dan *Game*.

Pada tahun pertama operasinya, IOTA Kreatif Media bekerja sama dengan Airmas Perkasa dalam proyek “Ayoo Kreasi”, yang melibatkan pengembangan produk kreatif dan teknologi informasi. Setelah kerjasama tersebut berakhir pada tahun 2022, IOTA mulai bergerak secara independen dan mengerjakan banyak proyek-proyek yang lebih besar serta

memperkenalkan produk edutainment mereka bernama *IOTA Kids*. Aplikasi ini bertujuan untuk mengembangkan minat dan bakat anak-anak usia dini melalui IP yang menarik dan lucu. *IOTA Kids* juga telah memenangkan berbagai penghargaan dan mendapat banyak sambutan positif dari para konsumen. Setelah itu *IOTA* terus berfokus pada pengembangan produk inovatif dan berkolaborasi dengan berbagai mitra untuk menciptakan produk kreatif yang memberikan dampak positif bagi para masyarakat luas.

## 2.1 Struktur Organisasi Perusahaan

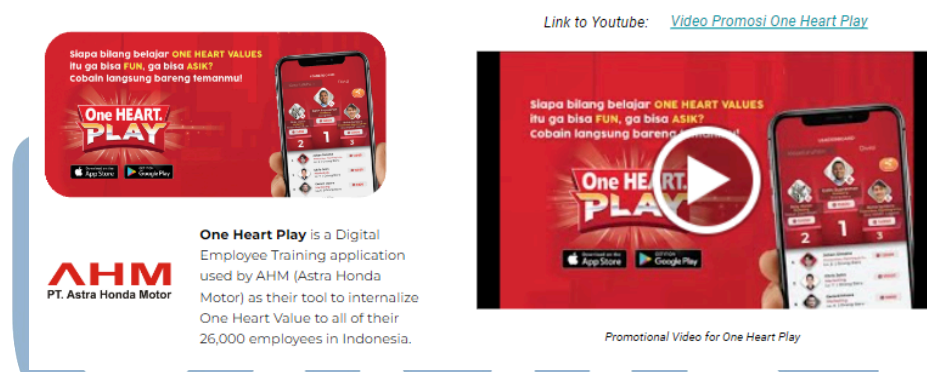


Tabel 2.1 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan  
Sumber: Nama Belakang Penulis/ Dokumentasi Perusahaan (Tahun)

Struktur organisasi dari perusahaan *IOTA Kreatif Media* dipimpin oleh *Chief Executive Officer (CEO)* yang bertanggung jawab atas keseluruhan operasional perusahaan. Di bawah CEO, terdapat empat divisi utama yang masing-masing dipimpin oleh *Chief Product Officer (CPO)*, *Chief Creative Officer (CCO)*, *Chief Technology Officer (CTO)*, dan *Chief Marketing Officer (CMO)*. Setiap kepala divisi memiliki tanggung jawab spesifik seperti: *CPO* yang menangani pengembangan produk, *CCO* yang mengawasi aspek kreatif, *CTO* yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan teknologi, dan *CMO* yang memimpin kegiatan pemasaran.

Setiap kepala divisi dibantu oleh satu manajer, seperti *Product Manager*, *Creative Manager*, *IT Manager*, dan *Marketing Manager*, yang mengelola operasional sehari-hari. Di Bawah para manajer terdapat supervisor di masing-masing divisi: *Product Supervisor*, *Creative Supervisor*, *IT Supervisor*, dan *Marketing Supervisor* yang bertugas untuk memastikan bahwa pelaksanaan tugas yang diberikan berjalan dengan lancar. Setiap divisi memiliki tim operasional dengan spesialisasi masing-masing, seperti *Game Designer*, *UI/UX Designer*, dan *Animator* yang berada di divisi produk, *Concept Artist* dan *2D Artist* di divisi kreatif, serta *Full Stack Developer* dan *Game Programmer* di divisi teknologi. Sementara itu, di divisi pemasaran, yaitu tim *Digital Marketing* bertanggung jawab untuk mengelola strategi pemasaran digital. Struktur ini dirancang untuk memastikan koordinasi yang efektif agar dapat mencapai tujuan perusahaan dengan optimal.

## 2.2 Portofolio Perusahaan



Gambar 2.2 Aplikasi One Heart Play  
Sumber: Company Profile IOTA Kreatif Media (2024)

IOTA Kreatif Media bekerja sama dengan PT Astra Honda Motor dalam mengembangkan aplikasi digital bernama "One Heart Play." Aplikasi ini dirancang sebagai alat pelatihan karyawan yang bertujuan untuk membantu menginternalisasi nilai-nilai perusahaan kepada 26.000 karyawan di seluruh Indonesia. Dengan pendekatan gamifikasi, aplikasi ini dirancang agar proses pelatihan menjadi lebih interaktif dan menarik.

Desain visualnya yang digunakan mencerminkan energi dan keseruan, selaras dengan semangat "One Heart" dari Astra Honda.



**PetraVerse** adalah sebuah inovasi dalam melakukan proses pembelajaran mahasiswa UK Petra melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan menantang menggunakan prinsip-prinsip Games.

Gambar 2.3 PetraVerse

Sumber: Company Profile IOTA Kreatif Media (2024)

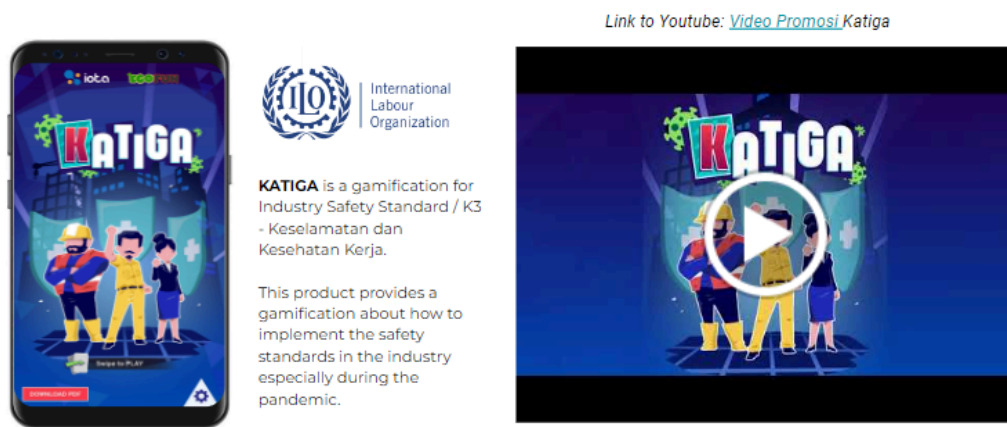
IOTA Kreatif Media bekerja sama dengan Universitas Kristen (UK) Petra untuk mengembangkan "PetraVerse," sebuah platform pendidikan berbasis gamifikasi. Tujuan dari inovasi ini adalah membuat proses belajar mahasiswa sehingga lebih menarik dan menantang dengan mengaplikasikan berbagai unsur dan elemen *games*. Desain visual platform ini menampilkan berbagai karakter-karakter dinamis dan futuristik, yang mencerminkan pendekatan modern terhadap pendidikan melalui teknologi digital.



Gambar 2.4 IOTA Kids

Sumber: Company Profile IOTA Kreatif Media (2024)

Setelah memahami tantangan utama dalam pendidikan anak-anak di Indonesia, seperti rendahnya tingkat literasi dan dampak negatif dari penggunaan teknologi yang berlebihan. IOTA Kreatif Media menciptakan aplikasi bernama IOTA Kids, dimana aplikasi ini dirancang dan bertujuan untuk menumbuhkan minat dan mengembangkan bakat anak-anak usia dini, khususnya dalam bidang literasi, dengan memanfaatkan karakter IP yang menarik dan menggemaskan.



Link to Youtube: [Video Promosi Katiga](#)

Gambar 2.5 Katiga

Sumber: Company Profile IOTA Kreatif Media (2024)

IOTA Kreatif Media bekerja sama dengan *International Labour Organization* (ILO) untuk menciptakan sebuah aplikasi bernama Katiga. Aplikasi ini merupakan bentuk gamifikasi yang dirancang untuk mendukung sosialisasi standar K3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja) di lingkungan industri. Dikembangkan sebagai alat edukasi interaktif, Katiga memadukan elemen visual yang menarik dengan simulasi prosedur keselamatan kerja yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang K3, khususnya selama masa pandemi.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



 **nyatakan.id**



**Nyatakan.id** is a program of the Ministry of Tourism and Creative Economy of the Republic of Indonesia to popularize regional leading tourist destinations. The game entitled "Penjelajah Nusantara" is a game that aims to socialize the program.



Gambar 2.6 nyatakan.id

Sumber: Company Profile IOTA Kreatif Media (2024)

Nyatakan.id merupakan hasil kolaborasi antara IOTA Kreatif Media dan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. Program ini dirancang untuk memperkenalkan destinasi wisata unggulan di berbagai daerah melalui game edukatif bernama Penjelajah Nusantara. Game ini dibuat dengan tujuan mensosialisasikan program secara interaktif dan menarik, dengan menggunakan karakter dalam bentuk animasi yang akan memandu para pengguna menjelajahi berbagai tempat wisata di Indonesia.

# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA